

CADMO

REVISTA DE HISTÓRIA ANTIGA
JOURNAL FOR ANCIENT HISTORY

29



CENTRO DE HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE DE LISBOA
2020



CADMO

REVISTA DE HISTÓRIA ANTIGA
JOURNAL FOR ANCIENT HISTORY



CADMO
REVISTA DE HISTÓRIA ANTIGA
JOURNAL FOR ANCIENT HISTORY

29

Editor Principal | Editor-in-chief
Nuno Simões Rodrigues

CH
CENTRO DE HISTÓRIA

Centro de História da Universidade de Lisboa

2020



CADMO
REVISTA DE HISTÓRIA ANTIGA
JOURNAL FOR ANCIENT HISTORY

Editor Principal | Editor-in-chief
Nuno Simões Rodrigues

Editores Adjuntos | Co-editors

Agnès García-Ventura (Universitat de Barcelona), Amílcar Guerra (Universidade de Lisboa), Breno Batistin Sebastiani (Universidade de São Paulo), Rogério Sousa (Universidade de Lisboa).

Assistentes de Edição | Editorial Assistants

Bruno dos Santos, Catarina Pinto Fernandes, Maria de Fátima Rosa, Martim Aires Horta, Violeta D'Aguiar

Revisão Editorial | Copy-Editing

Bruno dos Santos, Martim Aires Horta, Violeta D'Aguiar

Redacção | Redactorial Committee

Abraham I. Fernández Pichel (Universidade de Lisboa), Agnès García-Ventura (Universitat de Barcelona), Amílcar Guerra (Universidade de Lisboa), Ana Catarina Almeida (Universidade de Lisboa), Armando Norte (Universidade de Coimbra), Breno Batistin Sebastiani (Universidade de São Paulo), Cláudia Teixeira (Universidade de Évora), Elisa de Sousa (Universidade de Lisboa), Francisco Borrego Gallardo (Universidad Autónoma de Madrid), Francisco Gomes (Universidade de Lisboa), José das Candeias Sales (Universidade Aberta), Loïc Borgies (Université Libre de Bruxelles), Maria Ana Valdez (Universidade de Lisboa), Maria de Fátima Rosa (Universidade de Lisboa), Nelson Ferreira (Universidade de Coimbra), Nuno Simões Rodrigues (Universidade de Lisboa), Rogério de Sousa (Universidade de Lisboa), Saana Svárd (University of Helsinki), Susan Deacy (University of Roehampton), Suzana Schwartz (Universidade de São Paulo), Telo Ferreira Canhã (Universidade de Lisboa).

Comissão Científica | Editorial and Scientific Board

Antonio Laprieno (Jacobs University Bremen), Delfim Leão (Universidade de Coimbra), Eva Cantarella (Università degli Studi di Milano), Giulia Sissa (University of California, Los Angeles), John J. Collins (Yale University), Johan Konings (Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia de Belo Horizonte), José Augusto Ramos (Universidade de Lisboa), José Manuel Roldán Hervás (Universidad Complutense de Madrid), José Ribeiro Ferreira (Universidade de Coimbra), Juan Pablo Vita (Consejo Superior de Investigaciones Científicas - Madrid), Judith P. Hallett (University of Maryland), Julio Trebolle (Universidad Complutense de Madrid), Ken Dowden (University of Birmingham), Lloyd Llewellyn-Jones (Cardiff University), Luís Manuel de Araújo (Universidade de Lisboa), Maria Cristina de Sousa Pimentel (Universidade de Lisboa), Maria de Fátima Sousa e Silva (Universidade de Coimbra), Marta González González (Universidad de Málaga), Monica Silveira Cyrino (University of New Mexico).

Conselho de Arbitragem para o presente número | Peer reviewers for the current issue

Agnès García-Ventura (Universitat de Barcelona), Catarina Viegas (Universidade de Lisboa), Juan Luis Montero Fenollós (Universidade da Coruña), Katia Pozzer (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Kyriakos Savvopoulos (Oxford University), José Manuel Alba (Universidad de Jaén), Maria Fernanda Brasete (Universidade de Aveiro), Maria Jose López Grande (Universidad Autónoma de Madrid), Matheus Trevizam (Universidade Federal das Minas Gerais), Miguel Ángel Novillo López (Universidad Complutense de Madrid), Mona Haggag (Alexandria University), Nelson Henrique da Silva Ferreira (Universidade de Coimbra), Núria Castellano i Solé (Universidad de Murcia), Paulo Sérgio Ferreira (Universidade de Coimbra), Pietro Li Causi (Università degli Studi di Palermo), Rui Carlos Fonseca (Universidade de Lisboa), Rui Morais (Universidade do Porto), Susana Marques Pereira (Universidade de Coimbra).

Editora | Publisher

Centro de História da Universidade de Lisboa | 2020

Concepção Gráfica | Graphic Design

Bruno Fernandes

Periodicidade: Anual

ISSN: 0871-9527

eISSN: 2183-7937

Depósito Legal: 54539/92

Tiragem: 150 exemplares

P.V.P.: €15,00

Cadmo - Revista de História Antiga | Journal for Ancient History

Centro de História da Universidade de Lisboa | Centre for History of the University of Lisbon
Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa | School of Arts and Humanities of the University of Lisbon
Cidade Universitária - Alameda da Universidade, 1600 - 214 LISBOA / PORTUGAL
Tel.: (+351) 21 792 00 00 (Extension: 11610) | Fax: (+351) 21 796 00 63
cadmo.journal@letras.uilisboa.pt | www.centrodehistoria-flul.com/cadmo



This work is funded by national funds through FCT - Foundation for Science and Technology under project UIDB/04311/2020 and UIDP/04311/2020.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

SUMÁRIO

TABLE OF CONTENTS

09 AUTORES CONVIDADOS

GUEST ESSAYS

11 UNA GENEALOGIA DEL SUJETO DEL DESEO

Foucault y la sexualidad de los Antiguos

A GENEALOGY OF THE SUBJECT OF DESIRE.

Foucault and Sexuality in Antiquity

María Cecilia Colombani

35 LA IMAGEN DE CAYO JULIO CÉSAR EN EL CINE

CAIUS IULIUS CAESAR'S IMAGE IN THE CINEMA

Miguel Ángel Novillo López

53 ESTUDOS

ARTICLES

55 THE LACHISH RELIEFS

The programmatic representation of the king

at war under Sennacherib

OS RELEVOS DE LACHISH

O programa de representação do rei na guerra sob Senaquerib

Violeta d'Aguilar

87 A PRODUÇÃO DO VIDRO NO EGIPTO DO IMPÉRIO NOVO

À LUZ DOS DADOS ARQUEOLÓGICOS E ANALÍTICOS

GLASS PRODUCTION IN NEW KINGDOM EGYPT IN LIGHT

OF THE ARCHAEOLOGICAL AND ANALYTICAL DATA

Francisco B. Gomes

121 A IDEIA DE HISTÓRIA SEGUNDO OS ARQUIVOS REAIS DE MARI

THE HISTORICAL CONCEPTION OF THE ROYAL ARCHIVES OF MARI

Maria de Fátima Rosa

- 145 THE ANTHROPOID WOODEN COFFIN OF DIDYME
FROM GRECO-ROMAN EGYPT
O ATAÚDE ANTROPOMÓRFICO DE DIDÍME DO EGIPTO GRECO-ROMANO
Ahmed Derbala e Rogério Sousa
- 175 TESEU, O PARADIGMA DO ATENIENSE ÁRISTOS
Testemunhos de Pausânias e Plutarco
THESEUS, THE PARADIGM OF THE ATHENIAN ÁRISTOS
Testimonies from Pausanias and Plutarch
Maria de Fátima Silva
- 203 ECONOMIC ACTIVITIES CREATING ARCHETYPES
FOR TRADITIONAL ABSTRACT LANGUAGE:
The farmer as the good man in the roman 'Agricola Instructions'
A ATIVIDADE ECONÓMICA COMO FONTE IMAGÉTICA DE LINGUAGEM SIMBÓLICA:
O bom agricultor das instruções agrícolas romanas
Nelson Henrique da Silva Ferreira
- 229 A IMPORTÂNCIA RIBEIRINHA DE MIRAGAIA (PORTO)
NO PERÍODO DA ROMANIZAÇÃO
THE RIVERSIDE IMPORTANCE OF MIRAGAIA (OPORTO)
IN THE ROMANIZATION PERIOD
Ana Isabel Lino
- 251 SAKURA NO PAÍS DAS MITOLOGIAS:
Storytelling mitológico e reino encantado
SAKURA IN MYTHLAND:
Mythological storytelling and wonderland
Sílvia Catarina Pereira Diogo

