

A HQ Hades: o senhor dos mortos e o Ensino de História Antiga

The Comics Hades: Lord of the Dead and the Teaching of Ancient History

Carlos Eduardo da Costa Campos*

Luis Filipe Bantim de Assumpção**

RESUMO

Na atualidade se nota uma ampliação das reflexões sobre o uso de recursos tecnológicos e linguagens para o Ensino de História Antiga. Ademais, o contexto da Covid-19, assim como as novas demandas dos discentes impactaram diretamente a forma da ensino-aprendizagem ao redor do mundo. Assim, percebemos um aumento na utilização da linguagem quadrinística como forma de atrair os discentes, principalmente por ser inteligível entre jovens e adultos. Nosso objeto de análise, neste artigo, será a série *Deuses do Olimpo*, de George O'Connor, com foco na HQ intitulada *Hades: o senhor dos mortos*. Logo, problematizaremos o uso das histórias em quadrinhos como um instrumento de Ensino de História, caracterizando a sua linguagem e seu discurso, bem como demonstrando o seu potencial para o ensino básico. Palavras-chave: História em Quadrinhos; História Antiga; Hades.

ABSTRACT

Nowadays, there is an expansion of reflections on the use of technological resources and languages for the Teaching of Ancient History. Also, the context of COVID-19, as well as the new demands of students, directly impacted the way of teaching and learning around the world. Therefore, we noticed an increased use of comic book language as a way of attracting students, especially because it is intelligible by young people and adults. Our object of analysis, in this article, will be the series *Gods of Olympus*, by George O'Connor, focusing on the comic book entitled *Hades: Lord of the Dead*. Therefore, we will problematize the use of comics as an instrument of History Teaching, characterizing its language and discourse, as well as demonstrating its potential for basic education. Keywords: Comics; Ancient History; Hades.

* Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Campo Grande, MS, Brasil. carlos.campos@ufms.br <<https://orcid.org/0000-0002-9845-5980>>

** Universidade de Vassouras (UNIVASSOURAS), Maricá, RJ, Brasil. luisfilipe.assumpcao@universidadevassouras.edu.br <<https://orcid.org/0000-0003-2031-9441>>

O ENSINO DE HISTÓRIA NA CONTEMPORANEIDADE

O artigo analisa a história em quadrinhos (HQ) *Hades: o senhor dos mortos*, de George O'Connor, para o Ensino de História Antiga Grega, no 6º Ano do Ensino Fundamental – Anos Finais. Dessa forma, discutiremos a importância de empregarmos linguagens alternativas no Ensino de História, junto aos estudantes, com o intuito de se fomentar o processo de ensino-aprendizagem através da *consciência histórica*. Ademais, evidenciaremos a importância da utilização da linguagem quadrinística como forma de atrair os discentes da Educação Básica, principalmente por ser inteligível entre jovens e adultos e por possibilitar a compreensão inicial para o desenvolvimento de estudos sobre Antiguidade.

O Ensino de História é uma prática inserida no tempo e no espaço. Ainda que esta seja uma afirmação óbvia, para professores e pesquisadores da área, o lugar social do Ensino de História Antiga deve ser pensado e repensado a todo momento, principalmente a partir dos ataques recentes a essa área. Pesquisadores brasileiros como Norberto Luiz Guarinello (2003), Pedro Paulo Funari (2004), Glaydson Silva (2007), Ana Lúcia Santos Coelho e Ygor K. Belchior (2017), Guilherme Moerbeck (2021), entre outros, já demonstraram a relevância social que a História Antiga possui na sociedade brasileira, por mobilizar referenciais culturais que também integram a História de nosso país, além do alargamento de visão de mundo. Há muitas conexões políticas e linguísticas que se apresentam nas apropriações por jogos e filmes, nas práticas culturais alimentares e religiosas do Brasil, estando presentes por todos os lados. Dessa forma, a Antiguidade integra a formação de nossa *consciência histórica*, independentemente de alguns grupos concordarem ou não, bem como amplia o conhecimento do jovem, assim impactando em sua formação como cidadão. Logo, partilhamos da perspectiva de Moerbeck (2021, p. 69), que afirma que o “[...] desenvolvimento do pensamento histórico a partir de temas da Antiguidade também pode auxiliar os alunos a raciocinar sobre suas sociedades e identificar narrativas que distorcem o antigo para diversos fins, notadamente políticos [...]”. Os estudos de Moerbeck são potentes para pensarmos o contexto atual brasileiro e os desafios para a rede básica devido ao alcance das redes sociais e as vozes paralelas que deturpam as narrativas históricas acerca da Antiguidade.

Sobre o conceito mencionado acima, Luis Fernando Cerri (2011, p. 27-28) nos permite ampliar tais considerações, visto que somos seres históricos e fornecemos sentido ao mundo por meio de nossas relações com outros sujeitos, no tempo e no espaço. Tal fenômeno pode ser identificado com o conceito de *consciência histórica*, o qual foi definido por Cerri como uma das condições para a existência do pensamento, uma vez que este se dá pela dinâmica e pela interação do sujeito com o passado. Um recurso que deve ser usado para se romper com o uso e o abuso mercadológico da Antiguidade.

