

ORESTES

DE EURÍPIDES
EM QUADRINHOS



clássicos
em HQ

POR TEREZA VIRGÍNIA RIBEIRO BARBOSA
E PIERO BAGNARIOL

EDITORA
Peirópolis

ORESTES

de Eurípides, em quadrinhos

**MATERIAL
DIGITAL DO
PROFESSOR**

por
Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa
e Piero Bagnariol

 Peirópolis

SUMÁRIO

1. CARTA AO PROFESSOR

Por que Orestes em quadrinhos?	3
Contextualização da obra - o tempo	5
O gênero da obra	6
A circunstância do gênero no contexto ateniense	7
O contexto mítico e religioso da obra	8
O espaço de realização do drama	9
Eurípides: acenos biográficos	10
Estrutura e forma da tragédia	
O enredo - o ciclo de Troia	12
Resumo da história	13
Sorte da obra	14
A obra em quadrinhos	15
Figuras de pensamento e figuras retóricas	
História do pensamento	17
História da moda com fins de explicar a "história da literatura grega em Orestes de Eurípides"	18

2. ORIENTAÇÕES PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Pré leitura	19
Informações paratextuais • Atividades • Glossário	
Leitura	
Pós leitura	19
Etimologia • Vamos falar grego?	

3. ORIENTAÇÕES PARA OUTRAS LINGUAGENS

3.1 ARTES

Pré-leitura	22
O Atlas Mnemosyne	
Leitura	
Pós-leitura	23
Recursos visuais e referências iconográficas • Pichação e <i>graffiti</i> • Atividades • Identidade visual com grafite e pichação.	

3.2 HISTÓRIA

Pré leitura	26
A civilização grega e a Pólis.	
Leitura	
Pós-leitura	27
A importância da genealogia	

4. APROFUNDAMENTOS

Pré leitura	30
A mulher na Grécia antiga	
Leitura	
Pós-leitura	32
A violência doméstica e urbana • Atividades • A história da loucura • Atividades	

5. REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

Atividades • Elaboração de atividades com histórias em quadrinhos e fanzines	35
--	----

6. BIBLIOGRAFIA COMENTADA	40
----------------------------------	----

1. Carta ao professor

Por que *Orestes* em quadrinhos?

Orestes é uma tragédia antiga, escrita e encenada por Eurípides na cidade de Atenas, Grécia. As tragédias são encenações dos grandes dramas familiares (resultantes de traições, assassinatos, abandonos, usurpações, incestos, abusos de todo tipo) com representação de ascensões ou derrocadas terríveis.

Todos estes crimes são relatados em textos elegantes e até sofisticados, com utilização de linguagem filosófica, política, dramática e retórica, além de, é claro, utilizarem a linguagem do dia a dia e a linguagem jornalística. Estes componentes garantem para o conjunto uma variedade e multiplicidade interessante: são capazes de atender a públicos de todas as camadas sociais, de idades e níveis intelectuais diversos e com interesses variados. Logo, portanto, se percebe o valor dessas obras que viajaram cerca de 26 séculos para chegarem até nós muito bem conservados e vigorosos.

Mas, infelizmente, a leitura das tragédias é laboriosa e a encenação delas, onerosa. Para se levar à cena uma tragédia recursos significativos são demandados e, por isso, dificilmente, se vê na agenda cultural das grandes cidades um espetáculo integral de um texto trágico da Antiguidade. Nas regiões menos favorecidas e mais remotas eles sequer são cogitados. O fato de o Brasil não ter, atualmente, condições concretas

de montagens e encenações desses textos de obras que são fundamentais e deveriam fazer parte do repertório cultural de todo cidadão bem formado.

Esta HQ, ao ser adotada por grande número de escolas por todo o Brasil, possibilitará a um amplo público jovem o contato com uma das mais expressivas obras da humanidade. Seu texto está bem calcado no texto da tragédia euripidiana *Orestes*. Trata-se de uma tradução, termo a termo, direta do grego, sem cortes de cenas ou de partes corais. Nos quadrinhos aproveitou-se o texto que foi integralmente traduzido pela Trupe de Tradução e Encenação de Teatro Antigo – Trunersa, grupo de pesquisadores, helenistas, tradutores e artistas vinculado à Universidade Federal de Minas Gerais. O texto completo também foi publicado em livro e está disponível no mercado.

Com o objetivo de adaptar o texto para os quadrinhos, foram necessários alguns cortes e adaptações, sem comprometer a coesão do texto. Para aprendiz e leitor iniciante da tragédia grega, esta versão tem a vantagem de oferecer uma comunicação mais imediata e bastante vinculada ao universo do jovem, ao utilizar recursos da dinâmica visual e cênica e reproduzir – no limite do papel ou tela – o movimento dramático da ação. Assim, já que não se tem a possibilidade de ver a encenação ao vivo, a cores e coletivamente em grandes teatros a céu aberto, figurou-se no volume o teatro dentro do teatro!

Os aparatos técnico e cênico para a ereção de um espetáculo e para sua circulação que exige a ocupação de espaços teatrais de grande porte com amplificação da voz dos atores, iluminação, custeio da caracterização de personagens com figurino próprio, além da formação prática e manutenção de um elenco com ensaios cotidianos foram suprimidos para serem recuperados pelo desenho dramático criado pelo quadrinista.

Some-se a isso o fato de termos – como sustentação – o enredo forte e impactante de Eurípides pronto para a quadrinização e facilmente assimilado em narrativa ligeira e instigante.

Por que *Orestes* é importante?

1. Trata-se de um drama familiar que tange inúmeros golpes vividos por numerosas famílias brasileiras, a saber, a traição entre familiares, as disputas pelos direitos de herança, o relacionamento sexual problemático entre parceiros da mesma família nuclear, o abuso de poder entre os ancestrais sobre seus descendentes, a ambição desmedida e a opressão dos mais frágeis, infanticídios e crimes de morte por causa de apropriações indevidas entre parentes, etc;
2. Trata-se de um drama que revela os bastidores do poder e com isso prepara o espectador/leitor para a prática da cidadania e da democracia. *Orestes* exhibe – sem subterfúgios – os crimes políticos de famílias abastadas, sem escrúpulos e com sede de mando, que oprimem um povo e uma cidade com seus desmandos;
3. Trata-se de uma obra universal, que serviu de matriz para a escrita de inúmeras outras. Entre elas, nada mais nada menos que *Hamlet*, de Shakespeare. (cf. p. 17 o verso de

Hamlet, proferido em primeiro tempo por Orestes “morrer, dormir, mais nada”). Há também alguns exemplos de autores brasileiros que se inspiraram nesta obra clássica, como o grande escritor Machado de Assis que, ao escrever o conto *Pílades e Orestes*, faz uma homenagem ao jovem assassino de sua mãe¹. Mario de Andrade também dedicou a essa dupla grega de amigos o conto intitulado *Frederico Paciência*. Com o foco no matricídio e na irmã de Orestes, *Electra*, veremos em cores e tonalidades brasileiras a “trinca perversa” – Orestes, Pílades e *Electra* – na tragédia *Senhora dos afogados*, de Nelson Rodrigues. Por fim, com a iluminação incidindo sobre as Erínias, as divindades vingadoras do crime de matricídio perpetrado por Orestes e constituídas por Atena, após o julgamento de Orestes em Eumênides (uma espécie de “fadas madrinhas do rapaz”), temos o conto *A benfazeja*, de João Guimarães Rosa. Nele, a personagem Mula-Marmela encarna as três divindades que zelam e preservam as leis da boa conduta humana que garantem a tranquilidade social e impedem os excessos criminosos no vilarejo.

4. Trata-se de uma obra catártica, que expõe – no plano da ficção – paixões violentas que acometem os indivíduos e que através da experiência artística provocam a saudável purgação dessas mesmas emoções. O espectador/leitor “assiste”, vê, lê, analisa e reflete sobre os efeitos da paixão desabrida sobre seus agentes, sobre o contexto de sua realização.
5. O texto é prazeroso, tem roteiro bem estruturado, suspense, reflexões éticas propiciadoras de discussões ricas para a formação de todo cidadão ou cidadã.

¹ <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000252.pdf>



Mapa da Grécia nos tempos de Eurípides.

Contextualização da obra

O tempo

Historicamente estamos no século 408 antes de Cristo (a. C), nos últimos anos da Guerra do Peloponeso, um conflito entre as cidades irmãs, Atenas e Esparta, que perdurou 27 anos (431-404 a.C) e que minou as relações de amizade e unidade entre as duas potências irmãs de língua comum e espaço contíguo. Por mais 4 anos – depois da apresentação de *Orestes* – a guerra espalhará seus horrores. Fecha-se esta sucessão de sofrimentos de todo o tipo com a derrota de Atenas, o fracasso da democracia ateniense e na implantação da oligarquia espartana. De fato, “arrasada pela guerra, Atenas jamais recuperou a sua força de liderança, depois de 404 a.C.

Uma das fontes de estudo da guerra do Peloponeso é a obra do historiador ateniense, nascido no *demos* de Halimunte, Tucídides. Sua obra foi intitulada *História da Guerra do Peloponeso*. Considerado como o primeiro historiador moderno e como um competente analista crítico de relações diplomáticas entre “estados”, Tucídides pertenceu à aristocracia ateniense e foi amigo dos filósofos Górgias, Protágoras, Antifonte e dos dramaturgos Sófocles e Eurípides, o autor do nosso *Orestes*.

A peça euripídiana reflete e exhibe a situação dessa prolongada guerra intestina de forma simbólica e com a família dos Atridas. Temos, no microcosmo do drama, os impasses de poder entre parentes e os crimes que se sucedem após a quebra das alianças firmadas entre os pares e mediante a arrogância dos hierarquicamente mais poderosos.

O gênero da obra

A tragédia é o gênero teatral que, tradicionalmente, se contrapõe à comédia, um gênero mais conhecido e apreciado no Brasil. O nome comédia tem sua origem na palavra *kômai* (plural grego do vocábulo **κῶμη**, que significa “povoado”; “aldeia”; “vilarejo”) e refere-se a espetáculos populares criados nos vilarejos, nos quais eram realizados cortejos sazonais festivos que circulavam pela aldeia com réplicas de falos gigantes para propiciar a fertilidade do campo. Era, então, ocasião de gracejos, escárnio e piadas. Estas procissões festivas se chamavam falofóricas. Pode-se apreciar a encenação de uma falofórica pela leitura da comédia aristofânica *Os Arcanenses*.

Para Aristóteles, o objetivo tanto da comédia quanto da tragédia é a *catarse*, ou seja, a purgação (ou purificação das paixões violentas: o medo, a compaixão, o ódio, a inveja, etc) pela vivência de situações dramáticas detonadoras de emoções fortes ou paixões de modo esteticamente controlado (é o caso de ver a alucinação de Orestes na p. 12; 18-23). O processo é o seguinte: vive-se a experiência violenta através da arte e da organização lógica de um texto ou ritual sem prejudicar a si mesmo nem a sociedade em seu todo.



Alucinação de Orestes, p. 18.

Na tragédia, os atores que interpretam personagens dramáticos (o verbo grego **δράω**, *dráo*, que significa “agir”, “executar”, é a origem da palavra drama) as figuras mascaradas dos mortos ancestrais tecem, à frente de um público, uma narrativa com ações desmedidas. Eles são figurações humanas acometidas pela *hýbris*, **ὑβρις**, a arrogância, que acarreta a impiedade, pois o sujeito acometido pela arrogância é um tipo que se julga como deus (veja, por exemplo, a *hýbris* de Tântalo na p. 10 da HQ e a *hýbris* da família dos Atridas na fala do coro, p. 42).

Hýbris é o caso também de Édipo, aquele poderoso governante que mata o seu pai e se casa com a mãe sem saber, mas que se julga como um grande decifrador de enigmas, capaz de “desvendar” todo e qualquer mistério e controlar toda e qualquer cidade. Coitado, cegou-se porque não conseguiu ver coisas bem debaixo de seu nariz!



ENTÃO, O DE ZEUS NASCIDO, TÂNTALO, FIADO NA HONRA DE COMER JUNTO AOS DEUSES, A ELES SERVIU AS CARNES MACIAS DE SEU PRÓPRIO FILHO, PÉLOPS.

TÂNTALO PAGA AGORA A PENA DELE.

Hýbris de Tântalo, p. 10. p. 18.

Daí o trágico destino da humanidade, ser limitada e buscar o infinito, ser mortal e desejar a imortalidade, ser efêmera e precária e permanecer seduzida pelo poder, pela possibilidade da onisciência, da onipresença e da onipotência dos deuses. Os trágicos mostram que enquanto a humanidade elabora planos, os deuses observam, corrigem, impedem ou desprezam os seus propósitos, pois sabem que os mortais estão destinados à inevitável morte.

Diferentemente dos aedos² e poetas que cantam e narram suas histórias épicas simulando pela voz as diversas personagens, na tragédia o ator revive acontecimentos longínquos valendo-se de “encarnar”, através de adereços (recursos como máscara, figurino e cenografia), *personas* que agem, personagens que, ao praticar suas ações, narram uma história para uma grande plateia. A plateia, por sua vez, aprovando – ou rechaçando – tais ações, “aprende” a superar (pela já mencionada *katarse*) seus próprios conflitos interiores sufocados. No século XIX, ou seja, cerca de 2.500 anos depois Sigmund Freud recupera a função da tragédia apontada por Aristóteles, e, se utiliza de técnicas dramáticas e de personagens míticos (como paradigmas de processos) para fundamentar a sua teoria psicanalítica.

² Os aedos são os poetas cantadores no mundo antigo, uma espécie de compositor parecida com os repentistas nordestinos.

A circunstância do gênero no contexto ateniense

A apresentação de tragédias era realizada durante os chamados agones (plural da palavra grega **ἀγών** que significa “competição, disputa, combate ou luta entre atletas ou poetas”), há nas tragédias, inclusive, agones cênicos (confira a p. 20 da HQ), em Shakespeare, eles se materializam nas famosas lutas de “capa e espada”. Os autores que apresentavam um conjunto de três tragédias seguido por uma peça do gênero drama satírico (uma mistura de tragédia com uma pitada de comédia bem-comportada e elegante). Os eventos duram o dia todo³, desde o meio da manhã até o entardecer, e assumem um caráter ritualístico. Além de notoriedade, o ganhador leva como prêmio um bode a ser oferecido em sacrifício aos deuses para expiar as culpas da sociedade, o famoso bode expiatório.