271 NOTAS E COMENTÁRIOS

COMMENTS AND ESSAYS

- 273 THE MORTEXVAR PROJECT
Valuing variability in the ancient Egyptian mortuary texts
Carlos Gracia Zamacona
- 281 MYTH, HISTORY, AND METAPHOR IN THE HEBREW BIBLE
Por Paul K.-K. Cho
José Augusto Ramos

295 UM NOVO OLHAR SOBRE O MEDITERRÂNEO ANTIGO:
A perspectiva de J. G. Manning

Elisa de Sousa

305 ROMA NOSSO LAR:
Tradição (auto)biográfica e consolidação da(s) identidade(s)

Ália Rodrigues

313 RECENSÕES

REVIEWS

419 IN MEMORIAM

425 POLÍTICAS EDITORIAIS E NORMAS DE SUBMISSÃO

JOURNAL POLICIES AND STYLE GUIDELINES



**ESTUDOS
ARTICLES**

SAKURA NO PAÍS DAS MITOLOGIAS:

Storytelling mitológico e reino encantado

SAKURA IN MYTHLAND:

Mythological storytelling and wonderland

Sílvia Catarina Pereira Diogo

Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, ARTIS-Instituto de História de Arte
silviadiogo@campus.ul.pt |  [https://orcid: 0000-0002-6945-0822](https://orcid.org/0000-0002-6945-0822)

proposta: 25/03/2020 | aceitação: 16/10/2020
submission acceptance

Resumo: O convívio do *anime* com a mitologia grega pode não ter sido planificado *ab initio*, todavia, é evidente que subjaz ao universo *sakuresque* na sua relação com a obra *Alice no País das Maravilhas*, que serve de pano de fundo ao *anime* que pretendemos desvelar. Os quadros de mito parecem não apenas enriquecer a diegese, mas também dar-lhe projeção narrativa na sua relação com o meta-texto da obra anglo-saxónica. Com Alice, vamos ver como diferentes vagos de imaginação se justapõem e renovam, conspirando, pois, não apenas para a salvaguarda e modernização da cultura ocidental através da exegese do *anime*, mas também para a manutenção de modelos de mito grego, reproduzidos sob novos códigos contemplativos do sistema visual. Este estudo subordinar-se-á à evolução do fenómeno que é a atualização do mito grego *in motion*, e de como este se propaga ou se deixa contrair pela cultura de expressão popular nipónica e sob que moldes é depois devolvido ao ecrã. Um quadro japonês sob cuja pintura raspamos o verniz anglo-saxónico e mais a fundo se revela a Hélénia é o cenário que pretendemos descortinar.

Palavras-chave: *anime*, mitologia grega, estudos visuais, recepção dos clássicos.

Abstract: Both anime and greek mythology may serve a common purpose that was perhaps not planned *ab initio*. It is fairly reasonable to say, however, that greek mythology may strike as a base for the *sakuresque* universe, thus, mixing with a very much popular literary work, *Alice in Wonderland*, which may pose as a reference for the entirety of the project we strive to tackle. The myth tableaux which we aim to grasp serves not only the purpose of enriching the diegesis but also the idea of projecting the meta-text towards a more defined narrative. What is more, the overlapping of greek myth with Alice's story, as we'll be focusing on, may very well be contemplated as a way of reproducing and modernizing aspects of Western culture through *anime* exegesis, conspiring to the preservation of greek myth so as to spread it under new codes and forms of the visual system. These phenomena will be arranged so as to update myths *in motion* about how they disseminate and/or are absorbed by japanese pop culture. A painting under which we unravel the helenic varnish is the scenario we aim to nibble at.

Keywords: *anime*, greek mythology, visual studies, reception of the classics.

Preâmbulo a Sakura no País das Maravilhas

Sakura¹ Kinomoto surge como uma verdadeira Alice no país nipónico das maravilhas na versão mais recente da icónica série de animação japonesa *Card Captor Sakura*, de nome *Clear Card*. *Card Captor Sakura* é um *anime* dos estúdios Madhouse inserido na vertente *shojo* e origina numa banda desenhada homónima de estilo japonês (*manga*),² ao abrigo do grupo autoral Clamp, estreado no ano de 1998, com duração televisiva de pouco menos de 2 anos, e 77 episódios. A segunda temporada teve início no segundo semestre do ano de 2017 e prolongou-se por 22 episódios, cada qual de 25 minutos, também inspirados na sua versão *manga*.

Sakura Kinomoto é uma jovem que possui poderes mágicos e comanda um exército de cartas encantadas que a ela obedecem somente; dentro destas cartas habitam criaturas sobrenaturais detentoras de poderes variados, fascinantes e expansivos. Sakura, dia após dia, rodeia-se de dois amigos principais, Tomoyo Daidouji e Syaoran Li. Especial menção também deve ser dada aos dois guardiões das cartas, Cerberus (conhecido por Kero) e Yue, seres de aspeto celestial, que assumem formas menos especiais no dia-a-dia numa tentativa de passarem despercebidos à existência humana. O propósito de Sakura é ocupar-se da procura das cartas mágicas, as quais submete à sua influência quando encontradas, uma vez que é regra fundamental que elas se resguardem ao cuidado de um mestre.

Card Captor Sakura – Clear Card é um tipo de *anime* que prima pelo cenário executado a matizes de luz, com uma perícia que suplanta as produções do real. Isto é particularmente visto nos detalhes das aberturas musicais do *anime*, o genérico, para o qual existem duas versões. A versão que abre a primeira metade

-
- 1 *Sakura*, além de nome próprio, é o substantivo japonês latinizado para designar a árvore de flor de cerejeira que na cultura japonesa sobressai como um dos símbolos mais emblemáticos. As pétalas de cerejeira são introduzidas copiosamente, ainda que por vezes de modo dissimulado, ao longo de todo o *anime* e delas se pode dizer que contribuem para o efeito nostálgico e saudoso, conseguido através dos jogos de luz e esfumados, de que se permeia a anatomia visual da série. Para uma abordagem etimológica e simbólica ao nome da personagem, sugere-se para leitura Awazuhara (2007).
 - 2 Por *manga* designa-se o género japonês de banda desenhada que geralmente se desenrola em torno de temas de fantasia. Normalmente, a banda desenhada serve de base para a elaboração de um *anime* que se lhe corresponde, tal como sucede com a situação presente de estudo de que nos ocupamos. Os *topoi* de mito greco-romano podem naturalmente figurar no género fantástico. Sobre o *manga* e as reverberações da mitologia greco-romana que nele podemos descobrir, vide Hernández Reyes (2008). Para o estudo da recepção da mitologia greco-romano na banda desenhada, vide Rodrigues (2003). No que respeita ao estudo do mito e sua projecção em contos maravilhosos do ocidente, destacamos Rodrigues (2012).

de episódios é muito sonhadora, revela as suavidades do tenro espírito de Sakura, a sua pureza de alma e a dedicação com que ela se entrega às cartas mágicas. É uma abertura mesclada de tons de azul, guarnecida de muitos brancos e faixas de luz a todo o momento. Estas cores traduzem uma afeição ao idílico e aos temas de sonho, por isso, conducentes à introspecção espiritual. Não nos parece inusitado dizer que as relações com o maravilhoso, tão fortemente pautadas nos instantes de abertura à série de animação pela presença de uma Sakura alada, fortalecem e adivinham a orientação mágica do *anime*; todavia, são segundos pouco reveladores das motivações de que se compõe a sua construção. Já o segundo genérico, a versão que fecha o *anime*, carrega desde o primeiro momento as intenções da temporada *Clear Card* na sua associação directa com a obra *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (1832-1898), que parece ser o modelo de recepção principal para o desenho animado. A escolha desta abertura evidencia uma conexão automática com o universo do País das Maravilhas, muito em associação com a paleta cromática de vermelhos e outras cores robustas que remetemos à obra britânica. No quadro em que figura Sakura, desvela-se todo um imaginário construído em volta da história de Alice, que evidentemente motiva o encadeamento da história e lhe serve de modelo.