Jörn Rüsen (2001, p. 56-57) entende que esse fenômeno está relacionado à vida humana prática. Isto é, a *consciência histórica* seria o conjunto de operações mentais que o homem utiliza para interpretar a experiência temporal de sua realidade e de si mesmo. Em outra obra, Rüsen (2011, p. 36-37) demarca que a *consciência histórica* pressupõe uma combinação complexa entre as estruturas e os processos mentais dos seres humanos, de modo que estes apreendam o passado, para entenderem o presente e presumir o futuro. Partindo de Rüsen, devemos lembrar que esse processo é recorrente, fazendo com que a *consciência histórica* de um sujeito, ou um grupo de pessoas, se transforme e se adapte às circunstâncias do contexto histórico, mas também em função de seus interesses pessoais. Essa postura favorece a orientação intencional de sua vida prática no tempo.

Convergindo Rüsen e Cerri, a *consciência histórica* é um mecanismo imprescindível para que o sujeito se identifique, em seu tempo e espaço, como um agente social historicamente ativo, ou um agente histórico socialmente atuante. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) endossa essa postura, ao destacar que a História, no Ensino Fundamental, deve estimular “[...] a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem” (BRASIL, 2018, p. 400). Nesse sentido, cabe à instituição escolar, ao profissional docente e ao Ensino de História contribuir para que os discentes se tornem, ao fim e ao cabo de sua formação básica, pessoas críticas diante da realidade social que se apresenta.

Ainda conjecturando a BNCC (BRASIL, 2018, p. 397, 417), temos que o fazer historiográfico lida com a percepção da identidade do sujeito do conhecimento, que, nesse caso, é identificado como os professores e os estudantes nas salas de aula do Ensino Fundamental. A partir dessa apreensão, a História nos leva ao ato de indagar sobre a existência, ou à representação que criamos

desta, havendo a necessidade de um “Outro” que forneça sentido ao “nosso Eu”. Portanto, o Ensino de História Antiga nos permite analisar a amplitude e a complexidade dos processos históricos que, no caso do Brasil, exige um posicionamento crítico para entendermos as contribuições que outras culturas – separadas da contemporaneidade no tempo e no espaço – foram mobilizadas para atribuírem sentido ao nosso presente. Fazendo dialogar Rüsen, Cerri e a BNCC, identificamos a noção de *consciência histórica* nas entrelinhas do que o Governo Federal espera do Ensino de História, ou seja, fazer com que os estudantes identifiquem as contribuições de culturas e sujeitos de outras temporalidades com a História do Brasil, e a formação cultural de nossa população. Logo, munidos dessa perspectiva, o Ensino de Antiguidade que buscamos é aquele capaz de compreender os processos de identidade e alteridade, assim desnaturalizando racismos, preconceitos religiosos, homofobia e misoginia, por exemplo.

Feitas as devidas considerações, pontuamos que o professor necessita de recursos didáticos para o aprimoramento da consciência histórica dos discentes. Afinal, o objetivo é tornar esses últimos protagonistas do processo de ensino-aprendizagem. Nesse caso, consideramos o uso de linguagens alternativas como as HQ um importante mecanismo de aproximação para o processo de construção e desconstrução de informações junto aos alunos.

A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ENSINO

Nas primeiras décadas do século XX, nota-se sérias críticas à relação entre o Ensino de História e as histórias em quadrinhos. Isso porque professores afirmavam que a linguagem dos quadrinhos pretendia fascinar e influenciar a grande massa de leitores. Nesse sentido, as elites intelectuais americanas e brasileiras rejeitavam a viabilidade dos quadrinhos para o aprimoramento dos jovens em processo de formação. Além disso, alguns especialistas consideravam que os quadrinhos geravam distração e impossibilitavam o aprendizado adequado dos alunos (VERGUEIRO, 2017, p. 16).

A partir de Waldomiro Vergueiro (2017), percebemos que o grande fascínio dos leitores pelas histórias em quadrinhos acabou suplantando esses entraves didáticos, em finais do século XX. Afinal, a linguagem híbrida, mesclando as manifestações artísticas com as suas respectivas linguagens e

expressões, acabou atraindo docentes e discentes para o uso desse material como elemento didático.

Nota-se que na década de 1960 os quadrinhos foram incluídos no ensino superior brasileiro, mais exatamente no campo das Ciências da Comunicação. Logo, os primeiros estudos sobre quadrinhos desenvolvidos no Brasil tiveram a influência da perspectiva marxista – como Moacyr Cirne – e da análise estruturalista – como Antonio Luiz Cagnin. De todo modo, a visão dos quadrinhos como um produto direcionado aos jovens inviabilizou o uso maciço de sua linguagem no Ensino Básico brasileiro, durante o governo cívico-militar (VERGUEIRO, 2017, p. 66, 72).

Esse cenário começou a se transformar devido à Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, no item II do art. 3º, que determinou a liberdade de aprender, ensinar e divulgar a cultura, o pensamento e a arte como bases do ensino. Ainda na LDB, o item II do § 1 do art. 36 afirmava a necessidade de se utilizar formas contemporâneas de linguagem no currículo do Ensino Médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2015, p. 10). Em continuidade, houve outro avanço para o uso das HQs devido aos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa de 2008, que propunham o uso de charges e a sua leitura crítica em sala de aula. É interessante destacar que os PCNs do Ensino Médio destacavam a importância dos diversos gêneros de quadrinhos como fontes históricas e de pesquisa sociológica, algo inovador. Logo, tais movimentos foram essenciais para compreendermos as transformações no uso desse recurso didático e o potencial pedagógico dos quadrinhos, que não se limita à disciplina de História.

