

**Anime e a poética da luta:  
metáforas e anagramas em *Cavaleiros do Zodíaco***

Rafael Duarte Oliveira VENANCIO<sup>1</sup>

**Resumo**

No audiovisual, a violência normalmente é vista como apenas uma ação, um sensacionalismo, especialmente as cenas de luta. No entanto, além do mero grau percebido, o anime é um gênero fílmico onde tais cenas apresentam um grau concebido, uma outra ressignificação de tais atitudes. Assim, o presente artigo busca analisar tal situação, dentro do domínio das Ciências da Linguagem, no anime *Cavaleiros do Zodíaco*. O objetivo aqui é descrever tais efeitos de sentido provenientes das cenas de lutas e como eles operam não só na construção poética, mas também no reforço da lógica do fantasma, o mecanismo de interação psíquica da obra audiovisual.

**Palavras-chave:** Linguagem midiática. Desenho Animado. Poética.

**Abstract**

In audiovisual, violence is often seen as just an action, just a sensationalism, especially the fight scenes. However, beyond the mere degree perceived, the anime is a film genre where these scenes have such a designed degree, making an another reframing of such attitudes. Thus, this article seeks to analyze this situation, within the field of the Language Sciences, in the anime Saint Seiya. The goal here is to describe such effects of meaning from the fight scenes and how they operate not only in poetic construction, but also in strengthening the logic of the fantasy, the psychic mechanism of interaction of the audiovisual work.

**Keywords:** Media language. Cartoon. Poetics.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Coordenador e Professor da Graduação em Rádio, TV e Vídeo, do Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual e do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do Complexo Educacional FMU-FIAM-FAAM. E-mail: [rdovenancio@gmail.com](mailto:rdovenancio@gmail.com)



## Introdução

O desenho animado japonês, conhecido como anime, é considerado um campo a parte quando falamos do Cinema e da Televisão de Animação. Ao contrário do desenho animado ocidental, o anime possui um *status* que o faz ser visto enquanto exterior às estruturas de produção de “enlatados” que tanto caracterizou a Disney no cinema e a Hanna-Barbera na televisão. Além disso, enquanto esses “enlatados” ficam entre a adaptação de contos maravilhosos e a feitura de comédias *screwball*, o anime, graças à sua vinculação com o mangá (história em quadrinhos japonesa), possui uma forte temática de ação, especialmente a partir dos idos dos anos 1970.

Nesse período temporal, surge nos mangás-animes um novo apelo à violência e à dimensão anti-heróica dos protagonistas. Assim, essa cena japonesa tanto recebe influência de produções anteriores tal como o *Western Spaghetti* (que, por sua vez, foi muito influenciado pelo cinema japonês, especialmente por Akira Kurosawa) como antecipa aquilo que seria chamado nos quadrinhos norte-americanos de *Dark Age*.

Só que estamos falando de uma dimensão da violência que deve ser tratada como diferente da chamada Estetização da Violência normalmente caracterizada pelos filmes B de *explotation* e pelo cinema que o cita extensivamente tal como nos filmes de Quentin Tarantino. A violência aqui possui uma construção, que podemos chamar como poética, onde os atos de luta estão relacionados a uma dimensão metafórica. O que importa na ação não é apenas o seu grau percebido, mas sim o seu grau concebido.

Para ver esses mecanismos, analisaremos o anime *Cavaleiros do Zodíaco* e buscaremos desvelar alguns dos mecanismos poéticos que dão o tom dessa longa série televisiva de desenho animado. Primeiramente, descreveremos a produção audiovisual e sua situação dentro da dimensão das Ciências da Linguagem, especialmente naquilo que importa no campo comunicacional: a questão do Outro na Linguagem.

Depois, após descrever os métodos de análise poética – baseados no arcabouço teórico do Groupe  $\mu$  e dos estudos saussurianos de Starobinski – iremos descrever tais efeitos de sentido e como eles operam não só na construção poética, mas também no reforço da lógica do fantasma, o mecanismo de interação psíquica da obra audiovisual.



## **Lógica do Fantasma e o super-herói: *Cavaleiros do Zodíaco* e a questão do Outro na Linguagem**

Para começar a nossa descrição, é interessante colocar *Cavaleiros do Zodíaco* enquanto membro de um determinado gênero: o *shonen*. O foco dos mangás e animes *shonen*, estilo japonês de história direcionada a um público masculino pré-adolescente e adolescente, está na ordem do *high action*, que mistura lutas, comicidade e apelo sexual leve, enquanto analogia da formação do jovem dentro da sociedade.

No entanto, esses desenhos animados não mostravam essas questões no vulgar estar-no-mundo desses jovens, usando comédias situacionais tal como *Barrados no Baile* e mesmo o brasileiro *Malhação*. Sua linguagem televisiva tocava em situações mais internas, explorando os limites da interação psíquica na fronteira entre Linguagem-Comunicação-Psicanálise que está na nossa (re)representação do mundo.

Assim, é necessário traçar algumas linhas sobre a questão da Linguagem com o campo da Comunicação, das práticas midiáticas. Não estamos falando aqui da linguagem no sentido estritamente estético, mas sim de um campo maior, da linguagem enquanto construtora do nosso mundo tal como a Psicanálise conceitua.

É a questão do Outro conjugado com a Linguagem. Aqui, a linguagem não é mais ação do pensamento, ela funda o pensamento e toda a realidade. Sabemos que n'A *Interpretação dos Sonhos*, Sigmund Freud (1998a, p. 216) afirma “que aquilo que o debate psicológico (...) nos leva a presumir não é a existência de dois *sistemas* próximos da extremidade motora do aparelho [cerebral], mas a existência de dois tipos de *processos de excitação ou modos de sua descarga*”. Nisso consiste o jogo entre consciente e inconsciente, onde “o inconsciente é a base geral da vida psíquica. O inconsciente é a esfera mais ampla, que inclui em si a esfera menor do consciente” (FREUD, 1998a, p. 218).