Nos quadros desta animação, a luz é por vezes difusa e espalha a ideia de sonho, mas também de sono, tema de que trataremos mais à frente, na sua projecção simbólica e principalmente mitológica. Quando comparando o desenho de *Clear Card* com o da primeira versão de 1998, as diferenças são substanciais. *Clear Card* é uma temporada de luz: as atmosferas possuem contornos vaporosos e indolentes, num desenho cheio de suavidades, às vezes, de aparência desvanecida; os pequenos detalhes de luz, sumarentos, apelam aos sentidos, à ideia de suculência visual – tudo é agradável, fresco e apetecível. Quando há distanciamento de planos, é como se a luz suplantasse essa distância pelo efeito do *sfumato*; as personagens adquirem uma certa maciez que dantes não estava lá. Nas formas arredondadas inculca-se uma certa transparência também, as pequenas luzes e os fios de luz intervalam-se harmoniosamente e dão lugar a certos contrastes: não é tanto pelo tratamento da cor, mas sim pela perfeição da luz que a nostalgia se faz presente. À medida que Sakura se ocupa da recolha das cartas, no decorrer da segunda

temporada, revisita lugares e emoções que tiveram ocasião na primeira temporada da série. Consciente da distância temporal que a ela se impõe, que sabemos ser movida pelo interregno entre a primeira e a segunda temporadas, Sakura apela aos tempos idos e à memória que deles se extrai. O *anime* é, em si mesmo, uma alegoria à nostalgia e ao sentimento que ela transporta – *natsukashii*, em japonês.

O primeiro episódio da temporada *Clear Card* abre com uma Sakura crescida a preparar-se para dar entrada no liceu da sua cidade, Tomoeda. Ela irrompe pelo primeiro dia de aulas sonhadora, na esperança de reencontrar Syaoran Li, o rapaz por quem está apaixonada, que ao final da primeira série do *anime*, havia mudado para Hong Kong por razões acrescidas, mas que todavia não especificara durações de estada. Ao recolher para casa depois das aulas, pelo mesmo caminho por onde caminhara sonhadamente nessa manhã primaveril do primeiro dia de aulas, Sakura avista uma figura que embora embaciada pela chuva de pétalas de cerejeira lhe parece deveras familiar. Num transporte de emoção, Sakura reconhece o vulto de Syaoran Li pelo objeto de pelúcia que o rapaz naquele instante sobraçava: um presente que ela lhe entregara no último momento de despedida entre ambos, pouco antes da partida de Syaoran Li para Hong Kong. Nesse mesmo instante, Syaoran identifica-se e anuncia a Sakura a sua chegada ao Japão, prometendo-lhe permanecer em Tomoeda junto dela. Sakura comove-se perante o reencontro e ambos, cúmplices, partilham instantes de pura ternura.

Nessa mesma noite, dá-se uma catástrofe. Sakura, tomada por um violento despertar de sonho, precipita-se para o livro fantástico que guarda as cartas mágicas. Para seu horror, encontra no interior do livro as cartas vazias e transparentes. Disso conclui que o breve sonho que acabara de viver poucos instantes antes na sua cama se tornara realidade: dentro desse sonho, Sakura estava de pé, na penumbra de um não-espço, e tantas cartas vazias rodeavam-na. Na escuridão, apercebe-se de uma presença velada que a encara. Pouco depois, procura tocar-lhe, mas o braço estendido nada toca. As imagens das cartas estilhaçam-se e Sakura acorda para o mundo com a certeza de que algo terrível acabava de acontecer. Dessa maneira, tem início um novo começo de série em busca das cartas desaparecidas e sua restituição à dona.

É neste embalo de sonho que propomos para análise momentos específicos que no *anime* se destacam pela espetacularidade com que são executados e pelas associações literárias que convocam. Eles associam-se sobretudo a *Alice no País das Maravilhas*, e a cinco mitos de tradição grega, embora em algumas situações os vejamos diluídos e não explicitamente referenciados, o que não obsta a que não os interpretemos como modelos de mito, como vamos ver adiante. Para efeitos de análise, far-se-á uso de uma sinédoque de intertextualidades, num registo diacrónico. Primeiro, vamos dar especial cuidado a apontamentos dentro do *anime* relacionados com *Alice no País das Maravilhas* e depois vê-los-emos subsumir para as infraestruturas de “sonho” e de “transcendência” na sua relação com a mitologia grega.³ Veremos que estas infraestruturas de sonho, e de tudo quanto é cósmico, se movem no *anime* pela necessidade narratológica criadora, sobretudo na utilização da ideia de sonho como condutora de sincronismos entre os acontecimentos terrenos e as ambições de ininteligibilidade por parte do *nemesis* e anti-herói, Yuna D. Kaito.

Alice no País das Maravilhas revisitada

A renovação dos significados que de *Alice no País das Maravilhas* se extraem, mais de 100 anos após a concepção desta obra de literatura anglo-saxónica, é mais que declarada. Já na primeira temporada da série *Card Captor Sakura*, que teve

3 O tema da recepção dos clássicos não conhece vasta expressão na vertente de animação japonesa, uma vez que os *animes* são, por defeito, associados à cultura *pop* para consumo imediato e capital de camadas mais jovens, e, por essa razão, votados ao esquecimento académico. Muito embora nos possamos valer de uma bibliografia estreita, devemos saudar os árbitros desta revista que se prestaram, entre correções e reflexões de natureza cirúrgica, a elencar bibliografia pertinente para o tema. Nesta conjuntura, e fazendo uso das fontes que com tanto zelo nos foram encaminhadas, importa que mencionemos Castello e Scilabra (2015), em cuja redação deparamos com uma reflexão em torno da cisão que assiste ao *anime* como *topos* de estudo: de um lado, no mundo ocidental, o *anime* pode ser considerado impróprio para análise por não reunir elementos suficientemente rigorosos por estarem circunscritos a uma hierarquização capital; por outro lado, e à semelhança do que foi dito, o *anime* pode revelar-se impreciso por não se consignar a um rigor científico aquando da caracterização de personagens mitológicas que, segundo alguns entendidos, *deve* obedecer à manutenção de uma ordem que *não pode* proscrever em detrimento da osmose entre duas heranças culturais tão distintas quanto são a greco-romana e a nipónica. Mais a mais, Castello e Scilabra traçam as origens do *anime* japonês ao longo das várias décadas desde o seu advento em meados dos anos 60 do século XX em paralelo com os mitos de origem greco-romana que servem de pano de fundo à elaboração das histórias seleccionadas, pelo que se trata de uma leitura indispensável para o tema que abordamos. Serve ainda de referência para o estudo estrutural do *manga* e do *anime*, como expressões fundamentais da cultura japonesa, Brenner (2007).

