

## **O MITO DO HERÓI MITOLOGIA E DESENHO**

Solange Maria Pitombeira de Lima

Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Ceará, Ilustradora, Quadrinista, Estudante de Licenciatura em Artes Visuais (IFCE) e membro do grupo de arte ativista Os Aparecidos Políticos. Fortaleza, Brasil

### **RESUMO**

Contar ou tentar se expressar é algo inerente ao homem e à vida social que foi se moldando no decorrer de toda a nossa existência como *Homo sapiens*. Quando o homem primitivo rabiscava nas cavernas, ele estava deixando sua história impressa, tanto que séculos depois o homem contemporâneo fala sobre o mito do homem primitivo, o mito do homem que não diferenciava a realidade da imagem desenhada. Esta é a essência da Mitologia, do mito: são histórias tão antigas quanto o nosso surgimento; O artigo em questão explana sobre o mito do herói na atualidade, o utilizando como suporte para a produção de conhecimento crítico sobre a arte, além da produção artística com desenho de heróis criados por alunos do Ensino Fundamental. O trabalho traz essa ligação entre a História do mito do herói, o jovem e a arte.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mitologia, Herói, Desenho.

Na forma específica de mito de heróis, as histórias mitológicas estão presentes em todos os povos, desde tempos remotos, sendo até hoje um assunto constante no imaginário de crianças e jovens, permeando revistas em quadrinhos, desenhos, jogos eletrônicos, brinquedos etc. A pergunta que move esse trabalho é: podemos ensinar que o mito heróico tenta suscitar no jovem a consciência de suas forças e fraquezas e, assim, prepará-lo para a vida adulta, utilizando como meio a produção artística de heróis pelos alunos, e tendo como suporte heróis da atualidade?

### **1. O QUE DIZER DO MITO E DA MITOLOGIA?**

Segundo o dicionário, mitologia é uma “história fabulosa dos deuses, semideuses e heróis da antiguidade” (YUNES, 1974, p.502). Entretanto, ela não se resume apenas há isso ou um período, ela existe até hoje e está em constante metamorfose.

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

A mitologia está presente na maior parte das culturas humanas e se confunde com a própria História, porém as histórias mitológicas vão perdendo alguns fatos e ganhando outros. Elas transformam-se no decorrer dos anos, a maior parte do seu legado vem da linguagem falada, “no caso completamente novo para nós de uma História sem arquivos, sem documentos escritos, apenas existe uma tradição verbal, que aparece ao mesmo tempo como História.” (LÉVI-STRAUSS, 2007, p.37).

Para Tolkien, o mito teve sua origem junto à linguagem falada, pois

se foi através do mito que o homem aprendeu a explicar o mundo envolvente, então a palavra e o mito estão ligados desde a origem, e, se foi a percepção do mundo que desencadeou a crença num mito por detrás das coisas visíveis, concretas, então há uma verdade intrínseca a cada mito (RAPOSEIRA, 2006, p. 55).

Ele acreditava, assim como Strauss, que o “coração” do homem era composto de verdade, uma verdade inata. Um exemplo que ilustra bem isso é uma teoria clássica de Platão, na qual ele defende

que essas idéias de círculo, de triângulo, de linha, eram idéias perfeitas, inatas à mente, e é por existirem na mente que somos capazes de projetá-las, para o dizer de algum modo, na realidade, embora a realidade nunca nos ofereça um círculo ou um triângulo perfeitos. (LEVI-STRAUSS, 2007, p. 11)

As histórias mitológicas surgem nas mais variadas civilizações, como a ideia inata de um círculo ou de um triângulo pintado numa caverna por povos pré-históricos. É, como um bocejo ou as primeiras sucções de um bebê recém-nascido, “guardam uma forma universal, mesmo quando desenvolvidos por grupos ou indivíduos sem qualquer contato cultural entre si” (HENDERSON *in* JUNG, 2002, p. 110).

Quando recortamos um fato mitológico, deparamo-nos então com o mito, e como fragmento integrante da Mitologia, trata-se de um acontecimento a se constatar. Existem várias formas pré-existentes de mitos, muda-se apenas o seu conteúdo, como um copo que pode carregar em seu interior água, suco, vinho etc.

Além de contar parte da História da humanidade, o mito é também “uma forma de ordenar o caos original da criação do mundo, do qual decorrem muitas questões existenciais que o Homem coloca incessantemente sem obter qualquer resposta” (RAPOSEIRA, 2006, p. 36). Jogado no mundo, como poderia o homem explicar a chuva, a lua, o sol, o dia e a noite, senão lhe atribuindo um caráter fantástico?