Freud (1998a, p. 218) vai além quando afirma que “tudo o que é consciente tem um estágio preliminar inconsciente, ao passo que aquilo que é inconsciente pode permanecer nesse estágio e, não obstante, reclamar que lhe seja atribuído o valor pleno de um processo psíquico. O inconsciente é a verdadeira realidade psíquica”. Isso destitui o primado da Razão Humana, do próprio Pensamento dentro desse Projeto,

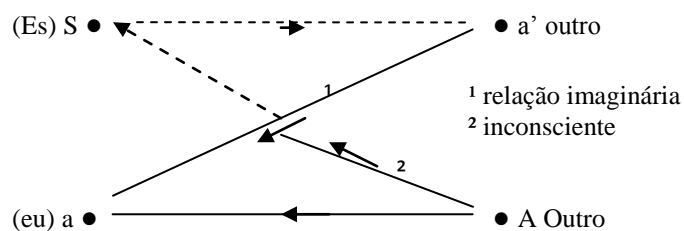
normalmente referido como Moderno. Aqui, as demandas não são mais conscientes, racionais, vêm de um lugar ingovernável e – de certa maneira, para o indivíduo – incognoscível. Para Freud (1998b, s/n), com essa descoberta, após Copérnico e Darwin,

...a megalomania humana terá sofrido seu terceiro golpe, o mais violento, a partir da pesquisa psicológica da época atual, que procura provar ao ego que ele não é senhor nem mesmo em sua própria casa, devendo, porém, contentar-se com escassas informações acerca do que acontece inconscientemente em sua mente.

O inconsciente se coloca como instituição primeira do homem e da própria realidade na qual o indivíduo está inserido. Essas conclusões, que levam ao limite as conclusões de Freud, são encontradas no raciocínio de Jacques Lacan. A constatação aqui é radical, pois “é toda a estrutura da linguagem que a experiência psicanalítica descobre no inconsciente” (LACAN, 2008a, p. 225).

É com Lacan que a linguagem deixa de ser ação do pensamento, para se colocar em uma posição primeira, tanto em relação ao pensamento como à realidade como um todo, principalmente no sentido discursivo. A afirmação lacaniana é radical, ou seja, aqui, “a linguagem não se confunde com as diversas funções somáticas e psíquicas que a produzem no sujeito falante. Pela razão primordial que a linguagem com sua estrutura preexiste à entrada que nela faz cada sujeito a um dado momento de seu desenvolvimento mental” (LACAN, 2008a, p. 225).

Tal momento do desenvolvimento mental é, dentro da tradição dos lacanianos, identificado com o estágio do espelho. No entanto, sua esquematização ocorre no chamado esquema “L” (LACAN, 2008b, p.60) ou “em Z” (LACAN, 1987, p.307) que reproduzimos abaixo:



Essa relação é a entrada na Ordem Simbólica. Resumidamente, podemos explicar



o esquema acima com a seguinte citação de Lacan (2008b, p. 59): o sujeito, “em sua forma completa, se reproduz cada vez que o sujeito se dirige ao Outro como absoluto, isto é como o Outro que pode anulá-lo ele próprio, da mesma maneira pela qual pode agir com ele, isto é fazendo-se objeto para enganá-lo”.

Detalhadamente, podemos dizer que  $S$  é “o sujeito, o sujeito analítico, ou seja, não é o sujeito em sua totalidade (...). É o sujeito, não em sua totalidade, porém em sua abertura. Como de costume, ele não sabe o que diz. Se ele soubesse o que diz não estaria aí. Ele estaria ali, embaixo, à direita [ $A$  (Outro)]” (LACAN, 1987, p. 307).

Só que  $S$  não se vê em  $S$ . “Ele se vê em  $a$ , e é por isto que ele tem um eu. Pode acreditar que este eu (...). O que a análise nos ensina, por outro lado, é que o eu é uma forma absolutamente fundamental para a constituição dos objetos” (LACAN, 1987, p. 307). Só que a questão dos objetos não finaliza nesse ponto.

Jacques Lacan (1987, p. 309) afirma que, “em particular, é sob a forma do outro especular [ $A$ ] que ele vê aquele que, por razões que são estruturais, chamamos de seu semelhante. Esta forma do outro tem a mais estreita relação com o seu eu, ela lhe pode ser superposta, e nós a escrevemos  $a'$ ”.

Marcamos assim, o plano do espelho ( $S$  e  $a'$ ), o mundo simétrico do ego-ais (egos iguais,  $S$  e  $a$ ) e dos outros homogêneos ( $A$  e  $a'$ ). No entanto, há o que Lacan chama de “muro da linguagem”. Ora. “é a partir da ordem definida pelo muro da linguagem que o imaginário toma sua falsa realidade, que é, contudo, uma realidade verificada. O eu, tal como entendemos, o outro, o semelhante, estes imaginários todos, são objetos” (LACAN, 1987, p. 307).

“Quando o sujeito fala com seus semelhantes, fala na linguagem comum, que considera os *eus* imaginários como coisas não unicamente *ex-sistentes*, porém reais” (LACAN, 1987, p. 308). Ora, a consequência disso, para Jacques Lacan (1987, p. 308), é que “nós nos endereçamos de fato aos  $A^1$ ,  $A^2$ , que é aquilo que não conhecemos, verdadeiros Outros, verdadeiros sujeitos. Eles estão do outro lado do muro da linguagem, lá onde, em princípio, jamais os alcanço”.

Dessa forma, “são eles que fundamentalmente, visto cada vez que pronuncio uma fala verdadeira, mas sempre alcanço  $a'$ ,  $a'$ ”, por reflexão. Viso sempre os sujeitos



verdadeiros, e tenho de me contentar com as sombras. O sujeito está separado dos Outros, os verdadeiros, pelo muro da linguagem” (LACAN, 1987, p. 308). Dessa forma, considerando que esse esquema – a entrada na Ordem Simbólica – é o momento de constituição do sujeito, percebemos que o sujeito: (1) só existe na linguagem com suas formas de eu; e (2) nessa instância, lembrando sua relação com o inconsciente, ele não é o senhor de si.

