

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACCAMP

CURSO DE PSICOLOGIA

**OS CAVALEIROS DO ZODÍACO E A CASA DE GÊMEOS – UMA ANÁLISE
PSICANALÍTICA**

Wellington Martins Santos

Campo Limpo Paulista, abril de 2020.

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACCAMP

CURSO DE PSICOLOGIA

**OS CAVALEIROS DO ZODÍACO E A CASA DE GÊMEOS – UMA ANÁLISE
PSICANALÍTICA**

Wellington Martins Santos

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado de Psicologia da Unifaccamp, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Campo Limpo Paulista, abril de 2020.

*Dedico esse trabalho a minha Mãe
Eronilda Santana Santos, a minha irmã
Elaine, ao meu irmão Júlio e a minha
sobrinha Sofia; fontes de amor,
inspiração e força por toda a minha vida.*

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à professora Any Lilian Barcellos por colaborar na minha jornada do autoconhecimento, além de todo carinho e reconhecimento durante todo o curso.

A todos os professores em especial as professoras Sylvia Oyama, Laura Marisa Calejon, Ana Lúcia Righi Schleich, Suely Montesano, Fernanda Ferracini, Flávia Helena Zanetti Farah, Andréia Rafael Quintelia; e os professores Fernando Campos e Fernando Belarmino por toda a consideração, entusiasmo e motivação.

A Patrícia da Cunha Lima por todo amor, carinho e apoio muito importante para mim, inclusive nessa reta final.

A primeira turma de Psicologia de 2016-2021 em especial aos alunos Arthur Gaeta Toth, Ângela Santos, Luiz Fernando Sant'Anna, Otávio Aparecido de Souza por toda a amizade e colaboração.

“Faça elevar, o cosmo no seu coração, todo mal combater, despertar o poder.” (Hiroaki Matsuzawa, 1986).

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Seiya correndo no interior da casa de gêmeos.	23
Figura 2 - Shun, Seiya, Hyoga e Shiryu na entrada das casas de gêmeos.	24
Figura 3 - Shun e Hyoga encaram o cavaleiro de gêmeos.	25
Figura 4 - Hyoga ataca o cavaleiro de gêmeos.	27
Figura 5- Cavaleiro de Gêmeos devolvendo o ataque de Hyoga.	28
Figura 6 - Shiryu e Seiya diante do cavaleiro de gêmeos.	30
Figura 7- Shiryu e Seiya correm em direção ao cavaleiro de ouro.	31
Figura 8- Seiya cego pela luminosidade.	32
Figura 9- Saga no salão do mestre.	33
Figura 10- Cavaleiro de gêmeos invade a Nebulosa de Andrômeda.	34
Figura 11- Shun vê Hyoga sendo lançado para outra dimensão.	35
Figura 12- Shun enxerga a saída.	36
Figura 13- Saga é atingido pela corrente de Andrômeda.	38
Figura 14- Shun de saída da Casa de Gêmeos.	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
A) Justificativa	9
B) Objetivo geral	10
C) Objetivos específicos	10
D) Metodologia	10
Capítulo I: Os mitos	11
Capítulo II: A Psicanálise e os mitos	16
Capítulo III: O anime ‘Os cavaleiros do zodíaco’	20
A) O Labirinto da Casa de Gêmeos e O Mito da Caverna de Platão	21
B) Enviados para uma outra dimensão	26
C) A corrente nebulosa de Andrômeda ataca dessa vez	35
Capítulo IV: Considerações finais.....	41
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

Toda criança na infância tem um ou mais desenhos animados favoritos. Para não perder a hora da animação são capazes até de assistir a um programa adulto que antecede ao desenho, como eu fazia, e que parece nunca ter fim. No meu caso esse desenho animado era “Os Cavaleiros do Zodíaco”.

Desde criança eu já notava como algumas pessoas gostavam de consultar o horóscopo do jornal para saber o que iria acontecer durante o dia de acordo com o seu próprio signo. Era interessante também como essas pessoas acreditavam fielmente que as características que possuíam tinham relação com as posições dos astros correspondentes a seu signo.

Ao assistir Os Cavaleiros do Zodíaco na TV de tubo no canal da extinta Rede Manchete, ficava impressionado com a idéia de que os cavaleiros do desenho eram crianças que haviam treinado de maneira árdua para se tornarem defensores da paz e da justiça. Usavam armaduras que representavam as constelações protetoras que eram responsáveis pelas características das personagens.

Da mesma forma ficava impressionado com a idéia de que signos do horóscopo eram parte da animação (como, por exemplo, os cavaleiros de ouro). Os 12 cavaleiros de ouro são os guerreiros mais fortes entre os 88 cavaleiros de Atena. Eles protegem o santuário posicionados na ordem zodiacal (Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes).

Durante os episódios alguns cavaleiros contavam histórias que explicavam a origem de suas armaduras e as batalhas pessoais que travaram para conquistá-las. Essas histórias eram relacionadas a alguns mitos que circulam na sociedade, como por exemplo, o Mito da Caverna de Platão.

Era muito interessante observar como o autor do desenho Masami Kurumada (do qual eu não tinha conhecimento na infância) fazia a ligação entre os mais variados deuses, fatos históricos, religiões, lendas, horóscopos como se tudo estivesse interligado. Por exemplo, a disputa de poder entre os deuses da mitologia grega (Atena, Poseidon e Hades), o cavaleiro Shaka de Virgem como a reencarnação de Buda (considerado o mais próximo de Deus entre os cavaleiros) e a casa de gêmeos.

Eu fantasiava que, se me esforçasse muito, poderia me tornar um cavaleiro um dia. Veio também à curiosidade de entender e conhecer um pouco mais sobre os mitos representados no desenho animado.

O resultado dessa busca foi compreender as aulas de história quando surgiam perguntas relacionadas à mitologia grega na escola e eu conseguia responder graças ao

conhecimento adquirido através do desenho. Então passei a enxergar que o desenho não era simplesmente uma coisa sem sentido, que não tinha importância nenhuma, mas que era também fonte de conhecimento e isso me deixou mais animado a assisti-lo.

Conforme acompanhava os episódios aprendia cada vez mais sobre a mitologia grega, prestava atenção como os cavaleiros valorizavam a amizade e o amor, entre outros valores humanistas.

Conforme eu fui crescendo e frequentando a escola, igreja católica e igreja evangélica, comecei a fazer associações entre todos os elementos do desenho e a forma como as pessoas se relacionavam entre si, assim como o sofrimento que experimentavam devido a problemas de relacionamento interpessoal.

Diante disso, e a partir das relações que estabeleci com os cavaleiros do zodíaco, surgiu a minha pergunta: “por quê muitas pessoas, mesmo sob as mesmas condições, como os cavaleiros, fracassam nas mais variadas áreas da vida e outras tem sucesso?” Minha curiosidade me conduziu até o curso de psicologia que me inspirou ainda mais na construção desse trabalho.

A) Justificativa

O desenho me despertou o interesse por temas associados às escolhas humanas. Acredito que através do presente trabalho será possível oferecer contribuições para compreender, com fundamento na Psicanálise, os caminhos que levam as pessoas a fazerem escolhas e desenvolverem valores que podem conduzir ao sucesso ou ao fracasso, como os cavaleiros do zodíaco. A opção pela Psicanálise se deve ao fato da importância que essa área do conhecimento atribui aos mitos e lendas no processo de desvelamento do inconsciente humano.

A educação que tive da minha família e os desenhos animados foram de relevante importância na construção de valores além de despertar em mim a busca pelo conhecimento de temas que me trouxeram até aqui. Entendi que todas as crianças tem a oportunidade de se transformarem em cavaleiros, porém não são todas que alcançam tal feito, e quando alcançam, não significa que vão seguir o mesmo caminho. Acontece que as pessoas não vivem sob as mesmas condições e não tem as mesmas oportunidades a disposição, a mesma educação, etc.

Os desenhos animados transmitem mensagens que estão ligadas aos sentimentos e emoções vividos por seus espectadores como a amizade, o amor, a solidariedade e a justiça. Esse aspecto é muito comum no anime “Os Cavaleiros do Zodíaco”, desenho de sucesso com fãs no mundo todo.

Nos episódios da batalha na Casa de Gêmeos, os cavaleiros de bronze enfrentam um inimigo que manipula a armadura de ouro e a realidade a distancia, criando uma prisão ilusória para os seus adversários.

Por ser um desenho de grande sucesso no Brasil o trabalho tem o intuito de contribuir, utilizando o mesmo na compreensão da importância do autoconhecimento possibilitando reflexões a respeito da condição que muitos possam se encontrar assim como os cavaleiros depararam-se na casa de gêmeos.

Entrelaçar um desenho tão popular a um conceito amplo tem o propósito de trazer pontos de vista de como o autoconhecimento é importante na vida das pessoas. Para isto será necessário também estabelecer relações com o estilo de vida contemporâneo de forma modesta para atender a finalidade do projeto.

B) Objetivo geral

A presente pesquisa tem por objetivo geral desenvolver uma análise reflexiva com base psicanalítica, acerca do desenho *Os Cavaleiros do Zodíaco* mais especificamente nos episódios da batalha na casa de gêmeos.

C) Objetivos específicos

- a) Refletir sobre a importância do mito na sociedade;
- b) Traçar paralelos entre o interesse pelo desenho e o caminho do autoconhecimento

D) Metodologia

O presente estudo apoia-se em reflexões teóricas, com revisão bibliográfica sobre os episódios da batalha entre os cavaleiros de bronze contra o cavaleiro de ouro de gêmeos no desenho “Os Cavaleiros do Zodíaco”, visando colaborar na compreensão do autoconhecimento.