Entretanto, Túlio Vilela (2018, p. 105) ressalta que, na atualidade, embora o uso de história em quadrinhos nas salas de aula não seja uma novidade, o seu emprego ainda é tímido se comparado às charges. Partindo dos apontamentos de Paulo Ramos (2016, p. 21), conjecturamos que a opção pelo uso de charges na Educação Básica esteja associado à intertextualidade que essa arte gráfica mantém com noticiários e acontecimentos, os quais mobilizam situações do dia a dia, mas que facilmente constituem elementos da História Contemporânea e/ou do Tempo Presente. Por outro lado, as HQ apresentam narrativas mais longas, que, na sua maioria, não são passíveis de utilização de um único dia de aula. Ramos (2016, p. 24) afirma que uma História em Quadrinhos é mais complexa e detalhada, além de apresentar temáticas, suportes e

formatos distintos. Assim, é importante que todos os agentes do processo de ensino-aprendizagem estejam envolvidos com as atividades escolares, organizadas com o uso de HQ, sendo imprescindível um planejamento prévio visando objetivos claros.

De todo modo, Djota Carvalho (2006, p. 31) reforça que a história em quadrinhos é uma mídia “sedutora” e que tende a atrair, sobretudo, o público infante-juvenil, ao misturar texto e imagem. Ao levarmos essa perspectiva para o Ensino de História, Helenice Rocha (2015, p. 116) declara a importância de utilizarmos linguagens renovadas para aprimorarmos a atividade em sala de aula. Rocha argumenta que o uso de texto e imagem favorece a interpretação crítica do mundo pelos alunos, haja vista que a experiência visual ampara a sua percepção da realidade. No entanto, Elydio dos Santos Neto e Marta Regina da Silva (2015, p. 11) informam que, para obtermos o sucesso esperado com a sua utilização, tanto os professores quanto os alunos precisam ser alfabetizados na linguagem quadrinística para que identifiquem os limites e as possibilidades do seu uso em sala de aula. Dialogando Santos Neto e Silva (2015, p. 11-12) com Ramos (2016, p. 21, 24), declaramos que a charge é uma arte gráfica dotada de complexidade tanto quanto a história em quadrinhos, porém, esta requer um processo de imersão e alfabetização para que professores e estudantes identifiquem as mensagens nas entrelinhas de cada narrativa.

Isso se dá pelas variáveis inerentes à produção, à circulação e ao consumo da HQ, uma vez que não podemos ignorar os interesses dos roteiristas e ilustradores com a sua obra, os objetivos (mercadológicos) das editoras e gráficas com a sua impressão e circulação, mas também a expectativa do público leitor esperado para uma determinada história em quadrinhos. Somada a isso, temos a experiência de vida de todos os envolvidos nesse cenário, o que nos permite mobilizar a *consciência histórica*, haja vista que a formação e as experiências de vida de roteiristas e ilustradores interferem na elaboração de uma obra, assim como na leitura de um sujeito interessado na narrativa gráfica de uma determinada HQ. Logo, as histórias em quadrinhos devem ser tomadas como um produto cultural do contexto que a produz, em que as experiências pregressas (passado) de autores e leitores influenciam a criação e a recepção de uma narrativa gráfica sequencial (presente), cujo resultado pode ser verificado na leitura de mundo que estes sujeitos venham a ter posteriormente à circulação de seu conteúdo (futuro).

No que concerne ao Ensino de História, em particular, o uso de HQ nas salas de aula endossa a BNCC (BRASIL, 2018, p. 401), ao preconizar que os estudantes devem ser levados a desenvolverem uma *atitude historiadora*, disposta a questionar os acontecimentos do passado e do presente, além de construir explicações e propor interpretações diversas sobre o movimento dos seres humanos no tempo e no espaço. Para tanto, é imprescindível que os agentes do processo de ensino-aprendizagem se utilizem das várias linguagens “por meio das quais o ser humano se apropria do mundo” (BRASIL, 2018, p. 400-401). A HQ como uma mídia alternativa no/do Ensino de História nos permite, segundo Flaviano Isolan (2020, p. 239), diversificar a prática pedagógica por nos aproximar do cotidiano dos estudantes com temas históricos, por meio de uma linguagem mais interessante aos jovens.

Diante do exposto, a busca por uma sociedade mais justa e democrática requer que os alunos e, por conseguinte, cidadãos em potencial, saibam ler o mundo que os cerca e se apropriar de suas características mais relevantes para lançar uma expectativa de futuro empenhada com o combate ao preconceito, ao racismo, às diversas expressões de intolerância. Nesse sentido, a experiência de vida de cada um dos sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, deve ser mobilizada como uma forma de interpretar a realidade presente, cabendo ao Ensino de História aprimorar a *consciência histórica* dos estudantes, através das ferramentas que dispomos para essa finalidade, tal como as HQ.

Imersos nessa via, Paulo Ramos (2016) e Waldomiro Vergueiro (2017, p. 12) declaram que a pesquisa e o trabalho acadêmico com quadrinhos não precisam de uma justificativa para que sejam realizados, afinal, a importância das HQ para a sociedade contemporânea é inegável. Com isso, embora muitas histórias em quadrinhos mobilizem ambientes, cenários e acontecimentos históricos, recordamos que as suas narrativas gráficas sequenciais são oriundas do momento em que foram criadas, na contemporaneidade.