início em 1998, se antecipou o fascínio pelo mundo de sonho que no século XIX nos fora brindado por Lewis Carroll, com pequenos apontamentos tirados do livro e reconfigurados pelos rasgos de realismo mágico do *anime*. Esta propensão do *anime* para assimilar aspectos de *Alice* tem lugar, nomeadamente, no episódio 24 da primeira temporada da série (iniciada em 1998, com fim em 2000), no qual a nossa capturadora de cartas se aventura pela sua casa à procura de uma das entidades mágicas habitantes das cartas *Clom*, que dava pelo nome de “The Little”, representada por uma figurinha saltitante muito reduzida ao olho humano, de aspecto élfico. Sakura traça um vestido azul e a cintura cingida com uma veste de tipo avental aos modos de *Alice*. Num ápice a nossa heroína japonesa vê-se diminuir consideravelmente de tamanho pela influência da entidade “The Little” sobre o seu espírito. Nestes preparos, o traje de *Alice* e o tamanho do corpo reduzido sob feitiço, a heroína supera um conjunto de dificuldades, como por exemplo, a fuga a um gato⁴ esfomeado e o confronto com um cão na sua euforia decidido a brincar com ela, pequenina e indefesa. Estas vicissitudes lembram naturalmente as sofridas pela própria Alice em pequenas dimensões.

O episódio sobre que nos viemos a debruçar remata com o encontro de Sakura e da carta “The Little”. A carta faz Sakura retomar o tamanho original através de um simples toque. No que diz respeito a Alice e às suas oscilações de tamanho, ela socorre-se de poções e comidas mágicas que lhe aparecem conforme a necessidade da peripécia: a história de Alice é ritmada pela inconstância com que vai mudando de tamanhos ao explorar os recantos do maravilhoso mundo que a rodeia. Vale também lembrar que, a certa altura, a personagem principal contacta quase exclusivamente com cartas vivas e personificadas. A Rainha de Copas não é excepção ao conjunto.⁵ No *anime* podemos encontrar uma certa semelhança com essa solução de peripécia, nomeadamente uma vez que Sakura também lida com cartas mágicas, personificadas e animalizadas num misto de figurinhas híbridas.

4 Não podemos deixar de mencionar que a presença do gato neste episódio invoca vagamente a figura do gato de Cheshire no país das Maravilhas.

5 Carroll 1865, 112.

Sakura no País dos Relógios

Voltemos a nossa atenção para aspectos de grande interesse ao estudo da segunda temporada. Decidimo-nos a organizá-los por ordem de relevância, sobretudo pela frequência com que se dão a entrever em cada um dos episódios. Para menção primeira propomos estudar o grande relógio dourado que figura nos sonhos e que marca o horário, ou melhor, a fugacidade da hora, e a impotência de Sakura perante o tempo de sonho. Este relógio também opera no mundo visível da nossa heroína japonesa, principalmente quando se antepõe à realidade da captura das cartas mágicas. O relógio possui não mais que duas correspondências materiais nos cenários “reais” da história, a saber: figura como capa de um livro profeta e simultaneamente bamboleia na algibeira do antagonista, Yuna D. Kaito, como relógio de bolso. Passemos a explicar as duas existências do relógio. Nos primeiros episódios de *Clear Card*, dá entrada no liceu de Tomoeda uma aluna externa, de nome Akiho Shinomoto, que imediatamente se integra no grupo de amigos de Sakura, tornando-se inclusive bastante chegada à protagonista. Esta menina de família ilustre vive numa mansão com Yuna D. Kaito, seu mordomo, e vive apaixonada pelas histórias de *Alice no País das Maravilhas*. Esta paixão torna-se evidente quando Akiho convida Sakura e Tomoyo a uma visita à sua biblioteca privada, onde constam vários exemplares desses livros. Durante a visita à biblioteca, Akiho declara o seu amor pelas histórias de Carroll, sobretudo pela versão criada *ad hoc* para o *anime*, “Alice no País dos Relógios”,⁶ ao qual Akiho se havia entregado em leituras desde a sua chegada ao Japão. A epígrafe “Alice no País dos Relógios” dá o nome ao livro auspicioso que se intromete nos sonhos de Sakura, em cuja capa descansa o relógio, pintado a cor dourada, usado pelo mordomo. Podemos desta forma consubstanciar a afeição de Akiho pelas histórias de Alice em cujo desenrolar do argumento de *Clear Card* se fornecem pistas para tornar essa ligação mais evidente. A presença de Yuna D. Kaito sempre acompanhado do seu relógio dourado pressupõe ligações intertextuais com o Coelho Branco, de relógio de bolso em punho, em corridas atrasadas na obra literária que serve de pano de fundo ao *anime*.

6 Este encontro ocasiona-se no episódio 8, que pode ser assistido pelo seguinte link: <https://vimeo.com/257342530>.

Na obra de referência, o Coelho Branco aparece pela primeira vez ao abrir do primeiro capítulo, enquanto Alice contempla a capa do livro que sua irmã lhe lê. Pode ler-se, tirado do original, em inglês:

(...) when suddenly a white rabbit with pink eyes ran close by her. There was nothing so *very* remarkable in that; nor did Alice think it so *very* much out of the way to hear the Rabbit say to itself, ‘Oh dear! Oh dear! I shall be too late!’ (when she thought it over afterwards, it occurred to her that she ought to have wondered at this, but at the time it all seemed quite natural); but when the Rabbit actually *took a watch out of its waistcoat-pocket*, and looked at it, and then hurried on, Alice started to her feet, for it flashed across her mind that she had never before seen a rabbit with either a waist-coat-pocket or a watch to take out of it (...)⁷

De cada vez que surge na tela, o mordomo avalia as horas pelo seu relógio de bolso. Deve mencionar-se ainda que este enigmático mordomo é quem prepara sempre os chás de Akiho, o que, de certa maneira, nos remete para a mesa de chá na obra literária.⁸ O relógio de bolso e esse livro, “Alice no País dos Relógios”, que tanto lê Akiho parecem-nos intimamente ligados, aliás, conducentes da narrativa, e, por isso, das ações e sonhos de Sakura. Podemos especular que o livro cumpre uma função prescritiva, uma vez que dessa leitura, que Akiho executa de maneira tão assídua, se desenrolam realidades e peripécias com correspondência na vida real de Sakura, nomeadamente na caça às cartas. Poderemos, nesta conjuntura, designar o livro de autoridade do destino? A leitura que Akiho faz do livro move cenários em tempo real e faz a sincronização dos seus sonhos com os de Sakura. Parece evidente que estamos perante alguma forma de poder superior sobre as vidas destas personagens. Mais adiante falar-se-á sobre este e outros aspetos.

Sakura na terra dos Helenos

E com respeito ainda ao terrível livro que figura no *anime*, conhecido pelo título “Alice no País dos Relógios”, apresenta-se-nos uma situação que, narrada por Akiho sob influência do texto lido, nos lembra sobremaneira os

⁷ Carroll 1865, 2.