Sendo assim, o trabalho será produzido a partir da revisão da bibliográfica, artigos científicos, livros e vídeos sobre o desenho.

Será realizado um levantamento de dados a respeito do desenho, seguido de revisão do material bibliográfico com base na literatura da psicologia e filosofia para posteriormente estabelecer as relações entre a arte, a teoria e a vida cotidiana de modo que se cumpra o papel científico do projeto, alcançando os objetivos propostos.

Capítulo I: Os mitos

Em nosso planeta existe uma diversidade enorme de culturas e povos com costumes diferentes. Desde os tempos mais antigos essas civilizações buscam respostas para as perguntas: “De onde viemos? O que estamos fazendo aqui? Para onde nós vamos?”.

Na tentativa de responder a esses questionamentos, os seres humanos criaram os mitos para explicar o que não poderia ser explicado de maneira lógica como o surgimento do universo, o surgimento da humanidade, e muitas outras questões.

Esses mitos tentam nos apresentar explicações simultâneas de um determinado povo de acordo com a sua cultura situando as demais culturas existentes ao redor do planeta. “O mito é tanto uma narrativa fechada ao mesmo tempo em que é uma narrativa aberta. Fechada por que é determinada pela cultura e presa a isso; aberta porque tenta explicar às outras culturas o seu lugar.” (SELEPRIN, 2016, pág.13).

Além disso, possibilita ao ser humano inserido no mundo esclarecer tudo que existe na história da humanidade dando sentido a todos os elementos existentes: “O mito possibilita ao homem um conhecimento anterior das coisas, que aquilo ao qual ele se empenha (...)” (SELEPRIN, 2016, pág.7).

Esses mitos não são meras histórias para entreter os seres humanos. Na Grécia antiga essas narrativas tinham o objetivo de situar o ser humano em sua vida como um todo:

“A narração e representação cênica das façanhas e proezas realizadas pelos deuses ou pelos heróis protetores ou fundadores das comunidades tinham como objetivo a fixação de ideais de conduta que deveriam ser seguidos por toda a comunidade grega.” (SALDANHA, 2018, pág. 47).

Sendo assim os mitos constituem um conjunto de valores morais norteadores de comportamentos que são transmitidos por gerações tornando-se uma verdade absoluta para aquele povo. “O mito está sempre se referindo à realidade, desta forma é considerado como uma história sagrada e verdadeira”. (REZENDE, 2015).

Uma história sagrada que pode ajudar o homem a “... compreender o mundo no qual se encontra” de forma que “a linguagem e o conhecimento dos mitos são fundamentais para que se possa aprender a decifrar os símbolos.” (SELEPRIN, 2016, pág. 8).

Quando o mito passa a ser muito questionado e perde a sua força ele “se converte em fábula ou ficção”. (REZENDE, 2015).

Pastore (2012) nos apresenta a origem e o significado da palavra mito:

“(…) a palavra mito originária do termo grego *mythos*, derivado dos verbos *mytheio* — contar, narrar — e *mytheo* — contar, conversar. Na Grécia Antiga (do séc. VIII ao séc. VI a. C.), o sentido primordial de *mythos* era palavra ou discurso, configurados particularmente como narrativas das desventuras de deuses e heróis.” (p.226. Winograd e Mendes).

De uma forma simbólica os mitos procuram explicar o significado de todos os elementos que constituem o universo, assim como a origem do mundo e dos seres vivos que habitam nele como os animais, os elementos naturais, o nascimento desses seres vivos, o percurso da vida, a morte e o pós-morte. Em outras culturas podemos observar explicações semelhantes para a origem da vida:

“A Yggdrasil é a árvore que simboliza o eixo do mundo e fica localizada no centro do universo. Em suas frutas estão guardadas todas as respostas para as grandes questões da humanidade, e por isto, ela é sempre protegida e somente os deuses tem permissão para tocá-las. Suas folhas tem o poder de trazer os mortos à vida e seus frutos podem curar qualquer doença” (**Mitologia Nórdica**). (REZENDE, 2015).

Na mitologia chinesa podemos perceber de que forma é tratada a ideia de justiça em que um único ser dotado de poderes sobrenaturais tem poder de julgar e condenar os seres humanos:

“Existiam dezoito infernos distribuídos por dez tribunais de justiça. O chefe do inferno era Yen-Lo Wang, justo e bondoso. Ele registrava os bons e maus atos dos humanos na Terra, dando-lhe sentenças justas para os maus e recompensando os bons e os arrependidos” (**Mitologia Chinesa**). (REZENDE, 2015).

Na mitologia irlandesa em que um cavaleiro poderoso com características assustadoras tem o domínio sobre a morte inclusive punindo os seres humanos:

“Dullahan, cavaleiro sem cabeça, monta um cavalo com olhos flamejantes. Carrega a cabeça embaixo do braço e quando para de cavalgar, um ser humano morre” (**Mitologia Celta**). (REZENDE, 2015).

Embora cada cultura possua a sua própria forma de explicar o universo, é perceptível como todos os deuses possuem a forma semelhante à de figuras humanas ou outros elementos existentes presentes no dia-a-dia. Pode ser um animal sagrado, uma árvore sagrada, a figura de um homem ou uma mulher com poderes sobrenaturais ou até mesmo um ser que possua ambas as características.

A ideia de morte não é vista como um fim em muitas mitologias, mas sim como uma passagem para outra vida que pode ser eternamente confortável como um “paraíso” ou eternamente dolorosa como a ideia de “inferno”.

Dessa forma o mito é um ponto de partida para a construção educativa de um povo, influenciando as características das pessoas e costumes presentes no cotidiano:

“Para o filósofo romeno Mircea Eliade (2002) uma das funções do mito é fixar modelos exemplares de todos os ritos e de todas as atividades humanas significativas.” (SELEPRIN, 2016, pág. 3).

Essas narrativas tem um papel essencial na constituição do homem segundo Winograd e Mendes:

“(…) os mitos contam como o homem se tornou o que ele é hoje e o que determinou sua organização, suas regras sociais e sua ética.” (p.227. Winograd e Mendes).

Muitas outras civilizações possuem histórias sagradas como o cristianismo, o islamismo e o budismo que até mesmo ultrapassam as fronteiras de seus países de origem influenciando nações de todo o planeta. São formas diferentes de compreender o surgimento de tudo que existe no universo:

“São várias as tentativas de explicação do mito, sendo a mais frequente a que considera a criação mítica como uma forma de compreensão dos fenômenos humanos e naturais. Do ponto de vista semântico, a palavra grega *mythos* diz respeito, por um lado, à palavra, ao discurso, e, por outro, à estória, a uma narrativa desprovida de sentido histórico”. (SALDANHA, 2018, pág. 44).

Os seres humanos através dos contos desses mitos puderam aprender lições sobre as práticas mais adequadas na convivência em sociedade de acordo com a sua cultura. Essas histórias contadas desde a infância norteiam a subjetividade do indivíduo na vida adulta e aliviam a tensão humana:

“O mito é para quem o vive, uma forma de realidade, é para o mundo inteligível que dele nasce, uma totalidade indefinível. Configura o mundo em seus momentos primordiais, relata uma história sagrada; propõe modelos e paradigmas de comportamento; projeta o homem num tempo que precede o tempo; situa a história e os empreendimentos humanos num espaço indimensionável, define os limites intransponíveis da consciência e as significações que instalam a existência humana no mundo” (SELEPRIN, 2016 pág. 2).

Além de ser considerada uma realidade muita das vezes pelo povo, a mitologia é uma forma de regressão a tempos de serenidade funcionando como paliativo social. Uma forma de pensar que tudo pode vir a ser como era antes:

“Mito não é nada mais que explicar o seu lugar, onde o homem pós-moderno vê na sua forma de contato com o mundo um constante retorno aos tempos em que a simplicidade, a harmonia e a paz reinavam livremente.” (SELEPRIN, 2016, pág.14).

É possível observar no dia-a-dia essa busca pela ancestralidade nos monumentos criados e expostos em praças públicas, nas construções arquitetônicas como templos religiosos, prédios, torres e casas; e até mesmo na preservação patrimonial das estruturas arquitetônicas, obras de arte. Este é um costume influenciado pelos gregos que é muito presente no ocidente:

“Percebemos como na sociedade grega o mito era um retorno às origens, retorno este que pode ser feito de diversas maneiras. Esse mérito do retorno às origens está fortemente presente na sociedade europeia, ou seja, quando é tomada a cabo alguma inovação, esta é apresentada e concebida como um retorno ao tempo primordial”. (SELEPRIN, 2016, Pág. 8).

“(…) os traços do comportamento mitológico, aparecem no desejo de novamente encontrar a intensidade com a qual se viveu em tempos passados, ou que se conheceu; de poder recuperar um passado distante, uma época que se considera beatífica, o tempo do “princípio”. (SELEPRIN, 2016, pág. 13).

As narrativas míticas trazem um conteúdo que possibilita ao público a ideia de um mundo mágico em que é possível transcender a condição humana, pois os heróis mitológicos superaram grandes dificuldades nas batalhas contra seus inimigos dando uma sensação de poder aos humanos até mesmo por conterem uma aparência semelhante a do homem, assim nutrindo um sentimento de esperança para a superação das dificuldades existentes em vida:

“Na sociedade grega, os homens e os deuses possuíam vínculos muito estreitos. Para termos uma ideia, um deus grego era caracterizado por ter aparência de homem, mas um homem perfeito, ou seja, dotado de todas as capacidades humanas com um poder divino. Essa visão grega dos deuses influenciou em muito toda a sociedade.” (SELEPRIN, 2016, pág. 5).