A afirmação de Vergueiro e Ramos materializa a nossa preocupação com o uso de HQ no Ensino de História, uma vez que o seu potencial discursivo e a percepção crítica que fornecem manifestam indícios do contexto histórico em que foram desenvolvidas e os interesses em sua elaboração. Portanto, pensar as histórias em quadrinhos como instrumentos de embate político ou mesmo de promoção de uma dada crítica à sociedade contemporânea apenas

reforça o seu potencial junto ao Ensino de História e no aprimoramento da *consciência histórica* de professores e alunos.

Waldomiro Vergueiro e Maria Jaciara Oliveira (2020, p. 27-29), ao tratarem do potencial pedagógico das histórias em quadrinhos para o Ensino de História, defendem que estas podem ser empregadas pela via da sensibilidade. Isso se dá pelo fato de o leitor, ao entrar em contato com o conteúdo de uma narrativa gráfica sequencial, sofre uma série de impressões emotivas, criando laços afetivos que o leva a ser “transformado” por essa experiência. Todavia, os autores denunciam que muitos professores, ao trabalharem com HQs, ficam centrados nas mensagens presentes nos textos escritos, quando a relação entre texto e a estética da imagem é o que permite o aproveitamento adequado do conteúdo ali veiculado (VERGUEIRO; OLIVEIRA, 2020, p. 31). Partindo dessa perspectiva, afirmamos que muitos professores não são familiarizados com a linguagem quadrinística, fazendo com que as HQ sejam subutilizadas em salas de aula, seja com História, seja com qualquer outra disciplina escolar.

O que nos chama atenção é verificar que, ainda hoje, muitos profissionais ignoram a capacidade pedagógica que existe no uso de história em quadrinhos na Educação Básica, uma vez que são uma porta de entrada para a construção do conhecimento histórico, e não podem ser resumidas a um mero veículo de entretenimento. O manejo da linguagem quadrinística necessita de planejamento, de análise prévia, de leitura e seleção dos fragmentos a serem elaborados, visando objetivos claros dentro do programa do curso. Afinal, as HQs formam um conjunto de recursos didáticos, com as fontes históricas e a historiografia, para a reflexão sobre assuntos e temáticas que, ao serem devidamente abordados, contribuem para o aprimoramento da *consciência histórica* de nossos estudantes.

Mesmo que a BNCC não utilize o conceito de *consciência histórica*, a colocação de seus autores lida com a relação entre as temporalidades, para que os estudantes saibam se posicionar criticamente e possam intervir no seu cotidiano. Essa informação está presente na primeira e na terceira das *Competências Específicas de História para o Ensino Fundamental*, a saber:

1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas,

econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.

[...]

3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a **diferentes linguagens e mídias**, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito. (BRASIL, 2018, p. 402, grifo nosso)

Todo o conteúdo das duas *Competências* citadas é relevante para aproximarmos a *consciência histórica* da abordagem oficial presente na BNCC. Entretanto, ao grifarmos o uso de “diferentes linguagens e mídias” para alcançar os objetivos da História no Ensino Fundamental, evidenciamos que as histórias em quadrinhos podem ser pensadas e empregadas como instrumentos do conhecimento histórico, em prol da *consciência histórica* de estudantes e professores. Por outro lado, nos incomoda verificar que a HQ como linguagem e forma de expressão sequer foi nominalmente mencionada nos conteúdos de História, tanto no Ensino Fundamental quanto no Médio. A expressão “quadrinhos” aparece doze (12) vezes, nas seiscentas (600) páginas da Base Nacional Comum Curricular, e nenhuma delas relacionada à História e às Ciências Humanas, distribuídas da seguinte maneira: uma (1) na Educação Infantil, no Campo de Experiências “Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação”, na habilidade EI01EF08; seis (6) vezes no Ensino Fundamental Anos Iniciais, sendo cinco (5) em Língua Portuguesa e uma (1) em Artes; quatro (4) vezes no Ensino Fundamental Anos Finais, com duas (2) menções em Língua Portuguesa, uma (1) em Artes e uma (1) em Língua Inglesa; por fim, uma (1) vez no Ensino Médio, em Língua Portuguesa (BRASIL, 2018, p. 50, 96, 97, 1030, 110, 132, 169, 171, 201, 207, 251, 511). De todo modo, se partirmos das *Competências* acima, podemos mobilizar a História Antiga, por meio da história em quadrinhos, para desenvolvermos a *consciência histórica* de nossos estudantes.

Ainda com a BNCC, o seu texto expõe que para a realização das *Competências específicas de História para o Ensino Fundamental* foram sugeridas habilidades, as quais devem ser alcançadas no decorrer dessa etapa da Educação Básica. Contudo, elas foram organizadas no documento como possibilidades para a atuação docente, e não devem ser tomadas como “modelo obrigatório para o desenho dos currículos” (BRASIL, 2018, p. 402). Tal assertiva favorece a utilização de HQ na Educação Básica, visto que o nosso objetivo é criar instrumentais

teórico-metodológicos que nos levem a alcançar as *Competências específicas de História*, junto aos nossos alunos. Isto é, nos interessa tratar o conhecimento histórico de modo que os jovens estudantes se envolvam, se sensibilizem, e entendam que a História é um conhecimento que se constrói, criticamente, a partir da leitura que lançamos do presente em direção ao passado.