⁸ Carroll 1865, 95.

mitos gregos de Circe e Cassandra. Debrucemo-nos sobre eles. Sucede que, no episódio 14⁹ da segunda temporada da série animada japonesa, uma carta mal intencionada faz impor a sua influência sobre os amigos de Sakura, levando a que estes se transformem em animais, primeiro pelos cenários do liceu, depois num plano alternativo e surreal que se gera pela intromissão dessa mesma carta na diegese. Na *Odisseia*, de Homero, Circe¹⁰ utiliza as suas artimanhas para enganar os companheiros de Ulisses aportados à sua ilha, inscientes. Podemos sugerir que a transformação dos amigos de Sakura em animais variados retoma o modelo homérico dos companheiros de viagem transformados em porcos.¹¹ A cena passa-se da seguinte forma:

Depois que lhes deu a poção e eles a beberam,
bateu-lhes com a vara, para logo os encurrular nas pocilgas.
Eles tinham cabeças, voz, cerdas e aspecto de porcos,
mas o seu espírito não mudou: permaneceu como era.
E choravam, encurrulados, enquanto Circe lhes lançava
bolotas, sementes e o fruto da cerejeira para comerem,
coisas de que se alimentam os porcos que dormem no chão.¹²

O *anime* serve-se do episódio homérico, refá-lo e podemos asseverar que se distancia dele até certo ponto. O episódio antigo da *Odisseia* é dissemelhante daquele que se apresenta aos amigos de Sakura na medida em que o espírito dos companheiros de Ulisses permanece inalterado. Os amigos da nossa heroína japonesa perdem aos poucos a consciência para a substituírem pela de animais irracionais. Não obstante, a série moderna convoca o modelo antigo: Circe vê-se refeita na carta “Mirage” nos instantes em que os amigos tomam certos traços de animais, como, por exemplo, uma cauda ou umas orelhas de gato. Pouco depois, o grupo parece perder a capacidade da fala que se vai embrulhando em vocábulos e onomatopéias. Essa transformação ocorre num santuário tipicamente japonês em cujo recinto o grupo de amigos havia combinado passar o dia. Desconhecemos a

9 O episódio 14 pode ser visionado através do link: <https://vimeo.com/264802643>.

10 Hom. *Od.* 10.133-574. Mais a mais, sobre a descendência de Circe e Ulisses e não necessariamente sobre o episódio homérico da transformação dos homens em porcos, vide Hes. *Teog.* 1011-1016.

11 A propósito do episódio homérico decorrido na ilha da feiticeira e suas reverberações na literatura infantil, sugere-se para leitura Murnaghan (2015).

12 Hom. *Od.* 10.237-243, trans. Lourenço 2005, 169.

razão para a carta “Mirage” ter escolhido o santuário para exercer a sua influência sobre o grupo, mas podemos especular que a transposição de certos limites do recinto por Sakura fizesse avivar os poderes da carta.

Pouco antes de também perder a memória para a irracionalidade de um animal, a heroína japonesa é reavivada pela ternura que Syaoran nela desperta quando num esforço heróico o rapaz corre ao seu alcance e pára o tempo em redor, auxiliando-a da melhor forma que pode. Após o recobro da memória, a heroína japonesa salva o grupo do domínio mágico da carta desobediente, mas fá-lo em surdina, de molde que apenas os seus confidentes o saibam.

No modelo antigo da *Odisséia*, Ulisses consegue resgatar a forma dos seus companheiros apelando a Circe, todavia salvo pela orientação de Hermes, o deus esvoaçante da vara dourada. Dessa maneira desfaz-se a poderosa magia de Circe e restitui-se a forma antiga aos companheiros de viagem. Nas palavras de Homero, pela boca de Ulisses, pode ler-se o apelo à deusa:

‘Ó Circe, quem é o homem, que seja sensato,
que ousaria provar da comida e da bebida,
antes da libertação dos companheiros, antes de os ver?
Pois se queres mesmo que eu coma e beba,
solta-os, para que veja com os olhos os fiéis companheiros.’¹³

Depois, segue o discurso indirecto do feitiço desfeito pela mão de Circe:

(...) Circe saiu do palácio segurando a vara na mão;
abriu as portas da pocilga e conduziu-os para fora,
na forma de porcos com nove anos de idade.
(...) Transformaram-se de novo em homens, mais novos que antes,
muito mais belos e mais altos de se ver.¹⁴

Acresce um dado curioso ao modo como a transformação do grupo de amigos em animais se desenrola na série animada japonesa: por mais que Sakura lhes fizesse valer a verdade e contasse sobre os traços animais esboçados nos seus corpos, nenhum dos amigos acolhia a sua palavra como verdadeira.

13 Hom. *Od.* 10.383-387, trans. Lourenço 2005, 173.

14 Hom. *Od.* 10.388-396, trans. Lourenço 2005, 173.

Esta esgotante procura pela verdade da parte de Sakura recupera timidamente a mitologia de Cassandra, filha de Príamo, rei de Tróia, que por mais que usasse da sua sinceridade e dos vaticínios não era ouvida. Apolo silenciara a sua verdade, castigando-a por ela se lhe ter recusado a entregar em amor.¹⁵

A série de *anime* faz bom uso de diversos conceitos que se destacam pela frequência com que são invocados, a saber: “tempo”, “nostalgia”, “memória” e, como não podia deixar de ser, “sono” e “sonho”. Em matéria de infraestruturas sabemos que o “tempo” e o “sonho” são opulentos veteranos, tanto no *anime* quanto na obra de Lewis Carroll. No *anime*, Yuna D. Kaito possui o controle sobre o tempo. Na obra de referência, *Alice no País das Maravilhas*, o Chapeleiro Louco refere o “tempo” personificado e parece que o humaniza: “‘If you knew Time as well as I do,’ said the Hatter, ‘you wouldn’t talk about wasting it. It’s *him*.’ (...) ‘I dare say you never even spoke to Time!’”¹⁶ Mas, o “tempo” no *anime* é também intuído como revelador de sinestésias e ambientes de humor, de sensibilidades e está muito próximo da ideia de fatalidade, duma expectativa iminente, que predomina sobre o cenário desde o final do primeiro episódio desta temporada, a cujo ambiente se junta a sensação malfadada deixada pelo mordomo. Esse sentimento, que podemos traduzir por ansiedade perante o que está por vir, corresponde a uma sensação latente que incorre na definição do que os Gregos entendiam por *Moirai* / *Moirai* e está fielmente representada nas estrofes que se seguem, em cuja apóstrofe o rei dos Feaces, Alcínoo, dirige a Ulisses e aos convivas palavras de vaticínio:

E não deverá ele padecer entretanto qualquer sofrimento,
até que regresse à sua terra; mas depois disso terá
de aguentar tudo o que o destino e as terríveis Fiadoras
lhe fiaram à nascença, quando o deus à luz sua mãe.¹⁷

Na mitologia grega, o epónimo “Fiadoras” diz respeito à tríade que preside ao nascimento e à vida humana, representada pelas deusas Cloto, Láquesis e Átropo, também reconhecidas no étimo grego *Moirai* e no seu correspondente

15 Esq. *Ag.* 1202-1212.

16 Carroll 1865, 101.

17 Hom. *Od.* 7.195-198, trans. Lourenço 2005, 121.

romano *Parcae*.¹⁸ Não nos parece inverosímil que uma impressão como a deixada pelas *Moirai* esteja suspensa sobre as personagens do *anime*, tanto mais que a função prescritiva do livro “Alice no País dos Relógios” contribui para essa sensação, pela constante presença e domínio do relógio dourado sobre a diegese.

Na próxima etapa de escrita, entroncamos no vínculo com figuras aladas da mitologia grega que a representação de Sakura parece pretender convocar, e demais associações. Achamos prudente guiar primeiro a atenção do leitor para as asas de Sakura e demais elementos alados de que ela se socorre na captura das cartas e que na mitologia que propomos para análise aparecerão reconhecidas nas figuras dos deuses Hipno (Sono), Morfeu (Sonho) e Hermes. Todo o imaginário que rodeia a heroína transporta imagens aladas, desde o começo ao fecho de cada episódio. Encontramos referências explícitas a elementos alados sobretudo nas entradas musicais do *anime*, cuja iconografia é exemplar. De entre os elementos, contamos: a varinha mágica que se desprende do pendente de Sakura, cujas duas asas pespontam majestosamente da extremidade inferior do aro que contorna uma estrela dourada; Sakura, em pleno voo, de asas em forma de laço cujas pontas ao comprido semelham caudas recheadas de penas e reflectem naturalmente o feitiço da carta “Flight”;¹⁹ um caminho de rosas brancas, atravessado por Sakura, que se confunde com penas que chovem na paisagem, e que depois muda para dar lugar a rosas vermelhas e penas da mesma cor que se vão desprendendo do solo.²⁰ À iconografia que a rodeia, aduz-se a presença dos guardiões alados, Kero e Yue. Outrossim, não nos podemos esquecer que uma parte das cartas de cuja recolha Sakura se incumba é representada com asas. As mais ilustrativas na temporada de que nos ocupamos são as cartas “Record”, “Mirage”, “Reflect” e, como não podia deixar de ser, “Flight”.