Os desenhos animados para as crianças são como os mitos para os adultos. Através dos contos de fadas e desenhos animados as crianças tem contato com fatos históricos e os valores sociais de forma lúdica colaborando na constituição da ética desses sujeitos.

O mesmo ocorre com os mitos em nossa sociedade, pois carrega um conteúdo afetivo em meio a toda a magia envolvida nas narrativas quando transmitido a aquele determinado público:

“A narração mítica, nos diferentes grupos onde surgia, compreendia um discurso agradável a quem quer que fosse o ouvinte. Era uma forma de encantamento, o qual envolvia o ouvinte e a todos que o ouviam, processo que fazia surgir nas pessoas uma comunhão afetiva”. (SELEPRIN, 2016, pág. 6).

Como nos tempos mais antigos as explicações para os fenômenos naturais eram atribuídos aos deuses, embora muitos povos ainda mantenham esse discurso, os seres humanos obtinham uma relação muito próxima a estes, e atribuíam a estes as suas conquistas e fracassos:

“O mito estava presente em todas as classes sociais da Grécia e interferia diretamente em todas as relações entre os indivíduos e nas relações do homem para com as divindades.” (SELEPRIN, 2016, pág. 7).

Por essa relação humana ser tão estreita com os deuses os mitos estabeleciam parâmetros inalcançáveis de perfeição, porém justamente por essa determinada figura mítica obter as características humanas, causava essa sensação de familiaridade se tornando fonte de entusiasmo para as situações mais diversas da vida:

“Portanto, na sociedade grega, os mitos alcançaram tamanha popularidade devido ao seu fantástico enredo, criando para tanto na comunidade modelos e fontes de inspiração.” (SELEPRIN, 2016, pág. 8).

Quando essas expectativas não são atingidas causam frustração ao sujeito, no entanto, este indivíduo prossegue em constante movimento numa ilusão de que este pode atingir a classe de um deus no entendimento de como o mundo surgiu assim como os elementos que o constituem:

“O mito fracassa em dar ao homem mais poder material sobre o meio. Apesar de tudo, dá ao homem a ilusão [...] de que ele pode entender o universo e de que ele entende, de facto, o universo» (LEVI-STRAUSS, 2000, p.32).” (SALDANHA, 2018, pág.44).

Capítulo II: A Psicanálise e os mitos

Para a ciência as narrativas mitológicas tiveram grande importância na construção da teoria freudiana como afirma Mano, Corso e Weineman (2018):

Freud fez vasto uso das narrativas míticas em sua elaboração teórica. Independentemente de terem sido extraídas de tragédias gregas, de costumes polinésios, das escrituras judaicas ou da demonologia cristã, o instaurador do discurso analítico conferiu-lhes tratamento razoavelmente uniforme, utilizando-as para ilustrar, sustentar e expandir seus achados clínicos.(p.79).

Para o Dr. Freeman, o homem só se torna um ser integrado, tranquilo, fértil e feliz quando (e só então) o seu processo de individuação está realizado, quando consciente e inconsciente aprenderem a conviverem paz e completando se um ao outro.

Em primeiro lugar, como a Dr^a. Von Franz ressalta, não existe exatamente uma análise jungiana típica, já que cada sonho é uma comunicação particular e individual, e dois sonhos nunca usam da mesma maneira os símbolos do inconsciente. Portanto, toda análise jungiana é um caso único e seria ilusório considerarmos esta, retirada do fichário do Dr.Jacobi (ou qualquer outra), como "representativa" ou "típica". (Freeman, pág. 15).

Trata ainda da importância das lendas e mitos no processo de desvelamento do inconsciente no processo de autoconhecimento.

A Sr^a Jaffé, tal como o Dr. Henderson, preocupa-se em demonstrar, na estrutura familiar do consciente, o constante interesse do homem — quase uma obsessão— pelos símbolos do inconsciente. Estes símbolos exercem no ser humano uma atração íntima profundamente significativa e quase alentadora— tanto nas lendas e nos contos de fadas — que o Dr. Henderson analisa, quanto nas artes visuais que, como mostra a Sr^a Jaffé, nos recreiam e deliciam num apelo constante ao inconsciente. (pág.14 e 15).

Uma das funções da psicanálise e objeto de estudo desse trabalho é o autoconhecimento, a busca do desconhecido dentro de nós.

É comum no dia-a-dia ouvir as pessoas expressarem o quanto desejam obter o sucesso na busca de suas metas pessoais, por exemplo, obter bens materiais como veículos, imóveis, entre outros acessórios; e os desejos interiores na busca por bons relacionamentos, satisfação profissional, etc.

Mas diante das situações que a vida apresenta as escolhas são incoerentes com o suposto planejamento, levando o sujeito a angústia e sofrimento.

Um planejamento simples que é feito no início do dia como ir para academia, fazer as atividades escolares, cumprir uma determinada tarefa do trabalho; acabam não sendo cumpridas por conta das escolhas diferentes que são realizadas inconscientemente, levando o sujeito na busca por respostas do porquê de tais escolhas.

O autoconhecimento permite ao indivíduo um melhor controle sobre a sua própria vida e as escolhas que faz nas diferentes situações que a vida apresenta, pois a partir do momento que a pessoa se autoconhece, passa a fazer escolhas que promovem satisfação plena.

Há uma ideia popular de que a maturidade e o autoconhecimento virão de forma cronológica, quando na verdade se faz necessário o auxílio de pessoas maduras e até mesmo um profissional durante esse processo de amadurecimento.

Muitos homens e mulheres alcançam a "meia idade" sem a correspondente maturidade psicológica, sendo, portanto, necessário ajudá-los a reparar as fases negligenciadas do seu desenvolvimento. Se tem medo da vida e encontram dificuldades para ajustar-se à realidade, podem preferir viver dentro das suas fantasias ou conservar-se criança. Neste tipo de jovem (sobretudo se introvertido) se descobre, às vezes, insuspeitados tesouros no seu inconsciente. Ao trazê-los à consciência a psicanálise pode fortalecer-lhes o ego e dar-lhes a energia psíquica necessária para tornarem-se pessoas amadurecidas (Jacobi, pág. 274).

Nesse processo de autoconhecimento o sujeito pode sair de sua caverna inconsciente. Ao analisar um de seus pacientes a doutora Jacobi, identificou uma série de símbolos míticos nos sonhos de um de seus pacientes.

Ele descreve uma excursão estabelecendo uma impressionante analogia com a decisão de fazer análise. O processo de autoconhecimento é muitas vezes simbolizado por uma viagem de descobrimento a terras desconhecidas. O viajante no poema de Dante, buscando um caminho, chega a uma montanha a qual decide galgar. No entanto devido a três estranhos animais (um motivo que também aparece em um dos últimos sonhos do paciente) é obrigado a descer até o vale e mesmo ao inferno (Jacobi, Pág.277).

No entanto, vencer estes obstáculos e estabelecer um equilíbrio entre eles só se tornaria possível para o paciente após as mais severas provas. (Jacobi, pág.281).

A caminhada do homem no processo de amadurecimento é repleta de obstáculos, frustrações e dificuldades, dificuldades essas que podem, também, ser representadas pelas lutas dos cavaleiros do zodíaco.

Da analogia com a descida ao inferno da obra de Dante, pode-se deduzir que o paciente também poderá atravessar um período semelhante de desorientação e busca solitária. A primeira parte desta jornada existencial, representada na escalada da montanha, simboliza uma ascensão do inconsciente até um ponto de vista mais elevado do ego — isto é, até uma conscientização maior. A conexão que o paciente fez entre a montanha e a Ilha dos Mortos, de Böcklin, revela o seu estado depressivo, tão bem expresso pelo

quadro onde uma figura de branco, lembrando um padre, dirige um barco, com um esquife dentro em direção a uma ilha (Jacobi, pág. 278).

Pôde-se observar também que os mitos e contos de fada também pavimentam o caminho do autoconhecimento, da descoberta de conteúdos inconscientes.

Esse fato está representado em um outro sonho do paciente no qual acha-se numa situação indefesa, mas envergonha-se de admiti-lo. Neste momento encontra uma velha que lhe indica o caminho certo. Só lhe resta seguir seu conselho. A velha prestimosa é um símbolo bem conhecido dos mitos e contos de fada onde representa a sabedoria do eterno feminino. (Jacobi, pág.279).

A sabedoria do eterno feminino pode representar a importância que a figura materna exerce no paciente da doutora Jacobi:

"Apesar das características de seus pais estarem bastante combinadas em Henry, ele era acentuadamente ligado à mãe. Expressava a necessidade de escapar a esta "prisão materna" com reações hostis à mãe verdadeira e uma rejeição à "mãe interior", símbolo do lado feminino do seu inconsciente. Mas uma força no seu íntimo tentava prendê-lo à infância, resistindo a tudo que o atraía ao mundo exterior: nem mesmo as encantadoras qualidades da noiva eram suficientes para libertá-lo dos laços maternos e ajudá-lo a encontrar-se. Não se dava conta de que o seu anseio interior para desenvolver-se (anseio que sentia tão agudamente) incluía a necessidade de desligar-se da mãe" (Jacobi, pág. 275).

No artigo da doutora Jacobi, ela interpreta a caminhada do paciente no sonho como um processo de busca de novas direções:

"Ele alcançou, finalmente, o lugar certo de onde deve tomar uma nova direção — para a direita (direção da consciência), isto é, em direção à consciência e ao mundo exterior" (Jacobi, pág.280).

