

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

CURSO DE HISTÓRIA

Jackson Franco de Sá Monteiro

DE HOMERO A KURUMADA

As representações da deusa Atena em *Saint Seiya*

SÃO LUIS

2018

JACKSON FRANCO DE SÁ MONTEIRO

DE HOMERO A KURUMADA

As representações da deusa Atena em Saint Seiya

Monografia apresentada ao curso de história da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do grau de bacharel em História.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Baccega

SÃO LUÍS

2018

MONTEIRO, Jackson Franco de Sá

De Homero a Kurumada: As representações da deusa Atena em Saint Seiya – São Luís, 2018.

78 f.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Baccega.

Monografia (Graduação) – Universidade Federal do Maranhão, Curso de História, 2018.

1. Arte sequencial2. Mitologia grega3. AtenaI. Título

CDU

JACKSON FRANCO DE SÁ MONTEIRO

DE HOMERO A KURUMADA

As representações da deusa Atena em *Saint Seiya*

Monografia apresentada ao curso de história da
Universidade Federal do Maranhão, como requisito
para obtenção do grau de bacharel em história.

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcus Baccega (UFMA) Orientador

1º Examinador

2º Examinador

Dedico à minha avó Marieta Franco de Sá Costa Ferreira, por todo amor, carinho e compreensão durante todos os dias da minha vida.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe e irmã, por todo apoio e incentivo durante a graduação.

Aos professores Johnni Langer e Luciana Campos, que desde os primeiros passos na minha vida acadêmica, me motivaram a seguir a trilha que escolhi (os estudos da Antiguidade e do Medieval), sem me deixar abater pelos obstáculos no caminho.

Ao professor Marcus Baccega, cuja erudição e amizade tanto me enriquecem. E por, após o hiato sem especialistas em Medieval no curso de História, fazer com que essa área apaixonante, mas por muitos desprezada, voltasse a encantar tantos estudantes.

A todos os professores que fizeram parte deste percurso na universidade, em especial aos professores João Batista, Maria da Glória, Manuel Barros, Maria Isabel, Wagner Cabral e Flávio Soares, pelas aulas inesquecíveis e pelo exemplo que são como profissionais.

Não tenho palavras para descrever a importância do auxílio e incentivo de Thays Aguiar na reta final deste trabalho. Agradeço por tornar fazer com que as incontáveis horas de trabalho e noites não dormidas se tornassem mais leves e doces.

Aos amigos que, como em uma parede de escudos, avançaram comigo, ombro a ombro, sob a sombra de inúmeros ataques. Se cheguei até aqui, foi em grande parte graças à presença de vocês em minha vida. Em especial: Adhemar, Alessandro, Daniel, Maykon, Michel, Monicy, Sara, Talita, Thais, Valerice e Wesley.

A saga do herói

Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. O labirinto é conhecido em toda sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo.

(Joseph Campbell)

RESUMO

O presente trabalho visa à construção de uma análise das representações de Atena no mangá *Saint Seiya* (Os Cavaleiros do Zodíaco), contrapondo-as às representações da deusa em fontes escritas e iconográficas elaboradas na Antiguidade, abordando mais detidamente, as relações entre o numinoso e humanidade, assim como a importância da guerra (principal atributo de Atena) na sociedade helênica. Discorreremos sobre a importância da análise iconográfica e do uso da arte sequencial no ensino da História, para a compreensão do imaginário social de quem as elaborou e como forma de cativar o interesse dos alunos.

Palavras-chave:Arte sequencial, mitologia Grega, Atena.

ABSTRACT

This Study aims to the construction of an analysis of the Athena's representation in the Saint Seiya Manga (Os Cavaleiros do Zodíaco), as opposed to the representations of the goddess in written and iconographic sources elaborated in Antiquity, approaching the relations between the numinous and humanity more closely, as well as the importance of the war (Athena's main attribute) in hellenic's society. We will discuss the importance of the iconographic analysis and the use of sequential art in the teaching of History, in order to understand the social imagery of those who have elaborated them and as a way of captivating students' interest.

Keywords: Sequential Art, Greek mythology, Athena.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. A IMAGEM COMO OBJETO DE ESTUDO	18
2.1. Iconografia, representações e imaginário social.	18
2.2 Arte sequencial e industrial cultural	21
3. MANGÁ: DO MUNDO FLUTUANTE À CONQUISTA DO MUNDO.	25
4. DE HOMERO A KURUMADA: REPRESENTAÇÕES DA DEUSA GREGA DA GUERRA NA ANTIGUIDADE E NO MANGÁ.....	31
4.1 A FORMAÇÃO DO MUNDO GREGO E OS POEMAS ÉPICOS.....	32
4.1.1 O mundo minoico.....	32
4.1.2 O mundo micênico	33
4.1.3 A escrita do grego e os poemas épicos.....	34
4.2 OS DEUSES HELÊNICOS	36
4.2.1 As divindades no mundo grego antigo.....	36
4.2.2 A ordem do cosmo	39
4.2.3 Amante da guerra e protetora de cidades.	42
4.3 OS DEUSES EM <i>SAINTE SEIYA</i>	46
4.3.1 Atena, a deusa da justiça.	46
4.3.2 Poseidon, o senhor dos mares	55
4.3.3 Hades, o rei dos mortos.	60
4.4 REPRESENTAÇÕES ICONOGRÁFICAS DA DEUSA ATENA.....	64
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Emakimono “Sutra of Cause and Effect in the Past and Present”	25
Figura 2. Kanagawa oki nami ura (Grande onda de Kanagawa).....	27
Figura 3. Early yonkoma.	28
Figura 4. tabuinha KN V 52..	44
Figura 5. Alusão ao sacrifício de Abraão	50
Figura 6. Amadurecimento de Atena.....	53
Figura 7. Saori abdica de uma "vida normal".....	54
Figura 8. Shiryu e seu mestre falam sobre voltar a ter uma vida ordinária. "retorno/queda do herói "	55
Figura 9. Cabo Súnion.....	56
Figura 10. Poseido e seus Marinas.	57
Figura 11. Ânfora ática com pescoço de figuras negras.....	58
Figura 12. reprodução do frontão oriental do Partenon.....	59
Figura 13. Mundo dos mortos em <i>Saint Seiya</i> , inspirado na <i>Divina Comédia</i> de Dante Alighieri.....	63
Figura 14. Atena Varvakeion	65
Figura 15. Saori Kido	66
Figura 16 As duas representações da deusa Atena	66
Figura 17. cratera em cálice. Figuras vermelhas	68
Figura 18. Cratera com volutas. Figuras vermelhas	68
Figura 19. Atena auxiliando seus cavaleiros	70
Figura 20. fragmento de cratera com colunas.....	71
Figura 21. Hades	72

1. INTRODUÇÃO

A escolha do objeto de estudo

Analisar as representações de uma divindade helênica da antiguidade em uma manifestação artística nipônica contemporânea.

Sendo a história busca, portanto escolha, e essa escolha consideravelmente influenciada pelo lugar social de quem a escreve, talvez soe curioso e excêntrico que um pesquisador dedique seus esforços a um objeto de estudo que pode, à primeira vista, parecer tão distante do contexto sociocultural em que se encontra. Espíritos de visão restrita e estreitos horizontes diriam que se trata de uma “traição” ou mesmo desperdício de dinheiro público, que um pesquisador de uma instituição pública empenhe-se em estudar algo externo à localidade em que vive ou que não remeta a uma temática que explicitamente evoque a um possível “serviço à ação”. Infelizmente, à vezes, ao fugir do habitual “veste-se o sambenito moral do pitoresco e o que deveria ser apenas a apresentação de uma pesquisa, pode-se tornar um auto de fé acadêmico” (FERREIRA, 2015, p.59).

Marc Bloch (2013, p.44) imaginava, ainda em 1942, que mais ninguém ousaria dizer, como faziam os historiadores positivistas, “que o valor de uma investigação se mede, em tudo e para tudo, por sua aptidão a servir à ação”. Que decepção o tomaria ao ver que, sete décadas depois dessa afirmação, esse ponto de vista ainda repercute nos corredores da academia. É com pesar que vemos jovens pesquisadores que, inspirados pelos mais diversos encantamentos que a história pode proporcionar, mal começam a dar seus primeiros passos nos vastos domínios de Clio, abortarem a oportunidade de abordar temáticas que lhes são caras às sensibilidades do espírito, devido a discursos que os aconselham a um pretense melhor direcionamento de suas capacidades a servirem a uma pressuposta “ação social” ou “engajamento”.

Jamais concebi relegar as reflexões que me são apaixonantes, infligindo-me assim a brutal mutilação que seria abdicar de satisfazer minhas fomes intelectuais, a despeito de qualquer preocupação com uma eventual aplicação à conduta ou cobranças e possíveis críticas de acadêmicos míopes quando tentam enxergar além do próprio umbigo.

Entretanto, já sob a pena daquele a quem a tradição atribui ser o primeiro historiador e que elevou nosso ofício à categoria de “aquisição para sempre”, cabe à história

auxiliar nosso objeto de estudo (o homem e seus atos no tempo) a proceder de maneira a beneficia-lo¹.

Não pretendo aqui recuar diante desta responsabilidade e ensejo não romper com esta herança que a Hélade clássica nos legou, portanto, apesar de humildemente consciente das lacunas e limites de uma pesquisa ainda incipiente, ao fim desta análise, ficaria imensamente satisfeito se vier a instigar o leitor a debruçar-se sobre a arte sequencial japonesa, entendendo-a como um potencial objeto de análise para as ciências humanas e, para os que exercem o magistério, uma eficaz ferramenta para o ensino da história. E, sobretudo, tornar-me-ia imensuravelmente realizado em incitá-lo a mergulhar nas incomparáveis obras-primas que o gênio helênico nos presenteou, patrimônio não apenas grego, mas de toda a humanidade.

Retornando ao lugar social, um olhar que se detenha, mesmo que brevemente sobre a questão, perceberá sem muito esforço o quanto o objeto que me proponho a estudar em nada nos é exótico ou incomum.

O *mangá*, arte sequencial desenvolvida no arquipélago japonês, está presente nas estantes de um público cada vez maior e diversificado. Adentrou timidamente nos lares brasileiros no ano de 1988 com o hoje clássico, *Lobo Solitário*, porém com a ordem de leitura ocidental (lê-se os enquadramentos e balões de um mangá da direita para a esquerda), mas só ganharam real notoriedade alguns anos depois que as versões animadas para o formato televisivo –*animes*– popularizaram a cultura nipônica em todo o país a partir de 1994. O maior sucesso desse período, responsável pelo *boom* dos animes e mangás em território nacional, foram os Cavaleiros do Zodíaco, adaptação para o português da obra *Saint Seiya* de Masami Kurumada, cujo enredo consiste nos conflitos travados pela deusa Atena e seus fieis cavaleiros para a manutenção da paz e justiça sobre a terra, constantemente ameaçada pela ambição de homens poderosos e por outros membros do panteão helênico.

Três décadas depois de lançado na Terra do Sol Nascente, os Cavaleiros do zodíaco continuam populares e extremamente rentáveis como produto da indústria cultural, sendo constantemente produzidas novas séries em formato de mangá e anime, assim como filmes para cinema, jogos, etc.

¹Assim o fez Tucídides ao descrever a “peste” que assolou Atenas, a fim de que em casos futuros, os cidadãos da polis soubessem como melhor proceder (LEFÈVRE, 2015, p.19).

Desde que posso me recordar, a cultura e história de japoneses e gregos, que se entrelaçam no nanquim de Kurumada, sempre me foram caras. A escolha deliberada por abordá-las conjuntamente em um trabalho acadêmico foi a maneira que encontrei de fazer do meu *métier* uma fonte de prazer. Para que, ao me dedicar às longas minúcias da erudição histórica, não sentisse nada senão, como diria Spinoza, “aumento da potência de agir”, alegria. Pois “o bom trabalhador [...] ama o trabalho e a semente assim como as colheitas”(BLOCH, 2013 p. 50).

Acredito firmemente que, para que haja a possibilidade do leitor de um trabalho como este ou de um aluno em sala de aula sentir esse mesmo prazer e amar a história como, creio, ama quem a ela se dedica, precisamos lembrar que, apesar do rigor metodológico necessário a toda investigação, a história “tem seus gozos estéticos próprios, que não se parecem com o de nenhuma outra disciplina [...] Resguardemo-nos de retirar de nossa ciência sua parte de poesia” (Ibidem, p.50).

Fontes, métodos e desafios.

Para bem traduzir os fatos humanos, para bem penetrá-los, é necessário uma cor correta no tom verbal (Ibidem, p.54), um tato sensível às palavras. Nestas humildes observações, priorizou-se sempre por desenvolver um pensamento claro e escrita eficaz, atentando a estas palavras de Bloch (2013, p.41), que assinalava: “Não imagino para um escritor, elogio mais belo que saber falar, no mesmo tom, a doutos e escolares”, ressaltando, entretanto, que “simplicidade tão apurada é privilégio de alguns raros eleitos”.

Não pretendo alçar-me à essa nobre casta, justamente pelo contrário, ciente das minhas limitações, preocupei-me, sobretudo, em escrever de forma a fazer com que este trabalho possa extrapolar os muros da academia e chegar acessível ao leitor não acostumado aos jargões típicos da escrita acadêmica -que embaçam até a mais brilhante das reflexões - para que este possa apreendê-lo e, espero, apreciá-lo.

Resigno-me a não saber uma enorme quantidade de informações que contribuiriam significativamente na elaboração deste trabalho. Porém, sendo a história “um esforço para o conhecer melhor, por conseguinte, uma coisa em movimento”(Ibidem p. 46) , tal qual o ofício a que nos dedicamos, o historiador que a abordar com espírito ardoroso, tende a progredir e aperfeiçoar-se incessantemente. As análises deste trabalho são, portanto, apenas

os tímidos primeiros passos de uma longa caminhada, que serão desenvolvidas com maior fôlego em outros percursos da vida acadêmica.

São as questões que elaboramos que condicionam os objetos que fazemos uso em nossos estudos, portanto, para realizar um trabalho amplo e profundo e comparativo entre sociedades e contextos tão diversos, precisei recorrer a uma multiplicidade de documentos e, por conseguinte, de técnicas. A temática aqui escolhida demandou uma considerável e complexa variedade de documentos e abordagens: fontes primárias como hinos, poemas épicos e líricos, tragédias e comédias teatrais, representações pictóricas em vasos e afrescos da antiguidade, assim como em obras modernas e contemporâneas: mangás, livros, textos acadêmicos, entrevistas, etc. Fez-se, portanto, imperiosa a colaboração interdisciplinar, pois “a vida é muito breve. [...] isolado, nem um especialista nunca compreenderá nada senão pela metade, mesmo em seu próprio campo de estudos” (Ibidem, p.68).

“Mesmo o mais claro e complacente dos documentos, não fala senão quando se sabe interrogá-lo. É a pergunta que fazemos que condiciona a análise e, no limite, eleva ou diminui a importância de um texto tirado de um momento afastado” (Ibidem). Tendo estas palavras como norteadoras, a bibliografia aqui apresentada - inevitavelmente seletiva, pois a escrita de todo trabalho implica em escolhas e, em detrimento destas, também renúncias - contem um certo número de estudos que nos permitirá discorrer sobre a proposta elencada na pesquisa.

Em relação aos muitos aspectos da cultura grega que abordaremos – mitologia, guerra, cultura material, obras poéticas e teatrais, etc. – não haveria necessidade de aqui nos determos a explicar a importância de estudá-los, pois compõem parte fundamental do imaginário social da sociedade ocidental. Esses temas “ainda persistem, e persistirão, pois estão demasiadamente vinculadas às mais notáveis produções da poesia e das belas artes, antigas e modernas, para caírem no esquecimento” (BULFINCH, 2012, p. 13).

Dialogaremos com alguns conceitos historiográficos que são imprescindíveis para que alcancemos nossos objetivos, portanto faremos um breve apontamento sobre dois desses conceitos que têm importância fulcral para nossa análise: Imaginário e Representação.

Outro desses conceitos fundamentais é o de longa duração braudeliana. Por meio dele buscaremos evidenciar a permanência de elementos próprios da arte pictórica nipônica, dos *emakimono*, pergaminhos ilustrados feitos a partir do século XI ao desenvolvimento do

mangá como hoje o entendemos, no século XX. Assim como por meio da epigrafia, estudo das tabuinhas em linear B, afrescos dos templos e principalmente vasos decorados, analisar as permanências no culto e características associadas à deusa Atena, do período micênico ao arcaico, sempre atentos a não nos mesmerizar ante ao ídolo da tribo dos historiadores: a obsessão pelas origens.

Será na primeira parte do trabalho a qual nos ateremos mais detidamente na arte sequencial japonesa, o mangá. Mais especificamente, abordaremos a recepção do mangá na sociedade hodierna, no arquipélago japonês e no Ocidente. Sua influência como propagador da cultura nipônica para realidades tão distintas, e sua relevância para a Indústria Cultural.

O exame crítico das fontes constitui uma preliminar indispensável para a investigação histórica e, no caso específico da antiguidade grega, a relativa raridade da informação preservada obriga o historiador a apelar para todos os recursos, cotejando e colocando em perspectiva todos os tipos de dados: textos, imagens e vestígios arqueológicos, em forma de *corpus* descritivo.

Mais uma vez a pluridisciplinaridade será imprescindível para o entendimento do nosso tema, pois, principalmente para os períodos em que o gênero histórico ainda não havia sido criado, e mais importante ainda, para os períodos em que não contamos com registros escritos. Bloch já destacava que o historiador não deve ignorar “a imensa massa dos testemunhos não escritos”. A grande dificuldade aqui se dá pelo fato das informações relativas ao tema serem frequentemente pouco acessíveis e contendo estudos de alto nível de especialização. Entretanto, não pretendemos elaborar uma análise extremamente profunda dos materiais arqueológicos relacionados à nossa temática, mas uma síntese, que como qualquer síntese, tende a ser inevitavelmente redutora. Porém mergulharemos profundo o suficiente para extrair desses estudos a contribuição necessária para o entendimento das práticas sociais, principalmente religiosas, associadas à deusa Atena.