Concluimos então que o mito é usado para explicar a realidade de forma simbólica.

## **2. O QUE DIZER DO MITO DO HERÓI?**

O mito do herói é uma explicação para a trajetória de vida da pessoa comum, explicação essa que, devido a determinadas circunstâncias, transformou acontecimentos pontuais e originais em histórias extraordinárias.

Etimologicamente, a palavra herói, no latim *serviäre* significa "conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil, donde herói seria o guardião, o defensor, o que nasceu para servir" (BRANDÃO, 1987, v.3, p. 15).

Desde as primeiras histórias de heróis até hoje, os mitos “variam muito nos seus detalhes, mas quanto mais os examinamos mais percebemos o quanto se assemelha na estrutura” (HENDERSON *in* JUNG 2002, p. 110). Assim, como defende Brandão

da Babilônia às tribos africanas; dos índios norte-americanos aos gregos; dos gauleses aos incas peruanos, todos os heróis, descontados fatores locais, sociais e culturais, têm um mesmo perfil e se encaixam num modelo exemplar (BRANDÃO, 1987, v. 3, p. 20).

Em essência e de modo simplificado, sendo um dos tipos de histórias mitológicas mais conhecidas, o mito do herói pode “ser descrito em três fases distintas: o chamado para a aventura, a iniciação e o retorno.” (O’CONNELL, 2010, p. 56).

Mas, independente de como se estruturam as histórias, o fim do herói é sempre o mesmo, pois

após alcançar o vértice do triunfo com a superação de provas extraordinárias, após núpcias e conquistas memoráveis, em razão mesmo de suas imperfeições congênitas e descomedimentos, o herói está condenado ao fracasso e a um fim trágico (BRANDÃO, 1987, v. 3, p. 19).

Mas todo fim é trágico e, ao trazer essa fatalidade no fechamento da história, o mito apenas hiperboliza a tragicidade do fim. Todo fim humano é trágico... Pois é a morte!

## **2.1. A RELAÇÃO ENTRE O FINAL DA ADOLESCÊNCIA E O MITO DO HERÓI**

A relação entre o momento de passagem do adolescente para vida adulta e a história do herói tem uma série de semelhanças. De acordo com Jung (2002), enquanto o jovem é convidado a cruzar seus limites físicos e psicológicos e se tornar um adulto, com todas as responsabilidades que este título carrega, o herói mergulha em sua aventura na qual tem que provar sua força e derrotar vilões que ameaçam a ele e a humanidade. A jornada do herói procura mostrar de forma simbólica “a luta humana em encontrar a identidade e um senso do significado de propósito” (O’CONNELL, 2010, p. 56).

Hoje, vivemos bombardeados por informações, mas elas passam rápidas e despercebidas. Na verdade, pouco temos para usar como exemplo para solucionar algum problema, onde o mito se encaixaria muito bem. Então, o conselho milenar é perdido, Campbell (1991). Bastaria apenas parar e observar um pouco as histórias mitológicas,

temos apenas que seguir o fio da trilha do herói. E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro (CAMPBELL, 1997, p 15).

A grande vitória do herói é interna, e, para nós que observamos seu desenrolar, é catártica. Esses encontros podem ser de ordem micro ou macro: “tipicamente, o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico-universais” (CAMPBELL, 1997, p 21).

## 2.2. EXPLANAÇÃO SOBRE DOIS MITOS DE HERÓIS DA ATUALIDADE

Os mitos de heróis contemporâneos seguem com uma diferença bem peculiar, agora eles não são mais filhos dos deuses ou possuem poderes divinos, mas sim são heróis por serem de outro planeta ou geneticamente superiores ao *Homo sapiens*.

Essas novas formas de narrar o mito do herói surgem num período de crise do mito, passamos por um empobrecimento do símbolo, da metáfora, Hopper (2001), essa crise esta refletida em grande parte das obras artísticas da atualidade que

aparentemente são anti-heróicas e antimíticas, louvam menos uma diferenciação dos deuses e mais seu repúdio, e a "libertação" que sentimos não vem de um delineamento mais preciso do panteão divino, mas da recusa à obediência nas formas conhecidas até então (HOPPER *in* CAMPBELL, 2001, p. 112).

Não aceitamos mais ser guiados pelos mitos, não queremos conselhos. Queremos nosso livre-arbítrio. Nesse novo contexto o herói ou é fruto da evolução ou de experimentos genéticos. O novo mito tem uma explicação atrelada às nossas conquistas racionais dos últimos séculos. Se nós entendemos, por mérito, grande parte do mundo que nós cerca, então por que não somos deuses? É bem como disse Nietzsche "Se existissem deuses, como eu suportaria não ser um?!" (HOPPER *in* CAMPBELL, 2001, p. 113).