Agones cênicos. Exemplo da p. 20.

³ No século V a.C., no auge da civilização ateniense, Péricles decretou o reembolso de um dracma, ou seja, o valor de um dia de trabalho, aos cidadãos que deixavam seus afazeres para participarem dos *agones*. (No vídeo do Prof. Stirati. Tragedia grega – introduzione. Disponível em <https://youtu.be/XlvLoQXFM-8>. Acesso em 17/08/2021)

O contexto mítico e religioso da obra

Em Atenas o teatro e a tragédia foram consagrados a Dioniso, uma divindade peculiar no panteão grego: Dioniso ou Baco é “o deus que vem de fora”, um filho bastardo de Zeus que se escondeu na Frígia para fugir da perseguição de Hera, a esposa legítima de Zeus. Dioniso é, desse modo, a divindade da alteridade, da subversão das normas sociais, das paixões descontroladas. Junto com seu irmão, o lúcido, ofuscante e brilhante Apolo, ele compõe a totalidade do ser humano. O ritual dedicado a este deus do vinho e da carne crua se estrutura basicamente em três etapas: a subida à montanha; a caça de vítima para o sacrifício; o abate; o despedaçamento da vítima e a ingestão de sua carne crua. Este ritual está descrito na peça euripídica *Bacantes*.

Simbolicamente a tragédia reproduz – de modo civilizado – este ritual: o espectador sobe os degraus de um teatro (em grego, **θέατρον**, lugar para ver); busca, com os olhos, uma vítima para contemplar; assiste o espetáculo do abate e do despedaçamento (a destruição física, moral, social ou política) da vítima; devora todo o espetáculo com os olhos.

A organização lógica, por parte do poeta, do ritual dionisíaco em um texto estética e artisticamente constituído, é feita, evidentemente sob o patrocínio do lúcido e brilhante Apolo.

Dioniso é cultuado, de modo diverso, em toda a Grécia, pois, em algumas práticas sacrificiais regulares, os ossos e a gordura do animal capturado são queimados, as vísceras assadas e a carne cozida.⁴

Dioniso é a única divindade grega cuja mãe mortal Sêmele, filha de Cadmo e Harmonia, teve o privilégio de contemplar Zeus em todo o seu esplendor. A pobre, porque é impossível para um mortal ver em plenitude um deus, morreu fulminada pelo brilho do Cronida (o sufixo “-ida”, em grego, significa “filho de”, isto é: Zeus é filho de Cronos); logo em seguida e por causa disso, o bebê Dioniso foi costurado pelo pai na sua própria coxa. Ficou lá até que a criança chegasse a termo. Finda a gestação, nasceu Dioniso Baco Brômio Zagreu, o favorito do pai dos deuses e dos homens. Perseguido pela ciumenta Hera, deusa do lar, protetora das esposas e irmã – e esposa – de Zeus, Dioniso é criado, disfarçado de mulher, pelas ninfas, por Ino (filha de Cadmo, irmã de sua mãe Ágave) e entre as bestas selvagens.

O cortejo dionisíaco, desse modo, é composto por faunos, sátiros e animais como a pantera e o burro, mas, principalmente, pelas mênades, normalmente mulheres já casadas que, enlouquecidas e possuídas pelo deus, abandonam o lar para segui-lo e que, algumas vezes, são representadas amamentando crianças e crias selvagens. Cultuado nos bosques, em grutas e penedos, onde cresce a hera e a vinha, ou em qualquer lugar onde estiver o tíaso, o grupo de seus fiéis, o culto dionisíaco é trazido para a cidade em ocasião das grandes festas cívicas, como os já mencionados *agones*.

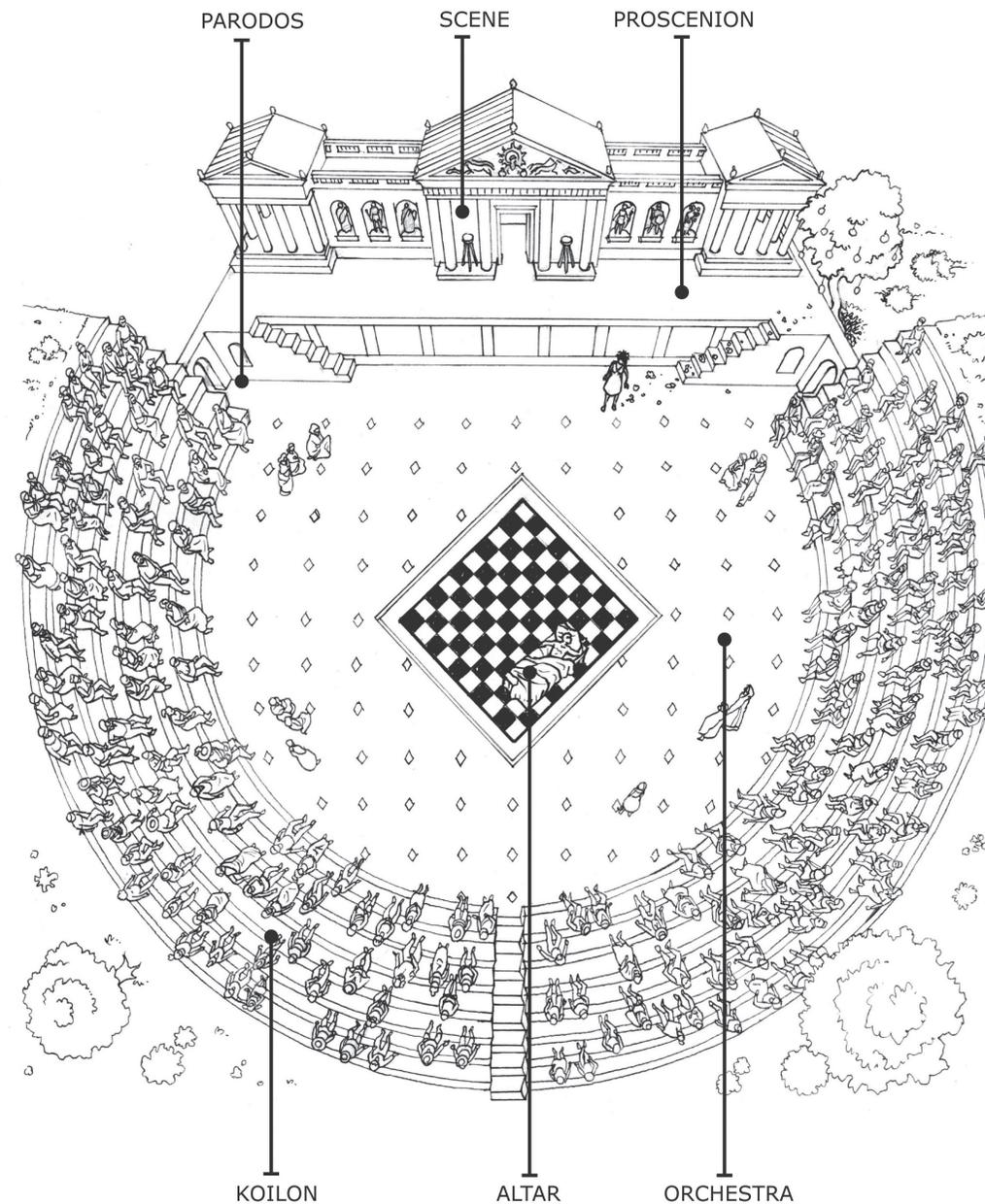
Na pintura de vasos, o deus é representado de frente, como a górgona Medusa e como os mortos, enquanto os outros deuses são mostrados de perfil, como para serem contemplados. Seu atributo é a máscara, sinal de suas muitas formas e caras, sinal também de que a divindade se faz presente, por trás dela, ora entre os iniciados nos seus mistérios, em Tebas, ora no êxtase e

⁴ Detienne, Marcel e Darmon, Jean-Pierre. *Dioniso*. In Bonnefoy, 1989 (p. 496).

na fúria que toma os fiéis inebriados pelo vinho e pela presença da divindade nas bacanais, ora na ação dos atores no teatro. Mais uma vez caso único entre os deuses, o próprio Dioniso é protagonista da peça *Bacantes*, de Eurípides.

O espaço de realização do drama

O teatro grego permanente (porque existiram, nos primórdios, teatros construídos de madeira, dentro das cidades, por ocasião dos festejos) tem forma semicircular e normalmente é “esculpido” na encosta de uma colina próxima ao mar, onde se escavam degraus que serão as arquibancadas para os espectadores sentarem. O edifício é composto por um cenário natural (o entorno) e um cenário fixo ou pintado, além de um tablado (o **logueion**, lugar de fala), ou proscênio. A seus pés encontra-se a área semicircular da **orquestra**, um campo destinado ao coro que dança, canta, contracena com o ator e comenta os acontecimentos. No centro da orquestra está a **ara**, um altar dedicado a Dioniso e, em volta, a arquibancada para o público.



O teatro grego, p. 11.

Eurípides: acenos biográficos

Eurípides (Εὐριπίδης) nasceu na ilha grega de Salamina em 485 a.C. e faleceu em Pella, na corte de Arquelaus I na Macedônia, 406 a.C. O romance de Isaías Pezzotti, *Aqueles malditos cães de Arquelaus*, prêmio Jabuti de 1994, faz alusão à morte mítica por despedaçamento de Eurípides atacado pelos cães de seu anfitrião na Macedônia.

O nome Eurípides significa “filho de Euripo”. Euripo é qualquer estreito de mar, um canal com fluxo e refluxo violentos de água. O nascimento de Eurípides costuma ser postergado para este ano de 480 a.C., quando ocorreu a batalha naval entre a coalizão grega e o império persa, este é um modo a reforçar sua ligação com os outros dois grandes dramaturgos, Ésquilo, que teria participado do combate; Sófocles teria regido o peão, canto dirigido a Apolo, para propiciar o resultado positivo do embate. Na associação dos três, Eurípides foi o mais jovem deles, Ésquilo, o mais antigo. Aristóteles, na *Poética* (capítulo XIII, 1453 a, 28-30), considera Eurípides o mais trágico dos poetas.

Sua estreia pública como tragediógrafo ocorreu em 455 a.C. com as *Pelíades* (as filhas de Pélias) e logo tornou-se popular, apesar de ter obtido apenas 5 vitórias nos *agones* (sendo uma póstuma). Talvez tenha sido o desgosto com essa falta de reconhecimento que levou o autor a mudar-se para a corte de Arquelaus I na Macedônia, onde faleceu, dizem, dilacerado por cachorros ou, segundo outra versão, por mulheres, enquanto ia ao encontro da amante do rei. Provavelmente ambas as versões são lendárias, pois as notícias que temos acerca da sua vida são deveras poucas. Foi objeto de escárnio nas comédias de Aristófanes, que o teria

acusado de misoginia e de morar numa gruta, talvez por ter sido filho de uma família pouco abastada. Por outro lado, teve uma boa educação, pois seu pensamento manifesta a influência do filósofo Anaxágoras e sabe-se que foi amigo de Sócrates.

Das 95 peças atribuídas a ele apenas 19 chegaram até nós. Ainda assim, este é o maior número de tragédias de um único autor que conservamos. Entre suas obras mais conhecidas vale citar *Medeia* (431 a.C.); *Electra* (420 a.C.); *Bacantes* (405 a.C.), peça que lhe valeu um primeiro prêmio e, naturalmente, *Orestes* (408 a.C.).

Estrutura e forma da tragédia

As tragédias de maneira geral são compostas por um prólogo, quando o poeta apresenta seu argumento, um resumo do que deverá acontecer em cena e uma possível ligação com os acontecimentos anteriores à peça ou mesmo à peça que antecedeu a que se apresenta; um párodo que consiste na entrada solene e festiva do coro que canta e dança a situação; Iº episódio ou a Iª cena; um estásimo, ou comentário cantado do Iº episódio por parte do coro; IIº episódio seguido do IIº estásimo, o IIIº episódio e, finalmente, o êxodo, ou saída solene do coro, o grande motor do drama, o representante das múltiplas opiniões que atravessam a cidade e que comentam a ação das personagens.

Orestes é considerada uma peça bem construída: habilmente estruturada, com efeitos teatrais ricos e espetáculo carregado de surpresas, inclusive com o expediente mágico da solução da ação através da chegada de um deus em seu carro voador

(*deus ex machina*, expressão latina que significa deus vindo da máquina, em grego, ἀπὸ μηχανῆς θεός), estratégia de efeito espetacular formidável (p. 73-76). Além desse recurso, há também a reviravolta dos acontecimentos, (o que Aristóteles nomeia como “peripécia”) que se pode ver na p. 40 conjugada com a p. 44, 50-55 da HQ; o reconhecimento dos próprios erros e crimes praticados (em termos aristotélicos, *anagnôrisis* ou simplesmente, reconhecimento, nas páginas 27; 29; 32; 34-35 da HQ); o *agón* (palavra que vai gerar no português o vocábulo “agonia”, isto é, luta entre a vida e a morte) ou o combate, disputa ou desafio por palavras (nas pp. 31-32; 39 da HQ); a identificação da falta gravemente cometida (*hamartía*), p. 31; 49; 59-60; e o motivo de cometê-la, a arrogância (*hýbris*), p. 10, p. 61.



Anagnôrisis da p. 32.

A obra é resultado de uma carreira teatral madura e bem-sucedida. De grandeza técnica inquestionável, a peça apresenta o terrível e perverso Orestes de forma equilibrada, pronta para suscitar a simpatia e a rejeição diante dos crimes do filho de Agamêmnon; este é, portanto, um modelo exemplar de representação do horror e indulgência/compaixão.



Apolo como *deus ex machina*, p. 76.



Agón da p. 39.

O enredo: O ciclo de Troia

O ciclo de Troia vem narrado nos dois grandes poemas de Homero, *A Ilíada* e a *Odisseia*. A *Ilíada*, canto épico que homenageia a fortaleza de Ílion também chamada de Troia, situada na costa da Turquia, Ásia Menor, sustenta a história da peça *Orestes*, ou, mais especificamente, a história do retorno à casa do pai de Orestes, sua morte e o posterior assassinato de sua mulher pelo próprio filho.

Troia foi uma das maiores cidades do mundo antigo, grande centro de poder político e comercial, governada por homens gregos que se indispuseram com os outros gregos do outro lado do mar, no continente.

