

"HÉRACLES PARA OS GREGOS, HÉRCULES PARA OS ROMANOS E ZÉRCULES PARA OS CARIOCAS": DO HEROÍSMO CLÁSSICO À "CRETINAGEM" – A RECEPÇÃO DO MITO DE HÉRCULES

PABLO VINICIUS FERREIRA SILVA[1], *pablovini625@gmail.com*
HELENA AMÁLIA PAPA[2], *helena.papa@unimontes.br*

[1] Graduando em História da Unimontes - Universidade Estadual de Montes Claros / Bolsista IC/PROINIC/BIC-Uni

[2] Professora Doutora de História Antiga do Depto. de História e do PPGH da Unimontes - Universidade Estadual de Montes Claros

Introdução: a mitologia greco-romana desponta como uma das principais formas de reminiscência do mundo antigo na contemporaneidade. De acordo com Janira Feliciano Pohlmann, "personagens da Antiguidade e outros elementos dessa época pululam o cotidiano dos brasileiros, como os heróis e vilões 'revividos' em HQs e em produções cinematográficas" (Pohlmann, 2022, p. 40). Nesse sentido, compreendemos que narrativas da Antiguidade, como as que foram vinculadas a personagens concebidos como herois, consolidaram-se no decurso histórico e foram apropriadas e instrumentalizadas em épocas posteriores, manifestando-se em textos, peças teatrais, filmes, músicas, pinturas, jogos e obras da literatura infantojuvenil, como as histórias em quadrinhos (HQs). Partindo dessa perspectiva e almejando compreender como a Antiguidade Clássica foi, e continua sendo, apropriada na contemporaneidade, sobretudo por meio de sua mitologia, analisaremos as edições especiais de histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, e do *Zé Carioca*, publicadas pela *Disney Comics*. A pesquisa parte da indagação de como essas produções mobilizam o mito dos "Doze trabalhos de Hércules", ora aproximando-o de elementos do heroísmo clássico, ora privilegiando características próprias de seus protagonistas, como a malandragem atribuída ao Zé Carioca, ao retratar os cretenses, população da Ilha de Creta, como "cretinos". Desse modo, esta proposta tem por objetivo analisar como essas HQs se apropriam dos discursos e legados do mundo antigo, em especial das narrativas sobre os heróis, ressignificando seus elementos de acordo com seus próprios interesses e contextos de produção. **Método:** para atingir os objetivos propostos, a pesquisa será realizada por meio da análise de histórias em quadrinhos que se apropriam da cultura greco-romana a partir da mobilização do mito de Hércules, como tradicionalmente é conhecido. Foram selecionadas como fontes a edição 2423 da revista *Zé Carioca*, publicada em 2016, que reúne, em edição especial, as três partes da saga "Os Doze Trabalhos de Zércules", originalmente publicada entre as edições 2061 e 2063, em 1996. De forma comparativa, será analisada também a revista *Turma da Mônica*, "Os Doze trabalhos da Mônica", publicada em 1991, para compreender como cada obra, em seu respectivo contexto de publicação, (re)elabora o mito de Hércules em seu próprio "universo ficcional" a partir da instrumentalização dos doze desafios atribuídos ao mito clássico. A análise das fontes não será pautada em critérios de fidedignidade ao mito clássico, em detrimento da liberdade artística de produção em cada uma das obras selecionadas, mas pela compreensão de como cada revista se apropria das façanhas atribuídas a Hércules e as ressignifica por meio de seus personagens, criando novas interpretações da narrativas do "heroi". Para isso, adotaremos a abordagem dos Estudos das Recepções, que possibilita compreender essas obras como (re)interpretações do passado produzidas em contextos culturais específicos. A abordagem dos estudos das recepções permite analisar como as revistas apresentam uma nova proposta interpretativa do passado, enquanto recepções culturais da antiguidade. Por fim, serão selecionados excertos que evidenciam como o heroísmo é reinterpretado a partir das características atribuídas aos personagens de cada narrativa. **Resultados e Discussão:** a partir da concordância com os trabalhos das autoras Neide Nunes Rodrigues e Mônica Santos de Souza Melo (2012), que evidenciam que as histórias em quadrinhos, assim como outras