E se o herói não é um de nós, é então um extraterrestre que veio para nos proteger, nos proteger de nós mesmos! Como o personagem icônico da DC Comics, o Superman (*vide* fig 1), que nasceu num planeta distante, mas foi enviado a terra numa pequena nave, pelo seu pai, Siegel (1938).

Qual a simbologia do aperfeiçoamento genético e da origem alienígena? É óbvio que é a explicação racional que demos aos nossos deuses, a história perdeu sua carga simbólica e se volta para conflitos morais do próprio herói. Mas a moralidade não existe sem o mistério, porque a existência do homem é um mistério.

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

O empobrecimento da metáfora e do símbolo gera hoje uma banalização, somos como uma engrenagem de toda a tecnologia que produzimos, “a educação se volta para o computador, as ideologias e tecnologias abundam, o próprio pensamento é técnico” (HOPPER *in* CAMPBELL, 2001, p. 114). Não olhamos mais para dentro de nós, perdemos a conexão com nós mesmos. O que nos motiva não são mais os mitos, mas ideologias, Hooper (2001). E onde mora o mistério espiritual da ideologia?

Sem ter mais consciência sobre os próprios mitos, o homem perde o elo que o liga a humanidade e ao mistério do seu surgimento. Enquanto o Capitão América (vide fig 1) defende a ideologia de servir na segunda guerra e ajudar sua pátria a ganhar e salvar os mais



Figura 1 – *Superman* e Capitão América

Fonte: Disponível em 26/11/2012 - < <http://kokocast.web161.f1.k8.com.br/wp-content/uploads/2012/05/01.jpeg>>

fracos, que são sempre seus conterrâneos e aliados, nos deparamos com “a metáfora radical que funciona internamente como uma maneira de correlacionar nossas experiências interna

e externa” (HOPPER *in* CAMPBELL, 2001, p. 116).

É tudo óbvio e simples demais. Será que foi pelo entendimento que empobrecemos o símbolo? Quem precisa explicar a chuva ou a origem do sol? Medos noturnos de sermos devorados por animais não existem mais. Mas quem irá nos ajudar numa jornada não externa, mas dentro de nós?

O que é experimentado hoje não é a falência dos mitos antigos, que possuem uma imagem superada ou menos relevante, mas sim

a falência de uma imagem do mundo e a quebra dos símbolos que funcionavam dentro dessa imagem. A consciência contemporânea rejeitou as formas "clássicas" do mito devido principalmente à visão dualista do mundo e à suscetibilidade a objetivações, literalismos e fixações que portavam. (HOPPER *in* CAMPBELL, 2001, p. 115).

Retrocedemos, voltamos a nós mesmo, voltamos aos sonhos, às anedotas primárias e à metáfora radical. Podemos ter desmascarado os deuses, mas do que valeu, se não nos tornamos um?

A tarefa do herói, a ser empreendida hoje, não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz; mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma (CAMPBELL, 1997, p.194).

Para o homem primitivo, segundo Campbell (1997), a grande questão era conseguir compartilhar o ambiente nas selvas com tigres dentes de sabre, mamutes e vários outros animais vorazes. Eles constituíam a manifestação do diferente, “os animais tornaram-se tutores da humanidade. Por meio de atos de imitação literal” (CAMPBELL, 1997, p.195).

Contudo, ainda de acordo com Campbell (1997), tanto os que tinham sua vida voltada para o mundo animal, como para o mundo vegetal foram sucumbidos pela vida social, pelo controle da sociedade. A partir daí, voltamo-nos para o céu, mas nossa ida ao céu não durou muito.



A descida das ciências ocidentais do céu para a terra (da astronomia do século XVII à biologia do XIX), bem como sua concentração, nos dias de hoje, por fim, no homem (na antropologia e na psicologia do século XX), marcam o caminho de uma prodigiosa transferência do ponto focal do milagre humano. Não o mundo animal, o mundo vegetal, nem o milagre das esferas; o mistério crucial é, em nossos dias, o próprio homem (CAMPBELL, 1997, p.195).

O herói de hoje, quando sai na sua jornada, representa um pouco de todas as histórias e parte do nosso destino, mas o herói deve ter consciência: é ele que deve orientar e salvar a sociedade, e não o contrário! “E no fim ‘todos carregamos a cruz do redentor’ — não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero” (CAMPBELL, 1997, p.195).

