

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**João Mateus Cunha Diniz Arantes**

**TRAJETÓRIA E COMPOSIÇÃO DO HERÓI  
EM *WATCHMEN***

**Juiz de Fora  
Junho de 2015**

**João Mateus Cunha Diniz Arantes**

**TRAJETÓRIA E COMPOSIÇÃO DO HERÓI  
EM *WATCHMEN***

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social, Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador(a): Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Juiz de Fora  
Junho de 2015

João Mateus Cunha Diniz Arantes

Trajetória e composição do herói em *Watchmen*

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (FACOM/UFJF)

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (FACOM/UFJF) - orientador

---

Prof. Dr. Nilson Alvarenga (FACOM/UFJF) - convidado(a)

---

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Jr. (FACOM/UFJF) – convidado(a)

---

Prof. Ms. Wagner Lacerda (LETRAS/UFJF) – convidado(a)

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_\_.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao Chico, Nilson, Potiguara, Soraya e Wagner pelo apoio, sempre.

Ao Pet Facom e aos petianos pela oportunidade de convivência e aprendizado.

Para Susy e para Jack.



## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo averiguar quais os elementos constituintes da Trajetória do Herói e do arquétipo do herói podem ser encontrados na *graphic novel Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, publicada originalmente pela editora DC Comics em doze edições entre os anos de 1986 e 1987. Buscou-se, ainda, empreender uma discussão sobre os conceitos e definições das histórias em quadrinhos como meio de comunicação autônomo e das *graphic novels* como um gênero específico e independente de quadrinhos. Como metodologia de abordagem, utilizou-se o modelo hipotético-dedutivo e como método de procedimento a análise de conteúdo dos modelos narrativos tradicionais e a posterior comparação com elementos presentes na narrativa de *Watchmen* e na composição da personagem Rorschach. Os resultados apontaram que a trama de *Watchmen* é composta por 70% dos estágios da Jornada do Herói e a personagem Rorschach apresenta 75% das características próprias do arquétipo heroico. Como consequência, constatou-se que, apesar de ser uma obra inovadora e paradigmática, *Watchmen* não rompe com um modelo narrativo que é amplamente adotado pelas histórias em quadrinhos de super-heróis desde a criação do gênero.

Palavras-chave: Watchmen. Trajetória do Herói. Arquétipo do Herói.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características do Herói segundo Vogler e Campbell.....	51
Quadro 2 – A Jornada do Herói de Campbell e as funções narrativas de Propp.....	62
Quadro 3 – Resumo dos elementos dedutíveis.....	81
Quadro 4 – Resumo dos passos do método hipotético-dedutivo.....	82
Quadro 5 – Compilação dos resultados do teste empírico 1.....	93
Quadro 6 – Compilação dos resultados do teste empírico 2.....	99
Quadro 7 – Resumo dos resultados.....	102





## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS .....</b>	<b>12</b>
2.1 A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	12
2.2 DEFINIÇÕES E PARTICULARIDADES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	15
2.3 PRINCIPAIS ELEMENTOS DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS .....	19
2.4 DEFINIÇÃO DE <i>GRAPHIC NOVEL</i> .....	24
2.5 PROPOSTA DE ANÁLISE DAS <i>GRAPHIC NOVELS</i> .....	27
<b>3 MITO E MITOLOGIA NOS QUADRINHOS .....</b>	<b>35</b>
3.1 O MITO .....	36
3.2 O CONCEITO DE MITEMA .....	39
3.3 OS ARQUÉTIPOS E O INCONSCIENTE COLETIVO.....	43
3.4 MITO, COMUNICAÇÃO DE MASSA E QUADRINHOS.....	46
3.5 QUEM É O HERÓI? .....	48
3.6 MONOMITO E MONOTIPIA MORFOLÓGICA .....	51
3.7 AS FASES DA JORNADA DO HERÓI.....	53
<b>4 QUEM VIGIA OS VIGILANTES? .....</b>	<b>63</b>
4.1 AS ERAS DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓI.....	64
4.2 A IMPORTÂNCIA DA PUBLICAÇÃO DE WATCHMEN .....	68
4.3 INTRODUÇÃO AO UNIVERSO DE WATCHMEN.....	70
4.4 BREVE ANÁLISE DE ALGUNS TEMAS DISCUTIDOS EM WATCHMEN .....	73
<b>5 TESTE EMPÍRICO .....</b>	<b>79</b>
5.1 O HERÓI EM WATCHMEN.....	82
5.2 A JORNADA DO HERÓI EM WATCHMEN .....	93
5.3 ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	99
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>103</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>104</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Em 1986, dois jovens quadrinistas britânicos lançaram uma das obras mais emblemáticas da história dos quadrinhos de super-herói e renovaram as já desgastadas premissas do gênero ao abordar temas atuais e questões relevantes como política, filosofia e ciência. Com *Watchmen*, Alan Moore e Dave Gibbons despontaram como um dos principais autores de hq da contemporaneidade e revolucionaram as tramas de super-heróis ao colocar os combatentes do crime diante da frieza e complexidade do mundo real.

Além de revitalizar o modelo de história em quadrinhos de super-heróis, *Watchmen* elevou as possibilidades artísticas do gênero e causou uma grande repercussão fora do tradicional mundo das hq's. A *graphic novel* está listada entre os cem melhores romances de língua inglesa do século XX, segundo a revista americana *Time*.

Por estas e outras características, que serão discutidas ao longo do presente trabalho, *Watchmen* é considerado um divisor de “Eras”, um marco definitivo dos quadrinhos. A partir de sua publicação, um novo jeito de pensar e produzir as histórias de super-heróis surgiu e seus conceitos se tornaram paradigmáticos para as produções posteriores.

No presente trabalho, desenvolveremos a hipótese de que a narrativa de *Watchmen* não apresenta: 1) Os elementos constituintes da Jornada do Herói, assim como proposta por Campbell 2) As principais “funções narrativas” descritas por Propp 3) Os recursos utilizados na composição do herói tradicional, apontados por Vogler. O que confirmaria que Alan Moore e Dave Gibbons romperam com um tipo de abordagem que vinha sendo comumente adotado nos quadrinhos até então.

Na primeira parte do primeiro capítulo, analisaremos a importância das histórias em quadrinhos dentro da produção cultural de massa e a relevância e necessidade de mais pesquisas nesta área. Após a justificativa da escolha do nosso objeto de pesquisa, faremos um levantamento teórico dos principais elementos formais constituintes das histórias em quadrinhos e examinaremos algumas definições os caracterizam como uma forma de produção artística autônoma dos demais meios.

Em um segundo momento, empreenderemos uma análise sobre as principais características das *graphic novels*. Proporemos, superficialmente e embasados

principalmente por questões apontadas por Eco, uma definição para *graphic novel* que leve em consideração suas particularidades de formato, composição estrutural do enredo e distribuição.

No terceiro capítulo, trabalharemos com o conceito de mito, principalmente, em conformidade com as perspectivas de Eliade e de Lévi-Strauss. Abordaremos questões sobre as definições (ou indefinições) do mito, suas principais características e significados para as sociedades sem escrita. Discutiremos, também, as relações entre os mitos e os produtos culturais de massa, principalmente os quadrinhos, e os conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo, propostos por Jung.

Adiante, realizaremos um levantamento sistemático das propostas de Campbell e de Propp para a Trajetória do Herói e as funções narrativas no conto de magia. Efetuaremos, também, uma revisão bibliográfica do conceito de herói, apresentando suas principais características segundo as concepções de Vogler. Para a compreensão do texto, no decorrer do presente trabalho, denominaremos o tipo de narrativa apresentado por Campbell e Propp e a composição do herói segundo Vogler como “modelos narrativos tradicionais”.

