

APRENDENDO HISTÓRIA ANTIGA SEGUINDO OS PASSOS DE PSIQUE: *um relato da criação do material didático “o jogo da imortalidade”*

MARIA LUIZA SILVA PATURY E SOUZA

Graduanda (UFRJ)

Bolsista de iniciação científica da UFRJ (PIBIC)

mlpatury@gmail.com

Orientadora: Pro^a Dra. Maria Regina Bustamante (UFRJ)

O objetivo desse relato é discutir a criação de um jogo de tabuleiro didático, denominado *Jogo da Imortalidade*, construído através de um projeto do Laboratório de História Antiga da UFRJ (LHIA), denominado “Cultura Material na Antiguidade Clássica: os desafios da Educação Patrimonial” e que foi inserido recentemente a outra iniciativa institucional mais abrangente do laboratório denominada “Projeto VIVA+ cidade”. O jogo é fruto de uma pesquisa que buscou analisar o *cortile*¹ do Palácio do Catete, atual Museu da República, construído na segunda metade do século XIX, no Rio de Janeiro, voltando-se para as diversas referências clássicas presentes no cômodo. O enfoque é dado ao aspecto decorativo dominante neste espaço: a narrativa imagética do mito de Cupido e Psique, relatado na obra *O Asno de Ouro*, de Apuleio (Apul. Met.). Para além disso, compreendendo a reincidência da apropriação da cultura clássica e também da narrativa específica de Cupido e Psique — que também é representada no Palácio Romano Renascentista, a Vila Farnesina, sob a autoria de Rafael Sanzio —, esta pesquisa e, conseqüentemente, seu produto final atentam para a constante reutilização do referencial clássico e, igualmente, sua funcionalidade no contexto do II Reinado no Brasil (segunda metade do séc. XIX).

O Palácio do Catete foi pensado para ser a residência de um rico barão, o barão de Nova Friburgo de nome Antônio Clemente Pinto. O prédio começou a ser construído em 1858 (tendo sido concluído em 1867) e sua grandiosidade era digna do homem que chegou a ser considerado “o homem mais rico do Império Brasileiro”. Sua origem, porém, não era muito nobre; Antônio Clemente Pinto era português e chegou ao Brasil com apenas doze anos, em 1807, acompanhado de seu tio. O futuro barão era descendente de uma família simples de agricultores imigrantes, mas, em pouco tempo, começou a construir uma grande fortuna. Primeiramente, ele come-

1 Tipo de pátio interno italiano, aberto e cercado de arcadas.

çou suas atividades como traficante de escravos, o que lhe rendeu muitas riquezas, mas nenhum prestígio. Investiu também na mineração, não sendo tão bem-sucedido. E, finalmente, lançou-se na cafeicultura, o que lhe garantiu não só riquezas, como uma respeitosa situação social e sua entrada oficial na nobreza fluminense: o palácio que mandara construir era, sem dúvida, uma reafirmação dessa posição.

A construção do prédio partiu do projeto do arquiteto prussiano Carl Friedrich Gustav Waehnelndt e as pinturas decorativas do *cortile*, que contam a história do amor impossível entre Cupido e Psique, ficaram por conta de Emil Bauch. O mito é contado através das lunetas² no teto, mas outros detalhes do cômodo fazem também referência ou anunciam a história a exemplo da réplica da estátua de Vênus de Cápuia, logo acima do primeiro lance de escada. Nossa hipótese com relação à utilização desse mito pelo barão, logo no *hall* de entrada palácio, é a de que seja possível traçar uma relação entre a trajetória de Psique, uma humana que se tornou imortal, com a do barão, um homem simples que se tornou um dos mais ricos integrantes da nobreza fluminense. Ou seja, Antônio Clemente Pinto quis chamar atenção para sua história de ascensão social.

