



**Obra publicada pela
Universidade Federal
de Pelotas**

Reitora

Isabela Fernandes Andrade

Vice-Reitora

Ursula Rosa da Silva

Chefe do Gabinete da Reitoria

Aline Ribeiro Paliga

Pró-Reitora de Ensino

Maria de Fátima Cossio

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação e Inovação

Flávio Fernando Demarco

Pró-Reitora de Extensão e Cultura

Eraldo dos Santos Pinheiro

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis

Rosane Maria dos Santos Brandão

Pró-Reitor Administrativo

Ricardo Hartlebem Peter

Pró-Reitor de Planejamento e Desenvolvimento

Paulo Roberto Ferreira Júnior

Pró-Reitor de Gestão de Pessoas

Taís Ulrich Fonseca

Editora e Gráfica Universitária - Conselho Editorial

Presidente do Conselho Editorial: Ana da Rosa Bandeira

Representantes das Ciências Agrárias: Victor Fernando Büttow Roll (TITULAR) e Sandra Mara da Encarnação Fiala Rechsteiner

Representantes da Área das Ciências Exatas e da Terra: Eder João Lenardão (TITULAR)

Representantes da Área das Ciências Biológicas: Rosangela Ferreira Rodrigues (TITULAR) e Francieli Moro Stefanello

Representantes da Área das Engenharias: Reginaldo da Nóbrega Tavares (TITULAR)

Representantes da Área das Ciências da Saúde: Fernanda Capella Rugno (TITULAR) e Anelise Levay Murari

Representantes da Área das Ciências Sociais Aplicadas: Daniel Lena Marchiori Neto (TITULAR), Eduardo Grala da Cunha e Maria da Graças Pinto de Britto

Representante da Área das Ciências Humanas: Charles Pereira Pennaforte (TITULAR), Lucia Maria Vaz Peres e Pedro Gilberto da Silva Leite Junior

Representantes da Área das Linguagens e Artes: Lúcia Bergamaschi Costa Weymar (TITULAR), Chris de Azevedo Ramil e João Fernando Igansi Nunes

Instituto de Ciências Humanas

Diretor: Prof. Dr. Sebastião Peres

Vice-Diretora: Profa. Dra. Andréa Lacerda Bachettini

Núcleo de Documentação História da UFPel – Profa. Beatriz Loner

Coordenadora:

Prof^a Dra. Lorena Almeida Gill

Membros do NDH:

Prof^a Dra. Lorena Almeida Gill

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Prof. Dr. Jonas Moreira Vargas

Técnico Administrativo:

Paulo Luiz Crizel Koschier

História em Revista – Publicação do Núcleo de Documentação Histórica – Prof.^a Beatriz Loner

Comissão Editorial:

Prof.^a Dra. Lorena Almeida Gill
Paulo Luiz Crizel Koschier

Conselho Editorial:

Prof.^a Dra. Helga I. Landgraf Piccolo (UFRGS)
Prof. Dr. René Gertz (UFRGS) (PUCRS)
Prof. Dr. Claudio Henrique de Moraes Batalha (UNICAMP)
Prof. Dr. Temístocles A. C. Cezar (UFRGS)
Prof.^a Dra. Beatriz Teixeira Weber (UFSM)
Prof.^a Dra. Maria Cecília V. e Cruz (UFBA)
Prof. Dr. Marcelo Badaró Mattos (UFF)
Prof.^a Dr.^a Tânia Salgado Pimenta (FIOCRUZ)
Prof.^a Dr.^a Tatiana Silva de Lima (UFPE)
Prof.^a Dra. Joan Bak (Univ. Richmond – USA)
Prof. PhD Pablo Alejandro Pozzi (Universidad de Buenos Aires).
Prof. Tommaso Detti (Università Degli Studi di Siena)

Editora: Lorena Almeida Gill

Editores do Volume: Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho | Felipe Radünz Krüger | Mario Marcello Neto

Editoração e Capa: Paulo Luiz Crizel Koschier

Imagem da capa: Los mejores cómics. Autor: <https://www.lacasadeel.net/2016/12/los-mejores-comics-regalar-2016.html>.

Pareceristas ad hoc:

Ciro Inácio Marcondes (Universidade Católica de Brasília) | Amaro Braga (Universidade Federal de Alagoas) | Alexandre Link Vargas (Universidade do Sul de Santa Catarina) | Thiago Vasconcellos

Modenesi (Universidade Tiradentes) | Savio Queiroz Lima (Universidade Federal da Bahia) | Sabrina Paixão (Universidade de São Paulo)

Editora e Gráfica Universitária

R Lobo da Costa, 447 – Pelotas, RS – CEP 96010-150 | Fone/fax: (53)3227 8411
e-mail: editora@ufpel.edu.br

Edição: 2022/2

ISSN – 2596-2876

Indexada pelas bases de dados: Worldcat Online
Computer Library Center | Latindex | Livre:
Revistas de Livre Acesso | International Standard
Serial Number | Worldcat | Wizdom.ai |
Zeitschriften Datenbank

UFPel/NDH/Instituto de Ciências Humanas

Rua Cel. Alberto Rosa, 154 - Pelotas/RS - CEP:
96010-770

Fone: (53) 3284 3208 -

<http://wp.ufpel.edu.br/ndh/>

e-mail: ndh.ufpel@gmail.com

* obra publicada em janeiro de 2023.