### **3. O MITO DE HERÓI NA ESCOLA**

A imagem do *superman* na mochila de um estudante de doze anos, no dia-a-dia, é apenas um borrão de cores perdidas entre tantas outras. É preciso que essa imagem produza conhecimento, que cause uma identificação ou uma retirada da zona de conforto.

Na arte e na vida, muitos são os que agem sem interrogar o mundo e muitos são os que ao interrogar ouvem a sua própria voz e não a do mundo. Assim é porque cotidianamente não nos permitimos ser trespassados pelo mundo, ou melhor, não nos damos conta deste trespassamento inevitável (ARAÚJO, 2007, p. 36).

Então, o conhecimento e reflexão que poderiam ser gerados por esse entendimento se perdem. O trabalho em questão pretendia fazer com que o jovem do sétimo e oitavo ano do Ensino Fundamental II se dessem conta do mito do herói, através das imagens presentes no cotidiano e pela criação e desenho de heróis. De acordo com Araújo (2007), quando uma imagem é produzida artisticamente, o artista está interrogando a si mesmo, assim como quem a observa. “Cumprido, neste caso, a metáfora do espelho. É o olhar que fixando-se nas coisas, reconhece-as e reconhece a si mesmo” (ARAÚJO, 2007, p. 36)

Utilizei como suporte para minha metodologia<sup>1</sup> a abordagem triangular da Ana Mae,



com o ver, o fazer artístico e o contextualizar. Levando-se em conta que as imagens produzidas pelo homem carregam essa identificação e questionamento, consigo e com o outro. As etapas de contato dos alunos com mito do herói seguiram o seguinte roteiro em sala de aula:

### 3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA E APRECIÇÃO ARTÍSTICA

Etapas:

- Pergunta informal sobre quais características devem ter os heróis/Mostra de imagens de heróis icônicos (*Superman*, Capitão America).
- Mostra em vídeo de dois jogos eletrônicos com personagens e histórias heróicas, *ICO* (vide fig 7 ), *Shadow of the Colossus*.
- Mostra de imagens com situações de pessoas comuns, praticando atos tidos como heróicos pelo senso comum.

Pretendia com essas etapas, desconstruir a imagem de heróis como personagens distantes do cotidiano.

No último tópico quando apresentei imagens de pessoas comuns praticando atos tidos como heróicos, os alunos se mostraram céticos e agiram com desdém. A imagem quando icônica do herói comercial era aceitável, mas, quando estava presente no cidadão comum, era motivo de chacota. Eu queria que eles pudessem perceber esse comportamento criticamente. Então lhes apresentei há algumas contestações do item “2.1 e 2.2”, mencionados anteriormente.

---

<sup>1</sup>é a construção, por parte do professor, de proposta de aulas e ações a partir do conhecimento dos fundamentos ou premissas de métodos, propostas ou abordagens divulgadas. Assim, os métodos estão á disposição de todos, mas a metodologia é criada por cada professor a cada proposta de trabalho nas aulas de Arte ou e, ações que integrem o componente arte” (PIMENTEL in BARBOSA, 2010, p. 212)

### **3.2. FAZER ARTÍSTICO: TÉCNICAS E DESENHO DOS PERSONAGENS.**

O fazer artístico requer prática, conhecimento, pois levar os alunos para a produção artística sem o mínimo de conhecimento sobre técnica é ser conivente com a prática presente por anos do fazer sem técnica. (BARBOSA;2005).

A partir do momento em que as pessoas pensam que tudo o que fizeram era arte, porque quando estavam na escola tudo que faziam era considerado adorável por seus professores, até então, não se tem mais uma teoria da arte (GOMBRICH *in* BARBOSA, 2005, p.35).

A autoexpressão deve ser estimulada em alguns casos e em determinados momentos, mas, para que o aluno desenvolva um trabalho com qualidade artística, é necessária uma base teórica e técnica, ou passará a existir, de acordo com Gombrich (2005), um nivelamento onde qualquer um pode ser artista. O sentido de aprendizado se perde.

Atualmente temos pintores competentes, sensíveis, mas que não possuem uma boa base em Teoria da Arte. “Não há tendência, não há objetivos, e não havendo objetivo não há como saber contra o que se opor. O próprio ímpeto revolucionário deixa de existir, pois não se pode estar contra algo indefinido” (GOMBRICH *in* BARBOSA, 2005, p.35).

Quando nos propomos a ensinar Arte temos que saber aonde queremos que o aluno chegue e deixar isso claro para ele, ou então será impossível ensinar. O aluno tem que ter a capacidade de discernir quando deve ficar satisfeito ou não com o que está produzindo, (GOMBRICH, 2005).