Desse modo, “o sujeito é assim marcado por um paradoxo: para ser é preciso que ele fale, mas esta fala é produzida no Outro, o que equivale dizer que há uma disjunção fundamental entre o gozo da fala (o corpo que fala) e o lugar de sua produção; é a isso que nos referimos quando dizemos *sujeito dividido*” (FREITAS, 1992, p. 56). Esse sujeito dividido é representado graficamente como  $\$$ , para demonstrar a divisão que sofre o  $S$  ao ser barrado.

“Pois o sujeito que fala na linguagem, que toma a linguagem para manifestar-se, encontra-se já dividido, ou ele não falaria. E ele se encontra dividido pela fala mas também pela falta. A ele falta” (BUCCI, 2002, p. 206). Assim, somos falantes, pois somos faltantes.

Faltantes de que? Na teoria psicanalítica, somos todos faltantes da permanência do gozo. Dessa forma, “ser faltante – ser falante –, o sujeito busca nos pequenos objetos de seu desejo – pelos meandros da linguagem – a completude que lhe foi arrancada pelo interdito” (BUCCI, 2002, p. 206).

Assim, “o movimento do desejo consistia em tentar *reencontrar* um objeto perdido, então deveria tratar-se, na verdade, da relação entre o sujeito e tais objetos parciais” (SAFATLE, 2004). Além disso, “não se trata simplesmente de reencontrar um objeto no sentido representativo da palavra ‘objeto’, mas de reencontrar uma ‘forma relacional’ encarnada pelo tipo de *ligação afetiva* do sujeito ao seio, à voz, aos excrementos etc.” (SAFATLE, 2004).

É aqui que entra a ideia lacaniana de “nuvem”: não são os objetos, mas “nuvens encantadoras” através das quais o desejo se aliena na relação do sujeito com o objeto  $a$ . É neste tipo de relação que encontraremos o fantasma, representado graficamente pelo sujeito dividido conectado ao objeto  $a$  ( $\$ \diamond a$ ). “O que nos explica também porque o

objeto *a* é presença de um vazio de objeto empírico, como vemos na afirmação de que tal objeto é ‘presença de um vazio preenchível, nos diz Freud, por qualquer objeto’, já que estaríamos diante de um: ‘objeto eternamente faltante’” (SAFATLE, 2004; LACAN, 1973, p. 168).

Em termos mais simples, “o fantasma nada mais é que a junção entre aquele que é faltante e o seu objeto, junção cimentada pelo desejo. O sujeito dividido, barrado, instituído pelo simbólico, vincula-se ao objeto que o completa imaginariamente” (BUCCI, 2002, p. 212).

Ora, é exatamente o fantasma, mecanismo de grande importância na constituição da identificação segundo a Psicanálise, que possui uma grande pregnância nos Estudos Comunicacionais. Jesús Martin-Barbero (2006, p.90) lembra que “Morin ‘encontra’ Freud e [consequentemente] sua proposta sobre os mecanismos de identificação e projeção para pensar os modos como a indústria cultural responde, na era da racionalidade instrumental, à demanda de mitos e de heróis”. Logo, a cultura de massa produz, industrialmente, fantasmas para nós, enquanto \$, “saciaros” a nossa busca pelo gozo ininterrupto inicial. É a lógica do fantasma: \$∅*a*.

É aqui que entra o mangá *shonen*. Ele apresenta para o seu público-alvo, jovens (na maioria do sexo masculino) de 10 a 18 anos, situações não só do seu agrado visual, mas também profundas dentro de sua psique.

Nisso, *Cavaleiros do Zodíaco* é um grande marco porque lança mão de toda estratégia linguística explicitamente fronteira com o psicanalítico para construir a longa história da série, seja no mangá e ainda mais no anime. Mesmo usando a animação limitada, tudo é trabalhado para captar o nosso olhar, o *mais-de-olhar* constituinte do desejo de indivíduos de uma sociedade de imagens tal como a nossa.

Lançado em janeiro de 1986 em uma revista japonesa especializada em mangás *shonen*, *Cavaleiros do Zodíaco* já estava na televisão japonesa enquanto anime, produzido pela Toei, em outubro do mesmo ano. Ideia original de Masami Kurumada no mangá tanto no traço como na narração, o anime é, de certa forma, uma adaptação fiel, mas possui marcas de escritura decisivas proporcionadas pelo roteiro de Takao Koyama e da equipe de direção chefiada por Kozo Morishita.



Claramente, *Cavaleiros do Zodíaco*, tal como todos *shonen*, utiliza a identificação psíquica com os jovens. Uma das características interessantes é, por exemplo, os protagonistas, apesar de terem um corpo musculoso e desenvolvido, possuem idade oficial de 14 e 15 anos, tal como a média de idade da audiência-alvo. São os heróis de uma nova era, tal como o *anime* propaga, e frutos da relação entre uma velha mitologia (deuses gregos, deuses nórdicos, astrologia, mitologia cristã) e uma nova mitologia (o super-herói, as teorias da física, as artes marciais).

Com isso, as lutas e a violência (normalmente contestada quando o assunto é programação voltada para o público jovem) que se tornam patentes na mídia *shonen* representam como o adolescente lida, dia-a-dia, com o seu amadurecimento e as batalhas para ter um lugar no mundo. Estamos aqui em um jogo claro de uma invocação – o anime mostra situações-limite que os *cavaleiros* vivem, envolvendo temáticas como amizade, camaradagem, morte de pais, traição, ética, atração sexual, compromisso social, destino – que resulta em uma evocação – resgatando toda a situação que o fã vive em sua vida ordinária.

Tanto que, de forma muito curiosa, não é o sangue ou os socos, pontapés e golpes com explosão de cosmo interior que fazem *Cavaleiros do Zodíaco* ser violento. O sensacionalismo aqui é narrativo, dentro da totalidade do texto audiovisual. Inclusive podemos notar que as cenas de luta não são perfeitas (quando pensamos em técnica de movimento na animação audiovisual) e são podadas pela situação de animação limitada.

De certa forma, as situações-limites são construídas pelas considerações dos personagens (a “voz da consciência”). Assim, vemos que a diegese está toda calcada na problematização, não só na ação tal como um filme de Hollywood onde só há atitudes desmedidas. Aqui vemos que a Arte está a pleno serviço, e sendo utilizada com igual importância, da fórmula *shonen*. É aqui que encontramos uma interessante interação entre técnicas cinematográficas e televisivas. Se por um lado possuímos animação limitada, *Cavaleiros do Zodíaco* abusa de instrumentos refinados de montagem tal como *flashback* e o uso da trilha sonora incidental.