Havia muitos motivos para o desentendimento entre troianos e o resto do mundo grego (aqueus, trácios, mirmidões, cretenses etc): poder, riqueza e até mesmo a disputa por uma mulher, a mais bela do mundo, Helena, tia de Orestes e filha bastarda do poderoso deus Zeus (com a espartana Leda).⁵ Troia resplandecia na costa do mediterrâneo e todos invejavam o ponto estratégico em que a vila se situava: o local era bom para comércio, rota marítima obrigatória; tinha terras boas para cultivo e pastoreio; todas essas vantagens angariavam para os moradores da fartura e opulência. O motivo mais visitado pelos poetas e artistas, porém, se resume na paixão de todos pela beleza que se materializa em uma mulher, vamos a ele, o motivo mítico da Guerra de Troia.

⁵ Este processo de transmissão de uma história, que se repete às vezes com uma micro história dentro da grande história (uma história de amor dentro da narrativa da grande guerra), através dos tempos pode ser visto na canção de Zé Ramalho, intitulada "Mulher nova bonita e vaidosa". Na canção, Zé Ramalho focaliza apenas o poder de sedução de Helena sobre o guerreiro Alexandre Páris, filho e herdeiro do soberano Príamo de Ílion.

Diz o mito que houve uma grande festa no Olimpo, morada dos deuses. A deusa Éris (nome que pode ser traduzido por Discórdia, Balbúrdia, Rixa...) não foi convidada. Deixaram-na esquecida porque a festa deveria ser harmoniosa, sem discórdias nem contendas. Pois bem, Rixa-Éris irritada com isso, entrou no salão principal dos convivas divinos e na mesa posta para o banquete e jogou bem no centro uma maçã de ouro com a seguinte inscrição: "sou da mais bela".

As deusas Atena, Hera e Afrodite viram a maçã, se entreolharam e a rixa começou. A festa terminou. Zeus desgastado, estabeleceu um júri e escolheu um juiz, o moço bonito que vivia pastoreando no monte Ida, o filho de Príamo, Alexandre Páris. Alexandre se viu cercado de apelo, cada deusa lhe oferecia – secretamente – um ganho escuso para que fosse eleita a mais bela: Atena ofereceu poder sobre todos, Hera ofereceu estabilidade, Afrodite paixão e beleza. Paris escolheu a paixão e a beleza que se concretizaram na posse de Helena.

Mas Helena, mulher de Menelau irmão do poderoso Agamêmnon, nunca foi mulher de um só. Ela, cobiçada por todos, era desejada em sonhos por gregos e troianos e, ainda que em fantasias, dela se achavam donos. A guerra durou 10 anos e acabou com a vitória dos gregos, graças ao famoso expediente do cavalo de pau (presente de grego) elaborado pelo astuto Ulisses-Odisseu.

Se a peça *Orestes*, trata do retorno malgrado de Agamêmnon, o vencedor da guerra de Troia, a *Odisseia*, outro poema também atribuído a Homero, trata da situação do pós-guerra, da vida de Helena e Menelau e sobretudo do retorno de Ulisses-Odisseu para seu palácio em Ítaca, 20 anos após sua partida. Ulisses será o

último dos gregos a chegar à pátria depois de ter navegado por mares desconhecidos, enfrentado perigos e conquistado amigos (e inimigos). Na sua viagem de retorno perdeu tudo que tinha, os amigos feácios, porém, deram-lhe muitos presentes e o ajudaram a voltar para casa. Quando Odisseu retorna, precisa enfrentar um derradeiro desafio, pois sua casa foi ocupada por príncipes pretendentes à mão da rainha Penélope, sua mulher. Eles passam o dia comendo e bebendo, consumindo as riquezas de Ulisses e de seu filho Telêmaco e cobiçando Penélope.

Latente na trama, há igualmente um motivo prático para o retorno do filho Laertes: Ulisses deve voltar para narrar sua própria história e ficar famoso. Pela palavra e pela poesia ele vai garantir sua glória. Neste sentido, o poeta valoriza os aedos que sempre são muito importantes na *Odisseia*.

A história tem tempos mortos,⁶ que acabam por mostrar as consequências da longa ausência de Odisseu. As aventuras podem ser verídicas, dentro da ficção e até dentro de uma leitura simbólica do real, e podem ser invenção mentirosa de marinheiro, isto é, uma discussão sobre o que é a essência da arte. Sua viagem, inclusive a descida aos infernos, pode ser uma introdução ao estudo da moral.

O poema é complexo, um grande quiasma,⁷ porque além do paralelismo entre Odisseu e Telêmaco, seu filho, há o paralelismo cruzado entre Odisseu e Agamêmnon (que volta e é morto pela mulher) e entre Telêmaco e Orestes (que vinga Agamêmnon); há o paralelismo

mo cruzado entre Clitemnestra (mãe de Orestes) e Penélope (mãe de Telêmaco); das duas irmãs (Helena e Clitemnestra) com os dois irmãos (Agamêmnon e Menelau). O grande suspense do poema é se Penélope vai fazer ou não o que Clitemnestra fez com Agamêmnon e que motivou Orestes a matá-la para vingar o pai.

Resumo da história

Com o desfecho da trama de Helena, da derrota dos troianos e do retorno infeliz do herói vencedor, a peça trágica *Orestes*, de Eurípidés, completa o ciclo da Guerra de Troia, com reflexões pertinentes ainda hoje.

A história nas mãos de Eurípidés tem início com a lamentação de Electra, irmã de Orestes e filha (e êmula) de Clitemnestra. Os motivos de queixa são mais que suficientes: a herança dos crimes familiares; a solidão; a loucura (imposta pelas Erínias, as cadelas do remorso) de Orestes; a ambição de Helena e Menelau em relação ao governo de Argos e a intenção do casal de banir os dois irmãos assassinos da cidade.

O crime de matricídio, pelas palavras de Orestes e Electra, foi determinado por Apolo para vingar o patricídio cometido por Clitemnestra. Agamêmnon, o megachefe dos gregos, pai de Orestes e Electra, o mesmo que tinha sacrificado a própria filha, Ifigênia, para propiciar a viagem do exército até Troia, foi morto pela sua mulher durante o banho. Ele que venceu a guerra, ao retornar para casa trazendo consigo tesouros e uma nova mulher, foi vencido pela titular que na sua ausência uniu-se a Egisto, primo de seu marido. O crime do vencedor resolve sua situação ilegal e Argos passa a ser governada por uma mulher.

6 Momentos de repouso para o ouvinte ou leitor, quando o poeta repete, palavra por palavra, uma mesma mensagem ou história proferida anteriormente.

7 Quiasma é uma figura de linguagem muito utilizada na Bíblia ela joga com um raciocínio que cruza em X dois pares, assim: "os que semeiam chorando, colhem cantando" ou "enquanto você vem com o fubá eu já tenho o bolo".

Anos se passaram. Os filhos do casal Agamêmnon e Clitemnestra cresceram revoltados, traumatizados e pirados. Delinquentes, em segredo, eles resolvem vingar o pai e, jogando a culpa no deus Apolo, matam a própria mãe com a ajuda do amigo Pílates e, de quebra, dão motivo para os poetas escreverem suas histórias de revanche.

O lamento de Electra, a exibição dos ataques de loucura de Orestes atormentado pelas Erínias, constroem para o espectador um clima patético: aos irmãos matricidas só resta a espera do veredicto da cidade, Argos.

É o dia em que a assembleia dos cidadãos se reúne para decidir se eles devem ser lapidados. Electra está diante o palácio da cidade e lembra ao leitor-espectador a sina infeliz da família, desde que Tântalo, o ilustre antepassado descendente de Zeus, desagradou aos deuses, até os acontecimentos do momento presente. Enquanto isso Orestes dorme perseguido pelas Erínias, personificações da vingança que não podem ser nomeadas e que deixam o jovem à beira da loucura.

A chegada dos tios Helena - a mulher que causou a guerra - e Menelau, é vista como derradeira esperança pelos jovens, que apelam ao tio para que intervenha em favor dos sobrinhos. Mas Menelau é frouxo e a presença do avô materno, Tíndaro, que também está na cidade e exige justiça pelo assassinado da filha, precipita a condenação. A participação do próprio Orestes na assembleia consegue apenas uma permutação da sentença de lapidação para degola com as próprias mãos. Electra acompanha os acontecimentos a distância, por meio do relato de um mensageiro.

Rejeitados por todos os irmãos, são instigados pelo amigo fiel, Pílates, a elaborar um último expediente que arraste para o

infortúnio o tio que os abandonou: chacinar Helena. Mas Electra aprimora a ideia e sugere raptar a prima, a inocente Hermione, para forçar Menelau a defendê-los. Quando os eventos precipitam e o destino dos personagens parece selado, a intervenção do deus Apolo consegue finalmente restabelecer a ordem.

Sorte da obra

A tragédia Orestes foi apresentada pela primeira vez em 408 a.C. em Atenas, com 3 atores, mas não conseguiu nenhuma premiação nos *agones* daquele ano. Dois anos depois, Eurípides veio a falecer. Como vimos, pouco depois, a própria sociedade Ateniense entra em decadência e com ela a própria produção das tragédias áticas.

Os primeiros manuscritos que conservamos com o texto da tragédia datam do século X. Existe também um fragmento do século II a.C. que foi encontrado no Egito com alguns versos escritos em grego, sobre papiro, complementados por notações musicais com cerca de 26" de duração⁸. Apesar de não sabermos se corresponde ao da primeira apresentação é possível que o autor tenha sido o próprio Eurípides.

Em época moderna, a primeira apresentação teatral de Orestes ocorreu em 1567 no Museu Britânico. A peça, em latim, foi apresentada na presença da Rainha Elisabete I⁹. No Brasil existem diversas traduções da obra mas, como vimos, realizar uma encenação da peça é extremamente complicado.

⁸ O fragmento está conservado na Biblioteca Nacional Austríaca de Viena e é acessível no link wdl.org/pt/item/4309. Acesso em 10/11/2021.

⁹ <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0518>

A obra em quadrinhos

Orestes em quadrinhos é a primeira versão da tragédia de Eurípidés em formato HQ (histórias em quadrinhos) no Brasil, e o terceiro livro conjunto dos autores, que já realizaram traduções por imagens da *Ilíada*¹⁰ e da *Odisseia*¹¹. Valendo-se de conceitos propostos inicialmente junto a um grupo de estudos do curso de grego da UFMG, os autores desenvolveram uma metodologia que se vale dos recursos próprios das HQ para realizar uma tradução imagética diretamente do texto grego original das obras citadas.

Figuras de pensamento e figuras retóricas

Dessa forma, foi possível propor soluções visuais para representar as figuras de linguagem características dos textos antigos (e claro, presentes nos textos mais sofisticados das literaturas subsequentes), tais como símiles, quiasmas, hipérboles etc., combinadas ao emprego de símbolos e para propor arranjos originais que extrapolam os limites do texto escrito. Em *Odisseia*, por exemplo, foi possível colocar lado a lado, na mesma página, os percursos simultâneos, mas diferentes, de filho (Telêmaco) e pai (Odisseu), reforçando os paralelismos e antíteses na jornada dos dois heróis, diferentemente do que ocorre nas versões escritas da obra, nas quais a Telemaquia costuma anteceder a viagem de Odisseu.

Também o texto da tragédia *Orestes* se utiliza dessas figuras retóricas que estão presentes até mesmo na linguagem científica.

¹⁰ Barbosa, 2013.

¹¹ Barbosa, 2012.

Por exemplo, dizer “árvore genealógica” é expressar-se por uma metáfora na qual se pressupõe serem os filhos das pessoas iguais aos frutos de uma árvore. Na metáfora o pai devora o filho, subjaz a ideia de que o “tempo deteriora as coisas (no grego o deus Cronos - o tempo - devorava os filhos que nasciam da união entre ele e Réia! Isso se vê na p.10 da HQ.



Referência a obra de Goya *Saturno devora os filhos* na p. 10.

A imagem, aliás, foi inspirada na obra de Francisco de Goya, abrigada no Museu do Prado (Madri, Espanha)

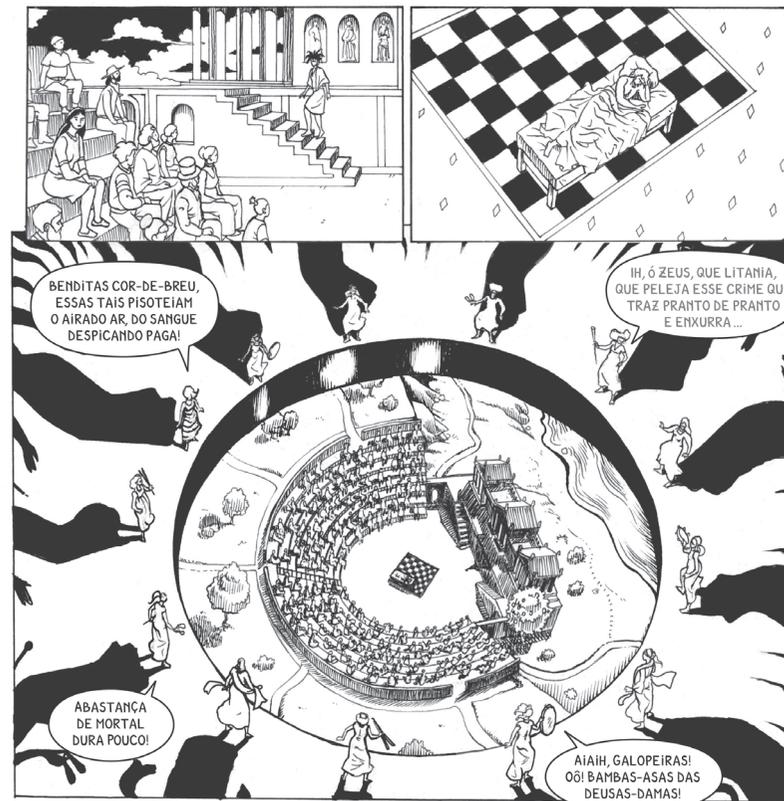
Na página 15 da HQ vê-se o uso da "metonímia", isto é, de visualizar apenas uma parte para se referir a um todo:

Os olhos e a boca de Helena substituem a sua figuração de corpo inteiro. Na página 21, de forma bem-humorada, surge a intertextualidade com a série televisiva dos anos 70, Chapolin Colorado, a qual se pode buscar na internet para os alunos identificarem.



Metonímia da p. 15.