Foram então apresentadas aos alunos algumas técnicas básicas de Desenho para desenvolverem seus heróis(Vide fig 2). Uma forma comum de se ensinar Desenho voltado para *comics* é partindo da combinação de formas simples (circulo, triangulo, quadrado) sendo, o desenho desenvolvido e aparecendo no final, complexo (COUTO, 2007).

Ao final da aplicação do projeto, eles possuíam seus heróis finalizados em desenho(Vide fig 3) e um estreitamento com o que o é mito do herói.

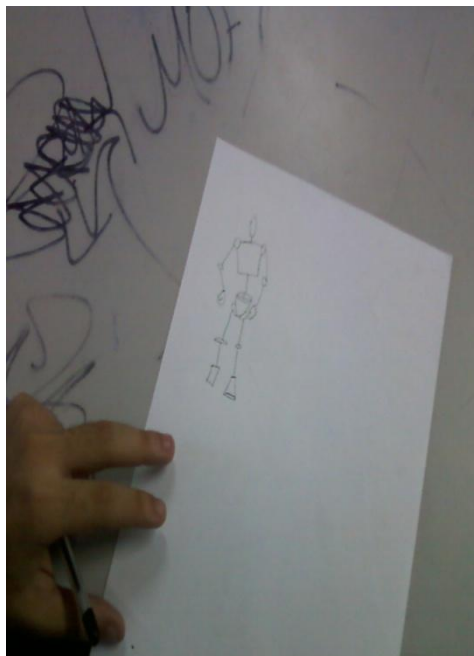


Figura 2 - Aplicação do projeto em 10/2012 - Estágio II

Fonte: Acervo pessoal

Foram feitas duas aplicações desse trabalho: no oitavo ano da Escola de Ensino Fundamental e Médio Clóvis Beviláqua (projeto Estágio Supervisionado I) e no sétimo ano Ensino Fundamental e Médio Clóvis Beviláqua (projeto Estágio Supervisionado II).



Figura 3 - Aplicação do projeto em 10/2012 - Estágio II

Fonte: Acervo pessoal /Desenho feito por aluno

## CONCLUSÃO

O desenho era o resultado físico das indagações suscitadas no começo do trabalho, era a parte palpável, poderia ser avaliado em técnica. Mas o entendimento sobre o que aquilo representava e o valor pessoal, era um mistério subjetivo, avaliar pela produção artística o entendimento sobre o mito/mito de herói é incerto. Gombrich como foi posto no trabalho defende uma produção artística que tenham bases fortes na teoria, na técnica... Mas estabelecer parâmetros para isso em arte, é difícil. Porque como no trabalho em questão, todas as tangencias e possibilidades da arte não permite, a meu ver, que ela se aprofunde, a principio, de maneira satisfatória em técnica, na escola.

Mas o trabalho é apenas a primeira pincelada de uma tela, e requer que vários outros estudos possam ser feitos, para aprofundar algumas questões do artigo.

## REFERÊNCIAS

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

AMARAL, Maria das Vitórias Negreiros. Os instantes da Abordagem Triangular na Arte/Educação (Cap. 2). **Uma abordagem triangular no Ensino de artes e cultura visual**. São Paulo: Cortez, 2010.

ARAÚJO, Anna Rita Ferreira de. **Encruzilhadas do Olhar**. Porto Alegre: Editora Meditação, 2007.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte – Educação: Leitura no Subsolo**. São Paulo: Editora Cortez, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **Mitos, Sonhos e Religião nas Artes**. Tradução por Angela Lobo de Andrade e Bali Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

\_\_\_\_\_. **O Poder do Mito**. Tradução por Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Editora Palas Athena, 1991.

\_\_\_\_\_. **O Herói de Mil Faces**. Tradução por Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1997.

COUTO, Mozart. **Curso Básico de Desenho**. São Paulo: Editora Escala, 2007.

JUNG, C. G. **A Natureza da Psique**. Tradução por Pe. Dom Mateus Ramalho Rocha Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. **O Homem e seus Símbolos**. Tradução por Maria Lúcia Pinho. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 2002.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Mito e Significado**. Tradução por Antônio Marques Bessa. São Paulo: Editora Record, 2007.

RAPOSEIRA, Sílvia do Carmo Campos. **“Tree by Tolkien”**: J.R.R. Tolkien e a Teoria dos Contos de Fadas. Tese de mestrado em Estudos Ingleses pela Universidade Aberta de Lisboa, 2006. Lisboa: Editora, 2006.

SIEGEL, Gerome. **Action Comics**. New York: Action Comics, 1938.

YUNES, Jorge M. **Dicionário ilustrado da língua portuguesa**. São Paulo: IBEP, 1974.