Para alcançar as habilidades propostas pela BNCC, o referencial curricular do ensino público e particular de Campo Grande, capital do estado de Mato Grosso do Sul, as dividiu em unidades temáticas. Em meio a essa partilha de conteúdo, História Antiga está inserida no 6º ano do Ensino Fundamental, tendo como proposta: “A invenção do mundo clássico e o contraponto com outras sociedades e as lógicas de organização política” (REFERENCIAL CURRICULAR – REME, 2019, p. 164-168). Além dos temas, também devem ser trabalhadas noções e conceitos, como mitologia, que é o nosso enfoque. Com isso, compreendemos o mito como uma rede de símbolos poderosos, cujos padrões imaginativos sugerem maneiras específicas de interpretar a existência (MIDGLEY, 2003). Raoul Girardet (1987, p. 12-13) nos permite ampliar essa percepção, destacando que o mito é uma narrativa que, ao se remeter ao passado, esclarece e justifica ações do “destino” do homem ou mesmo de certas organizações sociais no/do presente. Por meio de Raoul Girardet e Mary Midgley, concebemos, por extensão, a mitologia como o estudo das narrativas míticas que, ao ser devidamente contextualizadas, nos fornece indícios de como as comunidades contemporâneas mobilizam os seus símbolos pretéritos para justificar e legitimar práticas no presente.

A definição de mitologia, bem como as de mito, apresentadas acima, mobilizam a relação temporal do presente com relatos do passado, os quais tendem a impactar o imaginário e o comportamento dos sujeitos, no decorrer de suas vidas e, portanto, o seu futuro. Esse cruzamento entre temporalidades, tendo o tempo presente como o seu ponto basilar, nos remete à *consciência histórica*. A interação que estabelecemos, historicamente, com o passado pretende criar relações de sentido entre pensamentos e atitudes contemporâneas, o que nos leva a pensar que grande parte das ideias tomadas como socialmente autênticas carrega em seu bojo aspectos semelhantes aos dos mitos. Tal apontamento se mostra pertinente, posto que não consideramos os mitos como falácias ou mentiras irracionais, utilizadas por pessoas do passado para fornecer significado às suas vidas. Ao contrário, tomamos as narrativas míti-

cas como relatos da tradição, recorrentemente negociados, para justificar práticas culturais do presente em função, legitimadas por uma continuidade temporal produzida.

Desse modo, o estudo das mitologias abre um horizonte de perspectivas sobre os discursos, as representações e explicações da tradição, acerca dos ciclos agrários, da morte, dos fenômenos da natureza, das disputas políticas e migrações de povos como gregos, romanos e egípcios, bem como os astecas, os maias e os guaranis, por exemplo. Dessa maneira, tomando a *consciência histórica* como o conceito norteador de nossa análise, a mitologia como o nosso objeto e a história em quadrinhos como a linguagem alternativa para pensarmos um ensino crítico e democrático, daremos início à nossa análise da HQ *Hades: o senhor dos mortos* para problematizarmos o Ensino de História Antiga no Ensino Fundamental Anos Finais.

A HQ *HADES: O SENHOR DOS MORTOS* DE GEORGE O'CONNOR PARA O ESTUDO DA MITOLOGIA

Nossa exposição terá como base o trabalho de George O'Connor, escritor, cartunista e ilustrador estadunidense. O diferencial pretendido em suas obras lida com a busca de um fundamento histórico para as tramas que ali se desenvolvem, pois estas são endereçadas ao mercado de livros paradidáticos. Atualmente, O'Connor produz uma série de HQ denominada *Olimpianos*, na qual a narrativa mítica de Hades foi adaptada e inserida. O projeto envolve doze (12) livros que pretendem recontar os mitos gregos, em formato de história em quadrinhos, sendo cada volume dedicado a um dos grandes deuses helênicos. O primeiro volume dessa série foi *Zeus: rei dos deuses*, que foi publicado em janeiro de 2010. A sua proposta foi encerrar a coletânea em 2021, com o livro sobre Dioniso.¹

Reiteramos que a HQ utilizada se intitula *Hades: o senhor dos mortos*, originalmente publicada em inglês em 2012, e traduzida para o português em 2013, por Hugo Machado, na Editora Paz e Terra. O livro apresenta os seguintes temas, que podem ser abordados com os discentes do 6º Ano, como vemos na Tabela 1:

Tabela 1 – Temas representados na HQ Hades

	Tema	Paginação
1	A morte e a travessia pelo mundo dos mortos;	01-10
2	Apresentação do Olimpo, Deméter e Coré;	11-15
3	O rapto de Coré;	16-25
4	O desespero de Deméter;	26-27
5	A transformação de Coré em Perséfone;	28-31
6	A maldição de Tântalo;	32-35
7	Perséfone e os nomes de Hades;	36-39
8	Deméter e Hécate;	40-42
9	Os Campos Elísios;	43-44
10	Deméter, Hécate, Hélio e a revelação do rapto;	45-49
11	Hades, Perséfone e a Romã;	50-55
12	O novo acordo e o ciclo das estações;	56-63
13	O Mistério dos Elêusis.	64-66

Fonte: Elaboração do autor.