A tradução por imagens mais requintadas elaborada nesta HQ, entretanto, foi a que sustentou um conceito recorrente nas obras artísticas mais elaboradas, a saber, o metadiscorso. Assim, a obra reflete sobre os recursos que ela utiliza para se constituir, em outros termos, o discurso artístico explica o discurso artístico durante a sua produção (ou leitura). Assim, na HQ da peça teatral Orestes, temos a explicação visual de como funcionavam os teatros antigos. A este estratagema nomeia-se metateatro. Cf. as imagens das p. 11, 16, 22, 24 etc. Bom tema para as aulas de história e literatura!



Metateatro, p. 24.

Para Orestes, foram elaboradas diversas normas que visam reforçar a relação com o teatro grego, cuja estrutura física é apresentada desde as primeiras páginas da HQ. Mudanças no cenário pontuam a transição dos personagens entre a representação teatral, durante a qual o público e o aparato cênico são visíveis ao leitor, e a ficção da história original, que se passa em ambientes diversos, como o quarto de Orestes e o palácio real. Em outros momentos, a cena sai da realidade da narrativa e o leitor visualiza, por exemplo, o que se passa dentro da cabeça de Orestes, que é atormentado por visões, excessos de delírio e momentos de loucura.

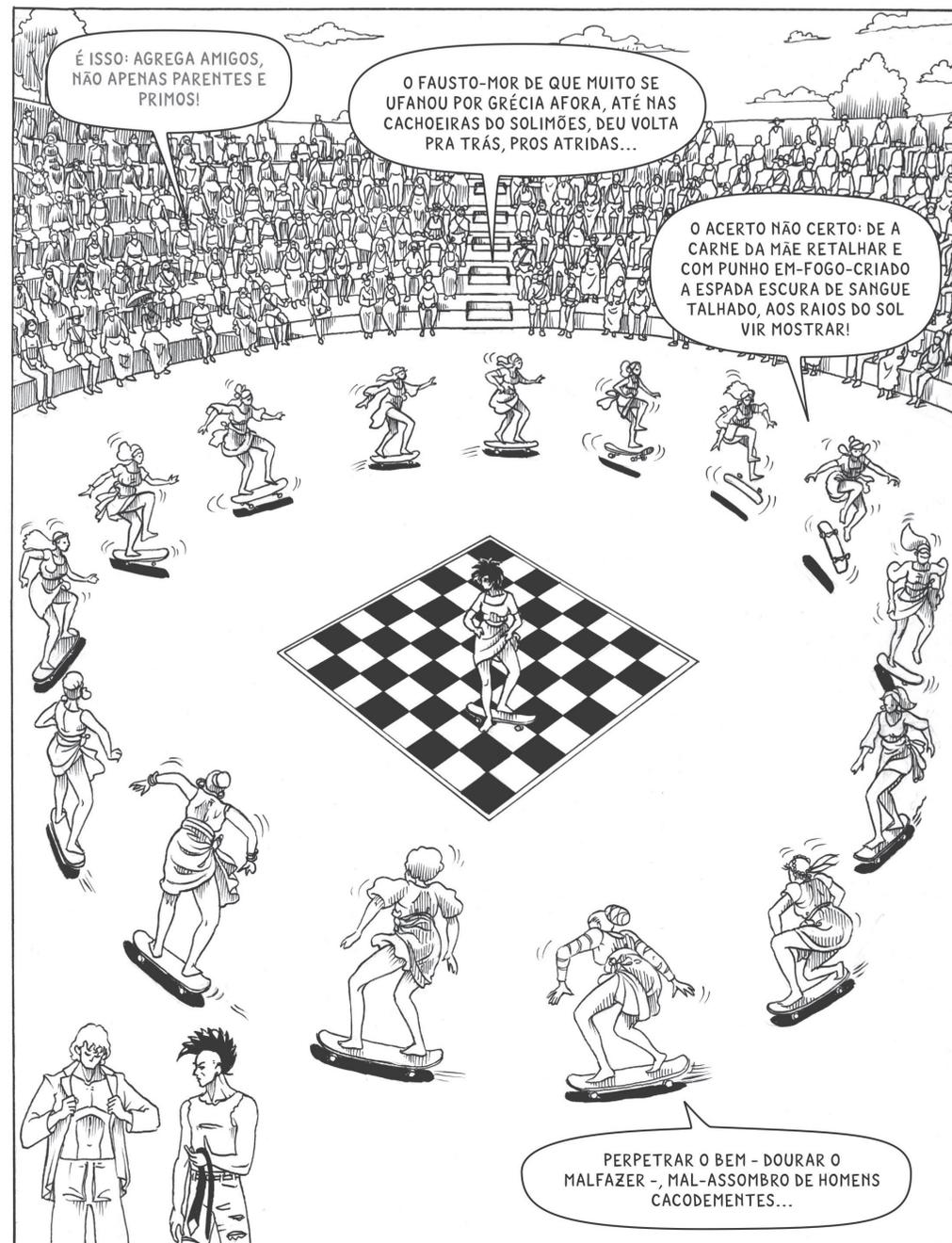
História do pensamento

Se pensamos em filosofia, ética, moral e mitologia, como será que a HQ trata tais tópicos?

Exceptuando as circunstâncias mais óbvias, que podem suscitar bons debates em sala de aula, sobre ética, papéis sociais, verdade e falsidade maquiada com brilho de autenticidade, o feminicídio, o machismo arraigado, o espírito de vingança, a prática da violência para fazer justiça com as próprias mãos ('perpetrar o bem', isto é, fazer o bem como se fosse um crime; 'dourar o mal fazer'; 'o acerto não certo', em outros termos, o pacto corrupto; fazer o errado 'retalhar a carne da própria mãe' e se vangloriar disso...) e que se pode verificar imediatamente nas páginas 32, 42, 46, 47, 48;



Orestes e Menelau, p. 32.



O coro, p. 42.



A cidade, p. 47.

há também questões mais sutis que dizem respeito à reflexão aplicada ao meio em que a racionalização antiga é veiculada. Assim, para expressar hierarquias ou ancestralidade, note-se que: o tamanho dos personagens é proporcional a sua idade ou origem mais ou menos arcaica. Os personagens maiores são os mais velhos (ou mais poderosos), ao passo que os mais jovens, como Orestes e Electra, têm um tamanho normal. Esse recurso não é gratuito, ele remete diretamente à Teogonia (do poeta jônio Hesíodo), ou nascimento e genealogia dos deuses gregos, dividida em: titãs, a primeira geração de deuses, filhos de Gaia e Urano; os deuses imortais, como os olímpicos Zeus e Apolo, da segunda geração; semideuses como Herácles e Aquiles; reis como Agamêmnon e heróis como Odisseu.

História da moda com fins de explicar a “história da literatura grega em Orestes de Eurípedes”

Sem dúvida, a HQ faz entender, compreender e aprender pela imagem seja do personagem em si, seja pela indumentária que eles carregam, a qual muda com os tempos e as regiões do planeta. Os adereços dos personagens, neste sentido, exibem a ‘viagem’ do Orestes através dos tempos, reforçam o conceito de educar para a leitura de imagens e orientam para a leitura diacrônica da peça, isto é, o percurso acumulativo que a peça desenvolve da antiguidade até os dias de hoje. A intenção foi indicar que Orestes carrega significados de todas as épocas que o leram (ou viram) com as interpretações e encenações mais variadas de todas as culturas anteriores à nossa. Com tal intenção, desenhou-se os personagens mais jovens vestidos com roupas modernas e andam de skate – Electra e Pílates, em particular, remetem aos penteados do movimento punk – enquanto seus antepassados trajam vestes compridas, camisa, paletó e gravata. O coro se diferencia com vestes renascentistas e representa um meio-termo entre os atores e o público, que usa trajes de diversas épocas.

Evidentemente não se limitou à pesquisa do vestuário, mas se observou ainda a gestualidade que se modifica na representação de épocas, países e meios artísticos diversos. O apoio teórico recorrido para esta pesquisa iconográfica (que remete a pinturas, fotografias e fotogramas de cinema de obras referenciais trágicas, dramáticas e grotescas produzidas ao longo da história da arte) foi o Atlas Mnemosyne, que veremos mais adiante, concebido e iniciado pelo historiador da arte Aby Warburg (*1866 †1929). Notícias sobre o estudo podem ser vistas em <https://www.youtube.com/watch?v=ob6M6ESLoww>

2. Orientações para as aulas de Língua Portuguesa

Pré leitura

Informações paratextuais

A leitura da introdução de Álvaro Faleiros e do glossário junto aos jovens pode familiarizá-los com os recursos peculiares empregados na tradução por imagens e proporcionar uma fruição mais aprimorada da obra.

Atividades

A seguir, sugerimos algumas atividades que podem ser realizadas na sala de aula a partir de uma análise do texto da HQ, acompanhadas de uma breve abordagem do alfabeto grego.

Glossário

A autora do roteiro e coordenadora do processo de tradução, lançou mão de uma série de termos raros (ou cultos) e de neologismos - tais como Astrosa; Blasfema; Camarço; Acossar; Presto etc. - utilizados na HQ e apresentados no prefácio da obra. A leitura deste glossário e a realização de atividades como a seleção de algumas dessas palavras por parte dos alunos, seguida de uma breve discussão acerca de seu significado, pode resultar enriquecedora para os estudantes se aprofundarem na compreensão do texto.

Leitura

O texto, ou parte dele, poderá ser lido em voz alta, com diversos jovens interpretando os diferentes papéis, como numa peça de teatro.

Pós leitura

Etimologia

A língua grega deixou um legado de palavras empregados até hoje na língua corrente. Sugerimos aqui uma atividade que envolva uma abordagem temática a partir da etimologia grega de alguns termos utilizados na língua brasileira:

Anomalia. A = prefixo de privação + *nómos* = regra, lei + ia = sufixo formador de substantivo.

Arqueologia. Arkhé = princípio + vogal de ligação 'o' + *lógos* = tratado, palavra, discurso + ia.

Aristocracia. *Áristos* = melhor + *crátos* = poder + ia.

Bíblia. *Biblíon/biblíá* = papiro, livro.

Biologia. *Bíos* = vida + *lógos* = tratado, palavra, discurso + ia.

Cronológico. *Krónos* = tempo + *lógos* = discurso, narrativa + sufixo ikos. Narrativa conduzida pelo tempo.

Democracia. *Dêmos* = povo + *crátos* = poder + ia = sufixo formador de substantivo. Os gregos implementaram a democracia ao discutir suas questões em assembleias públicas. Como funciona hoje a democracia e a política num contexto diferente do das cidades gregas?

Economia. *Oikós* = casa + *nómos* = regra, lei + ia.

Ecologia. *Oikós* = casa + *lógos* = tratado, palavra, discurso + ia.

Filosofia. *Phílos* = amor + *sophía* = pensamento, conhecimento. Amor ao pensamento. A filosofia surge no contexto das cidades gregas a partir da observação da natureza, da reflexão e das discussões entre pensadores e cidadãos em encontros públicos.

Física. *Phýsis* = natureza + *ikos/a* = sufixo formador de adjetivo.

Geografia. *Gê* = terra = + vogal de ligação 'o' + grafo = escrevo + ia.

Ginecologia. *Gyné/ginaikós* = mulher + *lógos* = tratado, palavra, discurso + ia.

História. *Historía* = investigação, informe, notícia.

Mania. *Manía* = loucura.

Matemática. *Máthema* = ciência, lição + *ikos/a*.

Música. *Mûsa* = divindade inspiradora da poesia (palavra cantada) + *ikos/a*.

Pedagogia. *Paidós* = criança + *agogé* = conduzir + ia.

Política. *Pólis* = a cidade grega + consoante de ligação 't' + *-ikos/ike* = sufixo formador de adjetivo. A arte de estar na cidade.

Xenofobia. *Xénos* = estrangeiro + *fobia* (de *phóbos* = medo + ia = sufixo formador de substantivo) = medo. Como os gregos consideravam o hóspede? Como os estrangeiros se integraram à população brasileira ao longo do tempo? Qual a relação dos países com "o outro" num momento de grandes migrações populacionais como hoje?

Xerox. *Xerós* = seco. Fotografia a seco.

Vamos falar grego?



O	ο	(o) <i>o micrón</i> , som de 'o' fechado	O
P	ρ	(ρ) <i>rhô</i> , som de 'r'	R
E	έ	(ε) <i>épsilon</i> , som de 'e' fechado e breve	E
Σ	σ	(σ ou ς no caso de estar no fim da palavra) <i>sigma</i> , som de 's' forte	S
T	τ	(τ) <i>tau</i> , som de 't'	T
H	η	(η) <i>êta</i> , som de 'e' aberto e longo	E
Σ	ς	(σ ou ς no caso de estar no fim da palavra) <i>sigma</i> , som de 's' forte	S



H	η	(η) <i>êta</i> , som de 'e' aberto e longo	E
Λ	λ	(λ) <i>lâmbda</i> , som de 'l'	L
E	έ	(ε) <i>épsilon</i> , som de 'e' fechado e breve	E
K	κ	(κ) <i>káppa</i> , som de 'k'	C
T	τ	(τ) <i>tau</i> , som de 't'	T
P	ρ	(ρ) <i>rhô</i> , som de 'r' vibrante	R
A	α	(α) <i>alfa</i> , som de 'a'	A



A	α	(α) <i>alfa</i> , som de 'a'	A
Γ	γ	(γ) <i>gámma</i> , som de 'g[ue]' forte	G
A	α	(α) <i>alfa</i> , som de 'a'	A
M	μ	(μ) μ , mü, som de 'm' labial	M
E	έ	(ε) <i>épsilon</i> , som de 'e' fechado e breve	E
M	μ	(μ) μ , mü, som de 'm' labial	M
N	ν	(ν) nü, som de 'n'	N
Ω	ω	(ω) <i>o méga</i> , som de 'o' aberto e longo	O
N	ν	(ν) nü, som de 'n'	N



E	ε	(ε) <i>épsilon</i> , som de 'e' fechado e breve	HE
P	ρ	(ρ) <i>rhô</i> , som de 'r'	R
M	μ	(μ) μ , mü, som de 'm' labial	M
I	ι	(ι) <i>iota</i> , som de 'i'	Í
O	ο	(ο) <i>o micrón</i> , som de 'o' fechado	O
N	ν	(ν) nü, som de 'n'	N
H	η	(η) <i>êta</i> , som de 'e' aberto e longo	E

Que tal escrever o seu nome empregando as letras do alfabeto grego?