Na história do simbolismo o lado direito representa, geralmente, o domínio da consciência; a esquerda significa o inconsciente.

Ao final da análise, o paciente casou-se numa pequena igreja da Suíça ocidental, partindo no dia seguinte com a sua jovem esposa para o Canadá, onde lhe haviam oferecido um lugar durante as semanas decisivas dos seus últimos sonhos. Desde então vem levando uma vida ativa e fecunda como chefe de uma pequena família e ocupando um cargo de direção numa grande indústria. O caso de Henry mostra um processo acelerado de amadurecimento que levou a uma varonilidade independente e responsável. Representa uma iniciação à realidade da vida exterior, um fortalecimento do ego e da masculinidade concluindo, assim, a primeira metade do processo de

individuação. Prova que a ação auto-reguladora da psique (quando não está perturbada por explicações ou dissecações demasiado racionais) pode sustentar e fortalecer o processo de desenvolvimento da alma. (Jacobi, pág.301).

Capítulo III: O anime ‘Os cavaleiros do zodíaco’

Masami Kurumada, criador dos Cavaleiros do Zodíaco, nasceu no dia 6 de dezembro de 1953 em Tóquio no Japão. Lançou o seu primeiro Mangá em 1977 chamado *Ring Ni Kakero*, e em 1982 o Mangá *Fūma no Kojirō*. Em 1986 criou a sua obra de sucesso mundial “*Os Cavaleiros do Zodíaco*” publicado até 1990 pela Weekly Shonen Jump. O mangá virou anime na TV Asahi no Japão posteriormente sendo transmitido em vários países conquistando muitos fãs no Brasil.

O anime contém personagens criados a partir de figuras da Mitologia Grega como cavaleiro de Pégaso e Andrômeda; Mitologia chinesa como o cavaleiro de Dragão; e outros mitos que dão origem aos demais personagens da série entre outros elementos.

Essa característica é muito forte no desenho “Os cavaleiros do Zodíaco”, pois muitos cavaleiros controlam determinado elemento natural como o cavaleiro do fogo, e vestem a armadura de semideuses como, por exemplo, os cavaleiros de Hércules e Perseu. Esses cavaleiros formam grupos que batalham pelo propósito de um deus ou uma deusa que possuem domínios sobre fenômenos concretos como, por exemplo, o mar, a lua, a terra, o sol, etc. E fenômenos abstratos como os sentimentos humanos:

“Os gregos tinham deuses para tudo: deus da guerra, deusa do amor, deus do submundo etc. Daí o vínculo estreito entre os homens e os deuses. Isso na época em que somente o discurso oral do mito existia”. (SELEPRIN, 2016, pág. 5).

Aquele que é fã de “Os cavaleiros do Zodíaco” por gostar da animação guarda na memória a música de abertura, as trilhas sonoras, a música de encerramento e até mesmo um ou mais episódios favoritos em sua memória. Esses fãs acabam formando comunidades e dividindo experiências sobre o desenho criando até mesmo algum vínculo de amizade.

No desenho é possível notar a presença muito forte da mitologia grega que tem grande influência sobre o ocidente assim como a mitologia nórdica além da presença de religiões como o cristianismo e o budismo em determinados momentos.

Masami Kurumada se utiliza de diversos elementos culturais de uma forma lúdica. Apresenta recortes de fatos históricos ligados aos personagens que por sua vez trazem reflexões sobre valores humanistas no eterno confronto entre o bem e o mal.

No Caso do anime à história é de um grupo de jovens guerreiros que surgem de tempos em tempos quando as forças do mal tentam dominar o mundo. Esses jovens eram encarregados de proteger Athena à deusa da guerra que carregava Nike a deusa da vitória na mão direita e o Escudo da Justiça na mão esquerda, mantendo o equilíbrio do planeta.

O anime apresenta a guerra entre deuses (Poseidon, Hades, Athena) e os heróis humanos, no caso, os personagens em destaque Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki. Cada deus tem o seu exercito de cavaleiros pronto para servi-los. Porém para que a missão dos cavaleiros de Athena seja concluída com sucesso, é necessário o confronto direto entre os deuses e os humanos. Esses deuses inclusive possuem a forma humana, pois reencarnam em personalidades influentes dentro do anime.

É possível perceber que em meio a tantos referenciais mitológicos o desenho, para ter sentido, tem o seu próprio mito que explica o surgimento desse universo fictício.

Sendo assim a partir do episódio “O labirinto da Casa de Gêmeos” será feita uma análise e o entrelaçamento desse episódio e dos episódios que envolvem essa batalha com um dos mitos que tem grande influencia no ocidente, “O Mito da caverna” de Platão.

A) O Labirinto da Casa de Gêmeos e O Mito da Caverna de Platão

A partir do episódio do anime “Gêmeos! O Labirinto de Luz e Sombra” entendemos que existem situações que colaborem na ilustração do processo de autoconhecimento. Esse conceito está ilustrado na batalha dos cavaleiros de bronze contra o cavaleiro de Gêmeos, em que Seiya e os demais tentam atravessar a casa vazia, porém são conduzidos novamente à entrada e se deparam com duas novas casas.

Os cavaleiros se dividem em duplas que ao adentrarem nas diferentes casas de gêmeos, enfrentam os perigos de um ambiente manipulado por Saga, o dono da armadura que a controla da sala do Mestre do Santuário.

As ilustrações do ocorrido no labirinto de luz e sombra fazem referência ao que ocorre no Mito da Caverna de Platão em que pessoas estão presas aos grilhões e veem apenas sombras, sem acesso à realidade, até que um dos indivíduos teve a condição de libertar-se dessa condição e ver o mundo real no exterior da caverna.

Na saga do santuário os cavaleiros de bronze tem a dura missão de atravessar as doze casas travando batalhas desafiadoras contra os cavaleiros de ouro, para que assim cheguem ao salão do mestre Ares para que ele salve Saori Kido (a deusa Atena) que foi atingida por uma flecha do mal.

Para que a missão seja concluída com sucesso, os cavaleiros devem chegar ao salão do mestre antes que as chamas do relógio de fogo que marca doze horas se apaguem.

Os cavaleiros de ouro são temidos por terem a capacidade de alcançar o sétimo sentido facilmente e desferir golpes na velocidade da luz, além da alta capacidade de proteção de suas armaduras douradas.

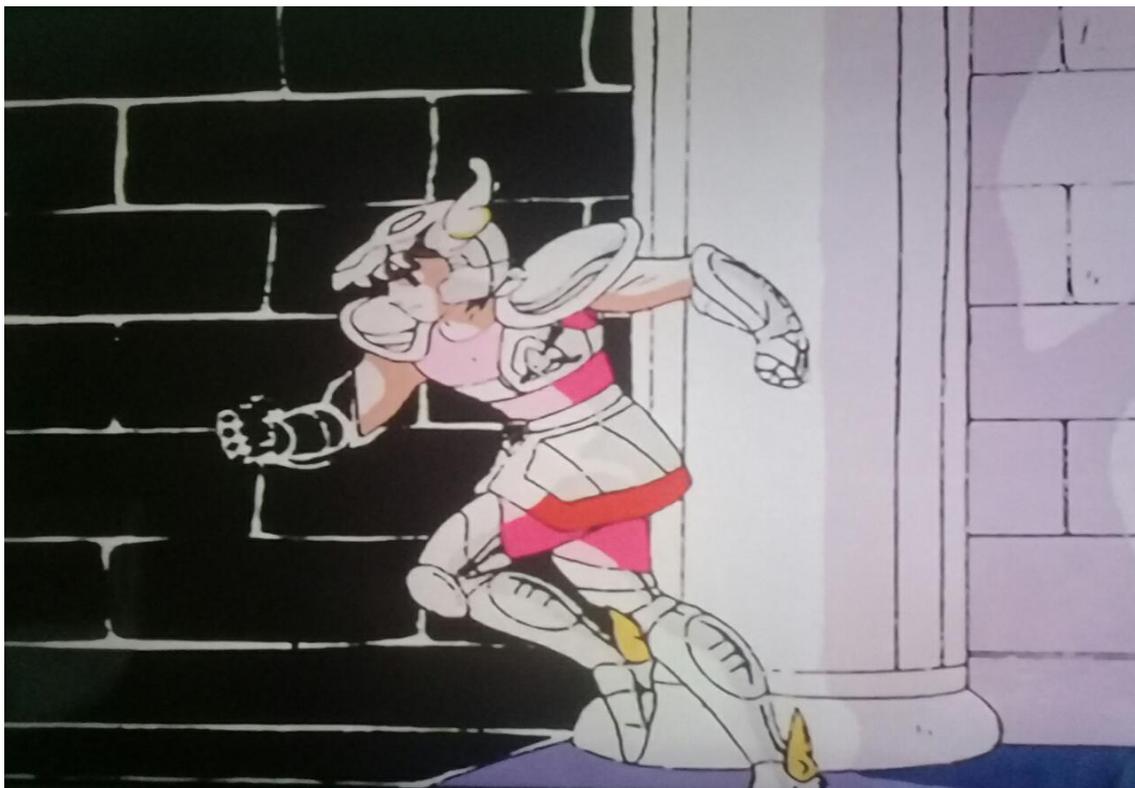
Estes guerreiros também tem a missão de proteger a terra e a deusa Atena, porém Saga, o cavaleiro de gêmeos, assassinou e usurpou o lugar do mestre Ares passando a comandar os demais cavaleiros de ouro em prol de seus planos malignos.