Para a análise da deusa Atena é indispensável a leitura dos grandiosos poemas épicos, pois é sob a luz de Hesíodo e Homero que obtemos as mais elaboradas descrições das diferentes facetas atribuídas à deusa grega da guerra. As obras de poetas líricos e dramaturgos do período arcaico e clássico, que não apenas discorreram sobre a guerra em suas obras, como participaram ativamente delas, como de praxe a *umpolitikoi*, o cidadão da pólis, também nos prestarão significativa contribuição.

Como nos textos considerados inaugurais do gênero histórico, também nos ateremos à análise da guerra, posto ser esta a principal atribuição de Atena e narrativa fundamental do mangá Cavaleiros do Zodíaco. Tal como Heródoto ao descrever as Guerras Médicas (entre gregos e o Império Persa) e Tucídides a Guerra do Peloponeso (entre a Liga de Delos, liderada por Atenas e a do Peloponeso, por Esparta), que viram nos respectivos conflitos uma luta por valores (Democracia contra a tirania, *sophrosyne* (“moderação”, “temperança”) contra *hybris* (“descomedimento”)), também analisaremos os valores que, em Cavaleiros do Zodíaco, guiam as ações de Atena e permitem a seus cavaleiros superarem os mais poderosos adversários: a fé na justiça e no amor. Em outras palavras, a luta entre o bem e o mal, dicotomia ausente na mitologia dos antigos gregos, mas presente em diversas culturas que compõem o intrincado mosaico de representações presentes no mangá de Kurumada.



Ressaltamos que, por mais que uma obra centre-se em um passado distante ou aborde temas que não nos são contemporâneos, tais obras nos relatam mais sobre a atmosfera mental que respira seu autor - o lugar social em que foi produzida - do que a sociedade que lhe serviu de inspiração, bem como contribuem na formulação de um imaginário popular sobre a história.

2.A IMAGEM COMO OBJETO DE ESTUDO

2.1. Iconografia, representações e imaginário social.

Somos cotidianamente bombardeados por imagens. As incessantes campanhas publicitárias, presentes em muros e *outdoors*, ocupam cada vez mais espaço nas páginas de revistas e jornais, adesivadas nos automóveis ou mesmo ostentadas como símbolo de *status* pelo próprio consumidor em peças do vestuário pessoal, além dos *spams* que pululam nos *sites* e entopem nossas caixas de *e-mail*. São mais que simples poluição visual, contribuem para a formação de referências com as quais vemos e compreendemos o mundo e nos incutem definições de valores, conduta, padrões de beleza e comportamento.

Em um mundo cada vez mais imagético, pictogramas constituem parte considerável da comunicação escrita analógica. Os *emojis* (do japonês *e* "imagem" e *moji* "letra"), tal como seu antecessor, os emoticons (junção das palavras inglesas *emotion* "emoção" e *icon* "ícone") enriqueceram o léxico nas comunicações virtuais ao introduzir recursos paralinguísticos (repertório de elementos não verbais da comunicação). Escritas pictográficas como os hieróglifos egípcios ou a escrita logográfica maia e ideogramas de diversas línguas orientais fazem uso de imagens como recurso comunicacional, representando, por meio de símbolos e desenhos, ideias, conceitos, emoções e sentimentos.

Devido à possibilidade de transmitir com maior clareza as emoções e o estado de espírito, poder deixar claro o tom jocoso ou sarcástico de uma mensagem ou ainda fazer indiretas, os *emoticons* e *emojis* parecem não ser apenas mais uma das inúmeras e efêmeras modas contemporâneas. Segundo levantamento da *Global Language Monitor*, a palavra mais usada em 2014 foi o *emoji* . Em 2015, o dicionário britânico Oxford escolheu o *emoji*  como a palavra do ano. O prêmio *Oxford Dictionaries Word of the Year* fora concedido nos anos anteriores às palavras "selfie" e "GIF", ambas relacionadas à produção de imagens. Antes de nos fazer retornar à escrita pictórica, como vociferam alguns críticos, a presença de sinais pictóricos na comunicação salienta a importância crescente das imagens na interação entre os indivíduos da sociedade hodierna.

No que concerne à proliferação de imagens a que somos inclementemente submetidos, o título de propagadora por excelência da enorme torrente imagética que nos submerge cabe à indústria cultural, mais especificamente aos meios de comunicação em

massa. O cinema, a programação televisiva (filmes, novelas, séries, telejornais, desenhos e *animês*) e, paulatinamente, acompanhando o aumento da inclusão digital da população, as produções elaboradas por sites exclusivos para assinantes, como o *Netflix*, são, cada vez mais, componentes de significativa importância na formação cultural da sociedade.

Segundo Ferreira (2015, p. 17) “Toda imagem é sempre uma mensagem de alguém para alguém, ela supõe sempre também, necessariamente, a comunicação através de um texto subliminar ou superliminar, a transmissão de alguma coisa: conhecimentos, crenças, hábitos, valores”.

Por meio dessas representações, elaboramos nosso sistema simbólico e tecemos nosso Imaginário Social, composto pelas representações de mundo com as quais os homens percebem a realidade e significam sua existência. As representações são “[...]geradoras de condutas e práticas sociais, dotadas de força integradora e coesiva, bem como explicativa do real. Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade”(PESAVENTO, 2003, p.39).

A partir desse Imaginário moldamos uma auto-representação, tanto individual como coletiva e traduzimos uma realidade social exterior, historicizando-a.

Através dos seus imaginários sociais, uma coletividade designa a sua identidade; elabora uma certa representação de si; estabelece a distribuição dos papéis e das posições sociais; exprime e impõe crenças comuns; constrói uma espécie de código de “bom comportamento”, designadamente através da instalação de modelos formadores tais como o do “chefe”, o “bom súdito”, o “guerreiro corajoso”, etc. Assim é produzida, em especial, uma representação global e totalizante da sociedade como uma “ordem” em que cada elemento encontra o seu “lugar”, a sua identidade e a sua razão de ser (BACZKO, 1985, p. 309).

Apesar da inconteste importância do estudo de fontes iconográficas, poucos trabalhos acadêmicos se dedicam a analisá-las. Nas escolas, a inserção da linguagem dos quadrinhos, via parâmetros curriculares nacionais, deu-se desde 1997, reconhecendo a capacidade de, por meio deles, trabalhar a compreensão de diferentes formas de linguagem (escrita e imagética). Mas quando estes recursos imagéticos são utilizados, seja o cinema (cuja exibição é por vezes usada descaradamente como meio de se abster do trabalho por um certo tempo) ou, ainda mais raro, de quadrinhos, pinturas, afrescos, iluminuras, etc., utiliza-se

desses materiais como meras ilustrações do tema abordado na aula, sem uma análise criteriosa da imagem em si e as diversas informações nelas presentes, o lugar social do autor, a carga ideológica, etc.

O estudo das representações e do imaginário pode ser feito tanto sobre imagens iconográficas quanto sobre discursos, pois ambos reproduzem figuras de memória, e cada imagem é um traço da mentalidade coletiva de sua época. Nesse sentido, uma obra de arte está repleta de imagens da memória e da imaginação, e nunca expressa somente as ideias de seu autor, mas remete sempre ao contexto histórico que o envolve. Assim, um autor, por mais que tente ser original, não pode fugir ao imaginário ao qual pertence e compartilha com muitos outros (FERREIRA, 2015, p.27).

O interesse de grande parte dos alunos por histórias em quadrinho contrasta com o desinteresse e/ou receio de lançar mão de uma ferramenta por parte dos professores, ainda encarada em certos âmbitos como uma fonte e objeto de estudo inferior. Desde o advento da Nova História Cultural, que adentrou tímida e tardiamente a academia brasileira, o estudo do invisível (o imaginário social, as crenças, sonhos, sentimentos e valores de uma sociedade em determinado contexto temporal) ganhou ênfase ao mesmo tempo em que a invisibilidade do visual aos poucos vem se desfazendo.

“Por falta de interesse ou de competência, os historiadores das sociedades ou das culturas negligenciaram durante muito tempo as fontes iconográficas, deixadas à erudição museográfica ou ao comentário estético” (CHARTIER, 1993, p.405). Apesar de ainda haver resistência por parte de historiadores que “preferem lidar com textos e fatos políticos ou econômicos e não com os níveis mais profundos de experiência que as imagens sondam” (BURKE, 2004, p. 12)

Essa realidade vem sendo lenta, mas, paulatinamente, alterada. A multiplicação das fontes de pesquisa tem proporcionado o diálogo com outros documentos e possibilitado novas reflexões metodológicas graças ao intercâmbio epistemológico promovido pela interdisciplinaridade. Reflexões fundamentais, pois, como bem definiu o historiador da arte Jacob Burckhardt, as imagens são “testemunhas de etapas passadas do desenvolvimento do espírito humano”, objetos “através dos quais é possível ler as estruturas do pensamento e representação de uma determinada época” (BURKE 2004: 13).

2.2 Arte sequencial e industrial cultural

A indústria cultural tem se tornado o principal disseminador de referências populares sobre a História, desempenhando um expressivo papel na divulgação do conhecimento histórico. Entretanto, diferentemente da boa prática historiográfica, o esforço por uma análise imparcial e a busca por uma rigorosa interpretação o mais próxima possível dos fatos pregressos não configuram os principais interesses dos produtores da indústria cultural, os quais, por conseguinte, são responsáveis pela propagação de inúmeros estereótipos.

As Histórias em quadrinhos, os desenhos animados e o cinema compartilham o fato de serem inteligíveis a partir do dinamismo de elementos estáticos. No cinema (do *gregokinema*, que significa “movimento”) é devido à rápida sucessão de imagens estáticas que nós, espectadores, temos a sensação de movimento. Nos quadrinhos cabe à imaginação do leitor a tarefa de realizar um encadeamento dinâmico ao completar as lacunas entre as imagens, dando-lhes assim, sentido de continuidade. Em seu uso da sequência visual, os quadrinhos substituem o tempo pelo espaço, é nele que bate o coração dos quadrinhos.

É no contexto social da comunicação de massa (*mass media*) que foram realizadas as primeiras críticas às histórias em quadrinho. No mais conhecido ensaio sobre o tema, *A Indústria Cultural: O esclarecimento como mistificação das massas*, que compõe o livro *Dialética do Esclarecimento* (ADORNO, 1985), Theodor Adorno e Max Horkheimer fazem duras críticas aos mecanismos da comunicação de massa, tendo o cinema como foco da análise. Como visto, tais observações podem se aplicar às diversas vertentes da arte sequencial, dentre elas os quadrinhos.

O termo Indústria Cultural foi cunhado por considerar que toda criação humana, mesmo no âmbito da cultura, pode ser reproduzida em série, tal qual em uma linha de montagem industrial. Segundo Bosi (2000, p.52) “o teor do imaginário, da originalidade, da inovação que a cultura de massa pode oferecer é limitado não por uma fatal carência de talento dos realizadores artísticos, mas por força da organização industrial – burocrática que a rege estruturalmente”.

As obras de arte, idéias, valores, são transformadas em mercadorias. Este deixa de ter o caráter único, singular, deixa de ser a expressão da genialidade, do sofrimento, da angústia de um produtor (artista, poeta, escritor), para ser um bem de consumo coletivo, destinado, desde o início, à venda, sendo avaliado segundo sua lucratividade ou aceitação de mercado e não pelo seu valor estético, filosófico, literário intrínseco (FREITAG, 1986 p. 72).

Tal processo de contenção das capacidades criativas levaria a uma gradual estultificação da cultura. A produção de obras menos complexas e originais seria, obviamente, voltada à população menos instruída, à “massa”, que não apenas a consumiria, como seria moldada pelo teor ideológico contido de forma implícita e explícita nas mesmas. Daí o termo, carregado de preconceito: Cultura de Massa.

Muitas das contundentes críticas realizadas pelos frankfurtianos, foram e ainda são, obviamente, aplicadas de forma acertada a grande parte do conteúdo produzido pela Indústria Cultural, porém, é sempre prudente evitar generalizações, pois já na época em que escreveram, na década de quarenta, o cinema, as animações, histórias em quadrinho, música e a literatura de maior alcance popular, contavam com obras que “uniram o valor cultural (aqui entendido da forma mais ampla e conceitual possível) ao valor do prazer de uma determinada leitura, seja a filmológica, seja a quadrinhográfica” (CIRNE, 2004, p.3).

Na década de sessenta surgem os primeiros ensaios no campo da estética e da semiótica, dos quais *Apocalípticos e Integrados*, do italiano Humberto Eco, torna-se um livro-marco de um olhar estético-semiótico das histórias em quadrinho. Escrita em 1964, a obra “surge num momento de fascinantes debates políticos e os mais diversos questionamentos artísticos, literários e culturais: a própria contracultura ensaiava seus primeiros passos. E o cinema vivia seu melhor momento criador”. (CIRNE, 2004, p. 6)

É pelo jargão crítico cinematográfico que Humberto Eco analisa os onze enquadramentos da página inicial da série quadrinística *Steve Canyon*, de Milton Caniff. Apesar das teorias da linguagem dos quadrinhos e do cinema estarem quase sempre relacionadas, Eco desenvolveu uma série de formulações para o que denominou “semântica dos quadrinhos”, discorrendo de forma mais adequada sobre o discurso gráfico-narrativo-visual próprio da linguagem quadrinística, sua sintaxe específica, como bem expressa:

A relação entre os sucessivos enquadramentos mostra a existência de uma sintaxe específica, melhor ainda, de uma série de leis de montagem. Dissemos ‘leis de montagem’, mas o apelo ao cinema não nos pode fazer esquecer de que a estória em quadrinhos ‘monta’ de modo original, quando mais não seja porque a montagem da estória em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de descontinuidade ideal através de uma fatal descontinuidade (ECO, 1970, p.146).

Em 1970, ano em que *Apocalípticos e Integrados* é publicado no Brasil, surgem duas outras importantes obras sobre análise quadrinística: *A Explosão Criativa dos Quadrinhos* do professor e poeta Moacyr Cirne, livro teórico inaugural do gênero no país, e *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner, em que os quadrinhos, assim como as animações e o cinema, são pela primeira vez descritos conjuntamente como sendo arte sequencial, conceito teórico amplamente difundido e utilizado para análise quadrinística a partir de então. Eisner é considerado um Dom Quixote dos quadrinhos, pois defendia o valor artístico destes- sua capacidade de expressar sentimentos, suscitar emoções pessoais e profundas- quando ainda eram vistos como algo marginal e simplório.

Para os apocalípticos, como por exemplo, os teóricos da Escola de Frankfurt, a Indústria Cultural, que detém os mecanismos dos meios de comunicação em massa, ao fundir cultura e entretenimento, deprava a cultura e realiza uma “espiritualização forçada da diversão”. Tal visão não é apenas elitista, mais arraigada de preconceitos, pois pressupõe haver diferentes tipos de produção cultural, sendo parte delas inacessível ao cidadão comum se não por meio de uma simplificação ou, em suas palavras, depravação das mesmas. Para estes teóricos, os meios de comunicação de massa não teriam a função de democratizar a cultura e a informação, sendo meras ferramentas com as quais as classes dominantes alienam aqueles que os consomem.

Preconceito comum presente entre muitos dos apocalípticos contemporâneos, que por posição social ou maior grau de instrução formal, os “intelectuais”, leem o mundo a partir do prisma de sua vaidade moral, pela qual o “povo” (conceito tão amorfo quanto o de “massa”, no qual a *intelligentsia*, principalmente os que se dedicam à vida acadêmica, acreditam não se incluir), como não sendo dotado de reflexão crítica quanto ao teor ideológico, implícito e explícito, presente nas produções da Indústria Cultural, cabendo a eles o papel de tutores intelectuais, que por meio de suas obras, sejam acadêmicas ou artísticas, pregariam concepções de mundo que evitariam a completa alienação.

Para os Integralistas, grupo ao qual este trabalho se insere, o enorme acervo ofertado a baixos preços ou mesmo de forma gratuita, como alguns sites, emissoras de TV e sistemas de rádio (mantidos pela publicidade), ao democratizarem o acesso à informação, tornam-se, também a principal ferramenta de combate à alienação da qual são acusados de propagar. O cinema, os quadrinhos, a indústria fonográfica, etc. transmitem inúmeras formas de ver o mundo, algumas quase hegemônicas, mas também outras diametralmente opostas, propagadas pelos mesmos meios de comunicação.

A visão pessimista de encarar a questão da influência dos *mass media*, ainda preponderante na academia, “é um obstáculo à reflexão sobre o lugar estratégico que esses meios ocupam na cultura e na transformação das sensibilidades, nos modos de perceber o espaço e o tempo e de construir imaginários e identidades” (FERNANDES, 2015, p.2).

3. MANGÁ: DO MUNDO FLUTUANTE À CONQUISTA DO MUNDO.

No século VIII, o Japão sofreu forte influência cultural chinesa, dos muitos elementos culturais mimetizados, as produções artísticas tiveram grande destaque. Apesar de o Japão apresentar antiquíssima tradição pictórica, no período Heian (794-1185) ela atingiu outros níveis. A riqueza ostentatória do período faz florescer uma cultura refinada, que dentre os muitos exemplos de sofisticação (nas esculturas, cerâmicas, roupas, etc.) produziram o *semakimono*, pergaminhos ilustrados que podiam ultrapassar os quinze metros, repletos de ilustrações, que ao serem desenrolados (da direita para a esquerda, como os mangás modernos), produziam a sensação de movimento, e assim narravam histórias (cujo entendimento era facilitado pela presença de inscrições prosaicas e poéticas). Os pergaminhos eram desenrolados gradualmente, revelando uma sucessão de cenas que produziam a sensação de ação e de cronologia dos fatos, muitas vezes somados a ideogramas que auxiliavam no entendimento das representações artísticas. (FEIJÓ, 2013, p.15)



Figura 1. Emakimono “Sutra of Cause and Effect in the Past and Present”. Kyoto National Museum²

Gradualmente, a influência chinesa declina e a arte produzida no arquipélago ganha características próprias.

² Fonte: <http://www.kyohaku.go.jp/eng/dictio/shoseki/50einga.html>

[...] surgiram valores estéticos próprios, como o *okashi* e, em particular a (*mono no aware*), uma estética que continua muito presente no Japão contemporâneo. O *akashi* refere-se a algo invulgar e geralmente divertido, muitas vezes num sentido relativamente trivial, como uma quebra de etiqueta. A *mono no aware*, que é geralmente expressa através do simbolismo da natureza, representa a ideia de que a vida é bela, mas efêmera. É traduzida literalmente como “tristeza das coisas” (HENSHALL, 2011, p. 48).