Partindo deste conteúdo e considerando a relevância de se pensar em novas estratégias para o trabalho com a educação básica, que se mostrem mais de acordo com as demandas atuais, a formulação de um jogo didático surge como uma opção interessante. O material didático é um instrumento indispensável na dinâmica escolar e um aliado muito importante na produção do conhecimento histórico, mesmo fora dos ambientes de educação formal. Atualmente, por meio das possibilidades abertas pela história pública, entre outros fatores, esses produtos tendem para uma configuração mais diferenciada e plural, trabalhando mídias alternativas ao texto escrito e reconhecendo a necessidade de se estreitar os laços entre o conhecimento acadêmico e o grande público. Juntamente com esse debate sobre a história pública, fruto de uma maior preocupação da área com as demandas educacionais e didáticas, ressurgem uma questão já descortinada pela historiografia, mas ainda não explorada em toda sua potencialidade dentro do mundo acadêmico e, muito menos, do mundo escolar: a diversidade do tipo de documentação. A educação patrimonial surge neste contexto como uma importante estratégia, capaz de atender uma demanda de desnaturalização da fonte escrita como único documento viável para análise histórica e ainda, assim como a história pública, reivindica para si um papel de formação do cidadão, na medida que também busca promover uma conscientização sócio histórica das diversas referências culturais de modo democrático.

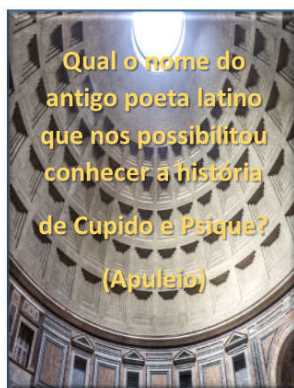
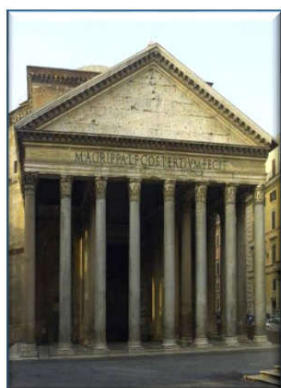
Foi por meio desse posicionamento teórico que o *Jogo da Imortalidade* foi concebido: buscando aliar os conceitos da educação patrimonial e de acessibilidade a um público amplo, defendido especialmente pela história pública. Quanto aos nossos objetivos, estes envolvem: sensibilizar os alunos quanto à relevância da história antiga e sua importância para compreender nossa contemporaneidade e nosso passado próximo; explorar os elementos arquitetônicos e decorativos como documentação histórica; e conscientizar sobre a importância da preservação do patrimônio histórico e cultural.

² Elemento arquitetônico que se descreve como fenda ou fresta oval ou circular localizada numa parede.

Tendo os objetivos principais do jogo bem traçados, assim como as perspectivas que embasaram a formulação do material, podemos partir para sua explicação: o *Jogo da Imortalidade* é um jogo de tabuleiro que teve sua dinâmica inspirada pelo muito popular *Jogo da Vida*³, porém tem como objetivo final levar o participante ao Olimpo para que ele se torne, assim como Psique, um “imortal”. O jogo foi pensado para uma faixa etária que envolve crianças do 6º ao 8º anos do ensino fundamental. No entanto, como já foi colocado, ele não foi construído pensando necessariamente num contexto de sala de aula, mas sim como um desdobramento de uma visita ao Palácio do Catete.

A estrutura é a seguinte: é preciso um mediador e são permitidos de 2 a 6 jogadores — para uma turma, o jogador pode ser “coletivo” (um grupo até 4 alunos) —, que lançará um dado comum para determinar seu avanço pelo tabuleiro. Este, conta com o total de quarenta “casas”, das quais oito apresentam algum recuo ou atalho para o jogador e dezessete possuem algum desafio. Estes desafios são cartas com questionamentos sobre três temas: o Mito de Cupido e Psiquê (1); sobre o Palácio do Catete (2) e a identificação de personagens das lunetas do *cortile* do palácio (3). Tais temas serão indicados no tabuleiro e nas cartas-desafio por três imagens: o Palácio do Catete, para as perguntas relacionadas ao mesmo; o panteão romano, para as perguntas relacionadas ao Mito de Cupido e Psiquê; e uma luneta (instrumento óptico), para os desafios relacionados à identificação dos personagens nas pinturas do palácio. Ao “cair” em uma casa com uma dessas imagens, o jogador deverá responder uma pergunta sobre o respectivo tema ou, no caso da carta com a imagem de uma luneta, identificar um personagem no contexto da luneta sorteada. Ao responder à pergunta aquela ficha deve ser descartada para que não se repita no jogo (com exceção das cartas com as lunetas, que só devem ser descartadas quando todos os personagens possíveis forem identificados pelos jogadores). Acertando a pergunta o jogador “conquista” aquela posição; caso erre, ele deve retornar para a casa de onde veio. No total, o jogo conta com 78 cartas-desafios: 40 relacionadas ao Mito de Cupido e Psique, 30 ao Palácio do Catete e 8 à identificação dos personagens das lunetas.