Parte dos cavaleiros de ouro não tem conhecimento da traição de Saga ao mestre Ares e acreditam que o cavaleiro de gêmeos permanece protegendo a terceira casa. Os demais cavaleiros de ouro pensam que estão protegendo o santuário e o mestre de invasores que se dizem defensores de Atena e tentam impedir os cavaleiros de bronze de alcançarem o seu objetivo.

Na batalha do santuário os cavaleiros de bronze Seiya, Shiryu, Hyoga e Shun, após atravessarem a casa de Aries e a casa de Touro, dirigem-se para a casa de gêmeos.

Seiya é o primeiro a entrar correndo pela casa para atravessá-la o mais rápido possível até o próximo adversário. Conforme Seiya corre em direção à saída da casa de gêmeos, ele é envolvido por luzes e trevas no interior dela. (figura. 1), enxerga a saída, e ao atravessá-la, acaba percebendo que retornou a entrada onde estão os cavaleiros Shiryu, Shun e Hyoga que chegaram logo em seguida.

Figura 1 - Seiya correndo no interior da casa de gêmeos.



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4, E3 aos 12 minutos.

Inconformado ao retornar a entrada, Seiya convida os seus amigos a entrarem todos juntos em busca da saída para a próxima casa. Os guerreiros são envolvidos por luzes e trevas durante o percurso e a tentativa é novamente frustrada. Porém dessa vez o grupo é conduzido em frente a duas novas entradas da casa de gêmeos (figura. 2).

Figura 2 - Shun, Seiya, Hyoga e Shiryu na entrada das casas de gêmeos.



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4, E3 aos 19 minutos.

Então Hyoga tem a ideia de dividir o grupo em duplas para atravessar a casa (Shun e Hyoga pela esquerda e Seiya e Shiryu pela direita) para que assim pelo menos um dos integrantes conseguisse atravessar até o próximo oponente.

Hyoga e Shun escolheram a casa da esquerda, Seiya e Shiryu a casa da direita, aparentemente uma escolha consciente e planejada, mas que não foi mera coincidência, pois Shun e Hyoga são cavaleiros mais emocionais, diferente da dupla Shiryu e Seiya:

Na história do simbolismo o lado direito representa, geralmente, o domínio da consciência; a esquerda significa o inconsciente. (Jacobi, pág.279 e 280).

Ao entrarem novamente na casa, após terem a sensação de correr em círculos, Hyoga e Shun se deparam com o cavaleiro de gêmeos. (figura. 3).

Figura 3 - Shun e Hyoga encaram o cavaleiro de gêmeos.



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4, E3 aos 22 minutos.

A armadura de ouro de gêmeos é controlada por Saga que está em meditação no trono localizado no salão do mestre.

Em seguida Shun, impressionado diz:

- “Esse cavaleiro de ouro nem parece real. Veja só! Está parecendo mais com um fantasma”.

É possível notar que os cavaleiros de bronze se encontram numa situação semelhante a dos habitantes da caverna no Mito da Caverna de Platão, pois estão presos as ilusões do labirinto da casa de gêmeos que estão sendo criadas por Saga que controla o ambiente e a armadura de gêmeos vazia mesmo que a uma grande distância.

“Imaginemos uma caverna separada do mundo externo por um alto muro, cuja entrada permite a passagem da luz exterior. Desde seu nascimento, geração após geração, seres humanos ali vivem acorrentados, sem poder mover a cabeça para a entrada, nem locomover-se, forçados a olhar apenas a parede do fundo, e sem nunca terem visto o mundo exterior nem a luz do Sol. Acima do muro, uma réstia de luz exterior ilumina o espaço habitado pelos prisioneiros, fazendo com que as coisas que se passam no mundo exterior sejam projetadas como sombras nas paredes do fundo da caverna. Por trás do muro, pessoas passam conversando e carregando nos ombros figuras de

homens, mulheres, animais cujas sombras são projetadas na parede da caverna. Os prisioneiros julgam que essas sombras são as próprias coisas externas, e que os artefatos projetados são os seres vivos que se movem e falam.” (CHAUI, 2003, S/N).

Saga está atrás do “muro” da distância que existe entre o salão do mestre e a casa de gêmeos manipulando as ilusões do ambiente, influenciando nas percepções dos cavaleiros de bronze os forçando a permanecer acorrentados ao labirinto da casa de gêmeos.

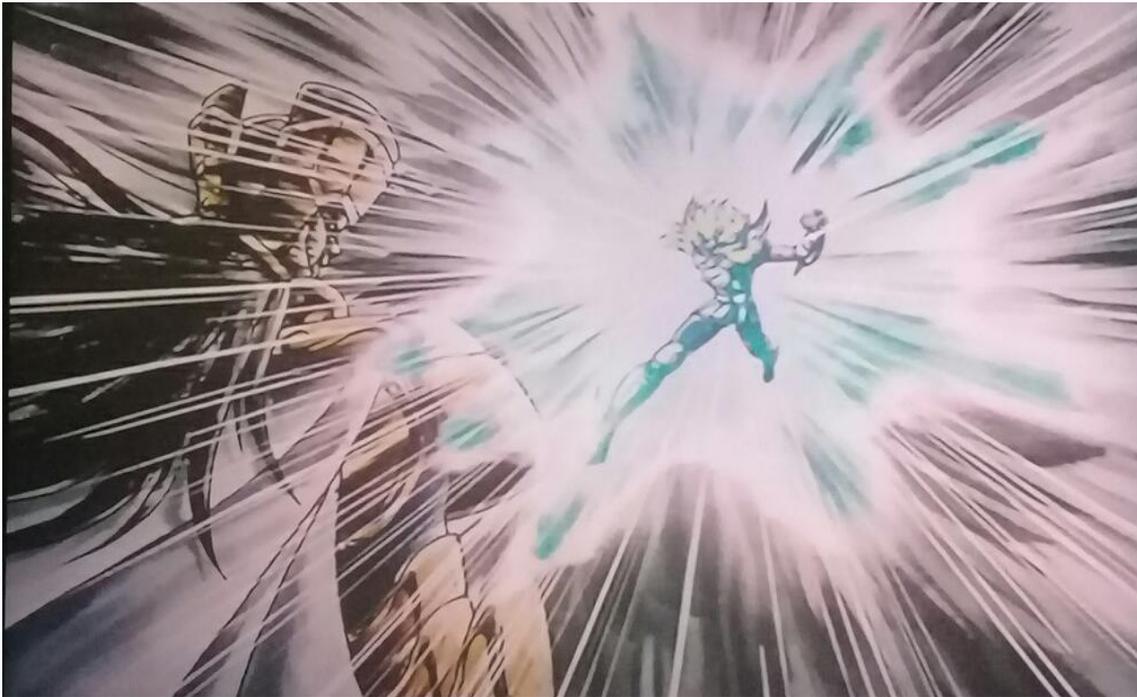
Continuaremos a realizar as comparações no episódio “Enviados para uma outra dimensão”.

B) Enviados para uma outra dimensão

Shun e Hyoga observam o cavaleiro de gêmeos que está diante dos seus olhos e ficam impressionados com as características do inimigo.

Hyoga ao lembrar-se do acontecido na primeira tentativa de atravessarem a casa de gêmeos, diz a Shun que o labirinto da casa de gêmeos é uma ilusão de ótica, e para que essa ilusão desapareça, é necessário vencer o cavaleiro de gêmeos. Então mesmo advertido por Shun, Hyoga começa a ataca-lo com o seu poder chamado “pó de diamante” (figura. 4). O ataque não tem efeito algum sob o inimigo e é devolvido a Hyoga e Shun que são feridos. (figura. 5).

Figura 4 - Hyoga ataca o cavaleiro de gêmeos.



Fonte: Netflix. Os Cavaleiros do Zodíaco, T4, E4 aos 6 minutos.

Hyoga fica impressionado com o ocorrido, logo em seguida, Shun chama a atenção de seu amigo para algo que achou estranho, a sua corrente que reage a presença de qualquer inimigo estava hesitante. Hyoga responde:

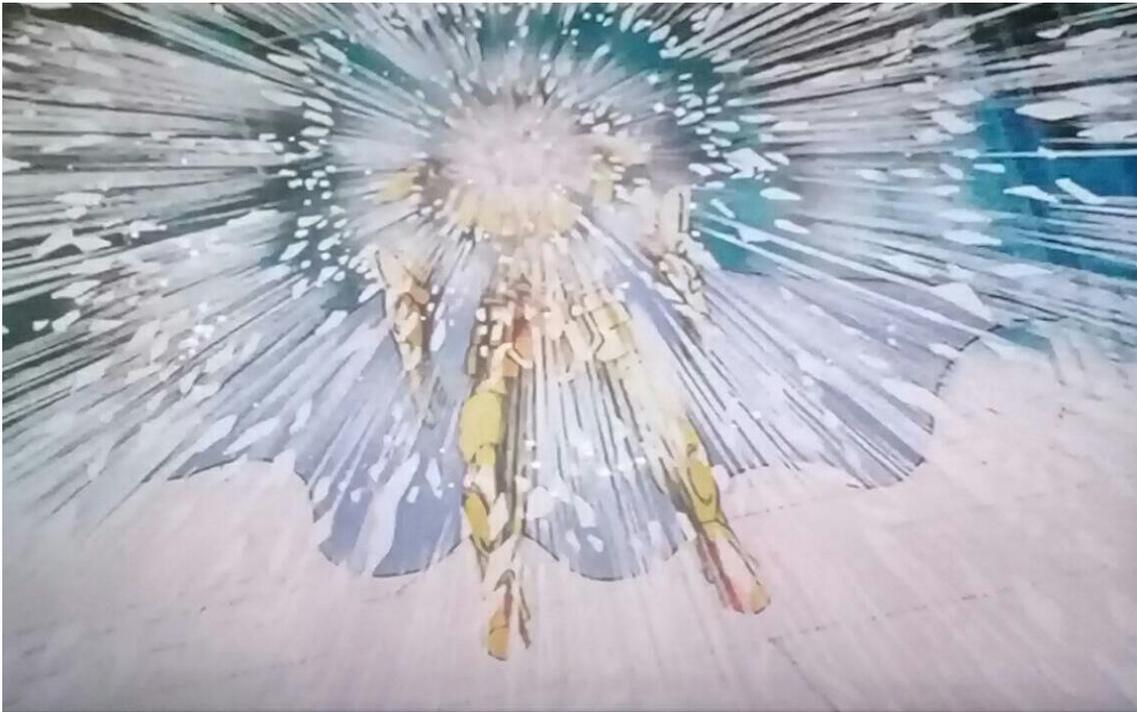
- Mas o inimigo está bem na nossa frente.