Dados de Catalogação na Publicação (CIP) Internacional
Simone Godinho Maisonave – CRB 10/1733
Biblioteca de Ciências Sociais – UFPel

H673 História em Revista [recurso eletrônico] : (Dossiê: A história através das mídias) / Núcleo de Documentação Histórica da UFPel – Profa. Beatriz Loner, v. 28, n. 1, dez. 2022. – Pelotas : UFPel/NDH, 2022 –
163 p. ; 4,3 MB

Semestral

e-ISSN: 2596-2876

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader

Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/HistRev/index>

1. História – Periódico 2. Mídias 3. HQ's 4. Filmes 5. Séries

CDD: 907

Os textos contidos neste volume são de responsabilidade exclusiva de seus respectivos autores. Salvo informação explícita em contrário, o(a)(s) autor(a) (es) respondem pelas informações textuais e imagéticas contidas no presente volume. O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada artigo é de inteira e exclusiva responsabilidade dos mesmos.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO PRESENTATION <i>Lorena Almeida Gill</i>	07
APRESENTAÇÃO DOSSIÊ DOSSIER PRESENTATION <i>Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho Felipe Radünz Krüger Mario Marcello Neto</i>	11
DOSSIÊ: A HISTÓRIA ATRAVÉS DAS MÍDIAS	
TRAUMA E TESTEMUNHO EM GRAMA, DE KEUM SUK GENDRY-KIM: QUADRINHOS SOBRE AS MULHERES DE CONFORTO TRAUMA AND TESTIMONY IN GRAMA, BY KEUM SUK GENDRY-KIM: COMICS ABOUT COMFORT WOMEN <i>Daniel Soares Duarte</i> <i>Leticia Chrisostomo Bortt Moreira</i>	13
THOR, QUADRINHOS E O ENSINO DA BELEZA E A JUSTIÇA DE PLATÃO THOR, COMICS AND PLATO'S TEACHING OF BEAUTY AND JUSTICE <i>Renis Ramos Silva</i> <i>Gelson Weschenfelder</i>	36
SHAZAM: O PARADOXO DA JUVENTUDE SHAZAM: THE PARADOX OF YOUTH <i>Diego das Neves Ribeiro</i> <i>Elbert de Oliveira Agostinho</i>	49
QUANDO OS SUBALTERNIZADOS TOMAM AS CENAS: O CINEMA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA WHEN THE SUBALTERNIZED DINATES TAKE THE SCENES: CINEMA AS A PEDAGOGICAL TOOL <i>Carine Medineira Buss Flores</i> <i>Erica Kirchhof Dias</i> <i>Fernando Souto Dias Neto</i>	67

<p>O HORROR “SOCIALMENTE RELEVANTE” DA EC COMICS: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “THE PATRIOTS” DE 1952</p> <p>THE “SOCIALLY RELEVANT” HORROR OF EC COMICS: AN ANALYSIS OF THE 1952 GRAPHIC NOVEL “THE PATRIOTS”</p> <p><i>Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso</i> <i>Rodrigo Cardoso Polatto</i></p>	<p>81</p>
<p>GUERRA E SEXO EM LOST GIRLS, DE ALAN MOORE E MELINDA GEBBIE</p> <p>WAR AND SEX IN LOST GIRLS, BY ALAN MOORE AND MELINDA GEBBIE</p> <p><i>Márcio dos Santos Rodrigues</i> <i>Suellen Cordovil da Silva</i></p>	<p>99</p>
<p>DESTRUIÇÃO CRIATIVA NA CAPITAL INGLESA: O CASO V FOR VENDETTA</p> <p>CREATIVE DESTRUCTION IN THE ENGLAND CAPITAL: CASE V FOR VENDETTA</p> <p><i>Felipe Radünz Krüger</i> <i>Mario Marcello Neto</i> <i>Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho</i></p>	<p>117</p>
<p>ARTIGO LIVRE</p>	
<p>“OS ASTROS DA 5º COLUNA”: REPRESSÃO POLICIAL NO RIO GRANDE DO SUL DURANTE O GOVERNO DE GETÚLIO VARGAS (1930-1945)</p> <p>“THE STARS OF THE 5TH COLUMN”: POLICE REPRESSION IN RIO GRANDE DO SUL DURING THE GOVERNMENT OF GETÚLIO VARGAS (1930-1945)</p> <p><i>Tamires Ferreira Soares</i></p>	<p>137</p>
<p>INSTRUMENTO DE TRABALHO</p>	
<p>OS ESTATUTOS DA SOCIEDADE ITALIANA UNIÃO E PHILANTROPIA EM PELOTAS (RS) (1877)</p> <p>THE STATUTES OF THE ITALIAN SOCIETY UNIÃO E PHILANTROPIA IN PELOTAS (RS) (1877)</p> <p><i>Elisabeth da Rosa Conill</i></p>	<p>154</p>

THOR, QUADRINHOS E O ENSINO DA BELEZA E A JUSTIÇA DE PLATÃO

THOR, COMICS AND PLATO'S TEACHING OF BEAUTY AND JUSTICE

Renis Ramos Silva¹

Gelson Weschenfelder²

Resumo: Este texto tem uma proposta sobre o uso dos quadrinhos para abordagens de ensino mostrando a relações do público que consome esse produto com a leitura, literatura, arte, história e o exercício do filosofar, principalmente pelo mito e a mitologia. O exercício do filosofar dialoga sempre com outra pessoa. Os conceitos que descrevem a perfeição e de como podemos compreender essa perfeição. Todos estes conceitos podem surgir em narrativas, como os clássicos realizavam, e aqui, fazemos pela figura mitológica de Thor nos quadrinhos. Utilizar Thor da Marvel Comics mesmo sendo um deus do panteão nórdico, representa muito bem a Beleza e o Belo, sendo seu martelo *Mjólnir* o símbolo da Justiça. Mas, como podemos falar da Beleza, do Belo e da Justiça descrito por Platão utilizando um personagem dos quadrinhos em sala de aula? E, sendo o personagem do panteão nórdico? Estaríamos empobrecendo a filosofia? Reduzir uma obra, conceitos e virtudes da filosofia platônica à mimeses seria correto? Responderemos cada uma dessas perguntas no decorrer deste trabalho. Falaremos utilizando o modelo platônico literário que ainda é utilizado em vários livros, textos filosóficos, científicos e em obras gráfico-literárias como os quadrinhos.