Durante o período Edo (1603-1868), Tokugawa Ieyasu, líder de uma importante família de samurais, recebeu do imperador o título de chefe supremo, *sei-i-tai-shôgun*. Ieyasu centraliza o poder antes dividido entre os vários *daimyos*, poderosos proprietários de terras, que exerciam poder quase absoluto em suas propriedades (semelhantemente aos senhores feudais da Europa medieval), e transfere a sede de seu governo para Edo (atual Tóquio), inaugurando um período de grande riqueza e prosperidade. As classes intermediárias enriqueceram e passaram a consumir *emakis* e mesmo as classes mais baixas compravam *kakemonos*, rolos de papel ou seda com provérbios, poesias e pinturas. O consumo se expandiu devido à produção em escala desenvolvida pela técnica de xilogravura chamada *ukiyo-e*.

Gostavam de gravuras coloridas em madeira, que eram muitas vezes sexualmente explícitas. Estas eram conhecidas como *shunga* (“imagens da primavera”) ou, mais geralmente, como *ukiyo-e*, “imagens do mundo flutuante”. “Mundo flutuante” era originalmente uma expressão usada pelos sacerdotes para se referirem à transitoriedade da vida, mas na Época de Edo passou a significar o mundo das relações humanas e, em particular, o das relações sexuais (HENSHALL, 2011, p. 91).

Katsushita Hokusai (1760-1849) é, dentre os artistas desse período, o de maior destaque. Além das xilogravuras, era também professor de desenho (feitos com pincel e nanquim). A pedido, publica sobre o título de *Edehon Hokusaimanga* (Manual dos mangás de Hokusai) uma série de ilustrações destinadas ao ensino de sua técnica (mangá significa, “desenho involuntário” ou “desenho irresponsável”, no sentido semelhante ao de “caricatura”).

Sua beleza gráfica reflete bem os momentos diversos da agitação do Período Edo. Hokusai Manga é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor, que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando sketches de imagens dos quadrinhos (LUYTEN, 2000, p. 98).



Figura 2. Kanagawaokinami ura (Grande onda de Kanagawa). KatsushikaHokusai. 1830-1833.

Um ano antes do fim do período Edo, marcado pelo término definitivo do isolacionismo japonês, o país participou da Exposição Internacional de Paris de 1867. As exposições japonesas incluíram *ukiyo-e*. Colecionadores e artistas se encantaram pelas gravuras em madeira e uma moda *ukiyo-e* se espalhou pela Europa influenciou movimentos artísticos no Ocidente, como os impressionistas e seus seguidores, que desafiavam as ideias artísticas veiculadas pela *Académie des beaux-arts*.

Sob a influência das gravuras japonesas, reproduziram em alguns dos seus trabalhos o estilo de composição do ukiyoe, as cores vivas e traços simples e soltos. Degas, Monet, Van Gogh e Gauguin foram alguns dos artistas que por vezes mostraram afinidade com os antigos mestres de xilogravura no Japão (MASATO, 2009).

O governo Meiji dedicou-se a modernizar o Japão seguindo os moldes ocidentais. Importou novas tecnologias, e muitos trabalhadores ocidentais passaram a viver no país, dentre eles o jornalista inglês Charles Wirgman e o francês George Bigot. Wirgman foi o precursor do humor ocidental no Japão; em seus desenhos retratava as diferenças culturais entre o Japão e o Ocidente. Seguindo o modelo da revista britânica *Punch*, cria a revista *The Japan Punch*, um marco na arte sequencial japonesa. "[...] Wirgman frequentemente utilizava balões em suas charges e Bigot, por sua vez, os arranjava em sequência, criando um padrão narrativo" (LUYTEN, 2000, p. 102).

O *cartoon* foi rapidamente assimilado pelos japoneses, que em 1877 produzem a revista *MaruMaruShinbum*. Graças ao trabalho de Rakuten Kitazawa, que denominava suas obras como mangá, o termo passa a ser utilizado para se referir a qualquer arte sequencial.

Suas histórias foram as primeiras seriadas com personagens regulares e se tornaram um grande sucesso.



Figura3.Early yonkoma.Rakuten Kitazawa³

A industrialização do Japão foi seguida por um forte processo de militarização. A discrepância entre as tecnologias bélicas nipônicas e do Ocidente fez com que as autoridades temessem que o país se tornasse (ainda mais) dependente e coagido pelo mundo ocidental. O rápido crescimento despertou pretensões expansionistas, que acabaram culminando na entrada do Japão na II Guerra Mundial. Nesse período, a indústria dos mangás, já bem desenvolvida, passou a produzir histórias de cunho propagandístico militar, assim como o Ocidente (Capitão América, Superman).

A guerra foi traumática e deixou cicatrizes profundas na alma japonesa. A derrota deixou claro à população que o Japão não era, como acreditavam, invencível. O imperador Hirohito foi obrigado a declarar-se, via rádio, como não sendo um deus-vivo. A humilhação da derrota, o terror dos bombardeios atômicos e a ocupação durante anos de tropas norte-americanas, que impunham severas restrições às produções culturais e de imprensa, marcou fortemente a sociedade japonesa, e isso se manifestou claramente nos mangás produzidos a partir desse período. Nessas terríveis circunstâncias, os mangás surgiram como entretenimento de baixo custo, acessível a todos, que servia como uma válvula de escape, um refúgio de todos

³fonte: <http://threestepoverjapan.blogspot.com.br/2010/01/more-on-rakuten-kitazawa.html>

os problemas que os abatiam, assim como um meio de crítica social e manifestação dos anseios e de mudança.

A partir de 1945 novas temáticas se popularizaram, e a ficção científica, com guerras galácticas, naves e robôs ocuparam um espaço privilegiado. A tecnologia deslumbrava o país que há menos de um século vivia em um regime de isolamento, dependendo da agricultura para subsistência, que se desenvolveu a ponto de superar, em poucas décadas, a maior parte dos países ocidentais, mas também sentiu na pele o poder de cindir o átomo e o gosto amargo da radiação. A chegada ao mercado de traduções dos grandes clássicos da literatura ocidental foi outro importante componente das narrativas elaboradas a partir de então.

Foi a obra de Osamu Tezuka que estabeleceu as fundações do mangá moderno, em *Shintakarajima* (A Nova Ilha dos Tesouros, de 1947) estando já bem delineadas as características que tornam um mangá facilmente identificável, como os olhos expressivos e os enquadramentos que parecem vir dos mais inusitados pontos de vista. Seus traços foram influenciados por animações ocidentais como o Mickey dos estúdios Disney, assim como pela cultura local.

Tezuka foi o primeiro desenhista a introduzir nos personagens, tanto masculino quanto femininos, os olhos grandes e amendoados. Confessa ter-se inspirado nas atrizes do teatro Takarazuka, cidade onde morava. Ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes, bastante aumentados, que, com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela brilhante no seu interior (LUYTEN, 2000, p. 128).

Os olhos grandes de suas personagens – traço herdado por grande parte dos mangakás (autor de mangá) – não têm a intenção de tornar o personagem cômico, como no *cartoon*, mas transparecer por meio deles, emoções e sentimentos, sem a necessidade de um texto para descrevê-las. Seu grande sucesso inicial foi *Tetsuwan Atomu*, literalmente, "Poderoso Atom", conhecido no Ocidente como Astro Boy, cheio de cenas de luta e ação, voltado para o público jovem masculino (estilo *shonen*). Tezuka é também o criador de *Ribon no kidi* (A Princesa e o Cavaleiro, de 1953) primeiro mangá *shôjo*, dedicado às meninas, onde foram estabelecidos muitos dos aspectos que caracterizam esse estilo (traços mais delicados, narrativa permeada por algum romance, rivalidades e superações de dificuldades típicas de

uma jovem japonesa). Suas obras já apresentavam o discurso clássico do mangá *shonen*: a superação de limites e conquista de objetivos pessoais, seguindo os padrões da jornada heroica, como proposto por Joseph Campbell (1993).

No final dos anos 1960, alguns mangakás começaram a produzir obras mais próximas da realidade japonesa de então, com conteúdo mais politizado e sexualizado, com enfoque nas questões cotidianas e problemas sociais. Ficaram conhecidos como *gekiga* (literalmente, “figuras dramáticas”), inicialmente *underground*, tiveram boa aceitação e influenciaram a produção *mainstream*. Por influência dos *gekiga*, os *shonen* ganharam maior carga psicológica e os aspectos subjetivos das personagens foram ainda mais ressaltados. Repletos de aventuras e humor, passaram a trazer também (dependendo do autor) cenas violentas ou eróticas. Mas, mesmo com as constantes evoluções e adaptações que o estilo (e o mangá de forma geral) vem ganhando ao se adequar à realidade e ao imaginário social do público que o consome, os mangás *shonen* ainda trazem, implicitamente, alguns conceitos fundamentais da cultura nipônica: *yūjo* (“amizade”, importância do grupo acima dos interesses pessoais) *Doryuko* (“esforço”, “perseverança”) e *shōri* (“vitória”). Hiroki Goto, editor da revista *Shonen Jump* explicou em 1991, o ideal *shonen*:

mostra que se você trabalhar duro pode conseguir qualquer coisa. Isso é o que nossas histórias dizem. E essa filosofia atrai tanto adultos como crianças'. O que parece vender a *Shonen Jump* e outros títulos para garotos de 6 a 60 anos são seus valores de amizade, perseverança e triunfo. Ao sobreviver à luta pela reconstrução de seu país desde a guerra, e agora à de reavivar a economia após a recessão, os japoneses continuam a encontrar inspiração e consolo nos heróis do *shonenmanga* (GRAVETT, 2006, p. 63).

McCloud (2005, p.81) destaca outra característica que difere os quadrinhos ocidentais do mangá. “Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o Oriente tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá”.

O mangá é hoje a produção artística japonesa mais vendida em todo mundo. Sua importância cultural e econômica fez com que no ano 2000 o Ministério da Cultura do Japão o declarasse como uma das formas de expressão tradicional do país. (GRAVETT, 2006, p. 22).

4. DE HOMERO A KURUMADA: REPRESENTAÇÕES DA DEUSA GREGA DA GUERRA NA ANTIGUIDADE E NO MANGÁ.

Neste capítulo desenvolvemos uma análise sobre a relação dos antigos helênicos com o numinoso, o lugar de homens e imortais no cosmo, e as relações entre ambos. Dedicamo-nos especialmente ao papel atribuído à Atena e em como a deusa da guerra foi representada na antiguidade e nos mangás modernos, as mudanças e permanências nas características a ela associadas.

À Atena são atribuídas diversas funções. Algumas talvez soem contraditórias às sensibilidades contemporâneas. Patrona dos artesãos que produzem obras admiráveis: artífices, oleiros, tecelãs, escultores, construtores de embarcações, qualquer obra feita com esmero e excelência. Provedora de grandes bens à humanidade, como a Oliveira, da qual se extrai diversos benefícios e graças à qual fora eleita Patrona da cidade que recebe seu nome, ensinou-nos o fabrico de carros de combate, da vela que conduz os barcos e auxilia e se apraz com a boa oratória nos discursos cívicos, que mantêm a justiça social nos tempos de paz, assim como é o baluarte dos guerreiros quando se lançam à guerra. Atena recebe a alcunha de “protetora da cidade”, mas é também a destruidora de cidades. No Hino Homérico de número 11, dedicado à deusa, encontramos ambas as descrições.

Por Palas Atena, protetora da cidade, começo a cantar,
a terrível, que juntamente com Ares se ocupa dos trabalhos da guerra,
da destruição de cidade e do combate. Ela também protege o soldado que
parte e o que retorna.
Salve, deusa! E dá-nos sorte e prosperidade (Cf.h.Hom.11a Atena, v.1-5).

Os gregos viam na guerra uma expressão normal da rivalidade entre as *polei*. Vista como natural e necessária, não constituía a vida social dos gregos um domínio à parte, ela é a própria política, “identificando-se, assim, com a cidade, pois o papel do guerreiro coincide com o de cidadão, ou seja, ele se manifesta como guerreiro, uma vez que ele é um agente político com o poder de decidir as questões comuns do grupo” (GRILLO, 2009, p.148).

Muitos desses aspectos foram reforçados e outros acrescentados ou perdidos no decorrer das transformações sociais às quais a sociedade helênica sofreu no transcorrer do

tempo, tanto por mudanças no seio da sociedade como pelo constante contato com os diversos povos com os quais interagiam.

O campo da religiosidade tende a ser reticente a mudanças, mas elas invariavelmente ocorrem. Neste trabalho limitaremos nosso recorte temporal entre os primeiros possíveis registros da deusa Atena até o início do período clássico, onde suas características se mantêm, em grande parte, pouco alteradas.

Discorreremos inicialmente sobre as fontes das quais extraímos essas informações, abordando brevemente sobre o contexto histórico em que foram produzidas. Em seguida analisaremos a forma em que nelas Atena fora representada, para então estabelecermos uma comparação com as representações da deusa no mangá *Saint Seiya*.

4.1 A FORMAÇÃO DO MUNDO GREGO E OS POEMAS ÉPICOS

4.1.1 O mundo minoico

A península balcânica é atestadamente habitada desde o paleolítico médio (cerca de 40.000 a.C), e graças à prática da navegação, durante o Paleolítico Superior (35.000 - 9.000) as ilhas do Egeu foram gradualmente recebendo seus primeiros assentamentos. O acelerado aprendizado de técnicas agrícolas e uso de novas ferramentas durante o Neolítico (7.000 - 3.500 a.C) gera debates quanto à possível difusão desses conhecimentos, se com ou sem estabelecimento de novos grupos humanos.

Durante o Bronze Antigo (3000-2000a.C.) ocorrem as mudanças mais significativas. É nesse contexto que florescem a refinada civilização cicládica, e no continente, a civilização heládica, mas é na maior das ilhas do Egeu que se desenvolve uma civilização que compete em complexidade e esplendor com as sociedades egípcia e do crescente fértil.

Denominada de Minoica devido ao lendário rei Minos, encanta pela exuberância da arquitetura e o requinte do artesanato, apreciado por diversos povos vizinhos, o que fez dos minoicos grandes comerciantes e navegadores. No Oriente, textos do reinado de Tutmósis III se referem aos “Grandes chefes do país de Keftiu”, e um documento do palácio da cidade de Mari (hoje no território Sírio às margens do Eufrates) menciona “para os cretenses” e “para o interprete do chefe dos mercadores cretenses”. No Ocidente foram encontrados objetos minoicos até na Sicília.

De todas as várias contribuições cretenses para o mundo grego, destaca-se o desenvolvimento de sistemas de escrita, um hieroglífico e outro denominado Linear A.

Invenções locais que aparentemente nada devem aos sistemas orientais ou egípcios desenvolvidos há mais de mil anos, serviram de modelo para o cipro-minóico [...] e para o linear B empregado pelos micênicos para notar o grego (dextroverso: da esquerda para a direita)(LEFÈVRE, 2013 p. 54).

As estruturas sociais que mantinham uma rede comercial tão extensa e influente são ainda em grande parte desconhecidas. O mito do minotauro - no qual o herói Teseu derrota a criatura, encerrando assim a obrigação de Atenas de enviar a cada ano sete efebos e sete virgens - nos faz supor que houve uma expansão do poderio cretense até o continente, impondo, talvez, um certo nível de dominação.

Tal como Astérion sucumbe diante da espada de Teseu, a civilização minoica é subjugada por um povo belicoso que se infiltrou na península balcânica, trazendo consigo o domínio do ferro, e comunicando-se em uma língua indo-europeia.

4.1.2 O mundo micênico

O sítio de Micenas, escavado nos anos 1870 por Heinrich Schliemann, dá nome à civilização micênica. Segundo Levêfre, a partir do início segundo milênio, expandiu-se demograficamente devido ao desenvolvimento de culturas e criação de animais. Essa prosperidade, amplificada devido à expansão do comércio marítimo, explicaria a emergência da aristocracia guerreira, detectável devido à temática guerreira e de caça nos vestígios arqueológicos, assim como pela proliferação de palácios-fortalezas.

É plausível que tenha havido uma divisão em principados, mas a excepcional densidade de sítios na região da Argólida gera calorosos debates sobre a possibilidade de, como o Agamêmnon homérico, um rei micênico ter “vassalizado” seus vizinhos. Ao dominarem os minoicos, os micênicos adaptam para sua língua o sistema de escrita cretense, desenvolvendo assim o Linear B, no qual, além de registro contábeis (a maioria) temos também importantes referências a outras esferas sociais, como inscrições relacionadas às divindades, o que nos permite esquadrihar as possíveis continuidades de culto do período micênico (e mesmo minoico) até de épocas posteriores. O panteão conhecido a partir dessas

inscrições é essencialmente grego, apesar de deuses importante não constarem nas mais de cinco mil tabuinhas encontradas.

O colapso do mundo micênico é um dos maiores enigmas da antiguidade. A partir do século XII a.C. diversos sítios importantes são destruídos (Pilos, Tebas, Micenas) e muitos outros abandonados. Nesse mesmo período são realizadas construções defensivas como reforço de muralhas e proteção ao acesso de cisternas. A acrópole de Atenas é transformada em cidadela e multiplicam-se os sítios-refúgios em lugares altos de Creta. Anteriormente visto como súbito e generalizado, o fim do mundo micênico é atualmente entendido como um processo de longa duração, gradual e diversificado. “É o fim de um sistema antes de ser o fim de um mundo”. (LEFÈVRE, 2013, p.71).