18 Ovídio brinda-nos com uma alusão à tríade no canto 2 das *Metamorfoses*, não necessariamente ao uso do termo *Parcae*, mas às três deusas que geralmente são reconhecidas através dos termos *Meras*, *Moirai*, *Fiadoras* e *Parcae*. *Ov. Met.* 2.654, 5.532. Na mitologia da Antiguidade e posteriormente, os quatro epónimos associam-se pela sua proximidade, todavia podem não se equivaler. Estas questões e outras da mesma natureza encontram explicação em Aires Horta (2016), sobretudo na introdução à obra.

19 Na primeira temporada da série animada, a carta que dá a Sakura a capacidade para voar é representada por uma criatura híbrida com asas e designa-se por “The Fly”. Na segunda temporada, devido à renovada contingência das cartas, Sakura actualiza o formato das suas asas através da carta “Flight” também ela com asas indexadas à sua representação. O tema das asas tem projecção sobretudo no episódio 7 da série: <https://vimeo.com/256258502>.

20 A certa altura, no genérico de abertura, Sakura resolve descansar a meio de seu voo. Ela senta-se ao parapeito de uma janela rodeada de nuvens cujo avental se reparte em muitos painéis e em cujo cimo se instala um vitral. Dessa forma, podemos admirar o traje da nossa heroína, que parece lembrar um cisne.

A par da leitura feita à iconografia de Sakura, aventamos uma associação com a figura de Hermes, de entre os seus muitos atributos, mensageiro dos deuses, sobre cujo semblante Homero pôde discorrer.²¹ Propomos para hipótese a identificação da imagem de Sakura com a de Hermes não apenas pelo elemento das asas comum a ambos,²² mas também pelo sinal distintivo da vara dourada, o caduceu, que Hermes partilha com Sakura.²³ E não nos parece que as associações acabem por aqui. Ora, das várias funções atribuídas a Hermes, uma delas é conduzir os mortos ao Submundo (Hades), o que o qualifica como deus que orienta e protege as almas durante a travessia. À semelhança de Hermes, Sakura incumbe-se de proteger as cartas depois que estas são capturadas em segurança. Esta associação a Hermes levada a cabo pelo acto de orientar as cartas pode ser considerada um pouco volúvel, mas gostávamos de mantê-la como proposta de reflexão.

Sabemos pois que os sonhos de Sakura só são possíveis das vezes que ela adormece na história. Também reconhecemos que o uso da carta “Snooze” pela heroína é recorrente para adormecer quem está à sua volta durante a recolha às cartas de modo que ninguém a identifique. Estas evidências mostram-nos que o sono se torna importantíssimo para a trama.²⁴ Na mitologia grega, Hipno, também apelidado de Sono pelo poeta Ovídio (séc. I), é um deus alado²⁵ e personifica o

21 Hom. *Od.* 10.275-279.

22 A este propósito, deve-se mencionar que na primeira temporada da série, Sakura utiliza uma carta, de nome “The Jump”, que a impulsiona para enormes saltos. A influência da carta manifesta-se através de pequenas asas que despontam dos pés da heroína. Este elemento parece contribuir para uma certa afinidade entre Sakura e Hermes. No que diz respeito a Hermes e às asas de suas sandálias, na obra *Timon* ou *O Misantrópo*, Luciano de Samósata forja uma espécie de aliança entre Pluto e Hermes, na medida em que ambos, a mando de Zeus, tentam convencer Timon a receber uma grande quantidade de riqueza. Depois que Hermes abandona o Himeto em direcção ao Etna, a mandar buscar os Ciclopes, Pluto medita no ruído das asas do deus (Luc. *Tim.* 40). E a propósito da conjuntura que temos vindo a tratar, não deixa de ser curioso mencionarmos a figura da deusa Íris, ou o arco-íris personificado, que no hino homérico a Deméter vem descrita com asas de ouro. Cf. Hom. *h.Cer.* 314-315. Nas *Metamorfozes*, a deusa serve de mensageira a Juno, munindo-se de um arco que tinge o céu de várias cores. A restante fraseologia, sobretudo na versão latina traduzida para inglês, aponta para que ela se desloque de maneira veloz pelos ares. Ov. *Met.* 4.477, 11.585-591, 616-618, 629-632, 14.866-868, 877-878 e Hes. *Theog.* 780-781.

23 A varinha de Sakura distingue-se do caduceu de Hermes no desenho e nas cores. No hino homérico a Hermes, Apolo oferece ao Argifonte um bastão enxertado com três folhas de ouro (Hom. *h.Mer.* 529-530). Também, Luciano conta-nos uma versão similar do mito de Hermes narrada por Apolo, na qual se poder ler que Hefesto deu o caduceu a Hermes “(...) com o qual conduz as almas e leva os mortos lá para baixo (...)” (Luc. *D.Deor.* 7.4.)

24 É oportuno acrescentarmos que na primeira temporada existe uma carta chamada “The Sleep”, de aparência humana e alada. Na segunda temporada, a carta “Snooze” vem substituir a versão anterior. Ambas as cartas têm o condão de adormecer quem se torna alvo da sua magia. A presença de asas não é inusitada nestes quadros, como temos visto.

25 *A propos* de suas asas, Ov. *Met.* 11.650. O deus Hipno, filho da Noite e de Érebo, era irmão gêmeo do deus da morte, Tánato. Enquanto que aquele voava pelos ares e era afectuoso para os homens, este tomava ares impiedosos até mesmo para os deuses (Hes. *Theog.* 762-766).

Sono. À semelhança de Hipno, Morfeu, seu filho, vulgarmente conhecido por Oniro ou Sonho, personifica o Sonho e também possui asas. Seleccionamos uma passagem prodigiosa na descrição do deus Hipno pelo poeta:

Perto dos Cimérios, há uma caverna de profundos recessos,
 uma montanha oca, residência e lar do preguiçoso Sono
 (...)
 Ao centro da gruta, está um leito alto de ébano, de colchão
 de penas, tudo de cor negra, coberto de uma colcha escura.
 Nele se deita o deus em pessoa, o corpo relaxado, lânguido.
 À sua roda, por todo o lado, jazem sonhos vazios imitando
 formas várias, tantas quantas as espigas que a seara produz,
 as folhas que o bosque tem, grãos de areia atirados na praia.²⁶

Depois da brilhante descrição de Ovídio, e cientes de que Hipno (Sono) e Morfeu (Oniro/Sonho) são ambos divindades representadas com asas,²⁷ não nos parece demasiado ambicioso mencionar que Sakura também põe e tira as próprias asas. A carta de nome “Flight” permite a Sakura a proeza ao jeito de Morfeu. Ovídio escreve sobre o deus: “Aquele voa através das trevas, sem que as asas fizessem/ ruído algum (...) Tirando as asas do seu corpo transformou-se”.²⁸ As asas são pois reveladoras de beleza pelo facto de se associarem aos circuitos olímpicos e, naturalmente, aos deuses e demais deidades.²⁹

As asas representam o belo, portanto. Também na mitologia grega as imagens que aparecem em sonhos são geralmente aladas.³⁰ Um exemplo consubstancia-se em Helena, que aparece a Menelau em sonho da seguinte forma:

A saudade da que foi para o
 outro lado do mar dá o governo da casa a um fantasma. A graça

26 Ov. *Met.* 11.592-615, trans. Alberto, 2007, 284.

27 Sobre o Sono e o Sonho, a respeito de suas asas, vide Devereux 1976, 134, 137. Também, a propósito das asas do Sono, Luc. *Bis Acc.* 1. No que respeita às asas do Sonho, Luc. *Tim.* 20.