Shun continua sem entender a reação de sua corrente. Hyoga inconformado volta a atacar ignorando o alerta de seu amigo de que iria acontecer a mesma situação que ocorreu no ataque anterior.

- Não faça isso Hyoga! Vai acontecer a mesma coisa! Gritou Shun.

O golpe foi devolvido novamente lançando os dois cavaleiros de bronze para longe.

Figura 5- Cavaleiro de Gêmeos devolvendo o ataque de Hyoga.



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4, E4 aos 6 minutos.

Enquanto Hyoga e Shun passavam apuros na casa da esquerda, Seiya e Shiryu encaravam o cavaleiro de gêmeos na casa da direita.

- Esse deve ser o cavaleiro de gêmeos. Diz Seiya.

Shiryu que está cego, pois perdeu a visão na batalha contra Algol, responde:

- O cavaleiro de gêmeos? Não sei onde ele está? Não sinto ninguém.

- Pode ser que os seus olhos não possam vê-lo Shiryu, mas ele está ai de pé na nossa frente.

Disse na nossa frente? Pergunta Shiryu.

Seiya responde:

- Sim, ele tem um rosto em cada lado da cabeça e uma mascara.

Desconfiado, Shiryu se movimenta para a sua direita e comenta novamente:

- É estranho eu não sinto ninguém na nossa frente, você tem certeza?

- É claro que sim, não estou louco. Responde Seiya.

Então Seiya tem a mesma ideia que Hyoga teve em sua batalha na casa da esquerda, atacar o cavaleiro de gêmeos para a ilusão do labirinto da casa desaparecer. Porém quando Seiya serra o punho para lançar o seu golpe, Shiryu segura o punho de Seiya e diz:

- Calma, não se afobe Seiya, mantenha a calma se não quiser se ferir. O cavaleiro de ouro de gêmeos não está aqui.

Então Seiya fica desesperado, pois está convicto da presença do cavaleiro de ouro em sua frente (figura. 6) e alerta Shiryu:

- Isso é impossível! Ele está aqui Shiryu, está na nossa frente. Você não pode vê-lo, mas acredite, ele está aqui sim! Me solta ele vai nos atacar!

- Calma, Seiya.

- Mas, Shiryu?

- Eu sinto a cosmo energia do inimigo, é uma energia estranha que nos cerca desde que entramos aqui.

Shiryu se cala por um instante. Segurando o braço de Seiya retoma o diálogo:

-Mas ela não é daqui eu sinto isso fortemente, é uma força tremenda que está sendo enviada de longe.

É sério? Diz Seiya impressionado.

Figura 6 - Shiryu e Seiya diante do cavaleiro de gêmeos



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 10 minutos

Então Shiryu se concentra por um momento e consegue em sua mente visualizar a saída:

- Sim eu consigo ver na minha mente, eu consigo ver a saída da casa de gêmeos.

- Onde? Onde está Shiryu? Pergunta Seiya procurando por todos os lados.

Então Shiryu pede para que Seiya confie nele, para que ele ignore os sinais do inimigo que eles vão sair daquele local. Seiya fica extremamente apavorado e tenta alertar Shiryu por ver o cavaleiro de ouro na frente dele e uma enorme parede atrás.

Shiryu convicto de que a saída está a sua frente, segura o punho de Seiya e corre em direção ao cavaleiro de ouro (figura 7). Ao atravessarem a casa o brilho da luz do sol é tão forte que Seiya não sabe onde está (figura 8). Então o seu amigo explica que tudo não passava de uma ilusão de ótica e ele estava sendo enganado, pois na realidade na casa de gêmeos não existia nenhum cavaleiro de ouro e nenhum labirinto.

Figura 7- Shiryu e Seiya correm em direção ao cavaleiro de ouro



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 11 minutos.

Shiryu teve uma atitude semelhante a um dos prisioneiros do mito da caverna de Platão:

“Um dos prisioneiros, tomado pela curiosidade, decide fugir da caverna. Fabrica um instrumento com o qual quebra os grilhões e escala o muro. Sai da caverna, e no primeiro instante fica totalmente cego pela luminosidade do Sol, com a qual seus olhos não estão acostumados; pouco a pouco, habitua-se à luz e começa ver o mundo. Encanta-se, deslumbra-se, tem a felicidade de, finalmente, ver as próprias coisas, descobrindo que, em sua prisão, vira apenas sombras”. (CHAUI, 2003 S/N.).

A cegueira de Shiryu o livrou da armadilha da ilusão de ótica criada pelo inimigo e assim, ele conduziu Seiya até a saída à força. Ele mostrou ao seu amigo que ele estava sendo enganado por uma ilusão de ótica.

Seiya tinha a certeza que o cavaleiro de ouro estava na sua frente, mas graças a Shiryu que manteve a calma recorrendo ao seu interior, a sua alma e não aos seus sentidos, percebeu a ilusão e atravessou a casa de Gêmeos com o seu amigo sem nenhum ferimento:

“Os olhos foram feitos para ver; a alma, para conhecer. Os primeiros estão destinados à luz solar; a segunda, à fulguração da ideia. A dialética é a técnica liberadora dos olhos do espírito.” (CHAUI, 2003, S/N).

Figura 8- Seiya cego pela luminosidade



Fonte: Netflix. Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 12 minutos.

Shiryu e Seiya não saíram feridos graças à ajuda de Shiryu que impediu o seu amigo de atacar a ilusão do cavaleiro de gêmeos, diferente do que aconteceu com Hyoga e Shun na casa da esquerda, pois os dois se feriram por receber de volta o golpe que Hyoga lançou contra o inimigo.

Mas se o inimigo da casa de gêmeos era uma ilusão, então quem era o verdadeiro inimigo dos cavaleiros de bronze? O cavaleiro de gêmeos ou as próprias projeções dos cavaleiros de bronze criadas pelo medo?

Shiryu e Seiya impressionados e cientes de que tudo não passava de uma ilusão, mesmo sem saber quem era o responsável por criá-las, seguem para a próxima casa dando sequência a missão de salvar Atena.

Saga, no trono do mestre (figura. 9), reconhece o erro de não se atentar a condição de Shiryu, no entanto passa a concentrar mais energia em manipular as ilusões na casa da esquerda ainda ocupadas por Shun e Hyoga.

Figura 9- Saga no salão do mestre



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 14 minutos.

Shun não tem sucesso ao tentar acordar Hyoga que está desmaiado devido aos ferimentos do combate. O cavaleiro de gêmeos passa a interagir com Shun com provocações e ameaças. Shun então passa a acreditar que aquilo não é uma ilusão já que o cavaleiro de gêmeos está falando com ele.

Então o Shun dispara a sua corrente de Andrômeda em direção ao inimigo, mas a corrente hesita ao se aproximar da armadura de ouro e volta a se contorcer no chão.

Isso passa a gerar uma constante dúvida em Shun se o inimigo existe ou não, pois a corrente de Andrômeda alerta e detecta a presença do inimigo.

- “A corrente está hesitando. Quer dizer então que não existe um inimigo na minha frente”. (Pensa Shun).

Shun utiliza um golpe chamado Nebulosa de Andrômeda em que a corrente forma círculos ao seu redor causando dano ao inimigo que tentar invadir aquela área. Em seguida ele desafia o seu oponente a invadir a área que a corrente ocupa.

O cavaleiro de gêmeos então invade a nebulosa (figura.10) surpreendendo Shun que apesar de assustado, se convence de que o cavaleiro de ouro assim como o labirinto da casa de gêmeos é uma ilusão.

Figura 10- Cavaleiro de gêmeos invade a Nebulosa de Andrômeda



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 18 minutos.