Movimentos de população, desastres naturais, conflitos internos? Muitas são as hipóteses para a decadência do mundo micênico. O Mediterrâneo como um todo passou por turbulências e significativas mudanças durante o intervalo entre os séculos XIII e XII a.C.: Fim do poderoso império hitita, destruição do reino de *Alashiya* em Chipre, destruição de Ugarit, luta entre os egípcios e os “povos do mar”. Nesse contexto tentou-se enquadrar a guerra de Tróia homérica. “Excessivamente rígido e excessivamente centralizado, o sistema palacialteria sido incapaz de adaptar-se e de fazer frente a turbulências de origem diversas mas ocorrendo em cadeia e, pelo menos em parte, com ligações de causa e efeito”. (LEFÈVRE, 2013, p.73)

4.1.3 A escrita do grego e os poemas épicos

Durante o período que ficou conhecido como *dark ages* “idades obscuras” (séc. XI-X a.C.)—devido ao mesmo preconceito relacionado à Idade Média, de que teria sido um momento de decadência entre duas fases notáveis - há uma severa escassez de documentos, o que dificulta a sua compreensão. Nessa época os gregos adaptam o alfabeto fenício às necessidades de sua língua (notação das vogais) e inscrições em grego aparecem inicialmente em contextos funerários e dedicatórias aos deuses. “Assim as “idades obscuras” deixam para a posteridade a mais bela herança possível. Os gregos saberão fazê-la frutificar no período seguinte(século VIII), às vezes qualificado de “renascimento”, no qual ressoam principalmente os cantos de Homero e Hesíodo”. (LEFÈVRE, 2013, p. 86)

Apesar de existirem diversos dialetos, havia mútua compreensão entre eles, tanto na grafia quanto na fala. O panteão divino era essencialmente o mesmo e templos e

festivais pan-helênicos pontilhavam toda a Grécia. Além da língua e da religião, um dos mais poderosos agentes de unidade cultural são os poemas homéricos e hesiódicos, que desde o século VII adquiriram um caráter pan-helênico.

Explorar essas obras-primas é indispensável, não só porque constituíram as referências dos gregos durante séculos, mas também porque, em certa medida, são testemunhos de um período de transição em que a cidade se desenvolve e que o mundo grego conhece uma expansão sem precedente (LEFÈVRE, 20013, p.87).

Esses poemas foram os maiores instrumentos pedagógicos para o espírito helênico (princípio *dapaideia*⁴). Por meio deles, eram transmitidos conceitos fundamentais para o modo de vida grego. Os poetas trágicos bebem dessa fonte ao apropriarem-se dos mitos e os adaptarem para o uso da comunidade política. Como destacou Vernant (2006, p.16-17), “a atividade poética continuou a exercer esse papel de espelho que devolveia ao grupo humano sua própria imagem, permitindo-lhe apreender-se em sua dependência em relação ao sagrado”.

Hesíodo, ao celebrar as Musas, antes de apresentar o canto que elas lhe propiciaram, estabelece a relação existente entre ele e essas divindades, pois o valor (de verdade), ou seja, a autoridade do canto que apresenta, depende dela. Hesíodo, um mortal, pode nos falar sobre eventos que não presenciou, por ser um afortunado pelo dom das Musas, que lhe deram um cetro de louro e sopraram-lhe voz inspirada para glorificar o que será e foi.

Ele é afortunado, quem as Musas amam; de sua boca flui doce voz.
 Pois se alguém, com agrura no animo recém-afligido
 seca no coração, angustiado, mas um cantor,
 assistente das Musas, glórias de homens de antanho
 e deuses ditosos, que o Olimpo ocupam, cantar,
 de pronto ele esquece as tristezas e de aflições alguma
 se lembra: rápido as desviam os dons das deusas (Cf. Hes. *Th.* 96-103).

Homero as evoca para poder enumerar os comandantes daqueles que foram lutar em Tróia:

⁴ Modelo ideal de educação da Grécia Antiga, que visa tornar o homem um cidadão perfeito, com excelência moral e física, capaz de exercer um papel positivo na sociedade.

Dizei-me agora, ó Musas que no olimpo tendes vossas moradas –
 Pois são deusas, estais presentes e todas as coisas sabeis,
 Ao passo que a nós chega apenas a fama e nada sabemos-,
 Quem foram os comandantes dos Dânaos e seus reis.
 A multidão eu não seria capaz de enumerar e nomear,
 Nem que tivesse dez língua, ou então dez bocas,
 Uma voz indefectível e um coração de bronze,
 A não ser que vós, Musas Olímpias, filhas de Zeus detentor da égide,
 Me lembrásseis todos quanto vieram para baixo de Ílion(Cf. *Il.* 2.485-92).

Assim, para o mundo helênico, onde a religião não ocupava um setor específico da vida social, sendo, portanto, permeada pela religiosidade em todos os seus aspectos, qualquer atividade humana é em última instância um ato religioso, hierofânico. Evocar as Musas concede aos aedos⁵ a autoridade para narrar aquilo, que sem elas, desconheceríamos.

4.2 OS DEUSES HELÊNICOS

4.2.1 As divindades no mundo grego antigo

As divindades helênicas diferem-se muito da representação de deus de alguém criado sob a cultura ocidental, profundamente marcada pelas três grandes religiões abraâmicas: judaísmo, cristianismo e o islã. Não há dicotomia entre o bem e o mal, o conceito de pecado não rege a conduta nem na terra nem no Olimpo. Mais ricos em nuances, os deuses do panteão grego podem ser nobres e justos, outros, perversos e cruéis, e dependendo da situação, transitar entre os extremos, motivados por sentimentos tão humanos como amor, paixão, raiva, ciúmes, inveja e rancor.

Homero e Hesíodo não eram teólogos, mas o canto de aedos e rapsodos contribuiu significativamente na maneira com que os gregos representavam e se relacionavam com o numinoso, sendo ainda hoje uma das fontes de maior relevância para quem deseja melhor compreender essa relação.

Nas narrativas por eles entoadas, os deuses intervêm constantemente, protegendo seus preferidos, retribuindo, quando desejam, hecatombes e orações, guiando tropas no odioso campo de batalha ou compartilhando em amor o mesmo leito.

⁵ Do grego *aoidós*, significa “cantor”. Os poemas eram cantados por aedos acompanhados por um pequeno instrumento de corda, a *phórmix*. (VIDAL-NAQUET, 2011, p. 15). Os rapsodos não compunham ou improvisavam, eram recitadores.

É fácil ao ouvinte/leitor, por compartilhar de semelhantes virtudes, emoções e desejos, ver maior proximidade com estas figuras divinas do que com um deus livre de todo vício e mal, que nos teria criado à sua própria imagem e semelhança. “Sede vós, pois, perfeitos, como é perfeito o vosso Pai que está nos céus” (BÍBLIA, Mateus, 5, 48). Há, entretanto, uma fronteira essencial que difere e estabelece uma rígida hierarquia entre homens e deuses: a imortalidade.

A efemeridade da vida humana é magnificamente retratada nas palavras do príncipe lício, Glauco:

Assim como a linhagem das folhas, assim é a dos homens.
As folhas, atira-as o vento ao chão; mas a floresta no seu viço
faz nascer outras, quando sobrem a estação da primavera
assim nasce uma geração de homens; e outra deixa de existir (Cf. *Il.* 6.146-49)

Os deuses são “sempre-eternos”, Não sofrem a decrepitude da velhice, nem são subjugados pela morte, *athanatoi*. “Os deuses não tem o mesmo sangue que os humanos, o deles se chama *ichór*. Não consomem vinho, nem pão, mas sim néctar e ambrosia, que significa bebida da imortalidade” (VIDAL-NAQUET, 2002. pg 66).

São-nos superiores em tudo, é impossível contempla-los em suas formas originais, tal o esplendor. Manifestam-se na maioria das vezes transformados em humanos, pessoas conhecidas de com quem interagem ou assumem uma forma menos magnífica, mas ainda facilmente distinguível de um reles mortal. Infinitamente mais fortes, deslocam-se velozmente:

E ela lançou-se dos píncaros do Olimpo. Tal como astro enviado pelo Crônida. Estrela brilhante, deque se projetam abundantes centelhas. Assim se lançou em direção à terra Pallas Atena, aterrando no meio deles com um salto; e espantou dominou quem olhava (Cf. *Il.* 4.74-9).

Ouvem as preces que lhes são dirigidas e, se desejarem, as respondem, como fez Apolo ao infligir muitas mortes ao exército aqueu⁶, por ter Agamenon humilhado e não devolvido a filha de Crise, sacerdote do deus, que suplicara

⁶ Homero, ao se referir aos sitiados de Tróia, emprega indiferentemente três termos: aqueus, dânaos (descendentes de um dos reis míticos que criaram a Grécia) ou argivos (Argos era uma cidade, mas também significa “planície bem visível” (VIDAL-NAQUET, 2011, P.38)

Se alguma vez ao belo templo te pus um teto, ou queimei para ti as gordas coxas de touros ou de cabras, faz que se cumpra isto que te peço, que pagues com tuas setas os Dânaos as minhas lágrimas (Cf. *Il.* 1.39-42).

“Estão livres para aceitar ou recusar o sacrifício. As mulheres troianas oferecem vestes e trabalhos magníficos à Atena, mas a deusa recusa, um anúncio de desastre para os troianos. Nesse particular os deuses não podem ser coagidos” (VIDAL-NAQUET, 2011, p.75)

Entretanto, não são onipresentes. Conjecturando dolo aos troianos, Hera, esposa de Zeus, embeleza-se e o visita no pico do Monte Ida, de onde ele contemplava a contenda. “Assim que a viu, o amor evoluiu-lhe o espírito robusto, tal quando primeiro fizeram amor”(il. XIV, v.194-195). Ocultos em uma nuvem dourada, nos braços de Hera fora Zeus subjugado pelo prazer e pelo Sono, em maiúsculo, pois Hypno, temeroso de adormecer a Zeus, foi persuadido por Hera, que lhe ofereceu como esposa, Pasítea, deusa a quem ele sempre amara. Enquanto dormia, Poseidon liderou o exército aqueu em uma ofensiva, outorgando-lhes glória no combate.

"Para pensar o corpo divino na sua plenitude e na sua permanência é preciso, portanto, descartar de dos homens todas as características que têm a ver com sua natureza mortal e denunciam seu caráter transitório, precário, inacabado." (VERNANT, 1999, p.19) Comparados aos deuses, nossa insignificância fica nítida diante dos “efeitos do superlativo” com que os poetas épicos os apresentam, como Apolo ao destruir as fortificações dos aqueus “com a facilidade do menino que espalha areia na praia junto do mar” (Cf. *Il.* 15.362-63)

Acrescentemos a todas as características já mencionadas a beleza excepcional. Ao elogiar o corpo ou rosto de uma mulher ou herói, diz-se que é “igual dos deuses”, entretanto, como em todo o resto, nesse aspecto também não há comparação, "já que não acontece nem convém a mulheres mortais com imortais em forma nem porte rivalizar"(Cf. *Od.* 5.212-13), afirma Calipso ao ser deixada por Odisseu, que consciente desta realidade, ainda assim retornava para seu lar e esposa.

Ainda que tão inferiores, muitos humanos despertaram a admiração dos imortais, como Ganimedes (simbolizado na constelação de aquário), que foi levado ao Olimpo e tornado imortal para servir aos deuses o néctar e a ambrosia. A beleza feminina foi irresistível

para grande parte dos deuses, com quem se deitaram e tiveram filhos que se destacavam dentre os demais.

Dentre eles, Zeus fora o mais pródigo. Com mulheres mortais gerou inúmeros reis, heróis e mesmo um deus. Semele para Zeus gerou Dionísio “a mortal ao imortal: ambos agora são deuses” (Cf. Hes. *Th.* 942). Dionísio fez da filha do rei Minos de Creta, Ariadne, sua esposa, “a ela, para ele, imortal e sem velhice tornou o Crônida” (Ibidem. 949). Heracles casou-se com Hebe, deusa da juventude, e “habita no Olimpo sem miséria e velhice por todos os dias” (Ibidem. 955).

Com menor frequência também as deusas concederam a alguns poucos mortais a honra de com elas compartilharem o leito. Demeter, Harmonia, oceaníades e nereíades, com mortais se deitaram e tiveram filhos insígnies. Afrodite gerou Enéias, e Tétis deu a luz à Aquiles. Dentre as deusas, Eos, a aurora, foi a que menos pudor teve em fazer de humanos seus companheiros: a Títono a deusa concebeu a vida eterna, entretanto, esqueceu-se de dar-lhe juventude eterna, e assistiu-o definhando até tornar-se uma cigarra. Com ele gerou Mênnon, rei dos etíopes. Para Céfalos, Eos gerou Faéton, tão belo que Afrodite o levou, ainda criança, para servi-la em seus templos (Ibidem. 963-1010).

Dentre os homens, foi Odisseu, que durante os dez anos nos quais lutara para retornar aos braços da esposa, em mais braços divinos esteve entregue. Com Circe teve três filhos: Ágrio, Latino e Telégono, reis dos tirrenos. Com a divina Calípsos, Nausítoos (Nauveloz) e Nausínoos (Náutico), nomes que remetem à sua condição forçada de navegador. Ao herói, Calípsos ofertou com ela conviver eternamente, imortal. Odisseu não pôde aceitar, pois seu coração pertencia à Penélope. Abdicou do convívio com os deuses para poder desfrutar de mais alguns poucos anos da companhia da esposa amada no leito de oliveira que ele mesmo construía, mas que tão pouco desfrutara, tendo o destino o levado a combater em Tróia e a fúria de Poseidon o mantido distante.

4.2.2 A ordem do cosmo

“Dizei como no início os deuses e Terra nasceram, (...) e esses que deles nasceram, os deuses oferentes de bens, como a abundância dividiram, as honrarias repartiram”. (Ibidem. 108-113) A partilha das honras, é esse o tema principal do canto das Musas, o nascimento e disputas dos deuses helênicos, narrados por Hesíodo, definem a ordem do Cosmo, do Olimpo e do mundo dos homens.

A partilha se deu após os dez anos de incessantes combates entre Zeus, seus irmãos e algumas divindades anteriores que o reconheceram como novo regente dos deuses contra a maioria dos Titãs⁷. Os deuses olímpicos sobrepujaram os titãs, prendendo-os eternamente no Tártaro. Episódio conhecido como titanomaquia (Ibidem.617-720).

Todos os espaços: terra, céu, mar e tártaro foram atingidos pela fúria dos deuses em combate, principalmente pelos raios de Zeus. Assim o cosmo retornou a seu estado inicial, representando uma recriação do mundo por meio de sua força⁸

Após a vitória, os deuses instigam Zeus a ser rei e senhor dos imortais (Cf. Hes. *Th.*881-885). Na *Iliada* a posição de Zeus como rei não chega a ser contestada, mas no que está relacionado à terra, Poseidon lembra a Iris* - que havia lhe transmitido a ordem de Zeus para que não mais interferisse na luta entre aqueus e troianos- a partilha das honras tal como se deu, por sorteio, entre os três filhos de Crono.

Somos três os irmãos, filhos de Crono, que Reia deu à luz;
 Zeus e eu, sendo o terceiro Hades, rei dos mortos.
De forma tripla estão todas as coisas divididas; cada um participa da honra que lhe coube. Coube-me habitar para sempre o mar cinzento, agitadas as sortes; a Hades, a escuridão nebulosa. E a Zeus coube o vasto céu, no meio do Éter e das nuvens.
Mas a terra ainda é comum aos três, assim como o alto Olimpo.
 Por isso não caminharei segundo as intenções de Zeus;
 Que tranquilo fique na terceira porção, possante embora seja.
 E que ele não me amedronte com as mãos, como se eu fosse covarde. (Cf. *Il.*15.187-196, grifo nosso).

Persuadido por Iris a não enfrentar o irmão, Poseidon cede, mas sentencia, irado, que se Zeus poupasse a cidade de Ílion, que tantos deuses queriam ver destruída, “entre nós implacável seria a cólera” (Cf. *Il.* 15.215).

É importante ressaltar que a religiosidade dos povos helênicos não estava estruturada em um corpo unificado de doutrinas, não possuía dogmas ou uma concepção abstrata que assegurava a tradição e a coesão da sociedade. Era uma religiosidade ritualística.

⁷Titãs: Deuses da primeira geração

⁸ Christian Werner, *Introdução da Teogonia* (HESÍODO, 2013, pg 21).

Uma vez em paz e definidas as honras, Hesíodo, na intenção de figurar o modo de funcionamento do universo dos deuses, traça um breve quadro dessas práticas culturais humanas, no que apesar das particularidades de cada local, compartilhavam em comum.

A descrição da origem das práticas culturais está relacionada ao local do homem na organização do cosmo, lugar que foi definido no conflito de astúcia entre Zeus e Prometeu. O mito não oferece uma descrição detalhada do homem, talvez guerreiros gigantes nascidos da terra, que compartilhavam da companhia dos deuses, viviam muito tempo e, sem envelhecer, voltavam à terra. O poder recentemente estabelecido poderia estar em perigo, então Zeus decide exterminar a ameaça, separando definitivamente homens de deuses. Encarrega Prometeu de fazer a distinção por meio de um banquete, no qual o titã dividiu um boi em duas partes: “para um, carne e entranhas ricas em gordura na pele colocou e escondeu no ventre bovino; para outro brancos ossos do boi com arte ardilosa arrumou e dispôs, escondendo com luzidia gordura” (Cf. Hes. *Th.* 538-541).

O titã concedeu a Zeus a escolha inicial e este, antevendo a astúcia do titã, optou pela ossada revestida pela banha vistosa e, assim, definiu o destino de deuses e homens: aos primeiros, imortalizados devido à ausência da carne, seriam rendidos sacrifícios constantes viabilizados pelos humanos, a quem seriam concedidas a fragilidade da carne, o envelhecimento, a morte (FELIPE, 2010).

“*Pastores rústicos, infâmias vis, ventres somente*” (Cf. Hes. *Th.* 26) As primeiras palavras das Musas a Hesíodo esclarecem a representação do humano na cosmogonia grega. Dependentes do alimento para viver, somos escravos do nosso estômago, das nossas necessidades, fisiológicas e psicológicas. Zeus declara: “Pois na verdade nada há de mais miserável que o homem de todos os seres que vivem e rastejam em cima da terra” (Cf. Il. 17.446-447).

Como o objetivo do poema é revelar e celebrar o cosmo e os deuses, é esperada a posição absolutamente marginal que o gênero humano ocupa em relação a eles. O homem e seus modos de vida são os protagonistas de outro poema atribuído a Hesíodo, *Trabalhos e dias*. Nessa obra, os homens deixam o papel marginal que possuem na Teogonia e são detalhadamente descritos em suas origens e sofrimentos. Teriam passado por cinco linhagens,

em cada uma perdendo características que os assemelhavam aos deuses. Vivemos na quinta e última, assim descrita pelo poeta:

Não mais, depois, eu devia viver entre os quintos varões, mas ter antes morrido ou depois nascido. De fato agora a linhagem é de ferro: nunca, de dia, se livrarão da fadiga e da agonia, nem à noite, extenuando-se: os deuses darão duros tormentos (WERNER, 20013, p.30)

Deuses e homens coabitam no mesmo plano: o da *physis*, da natureza, entretanto a ordenação do Cosmo dependia desta fronteira que distinguia e separava homens e deuses: a tentativa de transpô-la é sempre severamente punida. Diversos mitos retratam a punição àqueles que buscaram de alguma forma comparar-se aos deuses, e no período clássico, o tema fomentou as grandes tragédias do teatro grego.