O uso de música instrumental para cada personagem é um recurso normalmente dispensado pela televisão enquanto supérfluo. No entanto, ajuda na interação psíquica e





na imersão da audiência na *mise en scène* proposta. Por exemplo, quando escutamos a música de Hyoga de Cisne e sua mãe vinculamos a dor da saudade e o dilema de seguir sozinho na missão do mundo.

Além disso, outra situação estética digna de nota é o uso da cor. Feito no final dos anos 1980 em diante, *Cavaleiros do Zodíaco* resolver nem seguir a palheta lavada do Technicolor nem o padrão típico RGB televisivo. Cores especiais, degradês e usos de contrastes o deixam com uma cinematografia digna de cinema. O traço bem definido de mangá é auxiliado, pela pena colorizante do estúdio Toei, com a tradição de aquarela japonesa somada ao uso do fluorescente típico do cinema de animação norte-americano dos anos 1940, especialmente em *Fantasia*.

No lado da narração, vemos novamente o imperativo televisivo da questão cíclica, mas a história é épica. Ou seja, há uma progressão digna do teatro ou dos contos de heróis, mas os protagonistas parecem sempre estar envoltos na mesma situação. Assim, por exemplo, Ikki de Fênix sempre ecoa a sua *vendetta* com a maldade inserida pelo seu mestre na Ilha de Diabo.

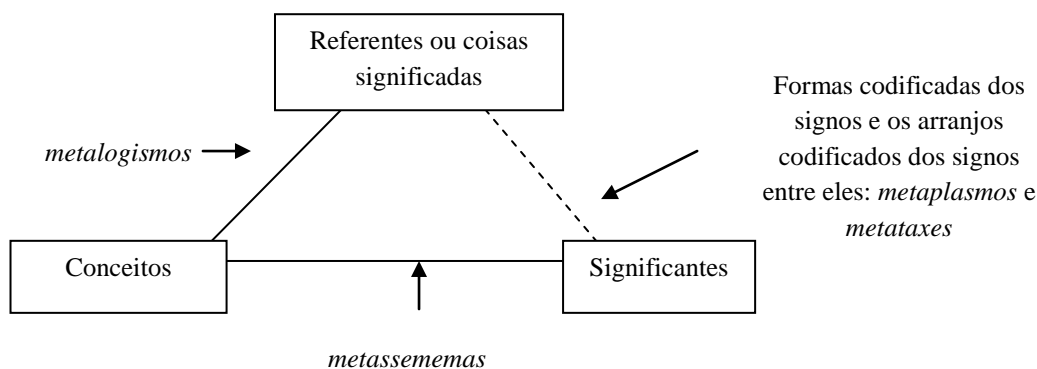
Por fim, sendo o ponto principal desse artigo, é que o desenho das cenas – por mais imperfeito que seja quando analisamos sob o ponto de vista da animação – possui amplo papel de problematização do texto audiovisual. Há em operação uma poética da violência que amplia os efeitos de sentido buscados pelas outras técnicas descritas acima. É a descrição desses elementos poéticos e sua produção de sentidos que trabalharemos na presente análise. No entanto, antes de prosseguir, há a necessidade de descrevermos o nosso método.

## **Os elementos de análise poética e o *corpus* audiovisual**

Na seção anterior, já indicamos como a poética da violência do *shonen*, representado aqui por *Cavaleiros do Zodíaco*, entra na ordem da Linguagem, dentro da relação com o Outro, especialmente via a lógica do fantasma. Agora, iremos descrever o nosso método em relação ao instrumental da linguagem utilizado para obter efeitos de sentidos poéticos que corroborem com essa visão.

O foco aqui é por um método heurístico, buscando problematizações e progressões de análise. É uma direção ao descobrimento, ao desvelamento especialmente dos mecanismos poéticos inseridos nas cenas (i.e. *frames*) do texto audiovisual.

Aqui, serão os conceitos da Retórica Geral do Groupe  $\mu$  (1982). O conceito mais central, para a nossa análise, desenvolvido pelo Groupe  $\mu$  será o *metassemema*. Na *Retórica Geral*, encontramos a definição de que “um metassemema é uma figura que substitui um semema por um outro, é dizer que ele modifica os grupos de semas do grau zero. Esse tipo de figura supõe que a *palavra* é igual a uma coleção de *semas nucleares*, sem ordem interna e sem assumir a repetição” (GROUPE  $\mu$ , 1982, p. 34). Eles entram em relação com outros três domínios – chamados de metabólicos, por implicarem uma mudança – da linguagem (são eles: metalogismos, metaplasmos e metataxes) através de uma atualização do triângulo de Ogden-Richards (GROUPE  $\mu$ , 1982, p. 35), onde há a relação dentre linguagem comum (conceitos), linguagem figurada (palavra) e a linguagem poética (coisa):



Dessa forma, constatamos que os metassememas estão no nível semântico, aquilo que a retórica tradicional chamaria de *tropos*, as figuras com mudança de significado (metáfora, metonímia). As demais, por sua vez, operariam em campos distintos: (a) os metaplasmos são figuras que implicam uma mudança de som ou de representação gráfica; (b) os metataxes são mudanças na sintaxe; e (c) os metalogismos são mudanças no valor referencial, cujo maior exemplo é a hipérbole.

No entanto, percebendo a grandeza teórica do conceito, fica a questão de como é

formado um metassemema. Para isso, é necessário uma dissecação conceitual. Começaremos por *sema*, cuja elaboração devemos a Eric Buysens, que nada mais é que a menor unidade de significação possível de análise. Para Buysens, (1974, p. 34) “a palavra *sema* designará qualquer processo convencional cuja realização concreta (chamada *ato sêmico*) permite a comunicação”. Dessa forma, “o *sema* é apenas a parte funcional do ato sêmico, e a ação perceptível só é ato sêmico, se for a realização de um *sema*” (BUYSENS, 1974, p. 55).