Eis o alfabeto grego completo:

LETRAS		NOME		Translitteração	Som/Pronúncia
Maiúscula	Minúscula	Grego	Português		
A	α	ἄλφα	alfa	a	a (longo ou breve)
B	β	βῆτα	beta	b	b
Γ	γ	γάμμα	gama	g	g (gue, gui)
Δ	δ	δέλτα	delta	d	d
E	ε	ἕψιλόν	épsilon	e	e (fechado e breve)
Z	ζ	ζῆτα	dzeta	z	z / dz
H	η	ἦτα	eta	e	e (aberto e longo)
Θ	θ	θῆτα	theta	th	th do inglês
I	ι	ἰῶτα	iota	i	i (longo ou breve)
K	κ	κάππα	kapa	c	k
Λ	λ	λάμβδα	lâmbda	l	l
M	μ	μῦ	mü	m	m
N	ν	νῦ	nü	n	n
Ξ	ξ	ξῖ	ksi	x	ks
O	ο	ὀ μικρόν	ômicron	o	o (fechado e breve)
Π	π	πί	pi	p	p
P	ρ	ῥῶ	rô	r	r
Σ	σ, ς	σίγμα	sigma	s	s
T	τ	ταῦ	tau	t	t
Υ	υ	ὕψιλόν	üpsilon	y	u do francês (longo ou breve)
Φ	φ	φῖ	fi	ph	f
X	χ	χῖ	ri	ch	r inicial
Ψ	ψ	ψῖ	psi	ps	ps
Ω	ω	ὦ μέγα	ômega	ô	o (aberto e longo)

Complete, no quadro abaixo, as letras que faltam para as 24 do alfabeto grego.

α	β	γ	δ	ρ	η	θ	ι	ξ	λ	μ	κ	ο	π	ε	σ	τ	υ	φ	χ	υ	ω
ρ	σ	υ	φ	τ	δ	ω	α	β	γ	υ	ε	ζ	η	θ	κ	λ	μ	ν	ξ	ο	π
θ	κ	η	μ	ν	ο	π	α	ω	δ	ε	ζ	λ	ι	ρ	σ	τ	υ	φ	χ	υ	β
ρ	σ	α	ω	γ	δ	ε	ζ	λ	ι	υ	χ	υ	β	κ	η	μ	ν	ξ	ο	π	
β	γ	τ	υ	φ	χ	δ	ρ	σ	α	κ	λ	ν	ξ	ο	π	υ	ε	ζ	η	θ	ι
γ	β	δ	ρ	α	η	θ	ι	ξ	λ	μ	ν	κ	ο	ε	σ	τ	υ	φ	χ	υ	ω

Agora é Força!

Adivinhe o nome das letras gregas!



Hah, hah, hah,
vai encarar?

α _ l f _

γ _ _ m _

ε _ p s _ _ o _

3. Orientações para outras linguagens

3.1 Artes

Pré-leitura

O *Atlas Mnemosyne*, do historiador alemão *Aby Warburg*, deve seu nome a Mnemósine, a titânide grega responsável pela Memória. A obra apresenta justaposição de imagens organizadas em grupos e dispostas em painéis temáticos de maneira a estimular o pensamento por imagens. Inacabado, esse trabalho evidencia a perpetuação de motivos e gestos principalmente ligados a arte clássica e renascentista destacando suas semelhanças e oposições.

O *Atlas Mnemosyne* serviu de referência na concepção de *Orestes em quadrinhos* no sentido de os autores optarem por selecionar e organizar de maneira articulada, imagens que têm como modelo algumas das principais obras de cunho dramático realizadas ao longo da história da arte. Dessa maneira, foi possível organizar um acervo peculiar de figuras de maneira a proporcionar um percurso que vai desde os vasos fúnebres gregos do século V a.C. ao *Saturno (ou Cronos) devorando um filho*, quadro do pintor espanhol Francisco de Goya (*1746 †1828), uma das 14 telas da série conhecida como Pinturas Negras realizadas entre 1819 e 1823; também foram contemplados os afrescos da vila dos mistérios de Pompeia do século I a.C. e, avançando no tempo, as telas de Pablo Picasso (*1881 †1973) dos períodos azul e rosa, nas quais o pintor, também espanhol como Goya, retrata de maneira sombria mendigos, prostitutas e personagens do ambiente circense; na diacronia – estudos através da temporalidade iconográfica – *O Remorso de Orestes*, do pintor

francês William-Adolphe Bouguereau (*1825 †1905) e cenas do expressionismo alemão no filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, compuseram o amálgama literário que representam os textos da antiguidade clássica no século XXI.

Página 6

Se i de quem falas; é que não quero nominar...



Menelau + Orestes

Quadro 2

Sandice demais; vinditas do sangue de mãe!
Vi três moças coa noite no corpo.



Electra Orestes nesta posição

Quadro 3



Ô eu, que's encostos! Deles, triste fugitivo sou!

Quem com ferro fere com ferro será ferido.

Quadro 4

Orestes senta na cama, ao fundo a escadaria do teatro ou do palácio, como for melhor. Electra + 1 coreuta si levantam da plateia como se fossem lutar com Menelau no o entreolha ... Q6

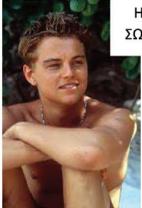


Q7

Pois não é que, a velho passo, pra cá se arrasta o velho avô, o espartano Tíndaro escuro-luto e com tosquiado fúnebre, pela filha condoído!



os pés de Tíndaro descem a escadaria ao lado da plateia. IN OFF voz do coro.



Menelau, és pra nós um livramento do tormento.
Help me!
ΣΩΣΟΝ ΜΕ!

Exemplo de referências visuais utilizadas no roteiro da HQ.

Pós-leitura

Recursos visuais e referências iconográfica: o teatro como metáfora.

A tragédia *Orestes* é regida por Apolo, o deus que conduz o carro solar, e a história remete à alternância da noite e do dia. Cada cena é iluminada de acordo com a luz de um diferente momento da jornada: alvorecer, manhã, meio-dia, tarde, noite, até completar as 24 horas com o retorno do sol. Os acontecimentos refletem, tanto quanto possível, esta alternância, com momentos de esperança na parte da manhã, e conspirações sombrias ao cair das trevas.

Além de remeter, como vimos, a própria estrutura dos *agones* – competições de tragédias que duravam o dia todo – esta organização diuturna da história foi estabelecida pelos autores como uma metáfora do percurso do sol no dia do solstício de inverno, o dia mais curto do ano, quando ocorre sua morte simbólica e sua “ressurreição” para um novo ciclo anual, processo que nos pareceu adaptar-se bem ao propósito catártico da tragédia.

A estética do mensageiro (em grego, ἄγγελος ou *angelos* transliterado) que aparece na segunda parte da obra reforça esses conceitos e se vale de outro recurso visual, a estética do grafite, que, como os quadrinhos, é assimilável à juventude. No entanto, o recurso aqui aponta também para outra possível interpretação do texto: a do julgamento público. O grafite contemporâneo integra o contexto mais amplo da *street art* – arte de rua, e remete ao movimento *hip hop* que surge em Nova Iorque entre os anos 60 e 70¹. Os “*bailes black*”, organizados

1 VIANA, M. L. *A onda nova-iorquina*. In BAGNARIOL, 2004 (p. 161).

naquela época pelos jovens da periferia, constituem uma alternativa para resolver conflitos entre grupos rivais. Ali, as disputas violentas são substituídas por duelos de *break dance* e *rap*, durante festas ritmadas pelas músicas do *disk jockey*. O grafite complementa estes eventos, define sua identidade visual e se torna uma ferramenta para a expressão de jovens que sofrem com problemas como segregação e racismo². A escolha não é casual, o mensageiro traz notícias da assembleia dos cidadãos que se presta a comentar e julgar as ações dos irmãos matricidas. Electra, enquanto mulher, é excluída do processo mas participa dele virtualmente, por meio do relato do mensageiro. À diferença da *Orestéia* de Ésquilo, na qual o episódio do julgamento adquire o caráter solene e alegórico de uma das principais etapas dos mistérios, tendo portanto um caráter iniciático, Eurípides expressa nessa passagem, mais uma vez, o caráter decadente da sociedade grega daquela época. Ao ressaltar como ninguém se posiciona em defesa de Orestes, o autor manifesta aqui o declínio da democracia, que tem no confronto e na defesa de opiniões distintas um dos seus pilares fundamentais.

O grafite retorna na última parte da obra, quando Electra aguarda Hermíone e Helena no palácio. Fora da rua, no espaço privado, as inscrições nas paredes adquirem um caráter mais carregado e reforçam a dramaticidade da sequência e a degradação moral dos protagonistas.

2 A partir dos anos 80, o grafite se torna um requinte característico da *pop art*. O sucesso de artistas como Basquiat e Keith Haring reforça então o paradoxo de uma sociedade que lança mão da mídia comercial para promover ícones que convidam para um mundo fictício, criado deliberadamente para promover a marca e o nome de ‘alguém’.

Pichação e *graffiti*³

A diferença de outros países, que se referem ao grafite apenas como *writing*, no Brasil ocorre uma distinção entre *graffiti*, termo com o qual se reconhece a estas manifestações uma intenção estética e de diálogo com suporte e transeuntes, e *pichação* termo pejorativo que remete às inscrições realizadas com piche. No senso comum, este ato está ligado a um processo anárquico, onde o que importa é transgredir, provocar e agredir o patrimônio alheio chamando a atenção sobre si. Ao mesmo tempo, as inscrições apontam para limites e contrastes da sociedade moderna: os ícones promovidos pela mídia comercial convidam para um mundo fictício, criado deliberadamente para promover a marca e o nome de 'alguém'. Justamente à perversidade deste modelo deve ser imputada a responsabilidade das inscrições terem adquirido, na modernidade, o caráter de um fenômeno de massa, quase de uma moda.

Às declarações e manifestações de protesto que acompanham os muros desde a invenção da escrita se sobrepõem, hoje, apelidos realizados com uma caligrafia inusitada, por meio de *spray*, rolinho e tinta. Ao lado dos *tag* (assinaturas) aparecem mensagens esporádicas como: "fui eu", "somos sinistros", etc. Provocatória, a produção de pichações coloca seus autores à margem da legalidade. A adrenalina é o principal 'barato' do pichador e afeta o jovem justamente na idade em que aprendemos a conhecer os limites.

Se aflora na adolescência, a prática do rabisco começa evidentemente antes, na escola. Aprendemos a escrever e experimentamos diferentes suportes como meio para a nossa

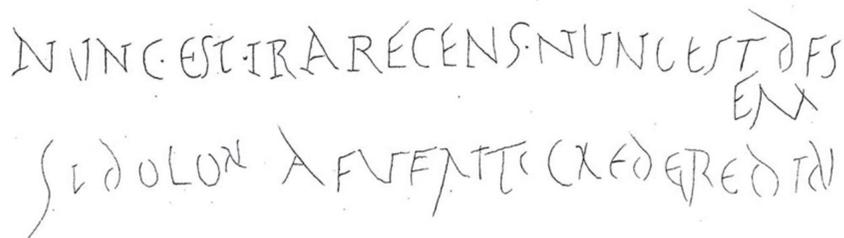
expressão: o caderno, a carteira escolar, o banheiro, o canto dos livros didáticos. O rabisco, com nossos dizeres, cresce nas entrelinhas do programa didático, nos momentos de distração. Uma vez alcançada a rua, as inscrições se tornam um ato de 'apropriação visual': ao marcar seus itinerários pela cidade o pichador passa a interagir com o universo simbólico urbano.

Sozinhos ou em grupo, os jovens pichadores atuam geralmente durante a noite, seguindo regras e critérios próprios. Na disputa pelo 'ibope', que garante a notoriedade do pichador, o que vale é a ousadia, a localização e a quantidade de escritas. Pichar em locais de grande circulação, de difícil acesso ou próximos a um posto de polícia, por exemplo, contribui para consagrar o autor. A realização de alguns 'ataques' comporta estudo do local, planejamento da incursão, escolha do material, além de habilidade e coragem. Estas características determinam, do mesmo modo, o sucesso do pichador em seu meio: o mais ousado passa a ser reconhecido e respeitado.

Para além da agressão e dos eventuais danos ao patrimônio provocados pelas inscrições, o que mais intriga o pesquisador desta 'guerrilha visual' é o fato de os pichadores terem criado uma linguagem necessariamente criptográfica, empregando pseudônimos, grafias e códigos aparentemente enigmáticos, incompreensíveis para o cidadão comum. Perante a sociedade estas escritas permanecem anônimas, mas entre os jovens elas acabam por tornar-se uma segunda identidade. Ao lado da *tag*, o pichador costuma colocar a sigla do grupo ao qual pertence (em alguns casos mais de um), sua posição no *ranking* da galera (01, 02 etc.) e, eventualmente, o nome do bairro ou da região onde mora. Outros dados, como a filiação a uma torcida organizada, completam a composição.

3 Extrato do ensaio homônimo. In BAGNARIOL, 2004 (p. 179-185).

Contudo, não se pode dizer que os grafites são invenção moderna. Exemplo disso são os murais, desenhos e inscrições da cidade de Pompeia que atestam como esta prática era corriqueira em todo



NUNC EST IRA RECENS NUNC EST DUS
Sedolun a fventi credere tu

VI.13.19 Pompeii. Graffiti

Em tradução de Lourdes Conde Feitosa (2005, p. 114): “Agora a ira é recente, é necessário que passe o tempo. Quando a dor for embora, acredita, o amor voltará!”.

Ao lado de nomes, caricaturas, declarações políticas e de amor, a maioria das inscrições antigas atestam o caráter imutável do ser humano, como pode ser constatado observando o teor das escritas presentes em qualquer banheiro público. Célebre, neste sentido, uma incisão de Pompeia dedicada à parede em si: *admiror o paries te non cecidisse ruinis – qui tot scriptorum taedia sustineas* (muro, fico surpreendido que você não caia sob o peso daquilo que se escreve sobre ti).

A academia – isto é, a escola em todos os níveis, vem paulatinamente revendo sua postura de relegar o desenho e a escrita das ruas, embora possamos detectar ainda que tais estudos permanecem às margens dos programas educacionais. Não devemos nos esquecer que escrita também é desenho. Por

este motivo introduzimos neste manual o desenho das letras gregas. Parece-nos imprescindível reavaliar o potencial implícito das imagens figurativas, abstratas ou ‘escritas’ como letras. A realização de desenhos e inscrições pode desempenhar um papel importante na formação da identidade do jovem, principalmente no que diz respeito à sua autoestima e relação com o grupo.