28 Ov. *Met.* 11.650-652, trans. Alberto, 2007, 285. Neste quadro, não parece inverosímil que o Sonho (Morfeu) alcance mais velocidade, na travessia a voo, do que seu pai. Ele é extremamente competente nas tarefas a que se predispõe e, para cumpri-las, tem que forçosamente adoptar uma velocidade considerável. Por seu turno, o Sono (Hipno) é todo ele manso, indolente e dado ao descanso, não obstante as asas. Ov. *Met.* 11.592-593, 612,618-620, 648-649; Hes. *Theog.* 762-763.

29 Devereux 1976, 133.

30 Devereux 1976, 136. Para esta conjuntura afigura-se de interesse resgatarmos a imagem de Helena, através da qual George Devereux estabelece uma pertinente associação com Hipno, pelo facto de ela se assemelhar ao deus nas asas, como vamos ver de seguida, *Ibid.* 134-6. Nestas páginas, o autor propõe soluções para a tradução de um verso problemático da tragédia *Agamémnon*, de Ésquilo.

das formosas estátuas é odiosa ao esposo e a ausência duns
olhos faz desaparecer todo o encanto do amor.

E a visão dum rosto em lágrimas apresenta-se em sonhos,
trazendo alegria vã, pois é em vão que alguém julga ver a imagem
da felicidade, se ela se lhe escoa por entre as mãos,³¹ não voltando
a sulcar com asas os caminhos do sonho.³²

Estes laivos de mitologia grega sobre que nos viemos a debruçar são particularmente deliciosos e adicionam à caracterização de Sakura um travo de mistério na transformação psicológica a que a nossa heroína se submete ao longo da história. Embora nos aprouvesse que o mito grego figurasse entre as peças centrais da diegese, a mancha grega que subjaz à história decorre muito mais de uma interpretação subjectiva e conjectural da nossa parte, que olhamos o *anime* ansiosos por pedaços de mito, do que de referências explícitas encontradas na série, tal como seria se a história se auxiliasse de onomástica e toponímia contextualizadas no mundo Antigo.³³ A nossa leitura ao anime não deixa de ser uma leitura aos

31 O fantasma que semelha o amado no sonho esvai-se quando o adormecido procura tocar-lhe as formas, tal como sucede a Alcíone quando avança para Ceix, *Ov. Met.* 11.674-675.

32 *Esq. Ag.* 413-426. Para o excerto, escolhemos a tradução de Manuel de Oliveira Pulquério (1985) por ser bastante clara quando comparada com traduções congêneres. Todavia, a tradução do verso 426 coloca-nos perante um problema fundamental: a adaptação do original ὑπνος (*hupnos*) para “sonho”. Duas traduções em inglês (Browning 1889 e Smyth 1926) e uma outra em português (Moreira 2012), do mesmo excerto, mantêm o sentido original do verso, apontando para que a visão de Helena se esvaía seguindo o caminho do “sono”, e não do “sonho”. De acordo com o sentido original do verso, Helena introduz-se nos sonhos de Menelau através do Sono, de asas postas. Essas aparições, mais as asas, viriam a degradar-se à medida que Menelau interiorizava o abandono da esposa. Mais a mais, os dois últimos versos do excerto (425-426) trazem novos problemas porque sugerem várias traduções. Segundo Devereux, “sulcar” pode traduzir para “imitar” e os “caminhos” (do sono) pode traduzir para “semblante/porte/atitude” (do Sono). Isto pode significar que Helena (não mais) imita com asas o porte do Sono, por oposição a que (não mais) acompanha com asas os caminhos do Sono. As asas são um traço do deus, e a tradução alternativa para que aponta Devereux implica que, ao ser convocada em sonho, Helena teria uma aparência alada, imitando o deus. À medida que os sonhos surgem a Menelau, a imagem da esposa desvirtua-se: a idealidade parece conferir asas ao ser amado; o despeito perante o ser amado destitui-lhe as asas, cf. Devereux 1976, 137-8. De resto, podemos especular que é o Sonho, e não o Sono, quem dá a forma a Helena, porque o Sonho imita as formas humanas e vai depô-las no sono do adormecido, como está descrito no mito ovidiano: *Ov. Met.* 11.633-638, 650-655. Luciano de Samósata descreve a ilha dos Sonhos onde se pode encontrar sonhos de várias naturezas, entre os quais “havia alguns alados e monstruosos, enquanto outros estavam ataviados como que para uma procissão”, *Luc. VH* 2. 34.

33 Não obstante o que aqui dissemos, não podemos esquecer que o fiel companheiro de Sakura, um dos designados protectores do livro das cartas Clow, obtém o seu nome do lendário cão de três cabeças, Cerberus, que na mitologia grega guarda a entrada para o Tártaro. Na animação japonesa, a verdadeira forma de Cerberus é a de um poderoso leão alado, guarnecido com armadura a condizer. Quando destacado para acompanhar Sakura no dia-a-dia, Cerberus protege a sua identidade transformando-se num pequeno peluche com asas, a que Sakura justamente denomina de Kero. O vínculo entre o Cerberus do mito e o seu homólogo no *anime* apresenta-se de forma declarada, tanto mais não seja pelo título que a ambos assiste, de guardiões de mundos fantásticos. Através de Cerberus, a mitologia grega é reconduzida a toda a série de forma transversal, porém, apenas destaca para quem reconhece o nome da criatura mítica.

signos visuais da animação moderna a que subjazem outros tantos signos visuais que reportamos à Grécia Antiga. Estes, ao aparecerem episodicamente, de forma avulsa, sob os mitos de Circe, de Cassandra, das *Moirai*, de Hermes e de Hipno, subsidiam a história. Esta associação, que envolve as cinco figuras com o universo de Sakura, restringe-se aos episódios discutidos e não necessariamente ao conjunto da série.

Sincronizações finais

Pudemos, pois, apurar o modo como o virtuoso da mitologia grega se pode implicar num nicho de expressão visual nipónica, deixando-se, também, “hodiernizar” através de um clássico de encantar da literatura britânica. É, pois, cada vez mais urgente darmos conta destes desdobramentos semiológicos no quadro da recepção da Antiguidade Clássica para consumo rápido que não estejam exclusivamente consignados ao cinema.

Rematamos a nossa leitura intertextual atentando no “verdadeiro” sonho que se ocasiona na obra literária britânica. Pouco antes de fechar o último capítulo, Alice desperta do seu sonho no colo da irmã. Nesse instante, ela reconhece ter sonhado toda uma série de peripécias na terra das Maravilhas. Lê-se a partir do original:

“Oh, I’ve had such a curious dream!” said Alice, and she told her sister, as well as she could remember them, all these strange adventures of hers that you have just been reading about; and when she had finished, her sister kissed her, and said, “It *was* a curious dream, dear, certainly: but now run in to your tea; it’s getting late.”³⁴

Alice, após refletir no sonho, parte rumo ao evento de chá para o qual a irmã acabava de a prevenir. A irmã, pensativa no local onde Alice a deixara, cai no sono, imaginando, por seu turno, as aventuras de Alice. Disto podemos especular que o subconsciente da irmã passe a confundir os seus sonhos, latentes, com os

34 Carroll 1865, 189.

sonhos de Alice. Terá havido sincronização de sonhos entre ambas?³⁵ Certo é que perdura a inflexão interrogativa até porque o autor da obra se esforça por deixar a questão em aberto.

