

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

INTERVENÇÃO PIBID HISTÓRIA UENP: MITOLOGIA GREGA E SUAS REPRESENTAÇÕES

ALEXANDRE AMANCIO BAZAN¹
NÉFILLY CECÍLIA DE LIMA²

Resumo: O presente trabalho pretende relatar a experiência de uma intervenção do PIBID-História/UENP realizada no colégio Rio Branco da Cidade de Santo Antônio da Platina – Paraná, com alunos de 1º Ano de Ensino Médio. A atividade tinha como objetivo explorar a mitologia grega enquanto representação na sociedade atual e propor reflexão destes usos com os alunos.

Palavras-chave: Mitologia. Usos do passado. Ensino de História.

Introdução:

A intervenção acerca da Mitologia Grega foi aplicada nos Primeiros anos matutinos do Colégio Rio Branco de Santo Antônio da Platina – Paraná pelos alunos Graduandos de História da UENP, (Universidade Estadual do Norte do Paraná) inscritos no PIBID (Programa Institucional de Bolsas Iniciação a Docência). Os bolsistas participantes são alunos dos cursos de Licenciatura de História, inseridos no cotidiano de escolas da rede pública onde os mesmos planejam e participam de experiências metodológicas de caráter inovador, que buscam a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem.

A aula foi aplicada nas salas dos primeiros anos 1º A, B e C da instituição, pelos alunos bolsistas Alexandre Amancio Bazan, André Massayuki Hoyassy, Elisa Theodoro de Souza, Néfilly Cecília de Lima, Ruhama Ariella Sabião Batista nos dias 15 e 16 de maio de 2014.

A escola localizada na área central da cidade, dispõe de 1455 alunos distribuídos em 55 turmas nos 3 períodos. A instituição é bem estruturada, possui biblioteca, laboratório de informática, laboratório de química, duas quadras cobertas, cantina e refeitório.

O Conceito de mitologia grega e de representação

Nossa aula sobre mitologia foi focada e voltada ao conceito de representação, o que aquilo representava para os gregos aquela época e quais suas representações e influências desses mitos hoje em nossa sociedade. A ideia era mostrar aos alunos, a significância desses mitos hoje em suas vidas.

¹ Graduando em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP ;xandersap@yahoo.com.br

² Graduanda em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP ;ncl92@bol.com.br

A aula foi apresentada através de exibição de slides, mostrando algumas representações de história em quadrinhos, marcas, músicas, filmes e as demais mídias para mostrar aos alunos a representação da mitologia nos dias atuais.

Foi ressaltado também que há um conceito de representação por substituição ou delegação de personagens, poderes e atributos. A representação não é uma cópia do real, sua imagem perfeita, espécie de reflexo, mas uma construção feita a partir dele

Representar é, pois, fundamentalmente, estar no lugar de, é presentificação de um ausente; é apresentar de novo, que dá a ver uma ausência. A idéia central é, pois, a da substituição, que recoloca uma ausência e torna sensível uma presença. (PESAVENTO, 2008, p. 40)

Em nossa sociedade moderna, muitos comportamentos míticos ainda aparecem aos nossos olhos, não que isto se trate de uma sobrevivência da mentalidade antiga, mas devido a alguns aspectos e funções do mito, os quais fazem parte do ser humano.

Os personagens das histórias em quadrinhos trazem presentes em seus desenhos e em seus diálogos os heróis mitológicos ou folclóricos. Hoje os super-heróis representam para nós o papel antes representado pelos deuses nas sociedades do passado (KNOWLES, 2008).

Esses personagens encarnam de tal maneira os ideais da sociedade que, qualquer mudança que aconteça nas suas formas de agir ou, em casos mais específicos, em se tratando da morte de um herói dos quadrinhos, ocasiona verdadeiras crises nas pessoas que são leitoras assíduas dessas histórias.

Os mitos foram relatados muito antes do advento da escrita e foram a base da maioria das religiões, filosofias, literatura e arte do mundo. Relatavam a poderosa expressão da imaginação humana por meio de uma forma de narrativa para criar uma linguagem universal. Contém o tesouro de pensamentos, formas linguísticas, imaginações cosmológicas, preceitos morais e que constituem a herança comum dos gregos.

Na História Antiga Grega a população tinha uma crença politeísta, e acreditava em vários deuses e seres míticos. Apresentamos aos alunos várias representações dos deuses e seres míticos: seres poderosos, muitas vezes envolvidos na criação e na destruição do Universo. Eles são parte das divindades, que também incluem fenômenos ou elementos da natureza. As explicações de eventos do clima, por exemplo, que aconteciam no dia a dia eram atribuídas aos deuses, adventos como vento, tempestade, chuva, seca entre outros.

Dentro do contexto da Mitologia Grega aparecem também os Heróis ou Semideuses que segundo os contos os Semideuses eram filhos de deuses com humanos que tinham uma

habilidade mais apurada. Heróis são humanos comuns cujos feitos são extraordinários, como Aquiles. Hércules e Perseu, por exemplo, têm mães mortais, mas os dois foram gerados por Zeus.

Mitos são uma forma que sociedades como a grega, que antecede a nossa em milhares de anos, tinham de tentar compreender o mundo à sua volta; eles existiram em diversos povos, e se assemelham de forma impressionante entre si, o que mostra como os seres humanos não são tão diferentes assim entre eles, indiferente das épocas, dos lugares e das formas de pensar. Os gregos cultuavam o corpo e as habilidades físicas, seus mitos são repletos de feitos heróicos e deuses que possuem personalidades humanas, sentimentos como amor e ira, não são bons ou maus, assim como as pessoas.