4.2.3 Amante da guerra e protetora de cidades.

O nascimento de Atena foi excepcional, não veio ao mundo por uma mãe, mas da cabeça do próprio Zeus. Plenamente adulta, trajando uma armadura reluzente e inteiramente armada. “Ele próprio da cabeça gerou Atena de olhos brilhantes, terrível atíça-peleja, conduz-exército, infatigável. Senhora a quem agradam gritaria, guerras e combates” (Cf. Hes. *Th.*924-26).

“O grande Olimpo trepidou terrivelmente sob força da de olho reluzente; em torno, a terra terrivelmente gritou, e movimentou-se o mar em ondas purpúreas, agitado, e a água salgada deteve-se subitamente; esplendido, o filho⁹ de Hipérion susteve seus cavalos de rápidos pés por um bom tempo, até que a virgem tirasse de seus imortais ombros as divinas armas”. (*h.Hom.* 28 a Atena v.9-15)

Poderosa e sábia como o pai, à Atena nem mesmo os trabalhos de Afrodite, cujo desejo faz sucumbir deuses e mortais, podem afligir.

A ela não agrada os trabalhos da dourada Afrodite,
São as guerras que ela ama e o trabalho de Ares –
Os combates e as lutas, do mesmo modo que se ocupa dos trabalhos
esplendidos (*h.Hom.*5 a Afrodite v.9-11).

⁹ Hélio, deus que transporta o sol pelo firmamento.

Após a titanomaquia, Zeus, rei dos deuses, fez de Métissua primeira esposa, a mais inteligente entre os deuses e homens mortais. Deusa da primeira geração, é filha de Oceano - que personifica as águas que circundam a terra, pai de inúmeros rios e filhas (oceanides) - e de Tétis, a fecundidade feminina do mar. “Era fruto, ao mesmo tempo, do mar fecundo, fértil, feminino, e do mar sem limites, poderoso, dominador, masculino” (VIEIRA, 2008,p.61).

Quando iria à deusa Atena parir, por conselho de Gaia e Urano, “com um truque, enganou seu juízo e com contos solertes depositou-a em seu ventre”. (Cf. Hes. *Th.*889-890) Dela foi-lhe destinado ter primeiro uma filha, “Tritogênia¹⁰,com ímpeto igual do pai e refletida decisão” e então “um filho, rei dos deuses e varões, de brutal coração”, destinado a destronar a Zeus, tal qual se sucedeu nas gerações anteriores. Zeus, ao engoli-la, “para a deusa lhe aconselhar o bem e o mal”(Ibidem. 900), absorveu suas qualidades, tornando-se o mais poderoso e também o mais sábio dos deuses.

Segundo Vieira (2008, p.54) “A *métis* é um saber, uma sabedoria, uma forma particular de inteligência. Mas não é um conhecimento apreendido na concepção comum do termo”. A *métis* até então era uma característica essencialmente feminina; manifestada, por exemplo, por Gaia (Terra) em seu plano ardiloso para destronar o marido. Apate(Farça) é filha de Nux(Noite), Pronoe (Previdente) e Autonoe (Cônsia) são irmãs de Métis.Manifestadatambém por Crono de “curvo-pensar”, no embate de sagacidades entre Prometeu e Zeus e na diplomacia do Crônida:“o começo do reinado de Zeus [...] que passa da ação prática - o combate em si - à inteligência astuta - a conquista de aliados. (JOURDAN, 2009, p. 6). Atena herda, portanto, de ambos os genitores,a astúcia e refletida decisão.

A *métis* é a característica mais marcante da deusa Atena. Podemos descrevê-la como uma inteligência inerentemente associada a uma prática, maleável, dissimulada, capaz de adequar-se a situações mais críticas, fazer uso da palavra para sair de dificuldades e vencer o que não poderia ser derrotado pela força física. “Um homem possuidor de *métis* tem uma sabedoria que é variada e que lhe permite um grande leque de recursos, de desembaraços para as situações críticas ou para o melhor exercício de um ofício” (VIEIRA, 2008, p.55).

¹⁰Tritogênia: “é um termo de significado desconhecido, possivelmente aludindo a um lugar (mítico?) onde Atena teria nascido”. Christian Werner na Introdução da Teogonia(HESIODO, 2013, p.93).

Deusa da astúcia e da guerra, protetora da pólis, dos trabalhos manuais e dos heróis. Presume-se a partir dos vestígios arqueológicos que Atena é adorada no mundo grego desde o período micênico, quando era conhecida como *a-ta-napo-ti-ni-ja*. Na tabuinha KN V 52, proveniente de Cnossos, o nome em linear B corresponde, provavelmente, ao grego arcaico “Senhora Atena” ou “Senhora de Atenas”, A associação entre *a-ta-napo-ti-ni-já* e a deusa Atena, no entanto, ainda é controversa (ROSA et al., 2010., p. 60). “O termo *po-ti-ni-já* (a soberana) é problemático: ora epiclesse[cognome] divina, ora divindade autônoma, ela mesma polimorfa (LEFÈVRE, 2013, p.67).



Figura 4. tabuinha KN V 52. contem o nome de quatro divindade, Atena, Enialio (outro deus relacionado à guerra), Pean e Poseidon.

Dos deuses oferentes de bens, Atena é a que mais benefícios trouxe aos homens. Em cada uma das potências na qual a deusa se manifesta e é honrada, a *métisse* destaca: *Atena hippia* domestica o cavalo, dando-lhe uso para o combate e o labor, é ela quem inventa o freio, a quadriga e o carro de guerra. *Atena keleútheia* acompanha o condutor de cavalos nas competições, guiando-o na tomada de decisões abruptas e na elaboração de uma estratégia vencedora. *Atena aithya* conduz em segurança aqueles que se lançam ao mar, ensinou aos homens a construção dos barcos e o uso da vela. O mais importante dos bens, fundamental na cultura mediterrânea como um todo, é a Oliveira, presente que lhe valeu a soberania da cidade de Atenas.

Amante da guerra, diferencia-se de seu irmão Ares - personificação da violência e do espírito irracional da refrega, “flagelo dos mortais” como citado na *Ilíada* – por representar o lado estratégico da beligerância. Não devemos cometer o erro de imaginá-la como uma deusa pacífica, que evita o combate. A ela compraz a destruição de cidades e o clangor da batalha. As guerras ocupavam um lugar importante no mundo grego:

ao conciliar as ações guerreiras e os processos de desenvolvimento da polis, Atena instaura o processo civilizacional, que leva à justa fixação da distribuição dos papéis entre as mulheres, os artesãos e os guerreiros, e a lucidez organizacional que alcança este resultado (ROSA et al. 2010, p.224).

Outra diferença marcante entre os irmãos belicosos é que Ares evidencia um lado claramente erótico. A impulsividade e irreflexão são características que compartilha com a deusa do amor carnal, Afrodite, a quem se une constantemente e com ela gerou muitos filhos, Deimos (Pavor) e Fobos (Medo) iguais ao pai, e Eros, que personifica a paixão, o desejo sexual intenso e súbito (ROSA et al., 2010, p.192). Atena, por outro lado, mantém-se virgem. O Partenon, seu templo na Acrópole de Atenas, significa virgem. Conjuntamente a Ártemis (outra deusa virgem), Atena auxilia na educação das jovens, preparando-lhes para participar do corpo social da pólis. As *parthenoi* (“virgens”) aprendem a fiar e tecem o *péplos* (túnica feminina de tecido fino) que é ofertado à deusa durante as festas das Panateneias. (Ibidem, p.225).

“A derrota da violência irrefletida e agressiva diante da inteligência, da estratégia e da violência comedida era representada pela frequente derrota de Ares ante Atena” (Ibidem, p. 190). No canto XXI da *Iliada*, Atena o derrota ao arremessar um enorme pedregulho e vangloriando-se, profere: “Estulto! Ainda não percebeste que muito mais forte declaro eu ser, conquanto procures igualar a minha força.” (Cf. *Il.* 11.410-411).

Hefesto, outro deus relacionado à *métis*, expõe a traição de sua esposa Afrodite com o deus da Guerra. Avisado por Hélio do que se passava, forja uma corrente inquebrável que arma no leito dos pérfidos amantes, presos assim como estavam no ato, Hefesto conclamou a todos os deuses para que vissem a cena. As deusas, por pudor, não foram, mas o “riso inextinguível irrompeu entre os deuses ditosos” (Cf. *Od.* 8.266-343). Sucumbindo assim, a irreflexão à astúcia.

Em Atenas, a associação entre Atena e Hefesto, deus do fogo, dos ferreiros e artesãos que trabalham com metais, remonta, pelo menos até o início do século V a.C, tanto em santuários como em antigos festivais. O theseion de Atenas, construído pouco depois de 450 a.C, era, na realidade, um hepheisteion, i.e., um templo dedicado a Hefesto – e a Atena. As hefeisteias e as calqueias que em épocas mais recentes da antiguidade eram celebradas a cada cinco anos, eram festivais antigos, mas não se sabe o (ROSA et. al, 2010, p. 64).

O destaque dado ao conceito de *métisse* deve tanto por corresponder à característica que se sobressai e determina as ações da deusa Atena na mitologia helênica como por ser o limiar entre a fronteira que faz de alguém querido à deusa ou um infrator do comportamento aceitável. Ao exceder o limite daquilo que compete aos homens, incorre-se em *hýbris*, o descomedimento, destemperança que é implacavelmente punida pelos deuses, por pôr em cheque a ordem do Cosmo.

O detentor da *métis* deveria (re)conhecer seus próprios limites e, por isso, conseguiria evitar as garras punitivas da tragédia. Ele trilha o limite, ou seja, supera os seus pares sem subjugar as permissões éticas e os alvarás da *hýbris*. Assim, ele demarca o perímetro da ordem e delimita a fronteira maleável entre o permitido e o censurável (FELIPE, 2010).

Em *Saint Seiya*, a presença da *métis* decisiva em muitos combates, visto que por vezes, os adversários dos protagonistas lhes são muito mais poderosos. E é o descomedimento, a busca por superar a condição humana ou estender seu poder para além dos domínios designados na partilha das honras entre os deuses, que desencadeiam os embates entre Atena e seus cavaleiros e os diversos inimigos com quem confrontam.

4.3 OS DEUSES EM *SAINT SEIYA*

4.3.1 Atena, a deusa da justiça.

“Na mitologia da Grécia antiga, havia uma deusa [...] Filha do maior dos deuses, Zeus, ela nasceu revestida por uma armadura. Ela era Atena, a deusa da guerra” Assim um padre grego descreve a deusa Atena a um casal de turistas japoneses no volume 1 do mangá. Ressalta que ela detestava a guerra e só lutava para se defender. Nas lutas contra outros deuses, nos quais os humanos se envolviam, havia jovens que a auxiliavam.

“Vindos dos quatro cantos do mundo, eles eram dotados de força e coragem. Fieis a Atena, que odiava exércitos, seus corpos eram a única arma de que dispunham para lutar [...] ainda hoje, sempre que as forças do mal se manifestam, ressurgem os cavaleiros da esperança. Seus nomes não constam na mitologia, mas eles serão sempre os Cavaleiros de Atena” (KURUMADA, 2004, ed.1, p.26-9)

Aqui temos a principal diferença entre a deusa Atena da mitologia e a do mangá. A deusa que ama a guerra e se deleita com as lutas é, na obra de Masami Kurumada - como

um japonês contemporâneo, escrevendo para jovens da década de 80 - uma deusa que só luta para proteger, não a si mesma, mas a humanidade que tanto ama. Na mitologia, Atena tinha seus favoritos, heróis que se destacavam pela *métis*, como Odisseu e aqueles que a ela recorriam durante as combates.

Patrona da cidade que recebe seu nome, doadora de tantos benefícios à humanidade, era chamada de “protetora das cidades”, mas era também denominada “destruidora de cidades”, Atena protegia os seus, mas era implacável com os adversários. Na *Iliada*, junto a Hera foi a que mais trabalhou para ver a cidade de Príamo destruída, mas na *Odisseia*, após a morte dos pretendentes de Penélope, encerra a contenda entre as famílias de Ítaca, restaurando a ordem social (Cf. *Od.* 24.531-32). Ambos os lados estão presentes na deusa, mas no mundo contemporâneo nosso entendimento da guerra é completamente diferente, o mundo Ocidental e por influência, todas as regiões globalizadas, tende a ver a guerra como uma catástrofe que encerra em si o que há de pior no ser humano. Portanto, o mangakásimplifica o caráter guerreiro de Atena, limitando-o à guerra defensiva, em prol de um bem maior.

Por odiar armas, seus cavaleiros, *saints* no original, usavam armaduras, mas nenhuma arma além de seus próprios corpos. *Saints* remete melhor à função que exercem, pois são cavaleiros sagrados, que desde tempos imemoriáveis dedicam suas vidas à deusa Atena. Sacrificam todos os benefícios de uma vida mundana, para dedicarem-se ao serviço de proteger a deusa e seus ideais. O termo foi alterado nas traduções ocidentais para evitar uma associação errônea com grupos religiosos específicos e pela familiaridade do Ocidente com o termo “cavaleiro”. Assim como em partes da Europa durante a Idade Média cabia aos nobres, os *belatores*, a função de lutar para salvaguardar aqueles que viviam sob sua proteção, os cavaleiros de Atena lutam para proteger a humanidade de ameaças como deuses e homens poderosos que ponham a paz e justiça em risco, porém, diferentemente da nobreza guerreira, os cavaleiros não dispõem de nenhum privilégio. Os cavaleiros de ouro, a elite da confraria, nem mesmo podem deixar o santuário sem autorização da deusa ou de seu representante.

Desde a infância são submetidos a um rigoroso treinamento e vivem para, em caso de necessidade, lutarem ao lado da deusa Atena, dispostos a sacrificar suas vidas sem hesitação. “A guerra, o ódio, a violência destruidora, não pode nada contra aqueles que, inspirados pelo sentido heróico da honra, se dedicaram à vida breve”(Vernant, 1989). E, se diante do inimigo houver hesitação, como ocorre aos aqueus quando os troianos avançavam

contra seus navios, reza-se a Atena, que “no peito de cada um lançava no coração a força inquebrantável para guerrear e combater. Então lhes pareceu a guerra mais doce do que regressar nas côncavas naus para a amada terra pátria” (Cf.II.2.451-54).

Nos textos gregos, a coragem valorizada pressupunha o enfrentamento ao perigo face a face, olho no olho. Era o ideal hoplita de cidadãos-guerreiros que privilegiavam o combate em fileiras cerradas, ombro a ombro, que defendiam o território cívico dos ancestrais (Vieira, 2008).

No mangá, os cavaleiros lutam não por um território específico. Vindos de todas as partes do mundo, são os guardiões da deusa que zela pela humanidade como um todo.

Atena pode dispor de 88 cavaleiros, “Cada cavaleiro está sob a proteção de uma constelação. por isso, há tantos cavaleiros quanto constelações no céu” (KURUMADA. ed. 02 p. 20). Há uma hierarquia entre as armaduras e seus cavaleiros; os cavaleiros de bronze são os mais numerosos e menos poderosos, seguidos pelos de prata e pela elite da guarda de Atena, os 12 cavaleiros de ouro, cujas constelações são as que compõem o zodíaco, a faixa imaginária do firmamento celeste na qual vemos o deslocamento aparente da maior parte dos corpos celestes, é a faixa da elíptica, o movimento aparente do sol. As doze constelações posicionadas nesse caminho teriam sido por milhares de anos banhadas pelos raios solares, conferindo às armaduras características especiais.

Apesar de haver grande diferença entre a resistência das armaduras e o poder de seus portadores, o resultado dos confrontos não se dá pela hierarquia, mas pela capacidade de elevar acosmo-energia. Como Marin, mestra do cavaleiro de Pégaso lhe ensina, a técnica de combate dos cavaleiros está ligada à criação do universo, tudo que existe é composto por átomos que anteriormente ao big-bang estiveram comprimidos, compondo uma unidade. O corpo de cada ser vivo é um microcosmo nascido dessa explosão, “os verdadeiros cavaleiros desenvolvem uma força sobre-humana por causa da explosão do universo que eles contêm. Assim podem rachar montanhas e pulverizar estrelas”(KURUMADA, ed.1 p.57)

Durante a maior parte do tempo, o santuário é um lugar de paz. Atena não vem à terra constantemente, mas apenas quando há uma grave ameaça, quase sempre deflagrada por um outro deus, principalmente seus tios, Poseidon e, seu maior rival, Hades. Imortais, os confrontos se encerram com a derrota e confinamento do deus desafiante. Um selamento

semelhante ao que os xintoístas (religião tradicional japonesa) fazem com espíritos inferiores e maléficos. Esse encanto de aprisionamento perde a eficácia em aproximadamente 300 anos, quando desfeito, a contenda com o deus derrotado se reascende e somente nesse momento Atena retorna à terra.

Diferentemente dos outros deuses, que vêm à terra encarnando em um adulto- não um qualquer, mas um corpo previamente escolhido, considerado digno de receber a divindade-Atena reencarna como um bebê, nascendo desprovida do conhecimento de sua natureza divina, cresce como uma menina normal, adaptada à cultura local e às condições particulares de onde é criada.

Se mostrar tais como são, abertamente, em plena claridade, *enargeis*, os deuses não o concedem a nenhum mortal esse terrível favor. (...) Se o corpo dos deuses pode tomar tantas formas é que nenhuma está em condições de conter em si uma potência que as extravasa a todas (VERNANT, 1999, p. 32-33).

Para o pensamento grego, a matéria de que é feita o mundo sensível não é a mesma da qual é feita os corpos celestes, sendo este, composto por um elemento diferente, incorruptível, o éter, a quinta essência (sendo as do mundo terreno: água, terra, fogo e ar). Assim, os deuses, incorruptíveis e sem mácula, não vêm ao mundo em seus verdadeiros corpos, pois não consideram que valha a pena correr o risco de feri-los ao se confrontarem por causas tidas como insignificantes.