Atividades

Identidade visual com grafite e pixação

A partir de referências da HQ (p. 44 e 66), pode ser proposta a elaboração de uma identidade visual pessoal e/ou coletiva com a produção de assinaturas inerentes à estética do *graffiti* (forma italiana do termo) e da pixação, isto é, traços largos (negrito), inclusão de serifas e arabescos e, eventualmente, reduzindo ou eliminando o espaçamento entre as letras. Sozinhos ou em grupo, os jovens podem inventar apelidos para si e para o coletivo e desenvolver grafias peculiares. Podem também escrever vocábulos e expressões portuguesas com letras gregas. Num primeiro momento a atividade pode ser realizada no papel e, em seguida, diretamente no quadro branco ou numa folha de papel craft ou cartolina afixado na parede. Pincéis atômicos e marcadores de quadro branco de ponta chata podem ajudar na elaboração de estilos e traços diferenciados. Após a realização das assinaturas nesses suportes pode ser interessante analisar o resultado com os participantes a partir dos critérios que caracterizam a arte de rua, como tamanho das escritas, sua localização em relação às outras (hierarquia), cor e originalidade das soluções gráficas empregadas.

Alguns dos principais estilos de graffiti no desenho da página 66.



Bullet (boleta): letras arredondadas e 'infladas'.

Carioquinha: letras arredondadas e 'emboladas'.

Free style (estilo livre): trabalho livre, improvisado.

Paulista: traço sutil, letras retas e angulosas.

Throw-up: estilo de rápida execução, conhecido por usar poucas cores contrastantes.

3.2 História

Pré-leitura

A civilização grega e a Pólis: de Homero com a palavra solitária na boca do aedo à democracia dramática.

As primeiras civilizações agrícolas na área do mar Egeu remontam ao período Heládico, entre 2500 e 1600 a.C., e são caracterizadas pela produção de cerâmicas decoradas. No final deste período ocorre uma lenta migração de tribos indo-europeias (que importam, entre outras coisas, o culto a Zeus) as quais serão matrizes dos primeiros povos gregos: os jônios, os eólios e os aqueus, presentes nos poemas homéricos.

A época que vai até o ano 1150 a.C. é conhecida como período micênico, adjetivo derivado do nome da cidade de Micenas (cidade vizinha de Argos, cenário de *Orestes*), que comporta a conquista e assimilação das civilizações das ilhas de Creta, Chipre e Rodes e que se extingue com a guerra de Troia (250 a.C.) que ocorreu nos arredores da costa ocidental da atual Turquia.

Os episódios apresentados em *Orestes* remontam a essa época – o chefe supremo do exército aqueu foi morto pela sua mulher (Agamêmnon morto por Clitemnestra) e o seu irmão (Menelau) retorna com Helena (sua mulher) para resgatar o poder da cidade que estava em mãos dos matricidas Electra e Orestes, filhos de Agamêmnon e Clitemnestra. Estas histórias de guerra e crimes foram cantadas originalmente pelos aedos e rapsodos, poetas e cantadores que se acompanhavam com a lira e que entretinham os maiorais (*aristoi*) durante os banquetes realizados em palácios monumentais. Por ocasião do governo de Pisístrato (século VI a.C), em Atenas, (ou por seus descendentes ou, não se sabe ao

certo, por Sólon) estes episódios, que pertenciam a tradição oral, foram compilados nos poemas *Ilíada* e *Odisseia*, atribuídos a Homero.

Este período termina com uma nova migração, a dos Dórios (tribo matriz dos espartanos, donde nasce Helena), cuja superioridade bélica é dada pelo emprego de guerreiros a cavalo com armas de ferro, contra os tradicionais guerreiros sobre carro com armas de bronze do período miceneu¹. Esta invasão provoca também a aglomeração das populações invadidas em rochas fortificadas (acrópoles), levando a formação das cidades-estados características da civilização grega clássica. A unificação da população ocorre graças ao emprego comum do alfabeto fonético, o compartilhamento de mitos e tradições religiosas, a realização dos jogos olímpicos e a distinção entre helenos (os gregos) e os bárbaros (os demais povos).

Nos séculos seguintes, a cultura helena se difunde em todo o Mar Mediterrâneo e no Mar Negro. Entre os fatores da expansão estão o incremento da população, do artesanato e do comércio, além de diversos contrastes sociais que levam a formação de colônias ligadas a uma cidade mãe e que se desenvolvem a partir de pequenos núcleos agrícolas e empórios comerciais.

Entre os jônios, que ocupam a porção de mar entre a costa oriental da Grécia e a costa ocidental da Turquia hodierna, predomina nesse período a cidade de Mileto, onde floresce uma escola filosófica naturalística encabeçada por Tales (624-546). No Peloponeso, porção ocidental sul da península grega, se destacam, como comentamos, as cidades de Argos, teatro dos acontecimentos narrados em *Orestes*, e Esparta, cidade militar onde teria reinado Menelau e que,

como veremos, realizava cultos dedicados a Helena. Todavia, será em Atenas, na Ática, que a civilização grega alcançará seu ápice entre os séculos VII e VI a.C. Arte, filosofia e o governo democrático exercido pela assembleia dos cidadãos, entremeados eventualmente a períodos de tirania, estão entre os maiores legados deixados pelo mundo grego.

Na época em que Eurípides escreve, as cidades gregas se juntam contra a invasão do império Persa. As guerras pérsicas (500-479 a.C.) terminam com a vitória da coalizão grega na celebre batalha de Salamina (450 a.C.). Após a vitória, os gregos voltam a se dividir com a eclosão da guerra do Peloponeso (431-404 a.C.) que opõe Atenas e Esparta e marca o começo da decadência da democracia e da filosofia grega. A obra de Eurípides, atesta justamente esse processo.

Leitura

Inicialmente as tragédias eram interpretadas por apenas um ator, que contracenava com o coro. Aos poucos, foram introduzidos um segundo e um terceiro ator. Como na sociedade grega só os homens podiam atuar, os papéis femininos também eram interpretados por eles, apropriadamente caracterizados. Sugerimos aqui a leitura de trechos do livro com este expediente - um, dois e três jovens lendo o mesmo texto e interpretando diversos papéis - para ressaltar este aspecto do teatro grego e salientar os diversos efeitos que estes recursos oferecem.

1 HILGEMANN, 1966 (p. 42)

de grupos de amparo ou enfrentamento em situações difíceis (guerras, fugas, morte, carestia, combates políticos e sociais, perseguições etc.) da vida humana. A peça *Orestes* coloca veladamente esta questão tangenciando, por exemplo, a prática do incesto (sugerindo um envolvimento amoroso entre Orestes e Electra), comum nas histórias de mitologia – Zeus se casa com Hera, por exemplo – e do homoerotismo (entre Pílades e Orestes) praticado no mundo antigo (de forma bastante distinta de como ele é pensado hoje, já que, na Grécia, era exigido do cidadão, em relacionamento heterossexual legal, a manutenção – através da procriação – da população mantenedora da cidade, da economia de subsistência e do *oîkos* (da casa).

As tragédias, *Orestes* entre elas, abordam dramas familiares, como se fossem microcosmos da pólis, e discutem as fragilidades do relacionamento humano, que, segundo Aristóteles, é complexo desde a micro célula social, a saber, a família. Para o filósofo de Estagira, os piores rivais nascem das amizades e do meio familiar, pois o convívio permite conhecer profundamente as qualidades e vícios, fragilidades e fortalezas das pessoas próximas. Na tragédia *Os sete contra Tebas*, Ésquilo narra o crime dos filhos de Édipo, Etéocles e Polinices que, buscando atingir o ponto fraco um do outro, se enfrentam em combate e se matam. Aristóteles desenvolve este raciocínio na *Poética* (1453b, capítulo 14).

Atividades

A partir das considerações apresentadas nesse capítulo, o professor pode orientar os alunos a realizar uma **história de si**, e confeccionar uma árvore genealógica que registre o nome dos antepassados até os avós ou, caso seja possível realizar uma pequena pesquisa junto à família, até os antepassados de gerações mais distantes.

Eventualmente, a atividade poderá ser inventada ou ficcionalizada, criando laços com personagens do passado longínquo e ocasionando debates temáticos sobre o assunto.

O material produzido poderá ser organizado visualmente a partir de uma pequena pesquisa de referências ou elaborado com o auxílio de fotografias e/ou desenhos no formato de cartazes, de maneira a realizar uma pequena exposição que conte com a participação eventual do professor de arte.

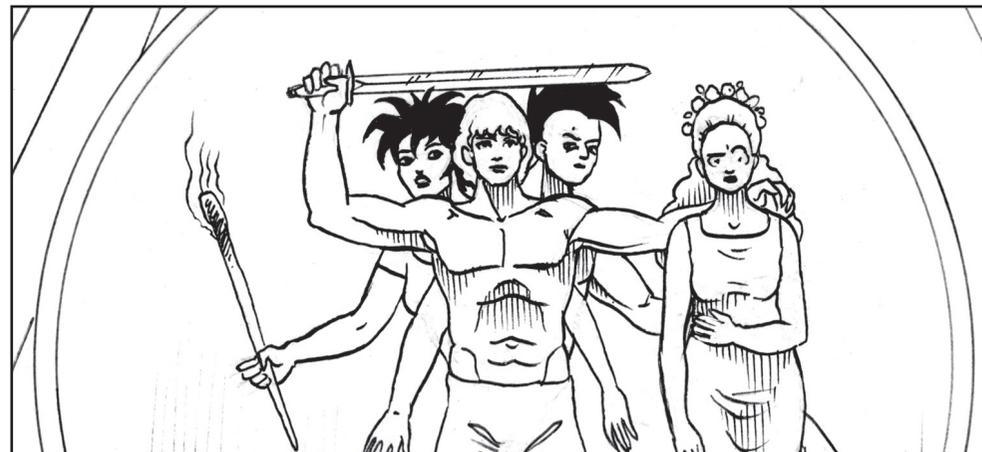
4. Aprofundamentos

Pré-leitura

A mulher na Grécia antiga

As tragédias de Eurípides se caracterizam pela presença de mulheres fortes, ou com papel preponderante no texto, como é o caso de Medeia, das bacantes e de Electra, à qual foi dado um papel de destaque na presente HQ, atribuindo-lhe, inclusive, algumas falas de Pílades, como forma de reforçar a necessidade do diálogo e da discussão acerca do protagonismo da mulher na sociedade contemporânea.

Por um lado, a democracia grega é referência para o mundo político moderno, por outro, há aspectos que hoje em dia são bastante questionáveis, como a presença de escravos, o desprezo pelos estrangeiros e a aparente marginalização das mulheres na vida pública das cidades-estados da antiguidade. Sim, aparente, visto que as mulheres tinham papel preponderante nos ritos de nascimento e de morte. Contudo, a tradição e os textos que nos chegaram parecem relegar o papel das mulheres e silenciar sua voz. Não é diferente no nosso tempo, apesar de avanços consideráveis. São contradições que parecem se perpetuar. De qualquer modo, a percepção que temos regida pelos princípios de igualdade, diálogo e respeito condenam – veementemente – o final da peça, quando Hermíone é obrigada a se unir àquele que antes tentou matá-la. Marcamos nossa condenação ao decreto de Apolo pela expressão da personagem:



A consternação de Hermíone, a direita, no detalhe da p. 67.

Deste modo, o quadrinista marcou seu espanto (e provavelmente o da personagem) frente à atitude de Apolo e de seu criador, Eurípides. Mesmo que todos estes fatores ainda estejam presentes de maneira mais ou menos evidente na maioria dos países de hoje, é difícil compreendermos como tudo isso era percebido pelos antigos, que tinham senso ético e religioso muito diferente do nosso.

As relações entre homens e mulheres eram difusas e fluidas na Antiguidade. No período anterior ao século V, os gregos não tinham uma definição jurídica clara da instituição matrimonial como a temos hoje – ainda que estejamos nos aproximando deles buscando neutralizar as uniões pela instituição jurídica ampla que se nomeou 'união estável'.

Na Grécia, porém, diferentemente dos nossos dias e nas regiões mais favorecidas, a mulher estava sujeita ao pai ou outro parente masculino qualificado (**kýrios**) que a cedia a outro homem para que tivessem filhos legítimos por meio de um ato social, uma aliança (**engýē**), que engajava duas casas e comportava a cessão

de um dote. Em caso de rompimento da relação, o dote voltava para a família junto com mulher a qual adquiria, portanto, o valor de uma mercadoria preciosa¹. Ao lado da **engýē**, havia outras formas de relacionamento, como o concubinato, quando a mulher se instalava por vontade própria na casa de um homem – com ou sem assenso do **kúrios** – sendo prevista também a relação com as hetairas, destinada às conversas mais intelectuais, à diversão e ao prazer, e a prática da prostituição voltada exclusivamente para o gozo sexual. Apesar de, geralmente, o papel da concubina ser destinado ao cuidado do dia a dia e o da mulher legítima, pela aliança entre famílias, à procriação de filhos cidadãos, nem sempre o limiar entre estas funções era nítido o suficiente, gerando toda uma série de problemas legais e interpessoais, inclusive ligados aos filhos, que é bem fácil de imaginar.

A partir do século V, a instituição do casamento passa a ter outro papel na sociedade: o de garantir, por meio da estabilidade das casas e dos lares, os direitos de herança e a manutenção do patrimônio familiar, e finalmente, mas não menos importante, a subsistência da própria cidade. O casamento 'legítimo' passa a ser, portanto, preponderante do ponto de vista da sociedade, sem que haja, no entanto, uma melhora significativa para as mulheres, que continuam relegadas ao lar (incluindo os ritos de nascimento e morte, a indústria doméstica têxtil e alimentar e o gerenciamento dos bens da casa) e excluídas da possibilidade de exercer direitos civis ligados à vida pública.