formas de narrativas, possuem a capacidade de veicular ideias, hábitos, valores e representações sociais, entre outros elementos de uma determinada cultura, compreendemos que as HQs podem constituir fontes importantes para discutir como a Antiguidade foi, e continua sendo, mobilizada na contemporaneidade. Além disso, as autoras Rodrigues e Melo (2012) apontam que os quadrinhos são construídos em função da junção das linguagens verbal e icônica para gerar códigos simbólicos responsáveis por representar elementos culturais de uma sociedade, construindo estereótipos facilmente identificados pelo público. Nesse sentido, inferimos que as obras selecionadas veiculam e são capazes de consolidar narrativas do mundo antigo, ao passo que permitem, tanto na esfera coletiva quanto na individual, que o público se sinta refletido nas obras por meio da identificação de ideais e valores compartilhados. Ademais, as fontes utilizam símbolos estéticos e verbais que permitem ao(à) leitor(a) associar as narrativas sobre o mundo greco-romano às suas próprias experiências de forma simples e direta, recurso especialmente importante diante do público-alvo, composto por crianças e jovens. Para além do destacado, as obras “Os 12 Trabalhos de Zércules” e os “Doze trabalhos da Mônica” serão tratadas a partir da perspectiva da recepção, termo que engloba um número cada vez maior de discussões na área da História Antiga. Conforme apontado pelos autores Glaydson José da Silva, Pedro Paulo Funari e Renata Senna Garraffoni (2020), a recepção, sem um esforço crítico, cria a ideia de receptores passivos, que não possuem ou não projetam suas próprias percepções e experiências de mundo naquilo que consomem. Ademais, de acordo com esses autores, a recepção estaria ligada ao processo de compreensão da distância entre o acontecimento histórico e a transmissão das narrativas construídas a partir da perspectiva contemporânea. Ancorados nas perspectivas teóricas destacadas, enquadramos a recepção como um processo gradual que incorpora a apropriação e a instrumentalização, o que permite compreender que recepções da antiguidade são forjadas não somente do legado do passado, tendo como parte de seu escopo também a interpretação que o(s) indivíduo(s) desenvolvem ao se apropriarem das narrativas, projetando novas percepções do passado no presente. Ao pensarmos nas literaturas destacadas, ambas se apropriam do mito do “heroi” Hércules, figura consolidada do mundo antigo, que passou por mobilizações e recepções distintas, iniciadas ainda na antiguidade. A origem do legado e do culto a Hércules, nome pelo qual foi e é frequentemente evocado, advém do mundo grego, onde o heroi era conhecido como Héracles, sendo posteriormente apropriado pelos romanos como parte de sua cultura e crença. Somente então, Héracles passou a ser conhecido pela nomenclatura de Hércules. De acordo com Edson Arantes Júnior (2011), o semideus foi mencionado por Tito Lívio, autor romano, que apresenta uma breve passagem do heroi pela Península Itálica, conectada à realização do desafio dos bois de Gerião. Em consonância com o que foi explicitado, entendemos que as HQs utilizadas neste trabalho fazem parte de um conjunto de recepções no decurso histórico que mobilizam, de acordo com Adriane da Silva Duarte e Camila Aline Zanon (2025), uma figura que, como nenhuma outra, atingiu a maior repercussão dentre os herois do mundo antigo em épocas posteriores. A partir das discussões realizadas, acreditamos que as Hqs de “Zércules”, utilizam os dozes trabalhos e a articulação de elementos verbais, como o nome dos personagens: Zéus; como representação de Zeus, Já-Hera, de Hera; e o próprio Zércules, de Hércules, bem como a representação imagética dos desafios, com elementos visuais como: roupas e adereços, para expressar a instrumentalização do mito em seu próprio universo ficcional, com uso da malandragem, esperteza e fuga de responsabilidades como recursos de construção humorística. Enquanto “Os doze trabalhos da Mônica”, por meio da apropriação do mito e da utilização de recursos semelhantes, seguem a proposta que compreendemos como pedagógica, mediante a exaltação da moral, virtude, força e companheirismo, em diálogo com seu público alvo e sua proposta de entretenimento. **Considerações Finais:** Por fim, destacamos que as HQs instrumentalizam o mito de Hércules, construindo uma nova interpretação a partir da releitura e (re)criação da Antiguidade de um dos mitos mais conhecidos do mundo antigo.



Palavras-chave: Antiguidade. Recepções. Mitologia. História em Quadrinhos.

Agradecimentos: Agradecemos aos organizadores do IV Congresso Internacional de Educação e Inovação da Universidade Estadual de Montes Claros - (Unimontes), pela possibilidade de poder apresentar a pesquisa que vem sendo desenvolvida e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROINIC), que por meio da Bolsa de Iniciação Científica da Unimontes (BIC/UNI) fornece apoio financeiro a este estudo.

Referências

ARANTES JUNIOR, Edson Arantes. Os usos da imagem de Hércules: mito, memória e identidade no mundo romano. **Mneme - Revista de Humanidades**, [S. l.], v. 12, n. 30, 2011. Disponível em: https://periodicos.ufrn.br/mneme/article/view/1257. Acesso em: 6 jul. 2026.

DUARTE, Adriane da Silva; ZANON, Camila Aline (org.). **Os trabalhos de Hércules:** perspectiva brasileira**.** Brasília: Madamu, 2025.

OS DOZE TRABALHOS DA MÔNICA. Turma da Mônica. São Paulo: Globo, Produção do Estúdio Mauricio de Sousa, n. 1, ago. 1991.

OS DOZE TRABALHOS DE ZÉRCULES. Zé Carioca. São Paulo: Abril, n. 2423, Publicação mensal, 2016.

POHLMANN, Janira Feliciano. História antiga no ensino fundamental brasileiro: possibilidades de estudo a partir de uma história em quadrinhos sobre a Deusa Hera. **História & Ensino**, [S. l.], v. 28, n. 2, p. 036–054, 2022. DOI: 10.5433/2238-3018.2022v28n2p036. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/45126. Acesso em: 2 jul. 2026.

RODRIGUES, Neide Nunes; DE SOUZA MELO, Mônica Santos. Representações Sociais Nos Quadrinhos De Maurício De Sousa. **Revista Leia Escola**, v. 12, n. 2, p. 131–148, 1969.

SILVA, Glaydson José da; FUNARI, Pedro Paulo; GARRAFFONI, Renata Senna. Recepções da Antiguidade e usos do passado: estabelecimento dos campos e sua presença na realidade brasileira. **Revista brasileira de história**, v. 40, n. 84, p. 43–66, 2020.