Sobre os temas desenvolvidos, vale mencionar que nos números 5, 7 e 9 O'Connor se valeu das lacunas presentes no mito do Rapto de Perséfone para criar uma trama sobre a sua adaptação ao mundo dos mortos. É importante destacar que esse processo foi evidenciado e justificado ao leitor, não sendo algo inserido sem as devidas ressalvas (O'CONNOR, 2013, p. 68). Assim, afirmamos que a obra se torna instigante pelas orientações que são fornecidas, estabelecendo os limites de intervenção de O'Connor junto à tradição mitológica.

Em questões técnicas, ressaltamos que o/a docente do Ensino Básico que vier a utilizar essa HQ em sua aula, encontrará algumas notas ao final do texto, a saber: uma nota do autor – ao final da obra – explicitando as suas escolhas para a produção de *Hades: o senhor dos mortos* (O'CONNOR, 2013, p. 68); uma nota do tradutor sobre a forma que os nomes gregos foram transliterados com base em Junito de Souza Brandão (O'CONNOR, 2013, p. 68); fichas técnicas que abordam os nomes, os símbolos, as plantas sagradas, os antigos lugares de culto, o mês, os corpos celestes nomeados e os legados culturais relacionados às personagens Hades, Perséfone, Deméter e Tântalo (O'CONNOR, 2013, p. 69-70, 75, 77); notas de fim de texto sobre imagens,

textos e termos citados (O'CONNOR, 2013, p. 71-73); uma parte intitulada "Para Debater", permitindo que os/as professores/as reflitam sobre o conteúdo e guiem os discentes em trabalhos sobre os assuntos presentes no livro (O'CONNOR, 2013, p. 74); sugestões de leitura para os jovens leitores, assim como pais e professores (O'CONNOR, 2013, p. 76); finalizando com uma árvore genealógica dos deuses olímpicos (O'CONNOR, 2013, p. 78).

O texto elaborado por O'Connor apresenta traços de intertextualidade com os escritos literários da Antiguidade. Com maior ênfase, ressaltamos o uso do "Hino Homérico à Deméter", o qual apresenta o rapto e o drama vivenciado por essa divindade. Ademais, a partir da relação do "Hino Homérico à Deméter" e a HQ, o/a professor/a e o/a aluno/a poderão discutir sobre o ciclo agrário grego, por exemplo. Leandro Mendonça Barbosa (2016, p. 31-37) e Tháís Carvalho (2019, p. 41-76) convergem que o rapto de Perséfone foi motivado por Zeus, que objetivava "estabelecer um elo de comunicação entre as esferas do cosmos", uma conexão entre o mundo dos vivos e o dos mortos. O rapto de Perséfone é de suma importância para a consolidação do poder de Zeus e de sua linhagem, junto ao seu irmão, como pode ser visto em nossa HQ, nas páginas 45-49, e no "Hino Homérico à Deméter", nos versos 75-100. Como aponta Luis Filipe Bantim de Assunção (2019, p. 62), a relação de matrimônio pressupunha estratégias políticas, econômicas e sociais, de modo que as famílias envolvidas unissem os seus bens, riquezas e conexões políticas. No laço de matrimônio entre Perséfone e Hades, temos alguns elementos importantes a serem analisados. Dentre eles, a condição do senhor dos mortos como "aquele que concede riquezas, pois as riquezas emergem debaixo da terra" (Platão, *Crátilo*, 403a). Somado a isso, Hades era denominado como "anfitrião de muitos" (*Hinos Homéricos*, 2.17), visto que todas as pessoas que morrem vão para o seu reino e ali vivem para sempre (Platão, *Crátilo*, 403b). Nesse sentido, o matrimônio de Perséfone – filha de Zeus – com Hades permitiria que o pai da jovem, e "Senhor dos Homens e dos Deuses", tivesse algum tipo de participação nos bens e riquezas do submundo, além de poder exercer autoridade sobre os seres humanos, tanto vivos quanto mortos. Embora Hades fosse o soberano do submundo, o seu matrimônio com a filha de Zeus ampliaria as redes de poder e influência de ambos os deuses. Seguindo esse viés, a representação da relação de matrimônio de Hades e Perséfone,

com o consentimento de Zeus, seria um reflexo de atitudes políticas entre soberanos humanos, para os quais as ações dos deuses forneciam sentido para as suas práticas político-sociais, além de justificá-las (ASSUMPÇÃO, 2017, p. 124). Entretanto, na história em quadrinhos e no “Hino à Deméter”, notamos que a reação de Deméter ultrapassou as expectativas de Zeus.

Deméter é representada privando os mortais da agricultura, pois, sem a colheita e sem os alimentos, os mortais começaram a morrer e, por conseguinte, não ofereciam honras aos deuses. Ou seja, privando os homens da colheita, a deusa também priva todos os deuses das dádivas dos sacrifícios e oferendas humanas. Zeus tenta remediar a situação trazendo Perséfone à sua mãe, porém Hades e a jovem filha de Deméter já haviam consolidado a sua união, por meio da metáfora da semente de romã que Perséfone ingeriu no mundo dos mortos. Dessa forma, a jovem ficaria seis meses acima da terra – com Deméter – e seis meses no submundo – com Hades (O’CONNOR, 2013, p. 56-63; *Hinos Homéricos*, 2.300-400). Segundo Junito Brandão (1986, p. 286), o mito explica o ritmo das estações e o ciclo da sementeira até a colheita. Por sua vez, identificamos que essa narrativa mítica também exprime a relação de complementaridade que existe mutuamente entre os seres – mortais e imortais – e destes com a natureza, além de destacar que tudo aquilo que vive, um dia perecerá. Nesse caso, cabe aos homens honrarem aos deuses, e estes, em reconhecimento à piedade humana, lhes garantem condições mínimas de existência. Ainda assim, se os deuses dependem dos sacrifícios e oferendas dos mortais para assegurarem a sua condição, é importante que estes tenham meios e condições de existir a cada estação do ano.