Isso tudo vale no que concerne principalmente à vida em Atenas, mas é preciso ressaltar que havia diferenças no que era permitido às mulheres em outras cidades. Esparta, por exemplo,

1 VERNANT, Jean-Pierre, 2010 (p.48 e ss.)

era caracterizada por uma sociedade guerreira e esperava-se que as mulheres contribuíssem na criação de filhos robustos, exercendo atividades físicas e se afastando deles assim que chegassem à puberdade. As crianças eram educadas pela cidade, deixando espaço de tempo para as mulheres fazerem suas práticas físicas (corridas e exercícios do tipo). No que concerne à passagem das jovens mulheres para a vida adulta, celebravam-se em Esparta rituais dedicados à Helena, a mulher que escolheu o seu 'marido' e nunca pertenceu a um homem só, segundo Homero.²

De maneira geral, os ritos de passagem eram compostos de três fases: separação da velha ordem a que o iniciando pertencia (infância, família); segregação e privações voltadas para a instrução acerca das normas morais e sociais da comunidade; integração a uma nova ordem (a dos adultos, dos caçadores etc.). Podemos comparar essas etapas a um processo alegórico de morte e ressurreição, também.

Para as meninas que entravam na puberdade, este processo era ligado à primeira menstruação e ocorria ainda no contexto privado e familiar. A este momento, seguia muitas vezes um processo violento que podia ir do corte dos cabelos à clitoridectomia. Durante a segregação, ocorria então a instrução acerca dos mistérios da maternidade. Cantos e dança tinham um papel importante na conclusão deste processo, ao qual seguia eventualmente o casamento.

2 Os rituais de caráter iniciático e tribal eram preponderantes no mundo grego até o século v a. C., quando essa instituição entrou em declínio paralelamente a difusão do sistema escolar Ateniense. CALAME, Claude. Helena. In Bonnefoi, 1989 (p. 574-580).

Nesse contexto pode ser localizado um episódio mítico ligado a Helena, que em sua puberdade tinha sido raptada por Teseu, enquanto dançava num coral dedicado a Ártemis, divindade a qual era consagrada a primeira fase do rito iniciático (ao passo que o fim do processo de iniciação era ligado a Apolo). Não será de estranhar, pois, que esse episódio ecoe, mais tarde, no rapto da rainha por parte de Paris, com as consequências que bem conhecemos.

Eurípides, na tragédia *Helena*, conta que a heroína tinha participado dos festejos das Jacintas, durante os quais as jovens que deixavam a segregação ritual desfilavam em carros e eram apresentadas à comunidade. Estes festejos eram realizados numa região de plátanos à beira do rio Eurota, próximo ao local de treinamento da corrida dos jovens efebos, num espaço que se tornaria o principal local de culto da diva em Esparta.

Por todos estes elementos, é possível perceber que a personagem era referência para a fase de passagem entre a adolescência e a plena maturidade das mulheres, reforçando dessa maneira o paralelo com Castor e Pólux, respectivamente irmão e meio irmão de Helena e Clitemnestra, cujo culto também era associado a essa fase da vida.

Do outro lado do rio, todavia, na colina de Terapne, havia um templo dedicado ao rei Menelau. Ali, Helena mudava de figuração e passava a ser cultuada como expressão da mulher na plena maturidade sexual, sem chegar porém a se contrapor a Hera, que preside a fase da mulher já casada e mãe.

Leitura

Pós-leitura

A violência doméstica e urbana

Se hoje julgamos nossa cultura violenta, não podemos afirmar que os comportamentos foram diferentes na Antiguidade, seja pela violência na ação, seja no exercício e no cerceamento da palavra, na diferença de classes, na imposição de papéis dos quais não se podia fugir, no costume da escravidão etc. Sob estes aspectos, de algum modo estamos em situação mais confortável, embora mergulhados em violências explícitas e também encobertas.

Senão vejamos: os gregos faziam guerra corpo a corpo – alguns combatiam com arco e flecha, ou seja, lutavam à distância, mas isso, via de regra, não era prova de valor inequívoco – e levavam para sua companhia nos combates cães ferozes para dar cabo dos cadáveres. Aquiles, quando tira a vida de Heitor num combate singular, anseia por entregá-lo para repasto dos cães e das aves.

O cão preferido, por causa de sua força, compleição, vigor e agressividade, era da raça dos



Um molosso.

'molossos', hoje extinta. O animal, vindo de uma antiga região da cidade de Dodona, era semelhante ao da raça atual igualmente nomeada 'molossiana'. Eles têm muita força muscular, maxilares fortes, cabeça grande e focinho curto.

Além disso, não nos esqueçamos que as tragédias narram infanticídios (míticos, como é o caso de Medeia, e da tentativa de abandono à morte dos bebês Édipo e Íon; de Ciro – um caso histórico narrado por Heródoto, o chamado pai da história – e de Atreu, pai de Agamêmnon, que serviu a seu irmão Tiestes as carnes dos filhos dele em um banquete perverso). Aristóteles, em *Ética a Nicômaco* narra a história de uma parteira que comia os bebês aos quais auxiliava virem à luz. (Cf. *Ética a Nicômaco*, 1149a).

Atividades

Comentando estes fatos com seus alunos, professor, você pode solicitar que eles façam um paralelo com a realidade local de cada um. Para aprofundar o tema, um estudo pontual do infanticídio na tragédia pode ser encontrado em Barbosa, 2010, 'Canibalismos e infanticídios em cena: sob o olhar infame dos *Spoudaïon*'. *Aletria*, nº 20(3), p. 21–34, disponível em: <https://doi.org/10.17851/2317-2096.20.3.21-34>

A história da loucura

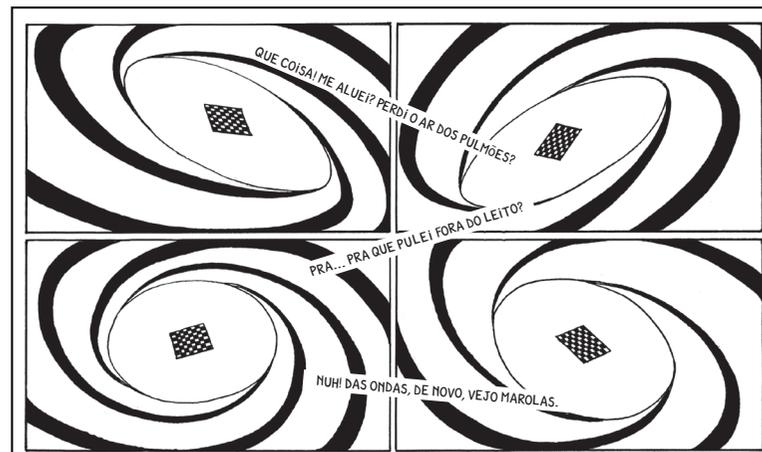
A loucura foi recebida pelos antigos de variadas formas. Platão, no *Fedro*, divide-a em 2 tipos básicos, a doentia e a divina, que, por sua vez, pode ser dividida em 4 tipos: poético, erótico, profético e místico. Há um estudo detalhado sobre o tema (a partir da Idade Média) na obra *A História da Loucura* de Michel Foucault que pode servir de subsídio. O tema é larguíssimo, pode ser desenvolvido nas aulas de história, biologia, arte, português e literatura em geral (através de sua manifestação no uso da linguagem 'desconectada' ou 'sem coerência'); mas o que interessa para uma discussão em sala de aula, voltada para o dia a dia dos discentes e a partir da HQ *Orestes*, é a lida com indivíduos acometidos pela loucura (ou qualquer outra doença), por vícios de todo tipo e práticas em conflito com as leis. O tema pode ser abordado por ocasião da leitura das páginas 12, 17 a 23.



Orestes atormentados pelas erínias, p. 12.



Orestes, Electra e o coro, p. 17. erínias, p. 17.



Psicodelia. p.23.

No caso de Orestes, ele é possuído por entidades mitológicas, as Erínias, também chamadas 'cadelas do remorso'. Seu sofrimento é extremo. Há um momento em que ele pretende vazar os próprios olhos para impedir a visão das 'grão-tinhas-olho-cão'. O momento pode servir para sensibilizar a turma para os mais frágeis e vulneráveis, para discutir e refletir sobre ações públicas de acolhimento e tratamento, sobre hospitais de reclusão, sobre hospitais dia, sobre a importância – e a vulnerabilidade – da família em casos e situações similares.

Atividades

O professor pode sugerir aos jovens uma pesquisa sobre a médica psiquiatra Nise da Silveira e seu trabalho no Centro Psiquiátrico Nacional Pedro II, no Engenho de Dentro, no Rio de Janeiro, bem como uma pesquisa sobre pacientes de instituições psiquiátricas e suas produções artísticas.

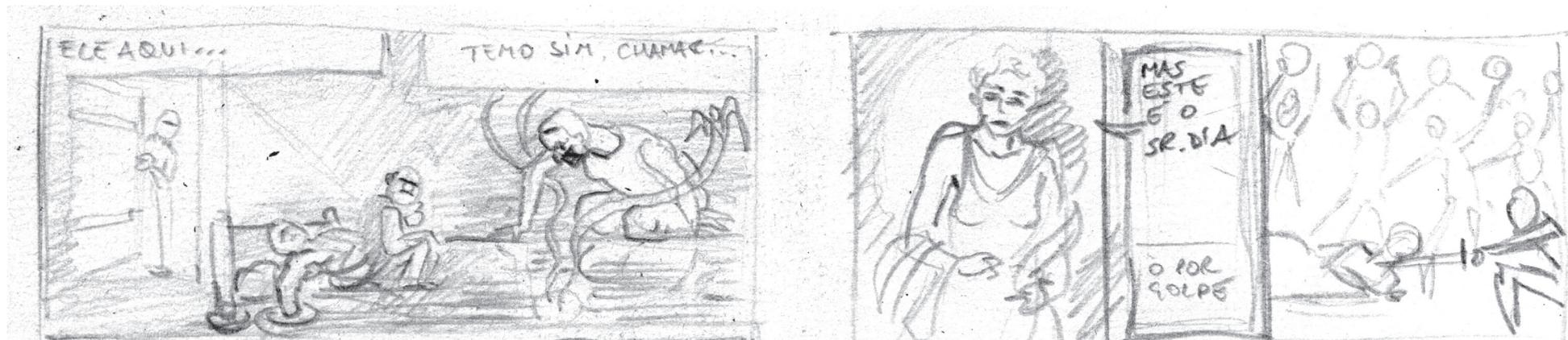
5. Sugestões de referências complementares

Elaboração de atividades com histórias em quadrinhos e fanzines

A transposição de uma obra de uma linguagem para outra é uma atividade que dialoga diretamente com os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza um estudante protagonista de seu processo de aprendizagem e familiarizado com diferentes possibilidades de expressão e autoria. Ver-se á neste manual recursos, inclusive, para que o aluno possa criar seus próprios quadrinhos ou pelo menos roteirizar uma futura HQ.

A habilidade relacionada a essa questão aponta a necessidade de o estudante entender e utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social. Em outra habilidade específica, reforça-se essa ideia: utilizar as diversas estratégias de criação discursiva de impacto (artísticas, retóricas, políticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

Relacionada ao nosso trabalho e mais viável na sala de aula pode ser a produção e criação ou publicação de tiras, ilustrações e quadrinhos no formato de fanzine, uma revista artesanal virtual ou impressa em xerox, *graffittis* ou 'pichações' que podem envolver educadores da área de linguagens, como professores de línguas, história e de artes. Convém lembrar sempre que a produção de uma história em quadrinhos é um trabalho relativamente complexo. Para isso, muitas vezes as funções são divididas entre várias pessoas, como o roteirista, que escreve ou adapta a história; o desenhista, que realiza os desenhos com lápis; o arte-finalista, responsável pelo acabamento gráfico do trabalho, com tinta nanquim e/ou cor; o letrista, que acrescenta o texto às imagens; o diagramador, autor do formato final para publicação. Assim, essa atividade poderá ser realizada individualmente ou em grupo. Eis as principais etapas:



a) Elaboração de roteiro

Escolha ou elabore um texto ou microconto, individual ou coletivo, baseado em Eurípides ou não, a ser adaptado na forma de roteiro. Para isso, o texto deve ser dividido em parágrafos, aos quais será combinada uma imagem, e caracterizado como narração (convencionalmente inserida num retângulo de texto), falas dos personagens (a ser inseridas no tradicional *balloon*) e descrições da cena ou da ação que nela ocorre para auxiliar a produção das imagens.

Vol. 4 p. 10

Q1 ELECTRA E HERMIONE



QUE NOVA TENS A DIZER? ABRENUNCIO! PARENTES NASCESTES DE MIMI! O BRADO NA COXIA FOI POR ISSO?

Q2 ELECTRA



O DOÍDO ORESTES, AOS PÉS DE HELENA, SUPLICANDO PRA NÃO MORREER, E CLAMANDO POR MIM TAMBÉM...

Moldurando o quadro 2:

ENTÃO... A CASA CLAMA POR COISAS DIGNAS... POR OUTRA COISA MELHOR HAVERIA ALGUÉM DE BRAMIR?

ELECTRA (coro ao fundo)

JUNTA, TE CONOSCO NA SÚPLICA, HERMIONE, FICA TU PROSTRADA, DIANTE DE TUA MÃE, MUI PERENAL, PEÇA PRA QUE MENEIAIS NÃO NOS QUEIRA MORTOS. O NUTRIDA PELAS MÃOS DE MINHA MÃE, COMPADECE E

Q3



ELECTRA VESTIDA, DANÇANDO INSTRUMENTO MUSICAL NAS MÃOS, CONDUZ A PRIMA PARA DENTRO DE CASA

Q4



HERMIONE SE AFASTA PARA ENTRAR NA CASA, ELECTRA FICA PARA TRÁS, CORO EM VOLTA.

Q5



ELECTRA ENCARA O LEITOR COM DESPREZO

UM FINAL REDENTOR SÓ TU TENS PRA NÓS.

Modelo para Hermione:



Página do roteiro.

b) Pesquisa visual e criação de personagens

Paralelamente à elaboração do roteiro, é importante desenvolver os personagens principais, com a definição de suas características, proporções e roupas e a realização de esboços em várias posições do rosto e do corpo em movimento. Nessa etapa, a pesquisa de referências ajuda a enriquecer e contextualizar a história e o(s) protagonista(s).



Estudo de personagens.

c) Storyboard

Antes de produzir as páginas da história em quadrinhos, vale a pena fazer um rascunho da(s) tira(s) ou página(s), para combinar imagens e textos num mesmo espaço e visualizar o resultado.