O *semema*, por sua vez, é composto por *semas*, sendo cada um desses uma característica única do *semema*. Enquanto elemento da forma do conteúdo, o *semema*, no campo da significação, opera a mesma função que o significante possui enquanto elemento da forma da expressão. Logo, tal como definimos anteriormente, o metassemema é a substituição de um *semema* por outro causando mudança de significação. É nesses termos que operam as metáforas.

Outro dado importante aqui é o invariante retórico, o combustível que faz as metáforas se apresentarem e operacionalizar a mudança de significação. No *Tratado do signo visual*, o Groupe  $\mu$  designa quatro graus de apresentação da mediação proporcionada pela metáfora (sempre considerando que ela é feita por duas entidades):

- (1) o modo *in absentia* conjunta (IAC): as duas entidades são conjuntas – ou seja, que ocupam o mesmo lugar do enunciado, por substituição total de um pelo outro; (2) o modo *in praesentia* conjunta (IPC): as duas entidades estão conjuntas em um mesmo lugar, mas com substituição parcial apenas; (3) o modo *in praesentia* disjunta (IPD): as duas entidades ocupam lugares diferentes, sem substituição; (4) o modo *in absentia disjunta* (IAD): uma só entidade é manifestada e a outra é exterior ao enunciado, mas projetada sobre este (GROUPE  $\mu$ , 1993, p. 245).

Campo/modo	<i>In absentia</i> conjunta (IAC)	<i>In praesentia</i> conjunta (IPC)	<i>In praesentia</i> disjunta (IPD)	<i>In absentia</i> disjunta (IAD)
Linguístico	Tropos	<i>Portemanteauword</i>	Comparações, rimas	Provérbios
Visual icônico	Tropos icônicos	Interpretações icônicas	Emparelhamentos icônicos	Tropos icônicos projetados
Visual plástico	Tropos plásticos	Interpretações plásticas	Emparelhamentos plásticos	Tropos plásticos projetados

Fonte: GROUPE  $\mu$ , 1993, p. 246.



Além disso, na presente análise, daremos especial atenção à questão dos anagramas visuais. Para isso, utilizaremos o trabalho de Jean Starobinski (1974) em sua análise da reflexão de Ferdinand de Saussure acerca da formação anagramática.

Nesses estudos, Saussure caracteriza o anagrama enquanto uma formação combinatória pautada não pelo artista, mas para uma dimensão linguística de bricolagem formada por um pré-texto: o hipograma.

[A] conclusão implícita em toda a pesquisa de Ferdinand de Saussure [é] que as palavras da obra se originaram de outras palavras antecedentes e que elas não são diretamente escolhidas pela consciência formadora. A pergunta que se coloca é: o que existe imediatamente atrás do verso? A resposta não é: o indivíduo criador mas: a palavra indutora. Não que Ferdinand de Saussure chegue ao ponto de apagar o papel da subjetividade do artista: parece-lhe, no entanto, que ela não pode produzir seu texto a não ser depois de passar por um pré-texto. Analisar os versos na sua gênese não será, portanto, remontar imediatamente a uma intenção psicológica: antes será preciso pôr em evidência uma latência verbal sob as palavras do poema. Atrás das palavras prodigalizadas pelo discurso poético, existe a palavra. O hipograma é um *hypokeimenon* verbal: é um *subjectum* ou uma *substantia* que contém em germe a possibilidade do poema (STAROBINSKI, 1974, p. 107).

Por fim, há a definição do *lócus* onde veremos esses elementos linguísticos. Tal como colocamos na nossa descrição do gênero *shonen*, precisamos buscar naquilo que melhor encadeia tanto a função *high action* enquanto analogia da formação do jovem dentro da sociedade como os mecanismos poéticos da violência .

Assim, buscaremos uma cadeia significativa da luta ao longo do nosso *corpus* escolhido de *Cavaleiros do Zodíaco*. Para a presente análise, veremos, então, apenas as cenas (*frames*) que envolvem luta (por exemplo: combate, luta corpo-a-corpo, *melee fighting*) das subsagas “A Guerra Galáctica” (episódios de 1 a 6) e “Os Cavaleiros Negros” (episódios de 7 a 15) da Fase Santuário de *Cavaleiros do Zodíaco*. São os episódios iniciais da construção poética que funcionará por toda a série composta por 114 episódios.

## **Metáforas e anagramas enquanto violência diegética**

Uma das visões usuais da poesia é que ela é uma violência contra as palavras, mais especificamente contra o grau percebido de seus significados. Em *Cavaleiros do*

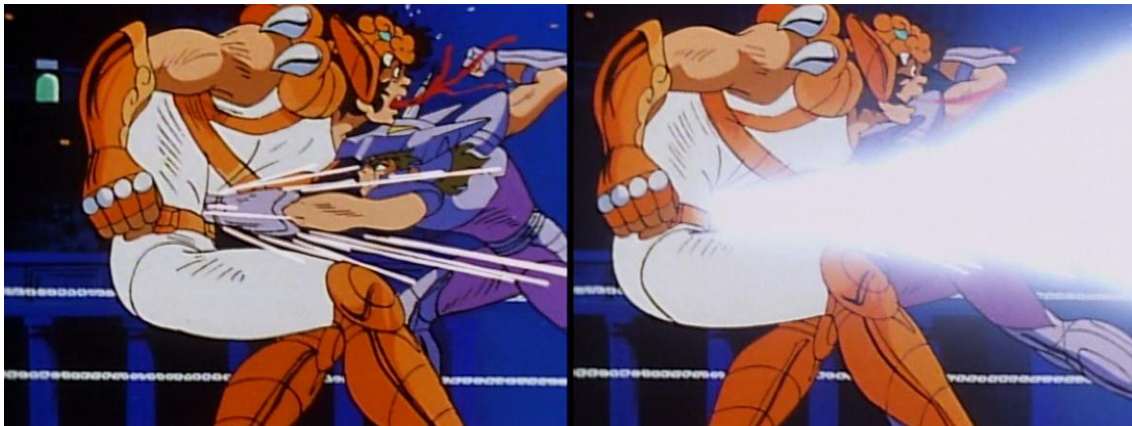
*Zodíaco*, essa metaviolência amplia ainda mais a violência dos combates, mas também sua força de interação psíquica e dupla via de identificação das personagens.