A HQ também desmistifica a perspectiva maniqueísta do deus Hades, que se desenvolveu entre as décadas de 1990 e 2000. Ao longo do século XX, tal divindade foi tomada como um vilão e a representação do mal nas animações e séries, fato esse que não encontramos como tópico na documentação antiga. Em nossa visão, tal estereótipo foi forjado e consolidado por meio de produções cinematográficas, como a animação *Hércules* (1997) da Disney. Nela, Hades é o principal antagonista da obra, sendo representado como o governante do submundo, conhecido pelo seu temperamento explosivo, pelos maus-tratos dados aos seus subordinados – Pânico, Agonia e Mégara –, e que vive tramando uma vingança contra o seu irmão, Zeus. Essa imagem foi reto-

mada na quinta temporada de *Once Upon a Time* (2015-2016), série produzida pela emissora estadunidense ABC. Logo, embora o Hades da mitologia grega não fosse particularmente malévolo, a versão da Disney o retrata como uma figura maligna, embora cômica. Essa interpretação do personagem foi bem-sucedida para a mídia, tornando Hades um dos antagonistas mais populares da Disney e um dos principais integrantes vilões da série da ABC. Os pontos citados podem ser desnaturalizados com os alunos e reconstruídos historicamente, a partir da HQ e do “Hino Homérico”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, concluímos que o Ensino de História tem muito a ganhar com o uso de linguagens e mídias alternativas, no desenvolvimento didático-pedagógico em sala de aula. Como havíamos manifestado, a atual conjuntura política, econômica, social e cultural do Brasil reforça uma formação (neo)tecnicista e mecanicista, na qual a percepção crítica da realidade e a preparação para que o sujeito se torne um cidadão ativo, em seu meio social, não integram o currículo escolar. Os nossos discentes têm sido formados para reproduzirem e interiorizarem práticas esperadas para a conformação da ordem social hegemônica.

Dito isso, como professores, temos a possibilidade de utilizar as HQs atreladas à cultura de massas e à cultura juvenil, para elaborarmos “táticas” que façam a diferença em meio a um mundo que preza pela homogeneização do sujeito, contribuindo para o aprimoramento da *consciência histórica* de nossos jovens. Logo, “ler” uma HQ com o olhar de um historiador ou de um professor pode ser um exercício de interpretação do passado e do presente. Para tanto, é necessário que se leia e se entenda a construção histórica da HQ – suas imagens, narrativas e estética – para que se consiga apreender e colocar em debates os temas e/ou as representações históricas escolhidas (ISOLAN, 2020, p. 245). Portanto, ao considerarmos os elementos fundamentais das HQ – como a sua temática, o seu contexto social de produção, o lugar social de seus autores e a representação que seus personagens manifestam – criamos alternativas ao ensino de Antiguidade, de tal maneira que os alunos aprendam qualitativamente a ler criticamente o mundo ao seu redor, e por meio de fon-

tes de informação diversas, assim gerando o letramento histórico e permitindo que pensem a sociedade em que vivem de modo ativo. Sendo assim, o planejamento pedagógico para uso da HQ é determinante para que façamos a diferença em sala de aula e em sociedade.

Os *Olimpianos* são HQs que formam um material paradidático importante para o docente da Educação Básica. Afinal, o roteiro, o texto e o aparato crítico congregam preocupações de lazer e aprendizado efetivo. Ademais, a HQ *Hades* possibilita refletir sobre os estereótipos produzidos sobre tal divindade, bem como refletir sobre questões de gênero, questões agrárias e sociais da Antiguidade que possibilitem o alargamento de visões atuais. As histórias em quadrinhos dos Olimpianos nos auxiliam a pensar trajetórias de diversos personagens, o que possibilita aos alunos perceberem as diferentes versões de uma história, bem como a subjetividade presente nelas. Assim, nas aulas de História, o quadrinho pode ser utilizado para ilustrar aspectos da vida social de comunidades do passado, bem como questionar o ser e estar nesse mundo atual. Afinal, embora esses quadrinhos sejam considerados históricos, não devemos esquecer que os seus discursos retratam muitas de nossas inquietações.

Ainda refletindo sobre o nosso objeto, destacamos que essa pesquisa avançará para o estudo da morte e de suas representações, comparando o texto da HQ com a documentação clássica, assim como para a análise da geografia do Hades (submundo) e o uso dos seus epítetos. Assim, buscamos criar recursos didáticos para os professores do Ensino Fundamental Anos Finais, com foco no 6º Ano, abordando questões ligadas às comunidades e culturas gregas, o seu imaginário e pautas apropriadas ao nosso tempo presente.

REFERÊNCIAS

Documentação

ANONYMOUS. *The Homeric Hymns and Homeric*. Trans.: H. G. Evelyn-White. Cambridge: Harvard University Press, 1932.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*, Ministério da Educação. Brasília, 2018.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394, de dezembro de 1996, Brasília, DF, 2005.