Palavras Chaves: Quadrinhos, Thor, Beleza e Justiça.

Abstrac: This text has a proposal on the use of comics for teaching approaches showing the relationship of the public that consumes this product with reading, literature, art, history and the exercise of philosophizing, mainly by myth and mythology. The exercise of philosophizing always dialogues with another person. The concepts that describe perfection and how we can understand that perfection. All of these concepts can arise in narratives, as the classics did, and here, we do it by the mythological figure of Thor in the comics. Using Thor from Marvel Comics, even though he is a god of the Nordic pantheon, represents Beauty and Beauty very well, with his *Mjólnir* hammer being the symbol of Justice. But, how can we talk about Beauty, Beauty and Justice described by Plato using a comic book character in the classroom? And, being the character of the Nordic pantheon? Are we impoverishing philosophy? Would it be correct to reduce a work, concepts and virtues of Platonic philosophy to mimesis? We will answer each of these questions in the course of this work. We will speak using the literary platonic model that is still used in several books, philosophical and scientific texts and in graphic-literary works such as comics.

Keywords: Comics, Thor, Beauty and Justice

¹ Graduado em Filosofia, Especialista em Neuroeducação e Filosofia.

² Pós doutorando no PPG de Educação -PUCRS. Doutor e Mestre em Educação. Graduado em Filosofia. Possui bolsa pós-Doutorado CNPq PDJ. - gellfilo@gmail.com

Introdução

A educação passa por desafios a todo o instante, devido a velocidade de mudanças tecnológicas, das linguagens fora dos muros das instituições de ensino, pelas precariedades que recaem sobre os profissionais e a profissão de educador e outros exemplos afim. A proposta de escrever sobre o uso dos quadrinhos para abordagens de ensino está em mostrar a relações do público que consome esse produto com a leitura, literatura, arte, história, filosofia e o exercício do filosofar. Devemos ter em mente o que dizem Novaes e Azeredo (2010, p. 07) que são inúmeros os desafios colocados frente à Filosofia, particularmente ao seu ensino, na perspectiva da necessária atualização da educação básica brasileira.

O ensino de Filosofia, como disciplina, já foi retirado da grade curricular, posta de volta e, novamente retrocede para exclusão ou na tentativa de diminuir seu propósito para a formação intelectual. É bem sabido que Kant, em citadíssima passagem, afirma que não se pode ensinar filosofia, mas apenas ensinar a filosofar (PORTA, 2007, p.21). O professor e doutor Mario Ariel (2007, p. 21) continua explicando que o filósofo de Könignberg quer dizer outra coisa do que geralmente se lhe atribui; assim, por exemplo, ele jamais entenderia por filosofia “história da filosofia” (algo que hoje, seria para nós uma primeira identificação).

A oposição que lhe interessa é entre uma ciência constituída como um conjunto de verdades e uma atividade da razão. Como a filosofia não é a primeira, mas propriamente a segunda, não há aqui o que ensinar no sentido de uma transmissão de conteúdos (PORTA, 2007, p. 21).

Bem, o exercício do filosofar dialoga sempre com outra pessoa. Isto é, entre quem fala sobre Filosofia e aquela que pensa a respeito de como filosofar. Em sala de aula, nos pátios das escolas, nas redes sociais, na varanda de casa, no ônibus indo para a escola ou voltando para casa, o exercício do Filosofar pode acontecer. Com os jovens, pode ocorrer durante uma aula, como a de filosofia, quando escutarem a professora ou professor falar, por exemplo, sobre o filósofo grego Platão (428 a.C.-347 a.C), de que ele ensinava em sua *Academia* sobre a Beleza e o Belo. Os conceitos que descrevem a perfeição e de como podemos compreender essa perfeição. E não apenas isso, ensinava que a sabedoria e a justiça são virtudes importantes para a pessoa que busca alcançar a verdade, o Bem, e, ser regente de sua própria vida longe da escravidão pelos vícios dos outros. E, aproveitando do instante, utilizando como exemplo, acrescentar que o personagem Thor das Histórias em Quadrinhos (HQs) da Marvel Comics e no cinema, mesmo sendo um deus do panteão nórdico representa muito bem a Beleza e o Belo, sendo seu martelo *Mjölnir* o símbolo da Justiça.

Mas, como podemos falar da Beleza, do Belo e da Justiça descrito por Platão utilizando um personagem dos quadrinhos em sala de aula? E, sendo o personagem do panteão nórdico? De uma mitologia diferente da grega! Estaríamos empobrecendo a filosofia? Reduzir uma obra, conceitos e virtudes da filosofia platônica à mimeses seria correto?

Responderemos cada uma dessas perguntas no decorrer deste trabalho. Mas, precisamos esclarecer e defender primeiro o elemento dos quadrinhos para o ensino como ferramenta disponível ao professor(a). A filosofia como disciplina, manteve sua escrita e ensino com uma linguagem rebuscada. A flexibilização do ensino através de uma linguagem, imagens e símbolos mais próximos da realidade dos alunos torna-se importante para uma aproximação e relação mais íntima para a compreensão de certos conteúdos e conceitos filosóficos.