Antes de prosseguir na descrição desses fenômenos pela análise de *frames*, vamos identificar a cadeia significativa de lutas que podemos encontrar, primeiramente, na subsaga “A Guerra Galáctica”, a primeira da Fase Santuário. Nela, é mostrado Cavaleiro por Cavaleiro, seu treinamento, a fonte de seu poder e as primeiras lutas de um torneio, a Guerra Galáctica, pela Armadura de Ouro de Sagitário.

**Tabela 1: Lista de sequências de luta em “A Guerra Galáctica”**

Episódio	Sequências de Luta
1. As Lendas de Uma Nova Era	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Luta entre Cavaleiro de Unicórnio e Cavaleiro de Lionet (Parte 1)</li> <li>b) Luta pela armadura de Pégaso: Seiya x Cassios</li> <li>c) (flashback) Seiya versus Cassios na infância</li> <li>d) (flashback) treinamento do jovem Seiya</li> <li>e) Luta entre Seiya e Shaina</li> </ul>
2. Quando Seiya veste a Armadura de Pégaso	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melhores momentos do episódio 1</li> <li>b) Luta entre Cavaleiro de Unicórnio e Cavaleiro de Lionet (Parte 2)</li> <li>c) Discussão entre Unicórnio e Seiya de Pégaso</li> <li>d) Luta entre Pégaso e Cavaleiro de Urso</li> </ul>
3. Cisne, o guerreiro de gelo	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melhores momentos do episódio 2</li> <li>b) Hyoga e obtenção da armadura de Cisne</li> <li>c) Luta entre Cisne e cavaleiro de Hidra</li> <li>d) Anúncio dos finalistas do torneio</li> </ul>
4. O invencível golpe do Dragão	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melhores momentos do episódio 3</li> <li>b) Luta entre Pégaso e Dragão (Parte 1)</li> <li>c) (flashback) treinamento do Dragão</li> </ul>
5. A ressurreição do Dragão	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melhores momentos do episódio 4</li> <li>b) Luta entre Pégaso e Dragão (Parte 2)</li> <li>c) Ressurreição do Dragão</li> </ul>
6. Fênix, o guerreiro que voltou do inferno	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melhores momentos do capítulo 5</li> <li>b) Luta entre Andrômeda e Unicórnio</li> <li>c) Luta entre Fênix e os demais</li> </ul>

Logo na primeira cena de luta, a 1.a entre Unicórnio e Lionet (Leão Menor), vemos que a luta corpo-a-corpo representada pelo desenho animado não é apenas a pura percepção dos golpes. Há um jogo entre o movimento de luta e uma representação icônica do poder – que, no anime, é chamado de explosão do cosmos, uma pequena representação interna dos átomos do lutador da explosão gerativa do Universo – proporcionando metáforas tal como a vista nos frames abaixo:



**Figura 1:** Frames do Golpe do Unicórnio na Luta 1.a (sequência a do episódio 1).  
**Fonte:** DVD *Os Cavaleiros do Zodíaco*, parte 1, episódio 1

O que temos aqui é uma metáfora, explicitada no segundo frame, de uma metáfora *in praesentia conjunta*: o golpe e o poder do golpe fazem um *portemanteau* onde não sabemos aonde termina um e começa o outro. Há uma interpenetração tal como àquela do quadro de Paul Klee, *Mère et Enfant* (GROUPE  $\mu$ , 1993, p. 248) onde o filho é o complemento da mãe. Aqui o poder é o complemento do punho.

Outra relação constante é a mistura dos Cavaleiros com o simbolismo de sua armadura, vinculada às constelações e sua mitologia. Na segunda parte da luta entre Unicórnio e Lionet (sequência 2.b) vemos essa mistura enquanto uma metáfora *in absentia conjunta*: há aqui a substituição entre cavaleiro e animal mítico tal como nos desenhos de Hergé quando o capitão Haddock possui as pupilas substituídas por garrafas de bebida alcoólica (GROUPE  $\mu$ , 1993, p. 247). Esse movimento é comum em todo *Cavaleiros do Zodíaco* quando o assunto é representação icônica dos Cavaleiros.



**Figura 2:** Frames da sequência 2.b mostrando luta entre Unicórnio e Lionet.  
**Fonte:** DVD *Os Cavaleiros do Zodíaco*, parte 1, episódio 1

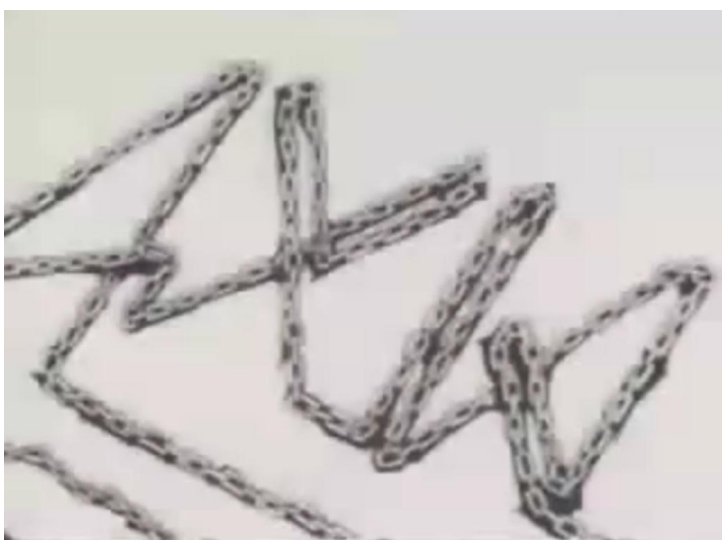
No entanto, essa não é a única forma metafórica de representar o poder mitológico dos Cavaleiros. Por exemplo, há também emparelhamento (metáfora *in praesentia disjunta*) entre mito e Cavaleiro, tal como pode ser visto no frame (figura 3) da sequência 4.c quando o Cavaleiro de Dragão, Shiryu, finalmente aprende o golpe Cólera do Dragão, invertendo o fluxo de água de uma cachoeira e se torna digno de usar a Armadura de Dragão.