No quarto capítulo, faremos uma breve introdução ao universo, aos personagens e aos autores de *Watchmen*. Discutiremos a importância da publicação da *graphic novel* para o mundo dos quadrinhos e faremos um levantamento de quais são as principais características inovadoras da obra.

Neste capítulo, descreveremos, ainda, os diferentes períodos que compõem a história dos quadrinhos de super-heróis, apontando suas principais características e os elementos de ruptura presentes em cada um deles. Esta análise tem como objetivo averiguar em que medida os modelos narrativos tradicionais são utilizados nas histórias em quadrinhos de super-heróis desde o desenvolvimento inicial do gênero. Nossas conclusões parciais indicarão qual a dimensão de uma possível ruptura desse padrão narrativo apresentada por *Watchmen*.

No último capítulo, abordaremos as questões metodológicas que embasam nossa pesquisa, desenvolvendo mais extensamente nosso problema e nossa hipótese, além de elaborar alguns enunciados passíveis de dedução, caso nossa hipótese principal se mostre verdadeira.

Por fim, no nosso teste empírico, realizaremos a análise de conteúdo dos modelos narrativos tradicionais e a posterior comparação entre estes modelos, a

construção narrativa de *Watchmen* e as ações da personagem Rorschach. O objetivo desta etapa é constatar em que medida a *graphic novel* rompe com esses padrões tradicionais de estruturação da narrativa e composição da personagem.

A realização deste trabalho justifica-se pela falta de um estudo sistemático, no Brasil, que interprete os elementos narrativos de uma obra tão importante para o desenvolvimento dos quadrinhos, como foi *Watchmen*, a partir das premissas de Campbell, Propp e Volger, que são uma das principais referências para análise e estruturação de roteiros de diversos tipos de conteúdo da produção cultural de massa no mundo.

## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No primeiro tópico deste capítulo, apresentaremos a justificativa da escolha do objeto. Os autores utilizados como referência serão Moacyr Cirne e Álvaro de Moya, considerados os principais teóricos da área no Brasil, Andraus, Ramos e Vergueiro, que se destacam na recente produção acadêmica sobre os quadrinhos no país, Will Eisner, um pioneiro no estudo teórico e na divulgação dos quadrinhos como forma de expressão artística e Scott McCloud, autor norte-americano responsável pelas principais publicações do gênero atualmente.

Já em um segundo momento, faremos um levantamento de algumas definições de história em quadrinhos e apontaremos quais os principais elementos constituintes da linguagem desta mídia. Além dos autores citados, utilizaremos como aporte teórico assertivas de Umberto Eco, apresentadas principalmente nos capítulos de seu livro *Apocalípticos e Integrados* dedicados à análise das histórias em quadrinhos.

Nos dois últimos subcapítulos, trataremos da questão das *graphic novels*, apresentando definições e características e apontando uma sugestão de análise. Nesta etapa, utilizaremos, entre outros textos de apoio, dois trabalhos recentes de Figueira e Ramos, além da análise feita por Eco da personagem Superman.

### 2.1 A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Uma leitura crítica dos quadrinhos, aqui entendidos como meio de comunicação, de expressão artística, e produto que se enquadra na lógica econômica da indústria cultural, é indispensável para que possamos compreender as suas potencialidades criativas e fazer uma análise consistente dos conteúdos veiculados.