Mito, Mitologia, Literatura e Quadrinho

Antigamente os mitos estavam relacionados as crenças e valores das religiões populares, mas com o passar do tempo, os pensadores nos ensinaram sobre o bom uso da linguagem onde as interpretações de maneira correta esclareciam os significados velados nas histórias, na figura dos personagens e nas situações envolventes como trama. A Filosofia fez com que relacionássemos o mito ao uso da lógica, por isso, *MitoLogia*. Por serem, narrativas (*mito*) voltadas para o entendimento (*logos*).

A mitologia e os mitos possuem até os dias de hoje um grande espaço para que contribuam na formação pessoal através de suas representações simbólicas somadas aos valores culturais, de identidade e com peso histórico/filosófico, por serem, também, facilmente trabalhados quando mesclados a literatura, haja vista possuir uma gama enorme de linguagens e opções para o seu desenvolvimento narrativo, por exemplo, contos de fantasia, os épicos, os filmes e os quadrinhos. Visto que os mitos e a mitologia proporcionam pela literatura um amadurecimento ético, estético e de conhecimento com os conceitos atrelados aos personagens e as narrativas.

Podemos encontrar a descrição em dicionários filosóficos sobre os *mitos* onde na “antiguidade clássica eram considerados um produto inferior ou deformado da atividade intelectual. A ele era atribuída, no máximo, ‘verossimilhança’, enquanto ‘verdade’ pertencia aos produtos genuínos do intelecto” (ABBAGNANO, 2007, p. 784).

Neste mesmo período, o da antiguidade clássica da filosofia, o filósofo grego

Platão, utiliza da mitologia em seus diálogos para proporcionar um novo sentido as narrativas elevando a mente das pessoas ao estado de *Bem*, logo que, o bem é o alcance pleno de sabedoria. Partindo de significados rasos atribuídos à religião popular contada pelos sacerdotes ou os rapsodos³ (poetas populares) nas praças públicas, o filósofo conduz um exercício dialético, com questionamentos e respostas fazendo chegar na compreensão de conceitos filosóficos, onde somente a consciência pela sabedoria poderia chegar, sendo uma herança de seu professor Sócrates por meio da *maiêutica*⁴.

A respeito do recurso socrático Giovanni Reale (2014) descreve o seguinte, “devemos recordar, em primeiro lugar, que a forma dialógica na qual são redigidos quase todos os escritos de Platão tem sua matriz na forma do filosofar socrático. Filosofar para Sócrates significa examinar, provar, curar e purificar a alma [mente]: e, segundo o seu parecer, isto só pode realizar-se através do diálogo vivo (ou seja, na dimensão da “oralidade”), que confronta imediatamente alma com alma e permite pôr em prática o método irônico-maiêutico” (p. 25).

Notamos a utilização deste recurso nos diálogos platônicos, relacionados a mitologia quando, por exemplo, são utilizadas as figuras das deusas como *Hera*⁵, *Atená*⁶ ou *Artêmis*⁷ como o plano de fundo da narrativa, tendo os demais personagens dialogando para encontrar a verdade⁸. As deusas representam nos diálogos a nossa consciência presente, sendo aspectos nobres da mente como entendimento pleno, inteligência e auto controle/disciplina e, nós, os leitores dos diálogos, fazemos parte destas conversas junto aos personagens, participando do cenário, da narrativa e, até mesmo, da conclusão na elevação dos conceitos. A respeito dessa metodologia platônica, Reale (2014) explica-nos como é que Platão chegou a desenvolver essa estrutura literária de algo que ocorria apenas em um diálogo presente, “Tratava-se de buscar reproduzir no escrito o discurso “socrático” imitando sua

³ Os rapsodos eram artistas que viajavam de cidade em cidade recitando poemas, principalmente os épicos que não eram de sua autoria;

Platão, República, 387b, 394b-d; Íon, 531c, 533 b-d;

⁴ Maiêutica arte da parteira; em *Teeteto* de Platão, Sócrates compara seus ensinamentos a essa arte, porquanto consistem em trazer à luz conhecimentos que se formam na mente de seus discípulos (ABBAGNANO, 2007, p. 734)

⁵ Deusa grega e esposa de Zeus, deusa que atribui ao jovem Alcides os doze trabalhos, sendo conhecido como o “Glória de Hera” ou HeraCles / Hercules; (Del Debbio, 2016, p. 193)

⁶ Deusa grega da Inteligência e da Estratégia militar, nascida da fenda da cabeça de seu pai Zeus;

⁷ *Artemisa* ou *Artêmis* é uma deusa grega da caça, está associada ao auto controle, direção/disciplina da mente, seus símbolos são a Lua na cabeça que mostra a mudança da mente para solução de problemas, o Arco e Flecha para a direção ou foco e auto controle;

⁸ Platão, *Fedro*, 229a-e; 230b; *República*, 328a, 380a, 451a; *Timeu*, 20e-21a.

peculiaridade, isto é, reproduzindo seu interrogar sem descanso, com todas as suspensões da dúvida, com os cortes imprevistos que impelem maieuticamente a encontrar a verdade sem nunca revelá-la inteiramente no sentido sistemático, mas solicitando a alma a encontrá-la, com as rupturas dramáticas que abrem estruturalmente perspectivas ulteriores de pesquisa: fazendo, enfim, uso de uma dinâmica especificadamente socrática. Nasce, assim, o *diálogo socrático* que vem a tornar-se mesmo um gênero literário adotado pelos discípulos de Sócrates e depois também pelos filósofos seguintes, do qual Platão foi provavelmente o criador” (p. 26).

Essa mudança, atribuída a Platão, coloca as narrativas em um novo patamar, saindo de um estado dormente para a mente, de tal forma que a fantasia (*ilusão*) que não era questionada, agora, desperta questionamentos construindo valores e conceitos filosóficos para um amadurecimento intelectual.