Há aqui uma relação de semelhança. Não só o golpe físico de Shiryu (uma voadora) se parece com um dragão ascendente, mas as águas indo contra a força da gravidade também possuem esse aspecto. O desenho do dragão nas águas se torna o elemento de mediação icônica entre chute e água. É a mesma mediação que acontece em *Les Promenades d'Euclide* entre rua e torre (GROUPE  $\mu$ , 1993, p. 248).



**Figura 3:** Frame da sequência 4.c mostrando o golpe Cólera do Dragão  
**Fonte:** DVD *Os Cavaleiros do Zodíaco*, parte 1, episódio 4

Para completar os invariantes retóricos da metáfora, *Cavaleiros do Zodíaco* também apresenta metáforas *in absentia disjuncta*. Tal como o Groupe  $\mu$  (1993, p. 248) descreve, “nessas figuras, os tipos identificados em uma primeira leitura dão um sentido satisfatório ao enunciado, mas temos tendência a reinterpretar esse sentido à luz das isotopias projetadas”. Esse é o caso da sequência 6.b (figura 4) quando a corrente, arma de Shun de Andrômeda, escreve a palavra Axia.



**Figura 4:** Frame da sequência 6.b mostrando a corrente de Shun de Andrômeda.  
**Fonte:** DVD *Os Cavaleiros do Zodíaco*, parte 1, episódio 6





No episódio, a palavra Axia é explicada em seu sentido grego: “grande valor”. E, segundo a narração, a corrente quis dizer que a Armadura de Ouro de Sagitário, o bem de maior valor no torneio, estava sendo roubada. Esse primeiro sentido é suficiente e não causa ruído na narrativa.

No entanto, o nome científico e de algum uso enquanto nome coloquial em inglês da mariposa dourada é, também, “Axia”. Essa mariposa possui asas “douradas” (bege claro) e, perto das extremidades, possui pequenos círculos de cor marrom (“olhos”) tal como a cauda de um pavão.

A armadura do Cavaleiro de Fênix, Ikki, possui essa mesma constituição. A Fênix é representada com uma cauda de pavão “dourada” com os “olhos” de cor mais escura. Como é Ikki de Fênix que tenta roubar a Armadura de Ouro de Sagitário, o Axia indica tanto o objeto como malfeitor, ambos em ausência.

Aliás, em Ikki, podemos traçar mais um significado. Ikki de Fênix é exatamente o irmão perdido de Shun de Andrômeda, o dono da corrente. Para Shun, o seu irmão é de grande valor para ele, seu axia, sem acreditar que ele é um malfeitor.

Essa primeira subsaga de *Cavaleiros do Zodíaco* forma um catálogo inicial de formas metafóricas de representações dos Cavaleiros e de seus golpes que será a base de toda diegese do anime. Inclusive podemos notar nesses primeiros capítulos uma espécie de educação do olhar direcionada ao fã da série graças à repetição da vinculação constante entre, por exemplo, Seiya-cavalo Pégaso, Hyoga-ave Cisne, entre outros.

Já a segunda subsaga, “Os Cavaleiros Negros”, é digna de nota aqui por causa de seu caráter de bricolagem dessa educação icônica-representacional mobilizado pela subsaga anterior. Assim, nesse serviço de *bricoleur*, a diegese é toda montada enquanto anagramas.

A principal fonte anagramática é o surgimento dos cavaleiros negros: versões sombrias dos cinco Cavaleiros protagonistas da história: Seiya de Pégaso, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Shun de Andrômeda e Ikki de Fênix. Na luta para recuperar a Armadura de Ouro de Sagitário, cada um deverá enfrentar seu *doppelgänger* para prosseguir na jornada.

Uma sequência de luta muito exemplar desse caráter anagramático da subsaga dos

“Os Cavaleiros Negros” está no episódio 9 quando Hyoga de Cisne encontra o Cisne Negro (figura 5). Há aqui um bonito jogo entre claro (Hyoga) e escuro (Cisne Negro) com a neve saindo do seu caráter negro para o branco, indicando um maior poder de Hyoga diante de seu oposto.

Além disso, é possível perceber o quão tributário são essas sequências anagramáticas de toda construção anterior feita pela primeira saga. A mudança de cor e a própria situação claro-escuro está dentro dos usos dos invariantes retóricos feitos pelo anime até o momento.



**Figura 5:** Sequência de luta do episódio 9 entre Hyoga e Cisne Negro.

**Fonte:** DVD *Os Cavaleiros do Zodíaco*, parte 2, episódio 9

Dessa forma, o hipograma aqui é uma pré-imagem que possui uma representação icônica definida: a vinculação Cavaleiro-poder, seja ela golpe-poder cósmico ou Cavaleiro-Mito. O Cisne, cujo golpe é o Pó de Diamante, sempre está acompanhado metaforicamente da neve (e seus cristais), do cisne e da cor branca.

Vemos aqui os autores do anime sendo perfeitos *bricoleurs* tal como Claude Lévi-Strauss descreve:

Olhemos [o *bricoleur*] em atividade: excitado por seu projeto, sua primeira providência prática é, no entanto, retrospectiva: ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado de instrumentos e de materiais; fazer-lhe ou refazer-lhe o inventário; enfim e sobretudo, estabelecer com ele uma espécie de diálogo para inventariar, antes de escolher, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema que ele lhe apresenta (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 28).



Assim, tudo é feito a partir do pré-existente e não é diferente nos anagramas de *Cavaleiros do Zodíaco*. O objetivo aqui não é achar alguma palavra escondida, descobrir o enunciado inicial. O anagrama no anime significa a própria evolução da série e se mostra enquanto uma invariável: o segredo é repetir, através das diversas combinações possíveis, uma forma de representação icônica geradora.