Este fundo literário de que nos acercámos é especialmente indispensável à interpretação da relação entre Sakura e Akiho, em *Clear Card*. À medida que Akiho percorre as leituras de “Alice no País dos Relógios”, mais parecidas se vão tornando ela e Sakura e mais se confunde o sonho de uma no sonho da outra. Akiho passa dessa forma a ter acesso privilegiado aos sonhos de Sakura, principalmente àqueles que incluem o grande relógio dourado indexado. Os sonhos das duas meninas convivem pois sincronizados durante o *anime*. A temporada termina com um acontecimento memorável, onde se desencadeia uma espécie de sincronização de sonhos, tutelada pelo “real”, numa osmose palpável, não mais soporífera.

35 Carroll 1865, 191.

FILMOGRAFIA

- Card Captor Sakura*. 1-77. [série, animação]. Madhouse. Japão. 1998. 25 min.
- Card Captor Clear Card*. 1-22. [série, animação]. Madhouse. Japão. 2018. 25 min.

BIBLIOGRAFIA

- Aires Horta, Martim. 2016. *O Culto das Meras na Grécia Antiga. Grécia continental, insular e costa ocidental da Ásia Menor*. Dissertação de Mestrado em História, especialização em História Antiga. Universidade de Lisboa.
- Alberto, Paulo Farmhouse, trans. 2007. Ovídio. *Metamorfoses*. Lisboa: Livros Cotovia.
- Awazuhara, A. 2007. “Perceptions of ambiguous reality-life, death and beauty in Sakura.” *Japanese Religions* 32 (1-2): 39-51.
- Brenner, R. E. 2007. *Understanding manga and anime*. Londres: Westport.
- Browning, Robert, trans. 1889. Aeschylus. *Agamemnon*. Londres: Smith, Elder and Co.
- Buck-Morss, Susan. 1989. “Mythic Nature: Wish Image.” In *Dialectics of Seeing, Walter Benjamin and the Arcades Project*. 111–58.
- Carroll, Lewis. 1865. *Alice’s Adventures in Wonderland*. Londres: Macmillan & Co.
- Castello, Maria G., et Carla Scilabra. 2015. “Theoi becoming kami: classical mythology in the anime world.” In *Ancient magic and the supernatural in the modern visual and performing arts*, ed. F. Carlá et I. Berti. London: 177-96.
- Devereux, George. 1976. *Dreams in Greek Tragedy*. Oxford: Basil Blackwell.
- Evelyn-White, Hugh G. 1914. *Homeric Hymns*. Cambridge: Harvard University Press.
- Felleman, Susan. 2006. *Art in the Cinematic Imagination*. Austin: The University of Texas Press.
- Hernández Reyes, A. 2008. “Los mitos griegos en el manga japonés.” In *Imágenes: la Antigüedad en las artes escénicas y visuales*, eds. M. J. Castillo, S. Knippschild, M. G. Morcillo et C. Herreros, 633-44. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Landfester, Manfred ed. 2011. Brill’s New Pauly, *Encyclopaedia of the Ancient World: Classical Tradition*. Vol. 4. Leiden: Brill.
- Lourenço, Frederico, trans. 2005. Homero. *Odisseia*. Lisboa: Livros Cotovia.
- Magueijo, Custódio, trans. 2012. *Luciano [I, II, III]*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- , trans. 2013. *Luciano [VII]*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- More, Brookes, trans. 1922. Ovídio. *Metamorphoses*. Boston: Cornhill Publishing Co.
- Moreira, José Pedro, trans. 2012. Ésquilo. *Agamemnon*. Lisboa: Edições Artefacto.
- Mulvey, Laura. 1975. “Visual Pleasure and Narrative Cinema.” *Screen* 16 (3): 6-18. doi: 10.1093/screen/16.3.6.
- . 2007. “Death 24x a Second: 1. Passing Time.” In *Death 24x a Second*, 48: 113-18. doi: 10.1093/screen/hjm007.

- Murnaghan, Sheila. 2015. "Men into pigs: Circe's transformation in versions of the Odyssey for children" In *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature: Heroes and Eagles*, ed. L. Maurice. Leiden: Brill: 195-212.
- Pereira, Maria Helena da Rocha. 2009. *Hélade: Antologia da Cultura Grega*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Peucker, Brigitte. 2007. *The Material Image: Art and the Real in Film*. Stanford: Stanford University Press.
- Pigeaud, Jackie. 2006. "Délires de Métamorphose." *Gesnerus*. 63 (1-2): 73-89.
- Pulquério, Manuel de Oliveira, trans. 1985. Ésquilo. *Agamemnon*. Coimbra: Imprensa de Coimbra.
- Ribeiro Ferreira, José, et Ana Elias Pinheiro, trans. 2014. Hesíodo. *Teogonia. Trabalhos e dias*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Rodrigues, Nuno Simões. 2003. "A Antiguidade Clássica na banda desenhada." In *Som e Imagem no Ensino das Línguas Clássicas. Actas*, coord. J. R. Ferreira et P. B. Dias, 51-81. Coimbra: Instituto de Estudos Clássicos.
- . 2012. "Por entre mitos e Märchen: problemática e perspectiva." *Diacrítica* 26.2: 385-403.
- Scilabra, Carla. 2018. "Back to the future: classical figures in comics." In *Receptions of Greek and Roman Antiquity in East Asia*, eds. A.-B.- Renger et X. Fan, 287-309. Leiden: Brill.
- . 2018. "When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics." In *Antiquipop: La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, esd. F. Bièvre-Perrin, et E. Pampanay. Lyon: MOM Éditions. doi: 10.4000/books.momeditions.3371.
- Smyth, Herbert Weir, trans. 1926. Aeschylus. *Agamemnon*. Harvard: Harvard University Press.
- Tanner, Jeremy. 2006. *The Invention of Art History in Ancient Greece: Religion, Society and Artistic Rationalization*. Cambridge: Cambridge University Press.



CADMO

REVISTA DE HISTÓRIA ANTIGA

JOURNAL FOR ANCIENT HISTORY

Editor Principal | Editor-in-chief

Nuno Simões Rodrigues

OBJECTIVOS E ÂMBITO

AIMS AND SCOPE

A *Cadmo – Revista de História Antiga* publica anualmente estudos originais e ensaios relevantes de “estado da arte” em História Antiga e de culturas da Antiguidade. Além disso, tem como objectivo promover debates e discussões sobre uma ampla variedade de temas relacionados com a História Antiga, e aceita propostas relacionadas com o mundo do Próximo-Oriente Antigo (Egipto, Mesopotâmia, Pérsia, corredor Siro-Palestinense, Mundo Bíblico e e Anatólia) e com o Mundo Clássico (Grécia, Roma e Mediterrâneo Antigo, incluindo a Antiguidade Tardia). São ainda considerados estudos sobre a recepção da Antiguidade e dos seus legados, historiografia e investigações com enfoque em outras sociedades antigas (como as culturas indianas, extremo-asiáticas e mesoamericanas). A *Cadmo – Revista de História Antiga* não considera o conceito de “Antiguidade” como exclusivo da civilização ocidental, mas uma construção historiográfica essencial para a compreensão da História Global. Recensões críticas de obras recentes serão também considerados para publicação.

Cadmo – Journal for Ancient History yearly publishes original and peer-reviewed studies and findings, as well as relevant “state of the art” review essays, on Ancient History and the study of Ancient cultures. It aims to promote debate and discussion on a wide variety of subjects and welcomes contributions related to the Ancient Near-Eastern World (Egypt, Mesopotamia, Persia, Syro-Palestine area and Anatolia) and to the Classical World (Greece, Rome and the Ancient Mediterranean, including Late Antiquity). Studies on the reception of Antiquity and its cultural productions, historiography of the Ancient World, as well as submissions focusing on other Ancient societies (such as the Indian, Asian or Mesoamerican cultures) are also accepted. This journal does not consider the concept of Antiquity to be a notion restricted to western civilisation and its heritage, but an essential historiographic construct for our understanding of Global History. Reviews of recently published on the aforementioned subjects are also published.

CH

CENTRO DE HISTÓRIA