Logo a abaixo, apresentamos um exemplar de cada carta-desafio:



Carta desafio categoria (1)

Da esquerda para direita: Verso (Fachada do Panteão Romano) e averso (Claraboia do Panteão Romano)

³ Jogo criado em 1860 por Milton Bradley. Em 1960 foi lançado na forma que conhecemos hoje, com o design de Reuben Klamer. Os direitos autorais pertencem desde 1992 a Hasbro Internacional, Inc., USA., porém no Brasil o jogo se tornou popular com a empresa Brinquedos Estrela.



Carta desafio categoria (2)

Da esquerda para direita: Verso (Fachada do Palácio do Catete) e anverso (Claraboia do Palácio do Catete)



Carta desafio categoria (3)

Da esquerda para direita: Verso (luneta - instrumento óptico) e anverso (luneta do cortile do Palácio do Catete)

Após diversas alterações, reflexões e adaptações a partir da orientação da Prof. Dr. Regina Bustamante (orientadora deste projeto), um primeiro protótipo físico do jogo foi produzido e apresentado aos responsáveis dos setores de Pesquisa e Educação do Palácio do Catete (setembro/2019) e, por meio da grande disponibilidade destes — em especial gostaríamos de agradecer ao pesquisador e coordenador Técnico do Museu da República, Marcus Macri, e ao Diretor do Museu, Mário Chagas —, os primeiros acordos para as melhorias técnicas do jogo; que envolvem, por exemplo, um design gráfico profissional, já estão em andamento. A partir deste protótipo, estamos pensando conjuntamente com o palácio em uma versão online do jogo e outra versão física, que teria que passar por adaptações antes de sua impressão. Tais adaptações envolvem basicamente possibilitar a jogabilidade sem um mediador para a leitura das perguntas das carta-desafio, operação que tornaria a realização do jogo mais simples. Todas essas demandas de modificações e alteração de mídia (meio físico para o meio digital) estão sendo trabalhadas neste momento. Como acreditamos que o conhecimento é algo vivo e dinâmico, sabemos que os materiais didáticos devem estar sempre em constante reciclagem e mudança para que continuem se relacionando com as demandas de seu tempo e contribuindo para a construção do pensamento crítico. A seguir, na página seguinte, apresentamos também o tabuleiro do jogo:

Mas tornar-se imortal não é tão fácil...
Para provar ser um merecedor, identifique algum deus no Banquete dos Deuses em comemoração pelo casamento de Cupido e Psique e justifique

Cupido já está recuperado de seu ferimento e vai lhe dar uma ajuda. Vá até a casa final.

Vênus o achou e você precisará completar alguns trabalhos. Fique 2 rodadas sem jogar

Você deu ouvidos às suas irmãs invejosas, volte 4 casas.

Vênus está furiosa, melhor se esconder enquanto sua raiva passa. Fique uma rodada sem jogar.

Você deu de cara com o carro de Vulcano estacionado. Aproveite e pegue uma coroa e avance 3 casas

A fortuna está ao seu lado, jogue o dado novamente e avance.

Você deu sorte! Zéfiro lhe ofereceu uma coroa. Avance 5 casas

Aqui começa sua saga

A multidão está indo adorar Psique e travando o caminho. Fique uma rodada sem jogar

Tabuleiro "O Jogo da Imortalidade"

ABREVIACES

Apul. *Met.* – Apuleius (Metamorfoses)

FONTES

APULEIO. *O burro de ouro* IV, 28-VI, 24. Lisboa: Cotovia, 2007, p. 107-147.

REFERNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, J. R.; ROVAI, M. G. de O. (Org.). *Introduo à Histria Pblica*. So Paulo: Letra e Voz, 2011.

HORTA, M. de L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. *Guia bsico de Educao Patrimonial*. Braslia, DF: Iphan, 1999.