A escolha diferenciada de Atena nos remete imediatamente à figura de Cristo. Atena, que ama a humanidade, se faz humana também para melhor compreender nossas dores e qualidades, é por essa atitude que a deusa sente compaixão por nossas fraquezas e vê o belo onde os outros deuses só veem fraqueza e conspiração.

São muitos os elementos cristãos presentes na obra. Alguns implícitos, como a escolha da deusa por se fazer humana e prontamente se oferecerem sacrifício para poupar a humanidade da punição desejada por outros deuses. Outras explícitas, como a comparação de

Mitsumasa Kido a Abraão e o mundo pós-morte não ser o Hades grego, mas o inferno (representado como descrito por Dante Alighieri na Divina Comédia¹¹).

Masami Kurumada pouco fala sobre suas experiências pessoais, devoção religiosa ou qualquer tema pessoal. Nas entrevistas pesquisadas para a elaboração deste trabalho (em português e inglês) não há referências à importância de valores cristãos no processo criativo de suas obras, mas a presença de elementos de diversas outras religiosidades além da grega – egípcia, escandinava, hindu, budista – bem como a referida citação a Abraão, faz crer que são um elemento importantíssimo para seu processo criativo, pois mesmo para um oriental, é praticamente impossível não se influenciar pelas temáticas básicas da cultura ocidental: a mitologia clássica e a simbologia bíblica.



Figura 5. Alusão ao sacrifício de Abraão (KURUMADA, ed. 13, p.8)

Em *Saint Seiya*, Atena reencarna 13 anos antes da trama começar. Nasce na Grécia e é levada para ser criada em seu próprio santuário, sob os cuidados do Grande Mestre, cavaleiro escolhido por seu antecessor, como líder de todos os outros, responsável pela preparação do retorno de Atena e comandante do exército da deusa caso ocorra uma Guerra Santa (nome dado ao conflito entre os deuses). Nesse momento o Grande Mestre, Shion de

¹¹ A Divina Comédia é uma grande fonte de inspiração para Kurumada. Dante é o nome do cavaleiro de Prata da constelação de Cérbero.

Áries, um sobrevivente da antiga Guerra Santa, portanto com mais de 200 anos, decide que deve ser sucedido, escolhendo para ocupar seu lugar, Aiolos de Sagitário. A escolha fere o ego de Saga, cavaleiro de ouro de Gêmeos. Saga, como sua constelação protetora, possui um irmão gêmeo, Kanon. Saga é amado e respeitado como um deus, por seu grande poder e por sua enorme bondade. Kanon é igualmente forte, mas seu coração era movido por ganância e sede de poder. Kanon propõe a Saga que mate o Grande Mestre e ocupe seu lugar, e em seguida tire a vida de Atena enquanto ainda é um bebê, assim, poderia comandar os cavaleiros a seu bel prazer e, se quisesse, ter a humanidade sob seu domínio – plano possível devido ao fato da identidade do Grande Mestre ser oculta por uma máscara.

Saga, fiel a Atena, pune o irmão aprisionando no Cabo Súnion, prisão que a cada maré alta é completamente inundada. Mas a semente maligna estava plantada, o cavaleiro de gêmeos fora preterido do cargo justamente porque o Grande Mestre pressentia que havia algo de muito errado com ele. Sofrendo de dupla personalidade, sua alma era atormentada, dividida entre o bem e o mal, ele podia ser imaculado como um deus, mas cedeu a outra personalidade, que era seu extremo oposto. Saga põe em prática o plano do irmão, mata Shion e passa-se por ele. Restava-lhe assassinar Atena, mas quando iria desferir o golpe fatal, Aiolos aparece e a socorre. Eles lutam e sua identidade é revelada. Aiolos consegue fugir com a deusa no colo, mas é acusado de ter sido ele a tentar matá-la e é perseguido pelos outros cavaleiros.

Muito ferido, antes de morrer, Aiolos entrega Atena a um turista japonês que visitava sozinho à noite a área próxima ao santuário. Com a criança, entrega também a armadura de Sagitário e explica que com o tempo, jovens cavaleiros surgiriam para defendê-la. Mitsumasa Kido (que cria Atena como sua neta) já era idoso, muito rico, tinha tido mais de cem filhos ao redor do mundo, e entende que esse era seu destino, que dos seus filhos viriam aqueles que lutariam ao lado de Atena pela paz e justiça na terra. Deixou que seus filhos fossem criados em orfanatos para não criarem vínculos afetivos que os fariam sofrer depois, e os enviou para diversas partes do mundo, onde receberam treinamento. Os que sobreviveram a essas provas voltaram como cavaleiros. Dessa forma, dez dos cavaleiros de bronze, incluindo os cinco protagonistas, são irmãos.

Saga finge criar Atena no salão principal do templo, governando assim, em seu nome, todos os cavaleiros. A primeira parte do mangá se desenvolve, portanto, no combate entre os cavaleiros de bronze que protegem Atena e os outros cavaleiros que acreditam serem eles os verdadeiros defensores da deusa. É, portanto, a *stasis* (“dissensão civil”, conflito,

disputa interna) instalada. Na *Iliáda*, a *hýbris* de Agamenon é responsável pelos flagelos infligidos aos gregos no poema, a *stasis* advinda desse comportamento é representada nos versos iniciais do poema:

Canta, ó deusa, a cólera de Aquiles, o Pelida
 (mortífera!, que tantas dores trouxe aos Aqueus
 E tantas almas valentes de heróis jogou no Hades,
 Ficando seus corpos como presa para cães e aves
 De rapina, enquanto se cumpria a vontade de Zeus),
 Desde o momento em que primeiro se desentenderam
 O Átrida, soberano dos homens, e o divino Aquiles (Cf. *Il.* 1.1-7).

Da mesma forma, a guerra intestina no santuário faz muitas vítimas, reduzindo significativamente o número de cavaleiros, tornando crítica a situação para o momento decisivo, a Guerra Santa contra Hades.

Devido à morte de Patroclo e consequente reconciliação entre Agamenon e Aquiles, a ordem no acampamento aqueu é restaurada e a cidade de Ílion, finalmente tomada. Com a derrota da rebelião de Saga – que, expurgado de seu lado maligno, tira a própria vida como forma de se redimir – Saori é reconhecida por todos os cavaleiros como a encarnação de Atena. Todo o sofrimento causado por Saga – talvez a maior vítima de suas próprias ações – foi importante para o amadurecimento de Saori, que é deusa, mas também humana, uma espécie de prova divina para o grande desafio que viria a seguir.



Figura 6. Amadurecimento de Atena (KURUMADA, 2002, ed. 22 p.112-132)

Saori e seus cavaleiros passam pelos três estágios da jornada heroica.

1. A partida, o chamado: nele há o encontro com uma figura protetora, o mentor cuja presença exerce sobre o herói um poder transformador, pois já concluiu sua jornada, atingindo, assim, um nível de sabedoria superior. Saori é apresentada à sua real origem e aos poucos toma consciência de sua missão. Os cavaleiros são, ainda crianças, afastados de seus familiares e enviados para locais distantes, onde passam por duros treinamentos sob a tutela de outros cavaleiros. Seiya é treinado por Marin, amazona da constelação da Ágia. Shiryu pelo mestre ancião, o cavaleiro de ouro de Libra. Hyoga por Kamus de Aquário. Shun pelo cavaleiro de prata de Cefeu. Ikki pelo líder da terrível Ilha da Rainha da Morte.

2. A iniciação, o caminho das provas: Atena, ao sobreviver à flecha dourada que lhe foi cravada no peito e ao perder diversos cavaleiros na rebelião de Saga, amadurece e se fortalece, preparando-se para os conflitos que viriam a seguir. Os cavaleiros de bronze, apesar de terem passado por circunstâncias inumanas em seus treinamentos, tendo diversas vezes ficado no limiar entre a vida e a morte, concluem a segunda etapa nos combates para proteger Atena. “Uma a uma as resistências vão sendo quebradas, ele deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e inclinar-se ou submeter-se aos desígnios do absolutamente intolerável” (Campbell, 1993, p.110)

3. O retorno, a recusa do retorno e a liberdade para viver como desejar:

trata-se de uma redescoberta, os poderes divinos, procurados e perigosamente obtidos, sempre estiveram presentes no coração do herói. [...] O herói simboliza aquela divina imagem redentora e criadora, que se encontra escondida dentro de todos nós e apenas espera ser conhecida e transformada em vida (CAMPBELL, 1998, p.43).



Figura 7. Saori abdica de uma "vida normal" (KURUMADA, 2002,ed. 13 p.10).

Uma vez iniciado, cabe ao herói retornar ao seu cotidiano, “o ciclo do mito só se completa quando o herói, agora apresentando um novo *status* antológico, trás a boa nova que renovará igualmente sua comunidade, seu grupo, sua família”.(NORONHA, 2013) Para o herói, a vida cotidiana pode significar uma “queda”, pois viver uma vida ordinária depois de tudo o que passou e aprendeu trás uma sensação de perda.



Figura 8. Shiryu e seu mestre falam sobre voltar a ter uma vida ordinária. o "retorno/queda do herói" (KURUMADA,2003, ed.34, p.14 e 39)

4.3.2 Poseidon, o senhor dos mares

Na *Iliada*, Atena e Poseidon prestam auxílio aos aqueus, Atena por ter sido preterida na escolha de Paris sobre quem era a mais bela dentre as deusas, Poseidon por ter sido enganado por Laomedonte, tendo ajudado a levantar as muralhas de Ílion, e do rei, nada recebido em troca. Mas, com exceção deste episódio, havia entre os deuses certa rivalidade. Os sofrimentos de Odisseu em seu regresso ao lar em grande parte causados pela cólera do deus dos mares, enfurecido por ter Odisseu, cegado seu filho Polifemo, que assim rezara:

Ouve-me, Pôseidon sustém-a terra, juba cobalto.
 Se deveras souteu, e meu pai proclamas ser,
 dá-me que Odisseu arrasa-urbe à casa não volte,
 o filho de Laerte, que tem sua casa em Ítaca.
 Mas se é seu quinhão ver os seus e alcançar
 a casa bem construída e sua terra pátria,
 chegue tarde, mal, após perder todo companheiro,
 e em nau alheia, e encontre desgraças em casa (Cf. *Od.* 9.528-535).

Atena não o confronta abertamente, mas sempre que pode, aproveita de distrações do deus para auxiliar seu amado herói.

Ambos os deuses reivindicavam parasi o patronato pela região da Ática. Poseidon oferece aos habitantes uma nascente de água salgada e envia-lhes o cavalo. Atena dá-lhes a Oliveira e cria ferramentas que facilitam a domesticação do animal dado pelo rival. Por serem seus presentes mais úteis, os moradores a elegem e nomeiam a cidade em seu nome: Atenas. A *métis*em Atena *hippía* se destaca neste conflito, por meio da criação do freio, que torna o cavalo útil aos homens. A inteligência de Atena se sobrepõe à força de Poseidon. (JOURDAN, 2009)

No mangá, Kanon sobrevive por dias às constantes inundações de sua cela (salvo, sem saber, pelo cosmo de Atena). A localização da prisão é importante, no cabo Súnion ficam as ruínas de um templo dedicado a Poseidon.



Figura 9. Cabo Súnion (Kurumada, 2004, ed. 30, p. 42)

Kanon quebra uma das paredes da cela e encontra em uma câmara o tridente do deus marinho. Ao retirá-lo da rocha em que estava encravado, o solo cede e Kanon cai nas profundezas do oceano. Entretanto, ali o mar estava suspenso sob enormes pilares, e no fundo do oceano estava o real templo de Poseidon. Kanon retira de uma ânfora um selo com o nome de Atena. Ao fazê-lo, liberta a alma do deus que ali estava adormecido.

Poseidon é informado que Atena regressara ao mundo e compreende que deve ter vindo para enfrentar seu grande inimigo, que disputava a posse da terra com ainda mais afincamento que ele. Anuncia a Kanon- que se finge passar por um de seus guerreiros (os Generais Marinas)- que, como Atena é ainda uma criança, voltaria a dormir, desta vez no corpo de Julian Solo, um garoto de três anos, filho de uma milionária família ligada ao comércio marítimo, e que apenas depois de treze anos deveria ser desperto. Até lá os outros generais marinas sentiriam seu cosmo e viriam lutar ao seu lado. Kanon finge obedecer, mas

planejanunca acordá-lo completamente, podendo assim, governar em seu nome. Derrotando Atena com a ajuda dos Marinas, seria senhor de terra e mares.

Ao completar 16 anos, Julian é levado ao templo, onde parte da consciência divina é desperta. Mantendo ainda a ingenuidade do garoto, Kanon dá início a seu plano. Poseidon mesmo semidesperto deseja aniquilar a humanidade. Para ele, os humanos já não respeitam os deuses, desejam mais do que aquilo a que estão destinados, a ganância, a cobiça e a invejase sobrepõem ao que resta de bom. Como no dilúvio bíblico, limparia da face da terra toda iniquidade e restauraria o mundo com seus escolhidos.



Figura 10. Poseido e seus Marinas. (KURUMADA, 2006, ed. 29, p.30)

Atena, ainda sofrendo pela morte de muitos dos seus cavaleiros, prefere evitar o confronto direto com Poseidon e seus generais. Oferece sua própria vida para evitar a inundação, que toda água destinada a extinguir a humanidade caísse sobre si, mais uma vez resgatando a memória crística. Poseidon argumenta que uma deusa não deveria se rebaixar a esse ponto, que reles mortais não valem a vida de um deus, mas não a convence. Atena é levada por sua própria vontade para dentro do pilar central do templo, que seria inundado, tomando assim a vida da deusa em troca do perdão à humanidade. Os cavaleiros de bronze,

desobedecendo às ordens da própria Atena, que os queria poupar de mais dores, dirigem-se ao templo submarino e conseguem acabar com o plano de Kanon. Os marinhas são derrotados e Poseidon novamente selado.



Figura 11. Ânfora ática com pescoço de figuras negras (PUIG, 2015)

Nesta ânfora ática de figuras negras, feita por volta de 540a.C., procedente de escavações da necrópole etrusca de Vulci, lê-se a assinatura do oleiro: AMASIS MEPOIESEN, “Amásis me fez”. Na fase que nos interessa, Poseidon é facilmente reconhecível devido ao tridente que empunha na mão esquerda e o designa como soberano dos mares. A imagem remete à disputa pelo patronato da cidade, cena que foi magnificamente representada por Fídias no frontão oeste do Partenon, mas em grande parte perdida devido a um bombardeio feito pelos turcos. Os fragmentos se encontram divididos entre o Museu do Louvre e o British Museum.

No desenho a seguir, feito pelo Marquês de Nointel, embaixador da França em Constantinopla, vemos ao centro do frontão o confronto entre as divindades, seus corpos indicam um combate corporal. Ao lado, deuses, o rei Krekops (responsável de julgar o vencedor) e sua filha Pandrosos, assistem ao embate. (PUIG, 2015)

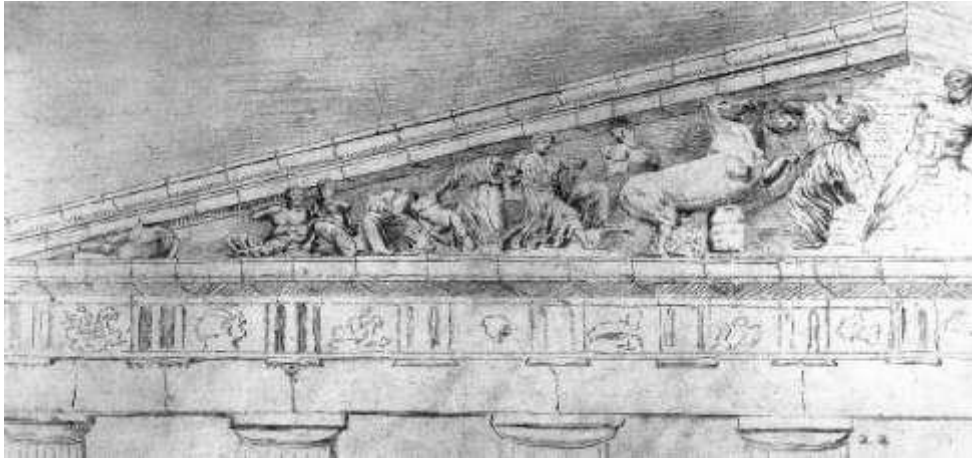


Figura 12. reprodução do frontão oriental do Partenon. Fonte: site Encontrando laLentitud, 2013¹²

O conflito interno entre os cavaleiros de Atena, assim como o despertar antecipado de Poseidon e suas terríveis consequências, foram causados não pelo desígnio dos deuses, mas pelo comportamento desmedido (*hýbris*) dos homens. Da poesia épica às tragédias do período clássico, o tema da “justa medida” é constantemente mencionado. Ações impulsivas e imponderadas trazem, como consequência, males para quem os comete, e muitas vezes para aqueles que estão próximos. “Não é sem razão que o coro das tragédias de Sófocles repete constantemente que a fonte de todo o mal é a ausência de medida [...]” (JAEGER, 1979, p. 302).

O homem que nos atos e palavras se deixa dominar por vão orgulho sem rezear a obra da justiça e não cultua propriamente os deuses está fadado a doloroso fim, vítima da arrogância criminosa que induziu a desmedidos ganhos, a sacrilégios, a loucura máxima de profanar até as coisas santas (Sófocles, 1990, p. 63).

A ação prática, refletida e equilibrada, de acordo com a ideia de moderação e temperança – *sophrosyne* – era tida como a condição básica para o bom ordenamento da vida social, fundamental para a vida como cidadão da pólis. Assim como nas tragédias gregas, em *Saint Seiya*, a ausência da justa-medida foi a causa de todos os conflitos mortais que antecederam a Guerra Santa para a qual Atena reencarnou.

¹² EUCLIDES59. **Arqueologia Clássica – Cultura Material**. Encontrando laLentitud. 09/04/2013. Disponível em: <<https://encontrandolalentitud.wordpress.com/2013/04/09/>> Acesso em: 09/12/2017.