É no nível da imagem aquilo que alguns desenhos animados enlatados fazem em sua narração. Um bom exemplo disso é o desenho animado do Gasparzinho (*Casper*) que sempre repete os mesmos elementos postos desde o primeiro desenho animado da personagem. Todo curta era uma espécie de reescrita do primeiro curta de 1945: Casper está triste porque vive entre fantasmas – Casper quer fazer amigos – Casper sai de casa – Casper não consegue amigos porque os assusta – Casper vira um pária social – Casper encontra outro “abandonado” – Casper fica amigo do abandonado, que não o rejeita – Casper ajuda o abandonado – Ajudando o abandonado Casper ajuda a sociedade – Todos terminam felizes.

No entanto, no anime – especialmente em *Cavaleiros do Zodíaco* –, por trabalhar a imagem, possibilita mais combinações enriquecendo poeticamente a série com anagramas e metáforas, fazendo que o anime não vire um enlatado cíclico tal como um lanche *fast food*. E o curioso disso tudo é que, para o anime, a sua forma poética está relacionada com a violência posta em cada luta.

## **Considerações finais**

Por que a violência é o motor do anime? Por mais que os pais e defensores da televisão para crianças fiquem assustados, os desenhos animados violentos fazem sucesso não só no ponto psíquico, mas também no sistema.

Eis aqui a questão do *merchandising*, inserida desde o início com a vinculação entre mangá e anime. Além disso, o anime é considerado um universo em expansão, transmídia. E não só estamos falando de produções dos fãs, mas também àquelas feitas pelos produtores buscando o consumo.



Os super-heróis, que são os Cavaleiros do Zodíaco em si, tornaram-se bonecos, fantasias, álbuns de figurinhas e qualquer tipo de produto. Normalmente, até por serem muitos Cavaleiros, o público-consumidor foca no consumo relacionado a dois ou três protagonistas: um dos cinco principais, uma das armaduras de ouro (normalmente aquela do signo do consumidor) e uma adicional de algum coadjuvante.

Há aqui a pura lógica do fantasma operando e algo que também já mencionamos: as lutas das personagens mimetizam, via poesia, as lutas que os adolescentes vivem em sua formação. Assim, podemos pensar o anime *shonen* enquanto *Bildungsroman*, os romances de formação que tem sua origem nos chamados *Speculum Principis*. Comuns tanto na Idade Média como na Renascença, os *Speculum Principis* ou *Fürstenspiegel* ou *Espelho dos Príncipes* é um gênero literário que versa em produzir um manual para os príncipes, ou seja, para aqueles que sucederam no poder político.

Já no fim do século XVIII, com a obra de Goethe, o romance alemão consolida enquanto gênero literário ficcional e os denomina *Bildungsroman*. Todas essas histórias versam sobre a transição da juventude e suas experiências morais, éticas e sentimentais. Isso, mais tarde, seria um grande chavão no cinema, especialmente no gênero dos anos 1980 chamado *Breakfast Club*.

Ora, as personagens, apesar de estarem em uma jornada “épica” em busca das Armaduras de Ouro, possuem seus motivos cotidianos da adolescência. Seiya se vê em um triângulo amoroso entre sua paixão de infância e a personificação da deusa Atena, Saori, a musa-chefe dos Cavaleiros. Já Hyoga tem que lidar com a morte da mãe. Shiryu vive o eterno dilema entre o dever de lutar e o prazer do amor. Já os irmãos Ikki e Shun representam o nosso lado mais ambíguo: Ikki, os nossos pecados e anti-heroísmo; Shun, a dissimulação e a delicadeza que pode levar “para o caminho do mal”.

A fórmula mundana aqui presente é clara: interação psíquica. A audiência jovem não se reconhece nas personagens por causa de um campo meramente de desejos, mas sim de projeção, afeição. Os sentimentos em jogo são vistos como análogos com aqueles em jogo na vida do público.

A poesia, na verdade, só transforma tais situações, vulgo a luta diária, mais tragáveis em nossa vivência cotidiana. Quantas vezes não inventamos batalhas épicas,



regadas a suor e sangue, para narrar nossa luta pelo transporte público ou, até mesmo, competições seja na lógica do capital seja na lógica do desejo.

Poética da violência, na verdade, pode ser encarada enquanto metalinguagem: a luta retratada lá é a nossa luta transformada em poesia. Ao invés de tentarmos fazer nossas poesias, tal como o Carteiro em *O Carteiro e o Poeta*, buscamos ela por aí, comprando-a com o nosso olhar. A luta poética, no audiovisual, é apenas mais uma instância de apelo ao nosso desejo, à nossa falta. Falta essa onde a linguagem sempre irá operar.

## Referências

- BUCCI, E. **Televisão Objeto**. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2002.
- BUYSENS, E. **Semiologia & Comunicação Lingüística**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1974.
- FREITAS, J. M. M. **Comunicação e Psicanálise**. São Paulo: Escuta, 1992.
- FREUD, S. “Psicologia de Grupo e Análise do Ego”. In: FREUD, S. **Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. vol. XVIII, Rio de Janeiro: Imago, 1998a.
- FREUD, S. “Além do Princípio de Prazer”. In: FREUD, S. **Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. vol. XVIII, Rio de Janeiro: Imago, 1998b.
- GROUPE  $\mu$ . **Rhétorique Générale**. Paris: Seuil, 1982.
- GROUPE  $\mu$ . **Tratado del signo visual**. Madrid: Cátedra, 1993.
- LACAN, J. **Le Séminaire – livre XI**. Paris: Seuil, 1973.
- LACAN, J. **O Seminário – Livro 2**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1987.
- LACAN, J. “A instância da letra no inconsciente ou a Razão desde Freud”. In: LACAN, J. **Escritos**. São Paulo: Perspectiva, 2008a.
- LACAN, J. “Seminário sobre ‘A Carta Roubada’”. In: LACAN, J. **Escritos**. S. Paulo: Perspectiva, 2008b.
- LÉVI-STRAUSS, C. **La pensée sauvage**. Paris: Plon, 1962.
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.

SAFATLE, V. “Gênese e estrutura do objeto do fantasma em Jacques Lacan”.  
**Psicologia Clínica**. v. 16, nº 2. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2004.

STAROBINSKI, J. **As palavras sob as palavras**. São Paulo: Perspectiva, 1974.