- BRASIL. Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN + Ensino Médio. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília, DF, s/d.
- MATO GROSSO DO SUL. *Currículo Referencial de Mato Grosso do Sul*, Secretaria do Estado e Educação - SED, Campo Grande, 2019. Disponível em: <http://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2019/07/Curr%C3%ADculo-MS-V28.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2022.
- PLATÃO. *Diálogos VI* – Crátilo (ou Da Correção dos Nomes), Cármites (ou Da Moderação), Laques (ou Da Coragem), Ion (ou Da Ilíada), Menexeno (ou Da Oração Fúnebre). Trad.: E. Bini. São Paulo: Edipro, 2016.
- O'CONNOR, G. *Hades: o senhor dos mortos*. Trad.: H. Machado. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2013.

BIBLIOGRAFIA

- ASSUMPÇÃO, L. F. B. de. A deusa Atena e Esparta – análises para além dos limites da guerra. In: DIAS, C. K. B.; SILVA, S. C.; CAMPOS, C. E. da C. (Orgs.). *Experiências religiosas no mundo antigo*. Volume I. Curitiba: Editora Prismas, 2017, p. 123-145.
- ASSUMPÇÃO, L. F. B. de. *As redes e as conexões políticas de Esparta e Agesilau II no século IV: um exercício de História Cruzada*. Tese (doutorado em História Comparada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de História, Programa de Pós-Graduação em História Comparada, 2019, 259 f.
- BARBOSA, L. M. *Faces do além: deuses e criaturas do mundo dos mortos grego*. Curitiba: Ed. Prismas, 2016.
- BRANDÃO, J. de S. *Mitologia Grega*. Volume I. Petrópolis: Vozes, 1986.
- CARVALHO, D. *A educação está no gibi*. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- CARVALHO, T. R. *Perséfone e Hécate: a representação das deusas na poesia grega arcaica*. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019, 133 f.
- CERRI, L. F. *Ensino de história e consciência histórica*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.
- COELHO, A. L. S.; BELCHIOR, Y. K. A BNCC e a História Antiga: uma possível compreensão do presente pelo passado e do passado pelo presente. *Mare Nostrum*, n. 8, 2017, p. 62-78.
- FUNARI, P. P. A importância de uma abordagem crítica da História Antiga nos livros escolares. *Revista História Hoje*, São Paulo, n. 4, p. 1-6, 2004.

- GIRARDET, R. *Mitos e Mitologias Políticas*. Trad.: M. L. Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- GUARINELLO, N. L. Uma morfologia da História: As formas da História Antiga. *Politeia*, Vitória da Conquista, v. 3, n. 1, p. 41-61, 2003.
- ISOLAN, F. B. História, distopia e fascismo: V de Vingança e o uso de História em Quadrinhos em sala de aula. In: CAMPOS, C. E. da C.; ASSUMPÇÃO, L. F. B. de.; SOUZA NETO, J. M. G. de. (Orgs.). *História em Quadrinhos em perspectiva para o Ensino de História*. São João de Meriti, RJ; Desalinho, 2020, p. 239-259.
- MIDGLEY, M. *The Myths We Live By*. London: Routledge, 2003.
- MOERBECK, Guilherme Gomes. Em defesa do ensino da História Antiga nas escolas contemporâneas: Base Nacional Curricular Comum, usos do passado e pedagogia decolonial. *Brathair-Revista de estudos celtas e germânicos*, v. 21, n. 1, 2021.
- RAMOS, P. *A leitura de quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2016.
- ROCHA, H. Linguagem e novas linguagens: pesquisa e práticas no ensino de História. In: ROCHA, H.; MAGALHÃES, M.; GONTIJO, R. (Orgs.). *O ensino de História em questão: Cultura histórica, usos do passado*. Rio de Janeiro: FGV editora, 2015, p. 97-120.
- RÜSEN, J. *Razão histórica: teoria da história: fundamentos da ciência histórica*. Trad.: E. de R. Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- RÜSEN, J. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. In: SCHMIDT, M. A.; BARCA, I.; MARTINS, E. de R. (Orgs.). *Jörn Rüsen e o ensino de história*. Curitiba: Editora UFPR, 2011, p. 23-40.
- SANTOS NETO, E. dos; SILVA, M. R. P. da. Introdução: Os gibis estão na escola, e agora? In: SANTOS NETO, E. dos; SILVA, M. R. P. da. (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e práticas educacionais: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015, p. 10-14.
- SILVA, G. J. da. *História Antiga e usos do passado: um estudo de apropriações da Antiguidade sob o Regime de Vichy*. São Paulo: Annablume, 2007.
- VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Orgs.). *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2015, p. 9-42.
- VERGUEIRO, W. *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.
- VERGUEIRO, W.; OLIVEIRA, M. J. de A. Os quadrinhos e o ensino de História: o conhecimento pela via da sensibilidade. In: CAMPOS, C. E. da C.; ASSUMPÇÃO, L. F. B. de.; SOUZA NETO, J. M. G. de. *História em Quadrinhos em Perspectiva para o Ensino de História*. São João de Meriti, RJ; Desalinho, 2020, p. 25-46.

VILELA, T. Os quadrinhos na aula de História. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2018, p.105-130.

NOTA

¹ Disponível em: <https://www.georgeconnorbooks.com/olympians>. Acesso em: 08/08/2022.



Artigo submetido em 15 de setembro de 2022.
Aprovado em 30 de novembro de 2022.