4.3.3 Hades, o rei dos mortos.

“Hades é inapelável e indomável e por isso é detestado pelos mortais e todos os deuses” (Cf. *Il.* 11.158-159). Filho de Reia e Crono, “o altivo Hades, que sob a terra habita sua casa com coração impiedoso” (Cf. Hes. *Th.*455-456), é irmão de Zeus e Poseidon e com eles partilhou das honras, cabendo-lhe “a escuridão nebulosa”.(Cf. *Il.* 15.187-196)

Hades reina sobre os mortos, mas não personifica a morte. É Thanatos, cujo “animo é de ferro, e de bronze, seu coração impetuoso no peito”(Cf. Hes. *Th.*764-65) o deus da morte, que com seu irmão Hipno, o sono, ambos, filhos da lúgubre Noite, habitam a “morada ruínosa do deus ctónico”(Ibidem. 767). Hades e Thanatos são descritos como odiados por mortais e deuses, enquanto o sono é “amável para os homens” (Ibidem. 763).

Os adjetivos a ele relacionados, usados também ao se referir à sua esposa, a “atroz Persefone” (Ibidem 774), evidenciam a percepção aterradora que causava aos helenos. O termo Hades é usado para se referir tanto ao deus quanto ao lugar em que reina, para onde são enviadas as almas dos mortos (na Teogonia, o Hades e o Tártaro aparecem em certas passagens de forma indissociável). Sua morada é protegida pelo cão de três cabeças, Cérbero, que devora aqueles que tentam dali retornar. O reino dos mortos era às vezes localizado no extremo Ocidente (Cf. *Od.* 10.508-12), em outras, abaixo da superfície terrestre (Cf. *Il.* 20.61-6), conceito que influenciou a visão popular de inferno das religiões abraâmicas.

Na morte, todos os homens se igualam: heróis e escravos, camponeses e aristocratas. As honrarias em vida de nada adiantavam ao se penetrar os portões de Hades. Como gravado no portão do inferno descrito por Dante na Divina comédia, “abandone toda esperança aquele que aqui entrar”, assim só as trevas aguardavam aos que desciam à ruínosa morada do deus. Mesmo Aquiles, filho de uma deusa, “o melhor dos aqueus”, não tinha qualquer privilégio:

Ora não venhas, solerte Odisseu, consolar-me da morte,
Pois preferira viver empregado em trabalhos do campo
Sob um senhor sem recursos, ou mesmo de parques haveres,
A dominar deste modo nos mortos aqui consumidos(Cf. *Od.* 11.488-91).

No Hades, seres que pecaram contra os deuses sofrem punições específicas, como as de Sísifo (que indefinidamente arrasta um enorme pedregulho) e Tântalo (condenado à fome e sede eterna, mesmo tendo quase a seu alcance, água e belos frutos).

Nos poemas homéricos, Hades não toma partido por nenhum dos lados combatentes da *Iliada*, nem atua de qualquer forma na *Odisseia*. Hesíodo descreve que Aidoneu (outro nome de Hades) sequestrou Perséfone para fazê-la sua esposa, e a parte que lhe coube da divisão do mundo entre os irmãos. Os gregos não se referiam a ele, e quando o faziam, os adjetivos retratam o medo. Seu nome, do grego a-idein, significa “o não visível” (GUTIÉRRES, 2003. p 106)

No livro XX da *Iliada*, durante o confronto entre os deuses, Poseidon faz a terra tremer com tal força que:

Aterrorizou-se nas profundezas Hades, senhor dos mortos;
Com medo saltou do trono e berrou, não fosse acontecer
Que Poseidon, Sacudidor da Terra, fendesse o solo
E sua morada ficasse visível aos homens e aos deuses,
Morada medonha e bafienta, que os deuses odeiam.
Tal era o barulho surgido à entrada dos deuses no combate (Cf. *Od.* 20.61-6).

Se em Homero, Hades permanece restrito a seus domínios, em nada se interessando quanto a algo relacionado aos mortais, em *Saint Seiya*, o deus dos mortos é o mais ativo e terrível inimigo de Atena.

O selo que continha o mal vai se soltar...vai perder a eficácia em pouco tempo. Nesse momento, das profundezas tenebrosas, renasceram as 108 estrelas malignas comandadas por Hades, o senhor das trevas. Elas tentarão dominar o mundo com o terror, privando-nos da luz...mas, enquanto existirem os cavaleiros do zodíaco, os espectros de Hades não poderão agir à vontade...e uma nova Guerra Santa vai começar!!! (KURUMADA, ed. 32 p. 8-9).

Diferentemente de Poseidon, que não tinha pretensões de expandir seus domínios para além do que lhe foi designado (passagem supracitada da *Iliada*) - caso tivesse executado seu plano de restaurar o mundo com aqueles que considerasse digno, teria respeitado a ordem pré-estabelecida -, Hades pretendia fazer do mundo um local de trevas. Ao alinhar todos os corpos celestes, a sombra da lua faria com que se iniciasse uma era glacial, privada da luz do sol, as trevas a todos dominariam.

Poseidon tomou para si o corpo de um garoto cuja família há gerações está de alguma forma com ele relacionada. Atena se fez humana a cada encarnação. Hades, em cada

vinda, escolhe como hospedeiro a pessoa de mais puro coração. Durante os eventos narrados no mangá, esse corpo é o de Shun, cavaleiro de bronze da constelação de Andrômeda. Os corpos originais de Poseidon e Hades ficam protegidos em outros lugares.

Se Poseidon não enfrentou resistências por parte de Julian Solo, Hades, por outro lado, não foi capaz de controlar o corpo de Shun. Ao enfrentar Atena, o sangue da deusa – ferida por conter um golpe do deus- dá forças para que o bondoso cosmo do cavaleiro rejeite o domínio do deus das trevas. Sem um hospedeiro compatível nesta época, só resta a Hades se dirigir aos Campos Elísios, onde fica seu verdadeiro corpo. Nesse momento, Hypno, deus do sono - que junto a Thanatos são os principais servos de Hades-, captura Atena, levando seu corpo para uma ânfora divina, nela seu sangue seria lentamente retirado de seu corpo, até que a ânfora, branca, se tornasse rubra. Assim não seria responsável por derramar sangue nos Elísios, lugar que nunca presenciou uma cena de violência. Aqui se destaca novamente a *métis* de Atena: Hypno só pôde prendê-la porque assim ela o quis, podendo dessa forma ser levada para perto do corpo de Hades. Quando os cavaleiros de bronze confrontam Hades em seu verdadeiro corpo, Atena se livra da ânfora, veste sua armadura e parte para o confronto.

A luta que se trava, então, é também ideológica. Hades, tal como Poseidon, crê que a humanidade deve perecer por seus pecados, contudo não pretende restaurar a ordem, mas alterá-la permanentemente, perturbando assim a ordem do Cosmo. Para o deus dos mortos, a humanidade causa-lhe tristeza.

Vocês, humanos...incapazes de reconhecer a própria capacidade e força física...seus atos são ultrajantes e desafiadores. Hoje em dia não se contentam com a terra que lhes foi dada...agora, têm necessidade de estender as mãos ao espaço. Antes, os deuses eram seres temidos e respeitados. Agora, não existe mais qualquer devoção. Mais que a sua burrice, o que me assombra é a tristeza da situação (KURUMADA, 2006, ed. 48 p. 44-45).

Hades argumenta que os humanos precisam aprender que, se continuarem pecando, irão para o inferno após a morte e experimentarão sofrimento eterno. Para ele, somente o medo do inferno fez com que a terra resistisse até agora. Atena diz que os homens não são deuses, e que até o melhor dentre eles teve seus dias de pecado, mas que graças à morte homens bons e maus se igualam, seus pecados deveriam ser perdoados e é Hades quem peca ao fazê-los sofrer eternamente pelo que cometeram em suas breves vidas. Que apesar dos

erros, os homens amam e que, por esse sentimento - que Hades desconhece -, se dispõem a fazer qualquer coisa, realizando verdadeiros milagres. Por ignorar o amor, Hades é inapto para julgar e punir.

Hades é retratado como incapaz de amar, nem ter piedade para com os homens ou qualquer forma de vida. Sua armadura, assim como a dos espectros que o defendem, é negra e em sua maior parte adornada por espinhos, presas, ganchos e remetem em boa parte a criaturas de caráter maligno de diversas mitologias. Essa caracterização, somada ao fato do Hades (local de pós-morte) no mangá ser o inferno descrito por Dante Alighieri, criam uma associação do deus dos mortos ao demônio como entendido por grande parte dos cristãos: o inimigo da humanidade.

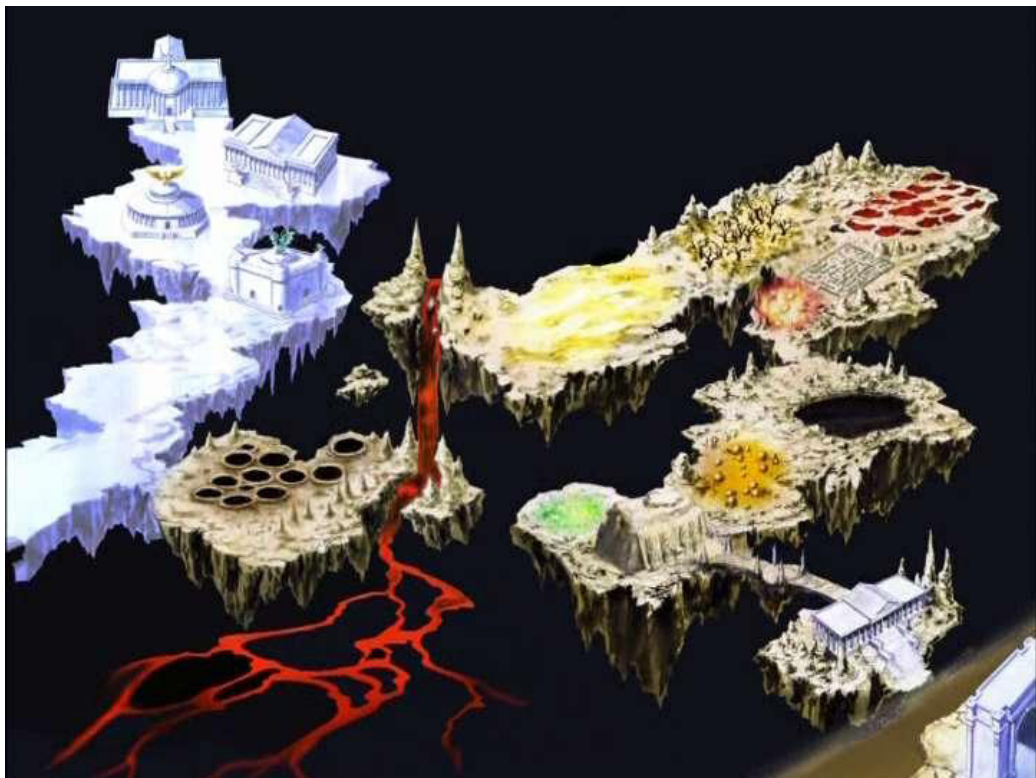


Figura 13. Mundo dos mortos em *Saint Seiya*, inspirado na *Divina Comédia* de Dante Alighieri

Durante o confronto final, Seiya tem o coração transpassado pela espada do deus. Nesse momento Atena e os outros quatro cavaleiros de bronze disferem um golpe com todo poder que lhes resta, o cetro de Atena perfura o corpo de Hades, que antes de morrer, sentencia: “um dia você vai se dar conta, deusa... o amor não passa de uma quimera criada para tranquilizar os homens...no fundo, poucas pessoas creem nesse amor invisível...poucas pessoas...” (m48 p.96). Com seu grande inimigo vencido, Atena e seus cavaleiros retornam para o mundo novamente inundado pela luz.

4.4 REPRESENTAÇÕES ICONOGRÁFICAS DA DEUSA ATENA

Assim como a transmissão de conhecimentos ancestrais se dava principalmente pela oralidade, em uma sociedade como a grega, em que poucos detinham o conhecimento da escrita – a produção imagética tinha importância fulcral. Mas não podemos incorrer no erro de analisá-las de forma simplória. Para que haja comunicação efetiva, as imagens têm que desencadear no observador um sistema de conceitos previamente adquiridos, transmitidos culturalmente, sem os quais a imagem nada tem a dizer. Por meio dos artefatos arqueológicos, podemos entender como a sociedade que os produziu compreendia a si e ao mundo à sua volta e as dinâmicas das relações sociais e simbólicas.

As representações iconográficas de Atena se constituem de um *corpus* documental rico e variado: ânforas, moedas, os frisos do Partenon. A maior parte do acervo de imagens está nas ânforas - vasos com duas alças fixadas de forma simetricamente opostas, usados para transporte e armazenamento de líquidos (azeite, vinho) e grãos-, principalmente nas utilizadas como prêmios para vencedores de disputas, artísticas e esportivas, nos jogos panatenaicos, realizados nas Panateneias, festival de culto à deusa Atena:

Estes cultos tiveram início cerca do VIIº século a.C, tornando-se mais popular no século VIº a.C. Estas ocorriam no primeiro mês Ático, o Hecatombaion, e duravam três dias, a começar do vigésimo oitavo dia do mês. Nestas ocasiões não ocorria o funcionamento da Ekklésia ou da Boulé, o que nos denota a relevância e o caráter cívico do festival, não era puramente religioso(JOURDAN, 2009, p.9).

Criada por Fídias, arquiteto chefe do projeto do Partenon, a monumental estátua criselefantina - feita de mármore e recoberta por ouro e marfim - da deusa Atena, denominada *Atena Parteno* (Atena virgem) custou cerca de 700 talentos, preço semelhante ao da construção do próprio Partenon (edificado entre 447 e 438a.C). O prédio e a estátua refletiam a grandiosidade da *pólis*. “O Partenon não é propriamente um templo[...]deve antes ser visto como uma oferenda grandiosa à glória da cidade e de sua padroeira, Atena”(LEFÈVRE, 2013, p.167). A estátua imponente possuía 12 metros de altura. Adornada de materiais nobres, maravilhou a quem a viu. Os escritos de testemunhas oculares, como Plínio, o velho e Pausânidas apresentam poucas discordâncias, assim como reproduções em moedas atenienses.

A reprodução considerada mais fiel do que pode ter sido a construída por Fídias, é a *Atena Varvakeion*, achada em 1880, próxima a uma escola com este nome.

As primeiras menções à Atena em *Saint Seiya*, apresentam uma reprodução da *Atena Varvakeion*. Nela, o elmo é ornado pela Esfinge* ao centro e dos lados, representações do Pégaso. Veste uma túnica cinturada por serpentes entrelaçadas e ostenta a égide.



Figura 14. Atena Varvakeion, AthensNationalMuseum n°145. (KURUMADA, 2004,ed. 01, p. 26)

A deusa alada sobre a palma direita de Atena é *Nike*, a Vitória. Tendo Nike em suas mãos, Atena traria a certeza da vitória.

A aparência de Atena é a de uma bela jovem, usando um vestido branco que, apesar do corte moderno (presença de decote), remete a uma veste grega. Porta sempre consigo um báculo de ouro com um símbolo alado, que acreditava ser um presente de seu avó, mas é a própria deusa Nike.



Figura 15. SaoriKido (KURUMADA, 2002, ed. 2 p.58)

Ao revelar-se como deusa, ou quando manifesta seu poder, a imagem de uma estátua que a representa (contendo algumas variações ao longo do mangá) aparece atrás de si.



Figura 16 As duas representações da deusa Atena (KURUMADA, ed.12, p. 86 e ed.32, p. 54)

A forma com que Atena é representada nas ânforas panatenáicas é denominado *Prómakhos*, esse esquema figurativo está presente na produção artesanal da Hélade desde

oséculo VII a.C.“e essa forma de apresentar a deusa já era comum nas oficinas coríntias, remontando a produção protocoríntia (séc. VII a.C.)”(CORREIA, 2015, p.86).

A *Atena Prómakhos* porta elementos distintivos de sua função guerreira, as armas que portava ao sair da cabeça de Zeus: lança, escudo e elmo. Mais que os elementos iconográficos, é necessário atentarmo-nos para a gestualidade presente nessas imagens: seus pés indicam movimento, como quem avança para o combate, escudo portado de forma defensiva e a lança em riste. Atena parece avançar sobre um inimigo.

Sua postura intimidadora é ressaltada pela égide, na qual está incrustada o *gorgoneion*, a cabeça da Górgona Medusa¹³.

Porém Atena, filha de Zeus detentor da égide,
deixou descair sua veste macia no chão de seu pai-
veste bordada, que ela própria fizera com as suas mãos.
Vestiu a túnica de Zeus que comanda as nuvens
e envergou as armas para a guerra lacrimosa.
Em torno dos ombros atirou a égide borlada,
terrível, toda ela engalanada de Pânico: nela
está a Discórdia, está a Sanha, está o gélido Assalto
está a cabeça monstruosa da Górdona, terrível
e medonha, portento de Zeus detentor da égide.
Na cabeça colocou o elmo de dois chifres e quatro bossas,
dourado, equipado com os peões de cem cidades.
Pisou com os pés o carro flamejante
e pegou na forte lança de brônzea ponta,
pesada, imponente, enorme: com ela fileiras de heróis subjuga,
contra quem se enfurece de tão poderoso pai nascida (Cf. *Od.* 5. 733 48).

¹³De três irmãs, era a única mortal, muito bela, disse superar em beleza a deusa Atena, que como punição por sua *hýbris*, foi transformada em um ser com cabelos de serpente e olhar petrificante. Poseidon, por não poder ter Atena, deita-se com Medusa e faz Atena saber que tivera aquela que lhe era igual em beleza. Atena envia o herói Perseu para mata-la. Decapitada, teve sua cabeça- que conservava o olhar petrificante- anexada à Egide que vestia (Cf. Hes. *Th.* 274-81).



Figura 17. cratera em cálice. Figuras vermelhas. Paris, Museu do Louvre, inv. G342 (GRILLO, 2009)

Nesta cratera em cálice com figuras vermelhas, achada em Agrigento, na Sicília, Atena está entre Aquiles e Mêmnon. O combate é narrado nas *Etípidas*, poema que compõe o Ciclo Épico, que infelizmente chegou até nós por meio de fragmentos e resumos. No poema, após os funerais de Heitor, os troianos recebem reforços, dentre eles estavam os etíopes, dos quais Memnon, filho da deusa Eos (a Aurora), é rei. (GRILLO, 2009). Na cratera, Atena é retratada com um diadema no lugar do elmo, mas a égide ostenta nitidamente o *gorgoneion* e serpentes se projetam de seus ombros. As deusas Tétis e Eos estão atrás de seus respectivos filhos. Memnon está à direita, distinguível graças a suas vestes orientais e às asas de sua mãe.