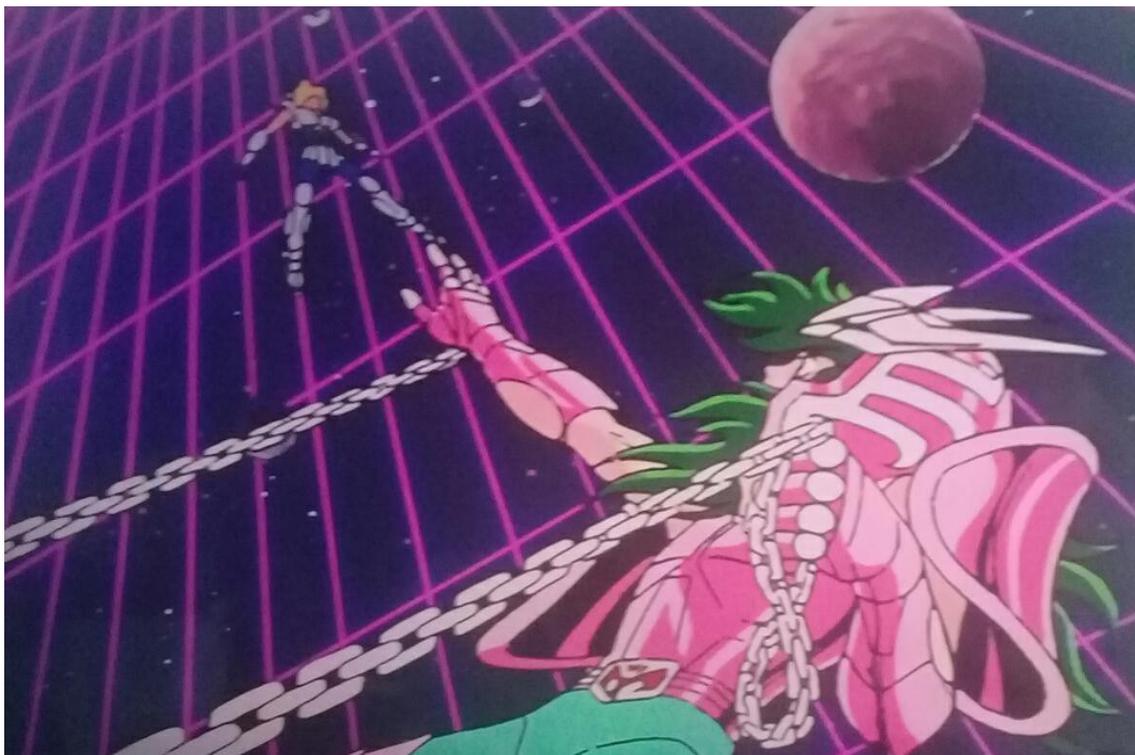
Saga ri e diz:

- “Um mero cavaleiro de bronze nunca poderá me encontrar, assim como um porco não pode perceber a existência de Deus”.

O cavaleiro de ouro ataca Shun com o seu golpe “Outra dimensão” que manda o adversário para uma dimensão em que ele fique vagando sem rumo para sempre.

Shun resiste ao golpe com as suas correntes que se enrolam nos pilares da casa, porém Hyoga que permanecia desmaiado não pode ser salvo e acaba sendo lançado para outra dimensão (figura. 11).

Figura 11- Shun vê Hyoga sendo lançado para outra dimensão



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E4 aos 19 minutos.

Do outro lado, mesmo advertido varias vezes por Shun, Hyoga sofreu as consequências de se guiar apenas pelos seus sentidos recebendo de volta os duros golpes que lançou contra o cavaleiro de ouro até viajar para a outra dimensão.

Shun encontrava-se em constante dúvida sobre as suas percepções usando as técnicas de defesa da sua corrente para confirmar a presença do inimigo:

“É problema frequente no introvertido, que teme a realidade e a vida exterior.” (pág. 281)

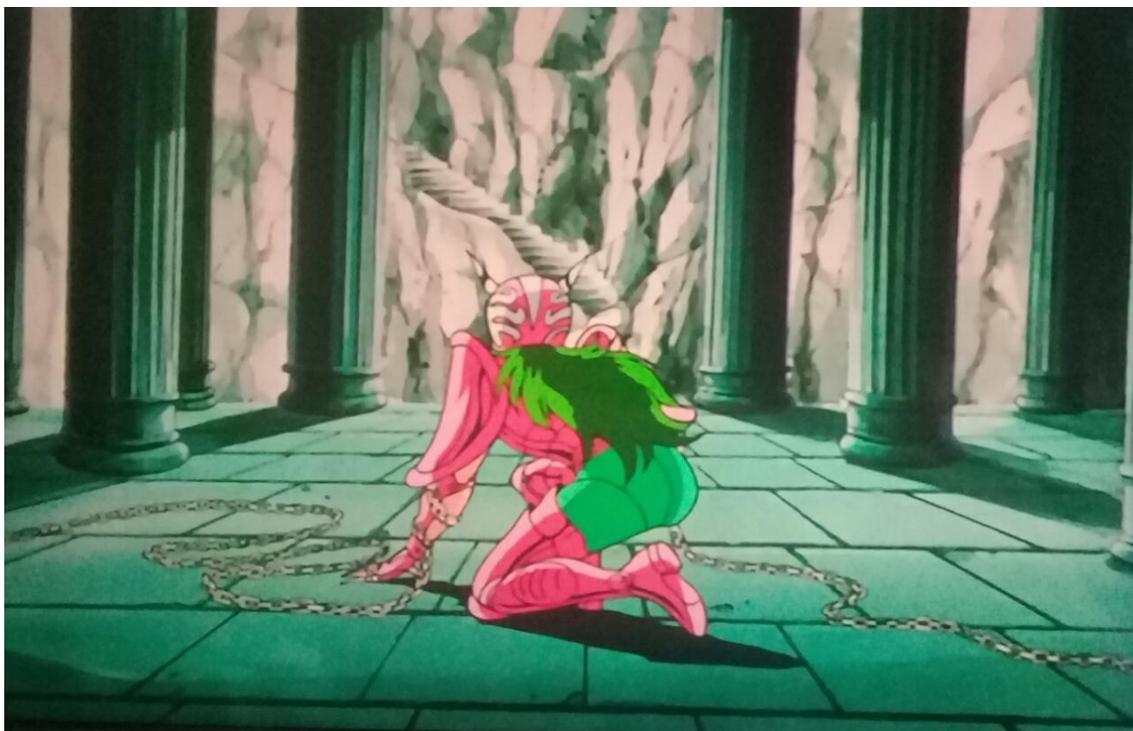
O mesmo golpe é lançado novamente a Shun que usa as suas correntes para segurar-se nos pilares da casa, porém dessa vez o cavaleiro de gêmeos arrebenta uma de suas correntes.

C) A corrente nebulosa de Andrômeda ataca dessa vez

As duas correntes de Shun se arrebentam, no entanto, quando ele estava prestes a ser lançado para a outra dimensão, Saga no salão do mestre perde a concentração, pois foi interrompido pelo irmão de Shun, Ikki, que estava meditando na ilha Kanon.

Então Shun após levantar-se fica impressionado com o desaparecimento do cavaleiro de gêmeos e enxerga a saída claramente (figura. 12).

Figura 12- Shun enxerga a saída



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E5 aos 3 minutos.

Shun teve a oportunidade de sair antes da casa de Gêmeos, no entanto, hesitou na tentativa de resgatar o seu amigo Hyoga de vagar por outra dimensão:

“O Mito da Caverna apresenta a dialética como movimento ascendente de libertação do nosso olhar que nos libera da cegueira para vermos a luz das idéias. Mas descreve também o retorno do prisioneiro para ensinar aos que permaneceram na caverna como sair dela. Há, assim, dois movimentos: o de ascensão (a dialética ascendente), que vai da imagem à crença ou opinião, desta para a matemática e desta para a intuição intelectual e à ciência; e o de descensão (a dialética descendente), que consiste em praticar com outros o trabalho para subir até a essência e a idéia. Aquele que contemplou as idéias no mundo inteligível desce aos que ainda não as contemplaram para ensiná-lhes o caminho.” (CHAUI, 2003, S/N.).

Ele ficou preocupado com o destino de Hyoga caso optasse por atravessar a casa sem o seu amigo. A saída se fechou com o retorno da ilusão do cavaleiro de gêmeos e a batalha prosseguiu. O cavaleiro de Andrômeda se arrisca como o prisioneiro que deseja libertar os demais:

“Deseja ficar longe da caverna e só voltará a ela se for obrigado, para contar o que viu e libertar os demais. Assim como a subida foi penosa, porque o

caminho era íngreme e a luz ofuscante, também o retorno será penoso, pois será preciso habituar-se novamente às trevas, o que é muito mais difícil do que habituar-se à luz. De volta á caverna, o prisioneiro será desajeitado, não saberá mover-se nem falar de modo compreensível para os outros, não será acreditado por eles e correrá o risco de ser morto pelos que jamais abandonaram a caverna”. (CHAUI, 2003, S/N).

A técnica “Outra Dimensão” é utilizada novamente. Com as correntes quebradas e sem a ajuda de seu irmão, Shun está sendo lançado para outra dimensão.

Diante da dificuldade o cavaleiro desperta e pensa:

- “Isso mesmo, eu não devia estar contando sempre com o meu irmão, eu devo enfrentar as dificuldades”. Seiya já começou a despertar o sétimo sentido, eu vou tentar, se eu queimar o meu cosmo ao máximo eu vou conseguir derrotar até mesmo os cavaleiros de ouro.

As correntes de Andrômeda se reconstituem e o cavaleiro consegue interromper o fluxo do golpe de gêmeos. Em seguida dá o comando para a sua corrente encontrar o inimigo:

-“Vamos corrente nosso oponente não é o Gêmeos que está diante de nós. O verdadeiro inimigo está muito além da entrada dimensional, controlando tudo o que acontece não importa quantos milhares de anos luz nós estamos distantes, você precisa encontra-lo e destruí-lo, o meu raio irá percorrer o universo. Onda trovão!”.

A corrente entra na cabeça da armadura de gêmeos, viaja pelo espaço até atingir Saga no trono da sala do mestre (figura. 13).

Figura 13- Saga é atingido pela corrente de Andrômeda



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E5 aos 17 minutos.

Saga desiste de continuar a batalha através da armadura de gêmeos, a ilusão desaparece e a armadura de gêmeos se compõe diante de Shun.