Claro que, da modernidade à visão contemporânea sobre o mito e a mitologia, segue em boa parte de entendimento o que descreve Nicola Abbagnano (2007), que, “a esfera da interpretação o ‘mito’ pertence as chamadas teorias naturalistas, que prevaleceram no século XIX na Alemanha. Segundo elas, o Mito é produto da mesma atitude teórica ou contemplativa que dará origem à ciência; consiste em tomar determinado fenômeno natural como chave para a explicação de todos os outros fenômenos [...]” (p. 785).

O modelo platônico literário ainda é utilizado em vários livros, textos filosóficos, científicos e em obras gráfico-literárias como os quadrinhos. A linguagem simbólica, estética e lógica obtida pela interpretação proporcionam uma contemplação filosófica quanto aos mitos, utilizando essa metodologia em conteúdos fantásticos.

Pegemos o *Mito de Thor* justamente para desenvolver a riqueza do simbolismo intelectual existente sobre si. Thor é prova da imortalidade da *narrativa (mito)*, onde podemos encontrar suas glórias e conquistas contadas de maneira romantizadas sobre suas bravuras e batalhas travadas nas lendas, sendo que encontramos diversas formas destes contos pela mídia nos quadrinhos.

Nos quadrinhos e na cultura Pop o deus do Trovão e seu valor mitológico talvez seja melhor representado quando falamos ao que está ligado a editora Marvel *Comics*. A editora é uma das veteranas em publicações semanais, mensais e, também, de especiais (*graphic novels*) de história em quadrinhos. Possui uma diversidade de personagens que vão de jovens poderosos, passando por famílias de mutantes à presença de seres interdimensionais e deuses que moldam realidades.

O mito de Thor representado nos quadrinhos pelo personagem homônimo da

Marvel possui vários arcos diferentes para nos ensinar através de suas ações aquilo que é perfeito em nossa mente, isto é, em nosso ideal quando pensamos e alcançamos a clareza do propósito de Thor. O deus do Trovão tem nos quadrinhos sua figura facilmente relacionada ao conceito de *Beleza*, o *Belo* e a *Justiça* vindas da literatura e filosofia platônica. Aspectos elevados da mente que precisam da relação e controle sob o aspecto mortal atribuídos ao corpo.

Mas, antes devemos esclarecer alguns pontos. Começemos pelo nome da editora, *Marvel* que, em sua tradução tem como significado maravilha, justamente a palavra que define o espanto filosófico que as pessoas que estudavam e buscavam alcançar a verdade tinham a cada nova descoberta. Enrico Berti (2007), define sobre a importância da maravilha na procura propriamente filosófica, quando diz que “A maravilha é consciência da própria ignorância e desejo de a ela se subtrair, ou seja, de aprender, de conhecer, de saber. A primeira tentativa de fugir à ignorância é o recurso ao mito, isto é, às narrativas dos poetas, que a seu modo fornecem uma resposta às perguntas dos homens” (p. 11).

A maravilha como abertura das leituras dos quadrinhos, nos coloca na ordem junto ao mito pela figura de Thor. A narrativa sobre Thor nos quadrinhos se desenrola em cima de desafios que o coloca realizando ou enfrentando tarefas que tragam amadurecimento pessoal e descobertas sobre si. Além de ações de auto sacrifício, caracterizando aprender a humildade, virtude essencial para um futuro rei. Sem este aprendizado, Thor ficaria impossibilitado de carregar o seu martelo após cair e ficar preso na Terra, punição atribuída por seu pai, o deus Odin. A punição era de que o martelo *Mjölnir* ficaria exposto para qualquer pessoa que fosse digna de carregá-lo/levantá-lo^{9 10}. Thor só poderia retomar seu martelo assim que fosse digno novamente, isto é, desde que aprendesse a humildade, mantendo-se em harmonia com sua essência. Quando aprendesse a humildade, agisse em defesa ou sacrifício, pondo-se no lugar de uma outra pessoa protegendo-a e oferecendo sua vida em troca, teria, então, a nova chance.

Thor na mitologia nórdica é muito diferente daquele apresentado nas hq's ou cinema da Marvel. Geralmente é descrito nos mitos com seus cabelos ruivos, o corpo muito robusto e musculoso, grosso em seus modos e comilão. Ele não é o preferido e/ou o preparado a vir substituir o deus Odin, mas sim seu irmão Balder. Entretanto, algo participa

⁹ Thor: O Renascer dos Deuses. Editora Panini Comics. Ed. Especial. Autores: J. M. Straczynski (roteiro), Oliver Coipel (desenhos), Mark Morales (arte-final) e Laura Martin e Paul Montes (cores). Originalmente em Thor #1 a #6. Data Lançamento 2011.

¹⁰ Thor, 2011. Disney, Marvel Studios e distribuído pela Paramount Pictures

de todas as representações feitas ou descritas, tanto nas narrativas épicas quanto nos quadrinhos, que é o martelo Mjölfnir. Na mitologia, o martelo Mjölfnir é um presente feito por anões a pedido de Loki e dado a Thor pelo seu meio-irmão.

Thor é uma das pedras fundamentais nos quadrinhos da Marvel Comics, que coloca o deus do Trovão como parte do grupo de heróis ligados aos arcos principais da editora. O personagem possui suas características de lendas e mitos dos contos clássicos, mas nos quadrinhos consegue-se flexibilidade e poesia para deixar mais próximo do universo em que está sendo trabalhado.