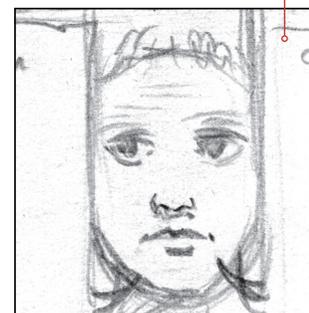
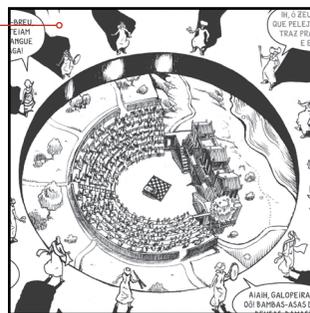
Ainda nessa fase, para não dificultar a leitura, convém combinar os parágrafos do roteiro com um esboço das respectivas imagens, pois uma página hospeda no máximo cerca de sete quadros.



Exemplo de storyboard.

É bom lembrar que não é necessário mostrar o personagem de corpo inteiro (recorde-se da metonímia!) em todos os quadros – variar o enquadramento é a regra. Assim, para um diálogo, por exemplo, pode-se mostrar apenas um **primeiro plano** do rosto do personagem que está falando e enfatizar suas emoções por meio da expressão. Se se desejar mostrar também uma ação do personagem, como sacar uma arma, emprega-se um **plano americano** (que mostra o busto e as mãos da pessoa) ou a **figura inteira**, que mostra também as pernas, caso isso seja relevante no contexto da ação.

Para mostrar também o que acontece em volta do personagem recorre-se a um **plano médio**, que contempla a visualização de parte do cenário e das pessoas em volta. Para figurar todo o cenário, utiliza-se o **plano geral**, que pode ser uma **panorâmica** ou uma **tomada aérea**, recursos úteis no começo de uma história para contextualizar o leitor. Cabe destacar que cada enquadramento tem um tempo de leitura diferente. Um plano geral cheio de detalhes demandará tempo maior de leitura e sugerirá o decorrer de um tempo maior, ao passo que um primeiro plano com um rosto ou um **plano detalhe** dos olhos do personagem demandará uma leitura rápida e um impacto imediato.



d) Lápis e arte-final

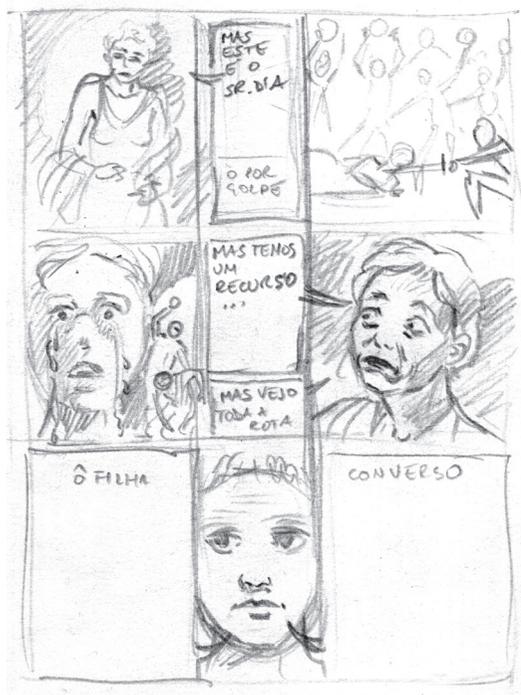
Uma vez esboçada a história, podemos partir para a arte definitiva. Para obter melhor resultado, é aconselhável escolher um papel próprio para desenho, com gramatura e tamanho maior (formato A3, por exemplo), considerando as proporções e o formato final no qual pretendemos publicar a história. Caso existam recursos, podemos realizar o trabalho digitalmente, com caneta ótica ou com técnicas menos convencionais como colagem, carimbo etc. Não esquecer de reservar um espaço para o título e para os créditos do(s) autor(es).

Para facilitar a disposição dos quadros, podemos adotar uma grade e dividir a página em 3 tiras e 3 colunas, um formato bastante utilizado, o que dará uma grade com 9 quadros. Pode-se desenhar uma imagem em cada quadro ou juntar dois ou mais quadros para

comportar uma única cena maior, dependendo do tamanho do texto ou do destaque que queremos dar à(s) figura(s). Normalmente, começa-se com a distribuição do texto no quadro, seguindo a ordem das falas, numa sequência que vai de cima para baixo e da esquerda para a direita (nos mangás japoneses, a disposição é contrária: da direita para a esquerda). Nos espaços restantes serão dispostas as imagens. Dependendo do contexto, é interessante variar o tamanho dos personagens: num diálogo, por exemplo, ele em destaque pode aparecer maior, no primeiro plano, e seu interlocutor, menor, dando à cena uma impressão de profundidade.

Após o lápis estar pronto, deve-se passar a limpo as imagens e realizar a arte-final com canetas nanquim descartáveis, bico de pena, pincéis, ou as ferramentas que julgarmos oportunas, para acertar os detalhes e, se for o caso, colorir.

As etapas de produção de uma página.



e) Texto

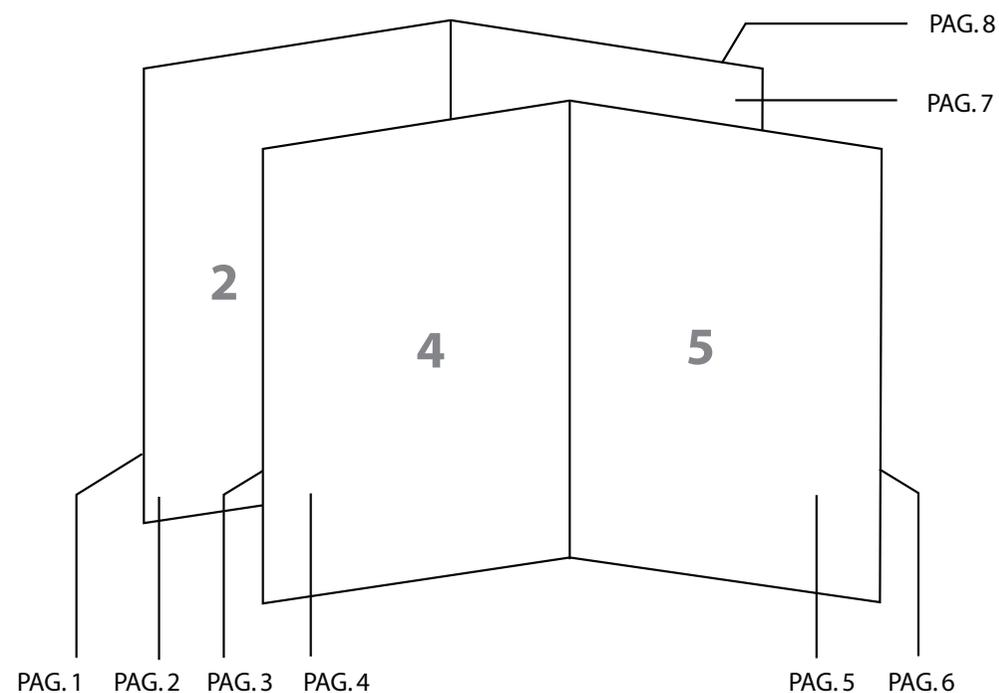
Com o desenho pronto, vamos acrescentar o texto naqueles espaços já reservados para os *baloons*. É importante caprichar nas letras, fazendo com que fiquem do mesmo tamanho e sempre em maiúsculas e bem espaçadas, para permitir fácil leitura. Com um *scanner*, podemos fazer isso diretamente no computador usando um programa de edição de imagem, como Gimp, Inkscape ou Scribus, considerando apenas *softwares* livres.



A mesma página pronta, com o texto.

f) Edição

Se o trabalho for feito num computador, podemos montar as páginas prontas e salvar no formato .jpeg no programa Scribus (ou Indesign, se o computador tiver instalado já o pacote da Adobe), ou ainda no Libre Office (versão livre do Word). Por fim, pode-se criar uma capa, fazer um índice, um editorial e o que for necessário para deixar o trabalho completo e atraente. Para divulgação, normalmente o arquivo será salvo no formato pdf. Uma edição manual vai exigir a montagem de uma boneca, conforme o desenho abaixo, antes de tirar cópias das páginas abertas. Se for esse o caso, os originais deverão ser preparados no formato final da impressão, isto é, A4 ou A5.



Pronto, mais uma publicação pode ser lançada no mundo, em busca de novos leitores!

6. Bibliografia comentada

ARISTÓFANES. *Os acarnensens (Dioniso Matuto)*. Tradução de Ana Maria C. Pompeu. Curitiba, Appris, 2014.

Comédia encenada em 425 antes de Cristo, que descreve a ação de um camponês ateniense de nome Diceópolis (isto é, "cidadão justo") que, exausto de guerras intestinas entre Atenas e Esparta, propõe, individualmente com Esparta, tréguas e atrai os olhares invejosos com os frutos alcançados do ateniense pela sua paz particular.

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.

Um dos documentos mais antigos relacionados com o teatro ocidental e particularmente com o gênero trágico. Atribuído ao filósofo Aristóteles (*384 a.C. †322 a.C.) de Estagira (cidade antiga da Macedônia, hoje Grécia), o texto se compõe como anotações didáticas para o estudo da tragédia e de suas partes e funções.

BAGNARIOL, P. et alii. *Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76%quadrinhos, 2004

Livro que reúne quatro ensaios sobre a proto-história dos *graffiti* e dos quadrinhos, a história recente destas duas linguagens, seu desenvolvimento no Brasil e sua relação com outras mídias.

BARBOSA T. V. R. *Odisseia de Homero em quadrinhos*. Roteiro e tradução de Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa; ilustração de Piero Bagnariol. São Paulo: Peirópolis, 2012

Tradução por imagens da obra de Homero realizada pelos autores de *Orestes* em quadrinhos.

BARBOSA T. V. R.; BAGNARIOL, P. et alii. *Ilíada em quadrinhos*. Roteiro e tradução de Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa; Andreza Caetano e Paulo Corrêa; ilustração de Piero Bagnariol. Belo Horizonte: RHJ, 2013

Tradução por imagens da obra de Homero realizada pelos autores de *Orestes* em quadrinhos.

BARBOSA, T. V., Guerini A. *Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução*. São Paulo: Peirópolis, 2012.

Coletânea de ensaios que abordam a metodologia de tradução por imagens de clássicos da literatura desenvolvida pela professora Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e por um grupo de estudantes na realização de obras em quadrinhos como *Ilíada* e *Odisseia*.

BONNEFOY, Ives (org.). *Dizionario delle mitologie e delle religioni – Vol 1*. Milano: RCS, 1989

Coletânea de textos organizados em verbetes, em sua maioria de autores franceses. Serviu de referência para as informações apresentadas nesse texto acerca dos rituais dedicadas a Dioniso e Helena.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

Livro organizado na forma de entrevista entre o jornalista Bill Moyers e o escritor Joseph Campbell, trata dos mitos de ontem e hoje entre diversas civilizações.

DEBRAY, R. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

Texto rico em referências aborda o desenvolvimento da relação com a imagem na sociedade ocidental.

DEZOTTI, Maria Celeste Consolin; MALHADAS, Daisi; NEVES, Maria Helena de Moura (coord.). *Dicionário Grego-Português*. 5 vols. Cotia/SP: Editorial Ateliê, 2006-2010.

Dicionário de termos gregos para consultas eventuais. O dicionário está esgotado, mas há previsão de uma segunda edição no início de 2022.

EURÍPIDES. *Bacantes*. Trad. M. H. da Rocha Pereira. Lisboa: Edições 70, 1992.

História trágica de Penteu, primo e rival de Dioniso que é morto por sua própria mãe em um bacanal.

_____. *Electra de Eurípides*. Tradução Trunersa. Direção de tradução: Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa. São Paulo: Ateliê, 2015.

História do assassinato de Clitemnestra, esposa de Agamêmnon e mãe de Orestes e Electra narrada na perspectiva de Electra.

_____. *Orestes de Eurípides*. Tradução Trunersa. Direção de tradução Tereza

Virgínia Ribeiro Barbosa. São Paulo: Ateliê, 2017.

História do assassinato de Clitemnestra, esposa de Agamêmnon e mãe de Orestes e Electra narrada na perspectiva de Orestes.

FEITOSA, Lourdes Conde. *Amor e sexualidade: o masculino e o feminino em grafites de Pompeia*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2005.

Obra que estuda a cultura popular da cidade encoberta pelas lavas do Vesúvio. Os grafites foram escritos em latim popular e registram os interesses da comunidade local. A autora selecionou, para a sua análise, os grafites que tratavam da questão amorosa.

FRONTISI-DUCROUX, Françoise. *Du masque au visage*. Paris: Flammarion, 1992

Texto que aborda a representação que o homem grego fazia de si mesmo a partir da análise de pinturas sobre vasos da época clássica. O autor analisa, em particular, a relação entre máscara, rosto e olhar.

HILGEMANN, H. K. Werner. *DVT – Atlas zur Weltgeschichte*. Tradução da Redação Grandi opere garzanti. Milano: Garzanti Editore, 1966.

Atlas histórico e geográfico que reporta uma cronologia da história universal acompanhada de mapas e infográficos.

TUCÍDIDES, *História da Guerra do Peloponeso*. Tradução de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora da UnB, 2001.

História da Guerra do Peloponeso narrada por um contemporâneo dela, o historiador grego Tucídides. O conflito durou 20 longos anos e colocou em oposição as duas maiores e mais influentes cidades da Hélade, Atenas e Esparta e seus respectivos aliados. Como um todo, as campanhas bélicas provocaram muitas das condições que “levaram ao declínio da Grécia clássica, à hegemonia macedônica e, a longo prazo, à final dominação da Grécia por Roma”. (do prefácio de Hélio Jaguaribe à *História da Guerra do Peloponeso* de Tucídides, 2001, p. XXIII).

VERNANT, Jean-Pierre. *A morte nos olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988

Texto que propõe uma interpretação da representação frontal de Ártemis, Górgona e Dioniso na pintura dos vasos gregos, sendo os três as exceções que fogem o cânone de representação de perfil característico da arte na antiguidade.

_____. *Mito e sociedade na Grécia antiga*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010

Analisa as motivações religiosas e os aspectos míticos por trás de fenômenos políticos e sociais como a guerra e o casamento na Grécia antiga.

VERNANT, Jean-Pierre e Vidal-Naquet, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Perspectiva, 1999

Aborda o surgimento da tragédia ática e as inovações que esta comporta no que concerne a arte, as instituições sociais e a psicologia.