Ao perceber que a armadura estava vazia como imaginava ele pensa:

- O cavaleiro de gêmeos nunca esteve aqui, quem estava controlando a casa de gêmeos e a armadura sagrada provavelmente seja a fonte de todo o mal por trás dessa batalha.

Essa armadura de gêmeos parece tão triste, será que só eu sinto a tristeza da natureza positiva e negativa que ela emana? Será que o Hyoga conseguiu sair da outra dimensão?

Então Shun caminha para a saída (figura 14.).

Com a clareza de que tudo não passava de uma ilusão, Shun despertou o sétimo sentido reconstituindo as correntes que foram quebradas durante a batalha e atingindo o verdadeiro inimigo que manipulava toda a ilusão da casa de Gêmeos. A batalha para Shun foi um processo de autoconhecimento que o levou a perceber o quanto precisava ser mais autônomo no cruel combate do santuário.

“A caverna, diz Platão, é o mundo sensível onde vivemos. A réstia de luz que projeta as sombras na parede é um reflexo da luz verdadeira (as idéias) sobre o mundo sensível. Somos os prisioneiros. As sombras são as coisas sensíveis que tomamos pelas verdadeiras. Os grilhões são nossos preconceitos, nossa confiança em nossos sentidos e opiniões. O instrumento que quebra os grilhões e faz a escalada do muro é a dialética. O prisioneiro curioso que escapa é o filósofo. A luz que ele vê é a luz plena do Ser, isto é, o Bem, que ilumina o mundo inteligível como o Sol ilumina o mundo sensível. O retorno à caverna é o diálogo filosófico. Os anos despendidos na criação do instrumento para sair da caverna são o esforço da alma, descrito na Carta Sétima, para produzir a "faísca" do conhecimento verdadeiro pela "fricção" dos modos de conhecimento. Conhecer é um ato de libertação e de iluminação.” (CHAUI, 2003 S/N).

Figura 14- Shun de saída da Casa de Gêmeos



Fonte: Netflix, Os Cavaleiros do Zodíaco, T4 E5 aos 21 minutos.

É difícil encontrar algum fã de histórias em quadrinhos, desenhos, filmes que hoje não são exclusividade do público infantil, que quando crianças não queriam realizar as proezas de seu personagem favorito.

Quem na infância ao assistir Os Cavaleiros do zodíaco não se identificou com um dos personagens do anime? Essas formas de arte aliviam essa tensão humana em tornar-se um ser divino.

Em nossa sociedade, as estruturas míticas estão fortemente presentes nas imagens e nos comportamentos que são impostos às pessoas através da mídia. Esse fenômeno é mais perceptível principalmente na sociedade dos Estados Unidos. As personagens das histórias em quadrinhos trazem presentes em seus desenhos e em seus diálogos os heróis mitológicos ou folclóricos. Essas personagens encarnam de tal maneira os ideais da sociedade que, a qualquer mudança que aconteça nas suas formas de agir ou, em casos mais específicos, em se tratando da morte de um herói dos quadrinhos, ocasiona verdadeiras crises nas pessoas que são leitoras assíduas dessas histórias. (SELEPRIN, 2016, pág. 9 e 10).

Essa identificação que as pessoas têm com os personagens é uma forma inconsciente de projetar-se num mundo em que os desejos mais profundos - desejos esses que variam de pessoa para pessoa - sejam atingidos.

Os comportamentos míticos podem ser percebidos em toda forma de obsessão pelo sucesso, o que é algo muito forte na sociedade moderna, pois, a pessoa projeta nos heróis míticos que são apresentados pela sociedade o seu obscuro desejo de transcender a condição humana. (SELEPRIN, 2016, pág. 10).

As histórias que passam nas telinhas do cinema criadas para entreter o público também têm influencia dos mitos. Esses mitos que por sua vez influenciam a sociedade e são fontes de inspiração para a criação de filmes em que as pessoas mergulham nas aventuras:

Outra demonstração do mito em nossa sociedade são os romances policiais. A pessoa que é leitora desse gênero de literatura depara-se com a narração de uma luta entre o bem e o mal, entre o herói e o criminoso. Essa leitura desperta nas pessoas, de forma inconsciente, uma projeção e uma identificação dela com a história. O leitor tem a nítida sensação de estar envolvido numa trama perigosa e heroica. (SELEPRIN, 2016, pág. 10).

De certa forma as narrativas mitológicas contém aspectos lúdicos que envolvem os ouvintes.

A ludicidade é uma forma de aprender através de jogos e brincadeiras com uma conotação de liberdade e espontaneidade na ação colaborando no desenvolvimento e na aprendizagem das pessoas de forma divertida, criativa e prazerosa para os participantes.

Essas atividades devem manter uma relação estreita com a construção de conhecimento e não apenas uma recreação. Deve colaborar para o desenvolvimento cognitivo e psicológico da criança preparando-as para os papéis sociais, além de colaborar na compreensão do funcionamento do mundo.

Através das brincadeiras lúdicas as crianças conseguem expressar os sentimentos dela em relação ao mundo social.

Essas ações lúdicas influenciam no processo de aprendizagem em todas as fases da vida, despertando no sujeito curiosidade sobre o que está sendo ensinado de forma agradável.

O desenho “Os Cavaleiros do Zodíaco” pela grande popularidade, tem essa característica que desperta tal curiosidade nos fãs sobre temas que talvez não tivessem interesse por conta própria.

Capítulo IV: Considerações finais

Nós nascemos e crescemos na caverna do globo terrestre em que vivemos cercados por diversas mitologias que nos norteiam na nossa relação com o mundo. Mitologias que são transmitidas de geração para geração através de nossos avós e nossos pais, construindo um conjunto de valores humanos que nos guiam nas interações e relações sociais com nosso grupo familiar, grupo de amigos, colegas de trabalho, etc.

Os mitos, lendas, contos de fada e desenhos animados, entre outras formas de arte, nos permitem criar, sonhar e viajar por um universo que vai além das limitações do mundo lógico. Porém não deixamos de fazer parte do mundo real, e para que esta relação seja saudável, o autoconhecimento é fundamental para que o sujeito não se perca de si mesmo e fique por toda vida sob os grilhões do inconsciente mergulhados numa outra dimensão.

Quando surgiram os meus primeiros questionamentos sobre o sucesso e fracasso na vida humana, levei em consideração as minhas percepções sobre o mundo de acordo com a minha caverna. O que é natural do ser humano, pois quem é que nunca construiu um ideal de mundo através da própria perspectiva não é mesmo? Então qual seria o parâmetro para o sucesso?

Esses questionamentos me conduziram na busca pela verdade e pelo conhecimento como os personagens de “Os cavaleiros do Zodíaco”. Assim como na animação nós passamos por desafios na vida que levam pessoas a um processo de amadurecimento e outras a se perderem no mundo das próprias percepções, protegidas das inaptações do mundo real.

Para que as pessoas amadureçam por um caminho mais saudável conhecendo as luzes e sombras que habitam dentro de si é necessário que o psicólogo também se conheça para conduzir o processo terapêutico de modo a colaborar com o analisado nessa jornada pessoal, assim como Shiryu conduziu Seiya a saída da casa de Gêmeos.

O autoconhecimento promove a libertação dos grilhões em busca da autonomia para uma vida saudável, feliz e plena. Essa busca pela própria identidade e da relação dessa identidade com o mundo real de forma autêntica, livre de grilhões e de paredes ilusórias é o que nos levará ao sucesso na vida. O sucesso do constante movimento de nos libertarmos de nossas cavernas.

REFERÊNCIAS

INTRODUÇÃO aos CDZ, história, disponível em:

<https://www.cavzodiaco.com.br/informacoes/introducao-aos-cdz/historia>.

CHAUÍ, M. O Mito da Caverna. 2003. Disponível em: https://asmayr.pro.br/arq/cul_mito_caverna.pdf.

FREEMAN, J. Introdução. *In*: JUNG, C. G.(org.). **O Homem e seus Símbolos: Conceção e organização de Carl G. Jung**. 5. Ed, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.p. 9-15.

JACOBI, J. Símbolos em uma análise individual. *In*: JUNG, C. G.(org.). **O Homem e seus Símbolos: Conceção e organização de Carl G. Jung**. 5. Ed, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.p. 272-303.

MANO, G.; CORSO, M.; WEINMANN, O. A. Psicanálise e cultura pop: os mitos no contemporâneo. **Psicologia USP** I www.scielo.br/pusp 2018 I volume 29 I número 1 I 78-86.

PEGASUS FANTASY. [Hiroaki Matsuzawa e Edu Falaschi]: Edu Falaschi, Sony Music, 1986,(3:43 min), disponível em: https://saintseiya.fandom.com/pt-br/wiki/Pegasus_Fantasy.

REZENDE. G. Mitologia e Psicologia: A Importância dos Mitos. Mundo da Psicologia, 16/07/2015. Disponível em: <http://mundodapsi.com/a-importancia-dos-mitos/>. Acesso em: 15/05/20.

SALDANHA, A. M. A importância Social e Simbólica do Mito: Da Antiguidade Clássica ao Estabelecimento da Mitologia como Ciência. **Téssera**, Uberlândia, MG, v.1, n.1, p.43-57, jul./dez. 2018 | ISSN 2595-8925.

SELEPRIN, Maiquel José. O Mito na Sociedade Atual. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/FILOSOFIA/Artigos/O_mito_na_sociedade_atual.pdf. Acesso em: 20 nov. 2020.

WINOGRAD, M.; MENDES, L. C. Mitos e origens na psicanálise freudiana. **Cad. Psicanál.-CPRJ**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 27, p. 225-243, jul./dez. 2012.