No universo dos quadrinhos na Marvel ocorre em certo momento que Thor é deposto de seu título de deus, expulso do reino e jogado na Terra vivendo como na sua forma mortal de Dr. Don Blake. A relação entre estes dois aspectos, um divino e outro profano, mostra que a harmonia entre consciência e nossas ações permanecem relacionadas. Mesmo em sua queda, Thor, com seu aspecto mortal de Dr. Don Blake possui conhecimento. Ele é médico e salva vidas, a distância que ele tem é de sua ‘essência’, sua consciência, justamente aquilo que lhe garante levantar o martelo, símbolo da justiça.

Por isso o martelo de Thor, o *Mjölfnir*, possui a representação da justiça. Não são todas as pessoas que podem carrega-la até passar por toda a jornada filosófica e reeducação pessoal. Tem que ser digno para isso, ter em mente valores justos que possam ser aplicados em todos os lugares e para todas as pessoas. Este conceito é importante para as pessoas, para as cidades e nações que podemos encontrar descrito em várias mitologias, textos filosóficos, políticos etc, de maneira velada. O uso deste ‘martelo’ deve sempre ocorrer quando necessário for o julgamento de uma pessoa que se demonstra tirânica, orgulhosa, vaidosa ou terrorista causando danos diretos física e mentalmente à vida de outras pessoas.

Temos a chance de realizar na leitura de um quadrinho, acompanhando a arte e o desenvolvimento narrativo dois movimentos, um contrário ao outro, naquilo que podemos compreender deixado por Platão em seu método literário. Um movimento vindo do alto, do plano inteligível (Ideal) e o outro vindo de baixo, do plano sensível (corruptível). Significa que, um pode vir da clareza pela consciência nos despertando e desvelando algo, enquanto o outro é o exercício que temos em aprender, errando, acertando, mas sempre tendo a experiência. Essa relação de algo como uma linha vertical entre Saber e não-Saber, Verdade e Opinião está impressa nos quadrinhos, e certo que, podemos encontrar no personagem Thor da Marvel Comics quando lemos sobre seus dois aspectos, o divino e o mortal.

A jornada de Thor o traz de um plano divino até a Terra, se relacionando de maneira amiga e ajudando mais tarde a proteger todas as pessoas, de acordo com temas e

conceitos da Filosofia Clássica como *philia*¹¹, *daimon*¹², *eidōs*¹³. Podemos fazer mais interpretações de conceitos atemporais como o relacionado a perfeição ideal (pelo divino) estando próximos das pessoas, isto é, a nossa consciência. A justiça que é uma virtude atribuída somente a pessoa que tem alcançado harmonia junto a todas as demais virtudes, desta maneira, podendo carregá-la para todo lugar consigo, como o faz Thor com seu martelo *Mjǫlnir*.

As imagens nos quadrinhos nos servem como ferramentas representativas, e, sendo o nosso intelecto (mente) a parte responsável por trazer clareza sobre estas representações, dos sentimento envolvidos na trama e dos personagens, para que possamos chegar a compreensão narrada. Assim como descrito por Victor Goldschmidt (1970) “onde, qualquer experiência de contradição pode despertar-nos” (p. 35).

As contradições serão encontradas a cada “degrau” da compreensão superada. As imagens deixam seu signo de lado, as emoções atreladas as estórias são superadas pela história, pelos conceitos compreendidos no instante lido e, agora refletidos podem ser explicados com clareza ou tomados para si (o leitor) como sabedoria. Devido a isso, o escritor Goldschmidt (1970) descreve que as “experiências de contradição podem nos despertar” (p. 35).

O Mito, Thor, Justiça e a jornada do Herói

O movimento de duplo sentido entre os planos inteligível e sensível descrito pelo filósofo Platão¹⁴ ocorre nos quadrinhos quando estamos lendo os *diálogos*. O jogo de palavras se justifica por encontrarmos nos diálogos dos personagens, que lemos e acompanhamos, o desenrolar da estória entre heróis e vilões, verdade e falsidade, assim como, temos os diálogos platônicos que precisamos lê-los e acompanhar em uma conversa que coloca-nos, também, problemas diversos para chegar a uma conclusão verdadeira. Justamente a linha vertical entre Saber e Não-Saber demonstra a subida intelectual pela jornada filosófica, muito parecida com a *Jornada do Herói* descrita pelo escritor e mitólogo Joseph Campbell (1990), em sua obra *O Poder do Mito*. Segundo ele, “[...] a jornada do herói

¹¹ Encontrado na filosofia descrita por Platão e Aristóteles, o termo é traduzido geralmente como amizade.

¹² *Daimôn* não tem inicialmente uma associação negativa em grego. Nos poemas épicos homéricos, *daimôn* pode designar um deus ou espírito guardião, geralmente um do qual a identidade não é reconhecível para as pessoas.

¹³ Conceito que na historiografia da filosofia é denominado “ideia” platônica. Entre as propriedades da ideia está especialmente sua função de possibilitar o conhecimento. Giovanni Reale define, também, como “visão” o que daria o sentido de ter visão da verdade, clareza, entendimento;

¹⁴ Platão, *Timeu*, 45b-48c

não é para negar a razão. Ao contrário, pela superação das paixões tenebrosas, o herói simboliza nossa capacidade de controlar o selvagem irracional dentro de nós” (p. 08).

Campbell (1990) explica que devemos admitir, dentro de nós, o enfebreamento carnal, lúbrico, endêmico à natureza humana (p.08). E, Bill Moyers descreve na entrevista que fez com Campbell, a respeito da *Jornada do Herói*, escrita na obra do ‘*Poder do Mito*’ o seguinte, “ironicamente, o fim da jornada do herói não é o *engrandecimento do herói*. ‘Não se trata’, ele o afirmou [Campbell] em uma das suas conferências, de identificar quem quer que seja com qualquer das figuras ou poderes experimentados. O iogue hindu, lutando por se libertar, identifica-se com a Luz e jamais retorna. Mas ninguém que abraçasse o propósito de servir aos outros se permitiria tal evasão. O objetivo último da busca não será nem evasão nem êxtase, para si mesmo, mas a conquista da sabedoria e do poder para servir aos outros. Uma das muitas distinções entre a celebridade e o herói, ele dizia, é que um vive apenas para si, enquanto o outro age para redimir a sociedade” (CAMPBELL, 1990, p.09).