Mesmo com o crescente interesse da academia pela linguagem e as relações sociais e políticas estabelecidas pelos quadrinhos nas últimas décadas, a área ainda oferece um vasto campo inexplorado, que permite o levantamento de novas questões e justifica a realização de trabalhos teóricos e práticos desse gênero. Segundo Ramos,

[o meio acadêmico] se confronta com a ainda pequena produção científica a respeito dos quadrinhos (consequência de um histórico preconceito sobre o tema, inclusive dentro da universidade). Há uma gama de professores, pesquisadores, estudantes de letras e de cursos

de comunicação carente de respostas sobre a linguagem e as características dos quadrinhos. (RAMOS, 2010, p.14)

Andraus (2000), compara a importância dos quadrinhos a outras formas de expressões artísticas, já amplamente legitimadas, no processo evolutivo da humanidade. Segundo o autor, a narrativa gráfica, complementa o repertório sógnico por meio do qual o homem formula um sistema de representações aceitas por todo o grupo social e, assim, representa o mundo:

A história em quadrinhos, somada ao teatro, à música, ao cinema e às artes em geral, forma a expressão do arcabouço cultural de necessidade ontológica que o homem compartilha entre seus congêneres a partir do momento em que deixou de ser um animal imerso na natureza. (ANDRAUS, 2000, p. 8)

Álvaro de Moya, afirma que, em suma, os quadrinhos “são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século” (1977, p.23). Segundo o autor, a universalidade dos conceitos é uma característica típica dos quadrinhos porque o alto nível de iconicidade da sua linguagem é acessível a todos, independente da nacionalidade, cultura, classe social, etc. A expressão essencialmente simples e simbólica dos quadrinhos, seria uma herança das pinturas rupestres. Moya afirma que os quadrinhos estão “misturando os meios modernos de comunicação entre os homens e seus meios mais primitivos e básicos da sobrevivência e da continuidade das espécies” (1977, p. 96).

Vergueiro destaca a influência dos quadrinhos na cultura e na economia da comunicação de massa:

Os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou, às vezes, até mesmo milhões de exemplares. (2005, p.7)

Já Cirne (1974), atenta para o fato de que muitos estudos recentes na área, realizados tanto por polos educacionais e jornalísticos, quanto por meios comunicacionais e artísticos, exploram as amplas potencialidades dos quadrinhos em diversos segmentos metalinguísticos, políticos, sociais e econômicos.



Ainda segundo este autor, nas hq's "assim como o ideológico manifesta-se nos mais variados níveis de articulação formal, o político manifesta-se em todos os níveis, seja de modo direto, seja de modo indireto" (CIRNE, 1982, p.20).

À parte do conteúdo ideológico veiculado pelos quadrinhos, o meio registra "uma problematidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX" (CIRNE, 1974. p.22 - 23). Cirne compara os quadrinhos à revitalizante função do cinema, que proporcionou uma ampla abertura para exploração de novos campos estéticos, destacando que Walter Benjamin, em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, só não abordou a problematidade dos quadrinhos, por desconhecê-la.

Assim como o cinema ampliou as coordenadas operatórias da estética contemporânea, criando parâmetros visuais e políticos para a feitura e consumo da obra de arte, os quadrinhos – que não seriam enfocados por Walter Benjamin, talvez por desconhecer sua realidade espaço-temporal – ampliaram as perspectivas de invenção & consumo & radicalidade. (CIRNE, 1974, p.14)

Sendo uma prática significativa carregada de bens simbólicos e fruto direto da indústria cultural, os quadrinhos vão influenciar e ser influenciados em aspectos políticos, ideológicos e comunicacionais pelo ambiente em que estão inseridos, e o modo como vão se desenvolver está estritamente atrelado aos progressos tecnológicos e sociais.

Em um mundo de rápidas transformações, com o crescimento exponencial da utilização dos recursos oferecidos pela internet e pelos dispositivos móveis, compreender as novas potencialidades das histórias em quadrinhos é essencial para definir os rumos desse meio.

Scott McCloud (1995) aponta para a necessidade de se repensar a interação entre o leitor e os quadrinhos. As publicações impressas tendem a dividir espaço com os meios digitais e rever a linguagem básica das hq's faz parte desse processo de migração.

Will Eisner (1989) acredita que o futuro dos quadrinhos está na capacidade de produzir conteúdos mais maduros, que busquem repostas para os dilemas da experiência humana.