Figura 18. Cratera com volutas. Figuras vermelhas. Prov.: Cerveteri. Atr.: Pintor de Berlim. Londres, Museu Britânico, Inv.: E468. (GRILLO, 2009)

Na imagem acima, de cerca de 490 a.C, Aquiles, à esquerda, enfrenta Heitor. Atena, portando lança, elmo e a égide, está com o guerreiro aqueu. A deusa engana Heitor fazendo-se passar por seu irmão, Deífobo, convencendo-o a enfrentar Aquiles ao seu lado (Cf. *Il.* 22.297-305). Apolo, identificável graças à aljava em suas costas, abandona Heitor, que sabia estar fadado à derrota, mas aponta uma flecha em direção a Aquiles, prenúncio de como se dará a morte do herói. (GRILLO, 2009)

Nos vasos, além de cenas da procissão de virgens carregando o *péplos* da deusa, há, naqueles que serviam de prêmio aos competidores, cenas das práticas esportivas. Os atributos guerreiros da deusa ressaltam o que se espera dos cidadãos atenienses em disputa, a Aretê masculina, ou seja, a excelência física, força e coragem, assim como a excelência da alma, sabedoria e prudência. O jovem cidadão deve buscar os valores característicos da deusa: as habilidades marciais e a *métis*.

Outro símbolo de fundamental simbologia é o quítion longo. O quítion era uma túnica usada de forma longa e frouxa pelas mulheres atenienses, o que remetia o caráter feminino da deusa. Atena é, como já mencionado, responsável pelo processo de formação das jovens em mulheres aptas a exercer plenamente suas funções sociais, assim como é protetora dos heróis.

Esta íntima e profunda civilização é o produto do influxo educador da mulher numa sociedade rudemente masculina violenta e guerreira. É namais alta, íntima e pessoal relação do herói com a sua deusa Palas Atena, a qual o guia nas suas andanças e jamais o abandona, que o poder espiritual da mulher como inspiradora e guia acha a sua expressão mais bela (JAEGER, 1995).

O aspecto de guardiã e protetora da deusa Atena, presente em diversos momentos nas poesias épicas, ressalta a imagem da mulher como responsável pela preservação e manutenção da cultura helênica. Seu zelo pelos heróis que ama é descrito de forma maternal, como ao desviar uma flecha destinada a acertar Menelau: “Desvio-a da pele, do mesmo modo que uma mãe afasta uma mosca do filho deitado sob o efeito do sono suave”. (Cf. *Il.* 4.130-31)

Mediando essas relações entre o masculino e o feminino está Atena, [...] A deusa ocupa o espaço masculino através de seus atributos de deusa da guerra e protetora do herói, portanto atributos típicos da *Aretê* masculina e, ao mesmo tempo, ocupa o espaço feminino por meio de sua opção por ser uma deusa virgem, possuindo assim a característica principal da *Aretê* feminina, que é a virgindade. Quando a mulher se casa e, portanto, perde sua virgindade, ela passa para a posição social de senhora do *oikose*, portanto, sua *Aretê* passa a ser identificada principalmente pela virtude de gerar cidadãos, de educar e formar o homem guerreiro, o cidadão. (CORREIA, 2015, p.100).

Tal como em Homero, em *Saint Seiya*, Atena auxilia seus cavaleiros insuflando-lhes força em alguns momentos, mas, principalmente, motivando-os a buscarem atingir o máximo de suas próprias capacidades.



Figura 19 (Kurumada, 2006, ed. 47. p. 50)

Ao incutir força em seus cavaleiros, a cosmo-energia por eles emanada se expande e resplandece fulgurante, assim como descrito em passagens da *Ilíada*:

Foi então que a Diomedes, filho de Tideu, Palas Atena outorgou força e coragem, para que se tornasse preeminente entre todos os Argivos e obtivesse uma fama gloriosa. Fez-lhe arder do elmo e do escudo uma chama indefectível, Como o astro na época das ceifas que pelo brilho se sobressai entre os outros¹⁴, depois de ter-se banhado no oceano. (Cf. *Il.* 5.1-6)

¹⁴O poeta refere-se a Sirius, estrela mais brilhante do céu, que para os gregos, a aparição marcava o início do verão.

Atena se coloca ao lado de seus preferidos na refrega e nos momentos de paz, seja auxiliando nos trabalhos manuais de excelência ou nas competições. Nos jogos realizados no funeral de Pátroclo, Odisseu, nos últimos metros da corrida, reza: “Ouve-me ó deusa! Vem como auxiliadora de meus pés!”. Ajax, filho de Oileu, que vinha a sua frente, escorrega e é ultrapassado. Sujo de terra, Ajax reclama: “ah, foi a deusa que me prejudicou os pés, ela que sempre está ao lado de Odisseu como uma mãe a ajudá-lo” (Cf. *Il.* 23.781-82).

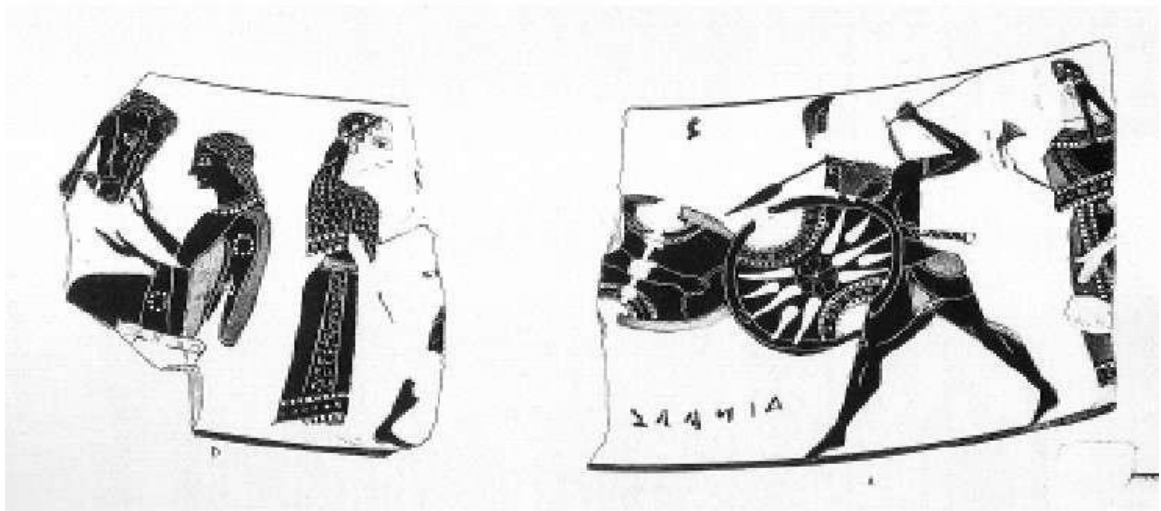


Figura 20. fragmento de cratera com colunas. Figuras negras. Atenas, Museu Nacional, Coleção da Acrópole. inv. 1.646 (GRILLO, 2009)

A imagem acima representa o duelo entre Diomedes e Eneias, um dos temas preferidos dos pintores áticos no período arcaico. Nesses fragmentos encontrados em escavações na Ágora de Atenas, está a mais antiga representação dessa cena. O nome do herói dardânio está grafado à direita, atrás dele, segurando flores, está Afrodite, sua mãe. Atrás de Diomedes está Atena, representada sem suas armas e a égide, como era comum em suas representações desse período (GRILLO, 2009)

Diomedes, tal como o pai, Tideu, era amado e protegido pela deusa da guerra. No canto II da *Ilíada*, reza à deusa: “Escuta, ó Atrítone, filha de Zeus detentor da égide! Se alguma vez ao lado de meu pai te posicionaste, benévola, na furiosa refrega, do mesmo modo sê-me agora favorável!” (Cf. *Il.* 2.116-17). A deusa se posta junto dele e diz-lhe: “Tem coragem, ó Diomedes, e luta contra os troianos! No teu peito eu coloquei a força de teu pai – a força inquebrantável que tinha Tideu, cavaleiro portador de escudo”.

A Diomedes, Atena conferiu grande glória, pois não apenas a muitos troianos deu término à vida, como chegou a quase matar também Eneias e Heitor. Seu maior feito,

entretanto, foi ferir a dois deuses. Graças à Atena, feriu gravemente Ares e infligiu um corte no braço de Afrodite que, como representado na figura 20, protegia seu filho amado.

Ferir um deus é algo que só poderia ser feito com o auxílio de outra divindade, devido ao enorme abismo que separa a força de homens e imortais. Tal feito fora realizado anteriormente apenas por Hércules, que se distinguiu tanto pela força e coragem, que foi alçado à categoria de deus. No mangá, Hades comenta que em uma Guerra Santa anterior havia sido ferido por um cavaleiro. Na mitologia, além de Hera, é Hades um dos deuses a ser ferido pelo filho de Zeus: “sofreu uma seta veloz o monstruoso Hades, quando o mesmo homem, filho de Zeus detentor da égide, o atingiu em Pilos no meio dos mortos, entregando-o à dor” (Cf. *Il.* 5.395-7). No mangá, Hades sucumbe ao golpe conjunto de Atena e seus cavaleiros.



Figura 21. Hades (KURUMADA, 2006, ed. 48. p. 95)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo dos mitos, cuja relevância para compreensão do imaginário social é inegável, foi por muito tempo relegado no ambiente acadêmico, em detrimento de temas considerados mais “sérios”. Um tímido renascimento vem ocorrendo nos últimos anos, estimulado por pesquisadores dispostos a superar os obstáculos e críticas quanto às suas fontes e objetos de estudo. O mito, como vimos no caso da jornada do herói, pode aparecer nos mais diversos contextos e civilizações, apresentando, é claro, um sabor característico da cultura em que se encontra. “O mito não possui um caráter estático, ele é plasmático e se adapta às reelaborações, ou seja, o desgaste temporal não o destrói, mas, ao contrário, constrói novas ressignificações do mesmo mito.”¹⁵

Essa capacidade de adaptar-se a diferentes contextos, e de continuar a encantar pessoas tão distantes no espaço e no tempo, é o que podemos constatar na popularidade que *Saint Seiya* continua a ter trinta anos depois de publicado. Num mundo líquido, em que toda produção parece efêmera e em instantes é esquecida, a vitalidade do mangá pode ser explicada pela temática por ele abordada, que fascina a humanidade desde os aedos helênicos.

A literatura não é mera história fictícia, é um modo de estabelecermos contato com o diferente de nós; com culturas, histórias e gostos distintos dos nossos. Por meio de um livro ou quadrinho, seus personagens ficcionais ou não, é possível sentir e refletir tendo por partida outro olhar, ampliando as difrações do prisma que condiciona nossa visão de mundo.

O nanquim de Kurumada, potencializado pela tv, fez com que, desde 1986, milhões de pessoas ao redor do mundo, ampliassem, distraidamente, no momento de lazer, suas formas de pensar e sentir. Valores nipônicos e gregos, amalgamados na obra do mangaká, enriqueceram a todos os que se permitiram mergulhar em uma manifestação cultural que, ao primeiro contato, parece tão exótica, mas que uma vez adaptados, vemos que com ela temos mais pontos compartilhados que divergências, e que o diferente não significa, necessariamente, incompatibilidade. Se vistas com espírito aberto, estas nos fazem transcender.

¹⁵(FARIA, 2008).

Compreender, não julgar, eis o objetivo do fazer histórico. A História, como bem disse Bloch, “é uma vasta experiência de variedades humanas, um longo encontro dos homens. A vida, como a ciência, tem tudo a ganhar se esse encontro for fraternal”. Não permitamos, portanto, que preconceitos nos afastem do contado com o diferente. Seja no campo pessoal ou na vida acadêmica. Nesta última, façamos como Odisseu, sobrepujemos o canto das sereias que tentam nos tirar da rota desejada, naufragando sonhos nos rochedos do vulgar.

Espero que este humilde trabalho instigue àqueles que receiam se lançar em águas desconhecidas, a mergulhar no grande e belo mar da cultura oriental. A sala de aula é um porto privilegiado, e o professor, se fizer um bom uso dos mangás e da arte sequencial como um todo (em suas narrativas e representações iconográficas) pode guiar seus alunos aos mais incríveis destinos, pois a arte, esse registro sensível do tempo, estimula simultaneamente faculdades racionais, sensibilidades, emoções e imaginação.

Vidal-Naquet sentenciou que todo aquele que ama os livros embarca um dia na leitura de Homero¹⁶. Nestas últimas palavras, reitero o que disse na introdução: todos os esforços e horas empreendidas neste trabalho terão valido a pena se fizer com que, pelo menos, um dos que o lerem se sinta impelido a imergir nos inigualáveis poemas épicos e se delicie com o canto inspirado pelas Musas.

¹⁶ (VIDAL-NAQUET, 2011,p.120)

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. & Max Horkheimer. **Dialética do esclarecimento**; fragmentos filosóficos. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

BACZKO, Bronislaw. “**Imaginação Social**” In: Leach, Edmund et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985

BÍBLIA, N. T. Mateus. In BÍBLIA. Português. **Bíblia de Promessas**: Antigo e Novo Testamentos. Tradução de João Ferreira de Almeida. São Paulo: Kings Cross Publicações, 2009. p. 06.

BOSI, E. **Cultura de massa e cultura popular**. Petrópolis: Vozes, 2000

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: Histórias de deuses e heróis. 34ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro, 2012.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular**: história e imagem. Bauru, SP: EDUSC, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix;1993.

_____. O despertar do herói. São Paulo:Pensamento, 1998.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural**: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

_____. Imagens. In: BURGUIÉRE, André (org.). *Dicionário das Ciências Históricas*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1993, p.405-408.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, memória e realidade textual**. 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/72812213007608718479513534658721171188.pdf>
f> Acesso em: 01/11/2017

CORREIA, Larissa de Souza. **Representações de Atena em ânforas de figuras negras do século VI a.C.:** um exercício de análise iconográfica. R. Museu Arq. Etn, 2015.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970,

FARIA, Keila Maria de. **A face negra de medéia: uma imagem invertida.** Alétheia - Revista de estudos sobre Antigüidade e Medievo, 2008.

FEIJÓ, Luiz Carlos Coelho. **Narrativa e representação nos quadrinhos: A Restauração Meiji (1868) nos mangás.** Pelotas, 2013.

FELIPE, Cleber Vinicius do Amaral. **“Alguns deuses têm a métis, outros não”:** as astúcias da inteligência na Grécia antiga. Cad. Pesq. Cdhis, Uberlândia, v.23, n.2, 2010.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **O jovem e o consumo do mangá:** reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. 2015. Disponível em:
<<http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/GT16-2202--Int.pdf>> Acesso em 02/11/2017

FREITAG, Barbara. **A teoria crítica:** ontem e hoje. SP, Brasiliense: 1994.

FERREIRA, Michel Roger Boaes. **O triunfo do barbarismo:** análise das representações da guerra nas histórias em quadrinhos de conan, o bárbaro, 2015.

GRAVETT, Paul. **Como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GRILLO, José Geraldo Costa. **A guerra de Tróia no imaginário ateniense:** sua representação nos vasos áticos dos séculos VI-V a.C. São Paulo, 2009

GUTIÉRREZ, A.K.B. **Tiempo y muerte em la Ilíada.** La Paz: Plural, 2003

HENSHALL, Kenneth. **História do Japão**. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 2011.

HESÍODO. Teogonia; Trabalhos e dias. São Paulo. HEDRA, 2013.

HOMERO. Odisseia. São Paulo: Abril, 2010. JAEGER, W. Paidéia: **a formação do homem grego**. São Paulo: Herder, 1979.

JOURDAN, Camila Alvez. **Métis e Athená**: Uma leitura da Teogonia de Hesíodo. 2009

LEFÈVRE, François. **História do Mundo grego Antigo**. 1ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

LUYTEM, Sonia Maria Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2ª edição, 2000.

MASATO, Naito. **O lugar respeitável do Ukiyoe na História da Arte, Descobrimo o Japão**. No. 02, 2009 <http://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/nipponweb2.pdf p.4>

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

NORONHA, Fernanda Silva. **Animes e mangás; o mito vivo e vívido no imaginário infantil**. 2013.

PESAVENTO, Sandra Jatáhy. “**Este mundo verdadeiro das coisas de mentira: entre a arte e a historia**”, Estudos Históricos, n. 30, Rio de Janeiro, 2002.

_____. **História e história cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

PUIG, Marie-Christine Villanueva. **A respeito de uma ânfora do Pintor de Amásis conservada no CabinetdesMédailles da Biblioteca Nacional da França, em Paris: três grandes divindades da Atenas arcaica**. Tempo vol.21 no.38 Niterói, 2015. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413- Acesso em 04/11/2017.

RIBEIRO JR., W.A. *A tabuinha KN V 52*. Portal Graecia Antiga, São Carlos. URL: <<http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0595>>. Acesso em:13/01/2018

ROSA, EdvandaBonavina [et al.]. **Hinos Homéricos**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

SÓFOCLES. **Édipo Rei**. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 1990.

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE. **Varvakeion Athena Parthenos**. Museum of Classical Archaeology Databases. Disponível em: <<http://museum.classics.cam.ac.uk/collections/casts/varvakeion-athena-parthenos>> Acesso em: 25/11/2017.

VERNANT Jean-Pierre. **Mito e Sociedade na Grécia Antiga**. 2 ed. São Paulo: José Olympio, 1999, p. 91.

VERNANT, Jean-Peirre. **Problèmes de laguerreenGrèceancienne**. Paris: EHESS-Seuil, 1968

_____. **Mito e Religião na Grécia Antiga**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

VIEIRA, Ana Livia Bomfim. **Entre a ‘métis’ da pesca e a honra da caça**. PHOÏNIX, Rio de Janeiro, 2008.

WERNER, C. **A presença do ausente e a performance do kléos no canto I da Odisseia**. In: BROSE, R. et al. (Org.) *Oralidade, escrita e performance na Antiguidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2013.