A jornada do herói é uma jornada filosófica de elevação intelectual que precisa ser experimentada pelo uso da imagem, desde que se compreenda o ‘que é’ a imagem. E, esta subida da ‘imagem’ ao ‘entendimento’ ocorre nos quadrinhos.

Os traços, as pinturas, desenhos, cores, a representação do Herói, tudo isso em nosso pensamento precisa alcançar algo compreensivo, com significados de clareza sobre algo que estamos experimentando ao lermos. A Arte, a Ciência, a História, a Linguagem, a Religião são todas áreas de conhecimento transpassadas pela Filosofia de alguma forma e todos esses campos possuem imagens, símbolos e linguagens que se aproxime de cada público expectador.

A lista de problemas filosóficos está sempre incompleta e submetida a constante revisão. Não existe, por assim dizer, um catálogo deles fixado por uma instância externa à própria filosofia, e do qual ela poderia se servir. Os problemas da disciplina – e por sua própria natureza – não estão ali prontos, esperando simplesmente que o pensador os tome. A sua construção (e não tão-só e em primeira linha a sua resposta) é parte essencial do trabalho filosófico (PORTA, 2007, p. 64).

A mitologia e os mitos como proposta filosófica pelos quadrinhos atingem com grande sucesso este objetivo de representar e gerar a possibilidade do diálogo com conceitos velados, ajudando a compreender características de criaturas mitológicas de culturas antigas

e de outros países. Vendo como possa ser uma *mantícora*¹⁵, um *basilisco*¹⁶ ou um *centauro*¹⁷ para depois compreender o valor conceitual que cada uma destas criaturas possa carregar. Os quadrinhos e até mesmo os filmes possuem um poder imagético formidável para trazer pela arte e literatura representações que facilitem a transmissão dos conceitos velados.

As histórias em quadrinhos trabalham de maneira maleável, leve, lúdica e atrativa diversos conteúdos, além da filosofia, encontrando em suas narrativas as personagens construídas e fundamentadas em conceitos como “justiça”, “liberdade” e, de valores e fatos históricos, onde suas falas são realizadas com grande peso político, ético, estético etc.

Compreendemos que a nossa formação intelectual se constrói com brincadeiras, lazer, leituras e conversas desde tenra idade que em alguns casos são retirados os créditos de nossa formação moral e ético por se tratar de algo ‘banal’, neste caso, o uso dos quadrinhos. Como fala o pai de Calvin repetida vezes nas charges de Calvin e Haroldo (WETTERSON, 2009, p. 19) que “isto forma caráter”, nos dando conta que os quadrinhos estão ensinando isso pela imagem.

Os quadrinhos introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais interessantes e importantes enfrentadas por todo ser humano – questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas importantes (IRWIN, 2009, p. 11). As crônicas dos quadrinhos perpetuam conhecimentos históricos, ensinam ou passam uma mensagem de maneira poética, mas não menos importante ou verdadeira. Até o observador mais casual sabe que essas histórias são cheias de ação, aventura, suspense e um incrível trabalho de arte. Mas pouquíssimas pessoas percebem que elas também merecem séria atenção intelectual, por suas fascinantes apresentações de temas e ideias com profundidade filosófica. (IRWIN, 2009, p. 11).

Ensinar sobre os mitos, como o do deus do Trovão, Thor, utilizando os quadrinhos facilitará para os adolescentes como iniciantes na leitura. Por isso, a utilização destes recursos ser importante para aproximar as pessoas do conteúdo sobre Mitos, não apenas na aula, indo muito além, no dia a dia na vida das pessoas (WESCHENFELDER,

¹⁵ Ente mitológico grego, de corpo tripartido pelas espécies de leão, serpente e cabra.

¹⁶ Espécie de serpente mitológica que desliza por debaixo da terra e pode petrificar animais e pessoas;

¹⁷ Figura mitológica híbrida, com corpo de cavalo e cabeça de Homem.

2017).

Claro que, as histórias em quadrinho vão além, como grande conteúdo de linguagem atual e de referências clássicas com signos, símbolos, significados e conceitos engendrados na linguagem. Os quadrinhos e os romances gráficos ocupam um espaço artístico singular no espectro da narrativa de ficção.

Assim como os filmes e programas de televisão, eles fazem um poderoso uso da imagem. Mas, como os romances e os contos, eles permitem a cada um de nós ritmar a própria experiência de suas formas de apresentação. A mescla de prosa e arte visual é vigorosa, e as apresentações vívidas de ideias reverberam muito tempo depois de fecharmos suas páginas coloridas (IRWIN, 2009, p. 11).

No caso do herói *Thor*, trabalhamos até aqui a relação dele com os conceitos de *Beleza*, *Belo* e *Justiça* representados pela sua figura em harmonia entre o plano divino e terreno, e, de seu martelo *Mjholmir* pelo peso da justiça sendo utilizado para destruir vícios, defeitos, falsidades e injustiças.

Considerações finais

Concluimos que os mitos e a mitologia possuem ainda grande significado e uso para a educação, sendo que, não mais pelo sentido pobre utilizado na religião popular ou como estória descartável e, sim, como significado narrativo para nossa educação intelectual, lógica, estética e ética.