A aplicação das representações em sala de aula

Fizemos a comparação de algumas imagens como a figura mitológica do Pã (Lupércio ou *Lupercus*) sendo o deus dos bosques, dos campos, dos rebanhos e dos pastores na mitologia grega. É representado com orelhas, chifres e pernas de bode, amante da música, traz sempre consigo uma flauta. É temido por todos aqueles que necessitam atravessar as florestas à noite, pois as trevas e a solidão da travessia os predispunham a pavoros súbitos, desprovidos de qualquer causa aparente e que é atribuído a Pã; daí o nome pânico.

1389

Por outro lado, no imaginário cristão medieval, incorporou-se a imagem de Pã ao diabo principalmente pelo:

O grande modelo que influenciou toda uma iconografia diabólica foram as clássicas imagens de Pã e dos sátiros: criaturas meio homem, meio bode, com chifres, cascos partidos, olhos oblíquos e orelhas pontiagudas. A essa combinação a imaginação cristã acrescenta um ingrediente essencial: as asas de um anjo. Contudo, como se tratava de anjos caídos, as asas não poderiam ser de um pássaro que voa à luz do dia e sim de um morcego, que ama as trevas e de um modo absolutamente diabólico, vive de cabeça para baixo. (NOGUEIRA, 2000, p.58)

Utilizamos também como forma de representação e analogias ao tema proposto, um pequeno trecho do filme “300”, de 2007, sob direção de Zack Snyder, onde o mesmo narra a batalha das Termópilas. Paralelo ao recorte do filme, separamos algumas imagens de cenas do filme em contraponto com imagens da história em quadrinhos “Os 300 de Esparta”, escrito e desenhado por Frank Miller em 1998.

O objetivo era demonstrar aos alunos a influencia da crença dos espartanos em seus deuses, o que os fez enfrentar um grandioso exercito inimigo, com poucos homens, e como a representação é utilizada, suas diferenças entre uma mídia e outra (cinema e quadrinhos), e que, embora suas diferenças, narram e representam o mesmo fato.

Entre as imagens que selecionamos, podemos citar a “Mulher Maravilha”, super heroína criada por William Moulton Marston em 1941, que representava as amazonas, uma mítica tribo de mulheres guerreiras dos mitos gregos. A marca de roupas e calçados “Nike”, que sua logomarca faz alusão a “Niké”, deusa grega que personificava a vitória. Uma foto do lutador de MMA, Antônio Rodrigo Nogueira, conhecido por “Minotauro”, onde seu apelido sugere a mítica criatura grega.

Utilizamos também, o personagem “Kratos” do jogo de vídeo game “*God of War*”, lançado em 2005 pela empresa “SONY”. O personagem de acordo com a narrativa era um capitão do exercito de Esparta, que em dado momento passa a servir o deus grego da guerra, Ares.

Utilizando pequenos recortes do jogo em vídeos curtos, queríamos demonstrar aos alunos como a apropriação e representação dos mitos gregos são abundantemente utilizados nessa mídia. Desde o personagem principal, vitima de suas ações, se assemelha muito ao mítico semideus Heracles, até as representações de inúmeros deuses do panteão grego e seres e criaturas míticas, a ambientação do jogo e sua trilha sonora, dando ares de uma narrativa épica, remetendo aos grandes feitos de heróis gregos.

1390

Considerações Finais

Os alunos demonstraram um grande interesse em saber o que representava cada imagem e trecho de vídeos que mostrávamos a eles. Muitos ficaram surpresos ao descobrir que muitos dos personagens e mídias representadas que eles conheciam, tinham suas origens ou inspirações baseadas na mitologia grega.

Após a intervenção, postamos no blog criado pela equipe Pibid História/Uenp (<http://historiariobranco1.blogspot.com.br/>) duas perguntas sobre a temática abordada: 1- Qual o motivo de existirem mitos em nossa sociedade? 2- Quais são os nossos "mitos modernos"? Foram realizadas postagens por cerca de 30% dos alunos: 24 repostas.

Os alunos descreveram como principal motivo dos mitos existirem: “para contar sobre a necessidade que as pessoas tem ou teriam de explicar fenômenos que ocorrem ou

ocorriam de alguma forma”. Apontaram principalmente seres do folclore brasileiro e personagens do cinema e histórias em quadrinhos como mitos modernos.

Conseguimos perceber através das respostas dadas que o conteúdo foi bem aproveitado, que os alunos entenderam o conceito de representação, ficaram muito entusiasmados com a aula e conseguiram fazer esta ponte com as representações dos dias atuais que temos.

Referências Bibliográficas:

300. Direção de Zack Snyder. Roteiro de Zack Snyder, Kurt Johnstad e Frank Miller. Intérpretes: Gerard Butler, Lena Headey, Rodrigo Santoro, David Wenham. Los Angeles: Warner Bros, 2007, 1 DVD (157 min), widescreen, color.

300 de Esparta. Roteiro, desenho e arte final de Frank Miller. Pintada por Lynn Varley. Publicada pela editora DarkHorse. 1998. Publicada no Brasil pela editora Abril.

God of War. Sony Computer Entertainment / Santa Monica Studios. 2005.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos.** Tradução de Marcello Borges. São Paulo: Cultrix, 2008. 2002.

NOGUEIRA, Carlos Roberto F. **O Diabo no imaginário cristão.** Bauru: Edusc, 2000.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural/** Sandra Jatahy Pesavento. -2. Ed. 2. reimp. – Belo Horizonte: Autentica, 2008.