Assim, como o uso da mitologia e dos mitos, os quadrinhos com o passar do tempo, alcançaram novos níveis através da arte propostas pelos desenhistas e com os roteiros mais elaborados, possuindo muito mais poética e a flexibilidade simbólica de conceitos para a melhor compreensão e exercício filosófico.

Graças ao cinema, internet e quadrinhos ficou muito mais difundido para as pessoas conhecerem alguns dos deuses da mitologia nórdica como Odin, Friga, Loki e Thor, mas claro que de maneira espetacular. O amadurecimento da literatura gráfica através dos quadrinhos permitiu o retorno da reflexão em caráter popular. Os quadrinhos carregam outros significados importantes velados que merecem ser iniciados.

Podemos encontrar, entre outras coisas, a relação com conteúdos filosóficos profundos como ponto de partida para leituras futuras de conteúdos mais densos como o *Timeu*, *Fenomenologia do Espírito*, *E assim falou Zaratustra* e *O Ser e o Nada*. Os quadrinhos são expressões de arte, elaboradas com precisão, proporções que respeitam a linguagem

matemática e geométrica. Necessário para a distribuição dos quadros, proporção que esteja ligado a movimentação, a leitura dos quadros e das falas dos personagens, da sequência e a compreensão narrativa, da interpretação dos conceitos e de valores associados para cada personagem no decorrer da crônica.

Os quadrinhos nos permitem relacionar as histórias e os valores de Thor com conceitos da filosofia platônica como *Beleza* e *Justiça*, direcionados para uma educação de nossa Alma (mente), isto é, com o uso das imagens, da poética e da linguagem para elevarmos a nossa *percepção* dos sentidos ao *entendimento* pela consciência, alcançando o nosso estado filosófico pela literatura ou o *diálogo socrático*.

Além disso, não empobrece a Filosofia, porque não ocorre uma diminuição no conteúdo, oposto a isto, uma aproximação de linguagens e imagens entre mundos. Para, assim, reascender a Beleza como busca na pessoa que esteja lendo. Como ferramenta para a busca por estudos, pesquisa e ciência, aumentando vocabulário e referências bibliográficas muito além dos quadrinhos.

O quadrinho de Thor da editora Marvel, possui inúmeras narrativas fantásticas, mas o que sustenta o personagem está relacionado a perfeição do campo ideal. E com isso, podemos dizer que a filosofia platônica pode ser dialogada utilizando a história em quadrinhos da Marvel como ferramenta facilitadora. A arte nos traços, a profundidade e perspectiva das cenas, a movimentação e os corpos dos personagens, no uso das cores para nos fazer sentir confortáveis ou nos causando repulsa, nas fontes utilizadas para demonstrar a fala, pensamento ou recordação dos personagens, tudo isso, possuem técnica, sentimento e propósito. Engendrado em toda a parte técnica os valores conceituais de virtude como sabedoria e justiça, além da compreensão da Beleza e do Belo pela figura mitológica e filosófica de Thor.

Desta forma eles, os jovens, encontrarão em seus *hobbys* e leituras dentro de uma cultura Pop, uma linguagem velada com conteúdo épico, místico-filosófico, despertando suas jornadas heroicas, fazendo se (re)descobrirem.

Referências

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Ed. Revista e ampliada. São Paulo: Martins Fontes, 2007

BERTI, Enrico. **No Princípio era a maravilha**. As grandes questões da filosofia antiga. Tradução de Fernando Soares Moreira. São Paulo: Edições Loyola, 2010

- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990
- GOLDSCHIMIDTA, V. **A Religião de Platão**. 2ª Ed. Tradução de Ieda e Oswaldo Porchat Pereira. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1987
- IRWIN, William. **Super-Heróis e a Filosofia: Verdade, Justiça e o Caminho Socrático**. Coletânea de Matt Morris e Tom Morris. Tradução Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2009
- NOVAES, José L. C. Azevedo, Marco A. O. de.. **A Filosofia e seu Ensino: desafios emergentes**. Porto Alegre. Ed. Sulina, 2014
- PLATÃO. **Fedro ou Da Beleza**. Tradução e notas de Pinharanda Gomes. 6ª ed, Lisboa: Guimarães Editores, 2000
- PLATÃO. **Mênnon**. Texto estabelecido e anotado por John Burnet. Tradução de Maura Iglésias. Ed. PUC-Rio; Loyola, 2001
- PLATÃO. **A República**. Introdução, tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. 9ª Ed. Lisboa: Fundação Callouste Gulbenkian, 2005
- PLATÃO. **Timeu-Crítias**. Tradução do grego, introdução e notas de Rodolfo Lopes. Coimbra: Universidade de Coimbra – Faculdade de Letras, 2011
- PLATÃO. **Teeteto e Crátilo**. Tradução direta do grego por Carlos Alberto Nunes. 2ª Ed. Bélem: Universidade Federal do Pará, 1988
- PORTA, A. Mario. **Leituras Filosóficas**. A Filosofia a partir de seus problemas. 3ª Ed. São Paulo. Edições Loyola, 2007
- REALE, Giovanni. PLATÃO. História da Filosofia Grega e Romana. Vol. III. São Paulo: Edições Loyola, 2014
- SANTOS, J. Trindade. **Para ler Platão: o problema do saber nos diálogos sobre a teoria das formas**. Tomo II. São Paulo: Edições Loyola, 2008
- SANTOS, J. Trindade. **Para ler Platão: Alma, cidade, cosmo**. Tomo III. São Paulo: Edições Loyola, 2009
- WETTERSON, Bill. **A Hora da Vingança**. As aventuras de Calvin e Haroldo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009
- WESCHENFELDER, G. V. **Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes em situações de risco**. Tese de Doutorado. Programa de pós Graduação em Educação, Universidade LaSalle, 2017.