Seja por sua importância comunicacional, seja pela importância política, econômica ou estética, o estudo dos quadrinhos é fundamental para que se entendam os

motivos dessa mídia representar tão bem a produção cultural de massa, porque se constituiu por ela e através dela ao longo do século XX, e para que possamos buscar respostas e formular novas perguntas frente aos desafios do século que se inicia.

## 2.2 DEFINIÇÕES E PARTICULARIDADES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são um meio com características únicas que utiliza linguagem própria para estabelecer uma comunicação entre emissores e receptores. Essas características as distinguem dos demais meios comunicacionais de massa e pressupõem análises que levem em consideração elementos constituintes de um universo de significados particular. Por isso, podemos falar em uma “Teoria dos Quadrinhos”.

É comum se referir as hq's como a “nona arte”, ampliando a classificação de 1912, proposta por Ricciotto Canudo, em seu *Manifesto das sete artes e estética da sétima arte*. Um exemplo de como os quadrinhos são uma forma de expressão artística independente, que, ao longo dos seus anos de amadurecimento, criou um conjunto de símbolos próprios que permitem sua identificação imediata.

Segundo Moya (1977), seja numa função alegremente digestiva ou seriamente crítica, os quadrinhos constituíram-se numa articulação imagística original e própria, por isso é possível afirmar sua tipicidade. Ramos (2010) aponta que essa emancipação, como linguagem própria que articula elementos únicos, já está solidamente constituída há mais de um século.

Quadrinho não é literatura, quadrinho não é cinema, e quadrinhos não são artes plásticas, apesar de utilizar signos comuns a todas essas manifestações artísticas. Eisner (1989), utiliza o termo “arte sequencial” para se referir as suas especificidades narrativas e estruturais. Com essa pequena definição, o autor destaca as principais particularidades desse meio: uma forma de criação artística que utiliza imagens e palavras estáticas em sequência para criar a ilusão de passagem do tempo e compor uma narrativa.

Para Ramos, “quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos” (2010, p.17). Em sua forma mais simples, os quadrinhos utilizam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, que quando empregados diversas

vezes, tornam-se uma linguagem. Segundo Eisner “é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial” (1989, p.8, grifo do autor).

Umberto Eco (1979) afirma que mesmo quando nos reporta a estereótipos já realizados em outros gêneros (o cinema, por exemplo), os quadrinhos utilizam elementos gráficos próprios, “o fato de que se possam salientar relações de parasitismo a certos níveis não exclui que, a outros, o gênero se encontre, ao contrário em relação de promoção e precedência” (1979, p. 150).

Os repertórios simbólicos próprios, como as gotas de suor que se condensam no rosto da personagem para indicar uma situação de desespero ou a lâmpada acima da cabeça para representar uma ideia, são representativos de uma semântica das histórias em quadrinhos (ECO, 1979). Processos como a visualização imagética das metáforas (ver estrelas, ter o coração em festa, roncar como uma serra, etc) se realizam “com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor” (ECO, 1979, p.144).

Moya destaca a revolução promovida pelos quadrinhos no âmbito das artes plásticas, ao introduzir no universo gráfico a representação de tempo e movimento através da sequencia de imagens. Segundo o autor, a partir dos quadrinhos, a representação pictórica não era mais a fixação de um instante, mas sim “uma narração figurada onde o desenvolvimento das ações dos personagens, do começo e do fim de um fenômeno qualquer, podia ser apreendido, visto ou revivido” (MOYA, 1977, p. 110).

McCloud (1995) utiliza uma definição mais abrangente para descrever os quadrinhos. Segundo o autor, histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9).

Se tomarmos como ponto de partida essa definição, todo conteúdo produzido pela humanidade que utiliza imagens em sequência para transmitir informação é, basicamente, história em quadrinhos. Isso inclui desde pinturas egípcias de trinta e dois séculos atrás, até manuais encontrados nas poltronas de avião.

É interessante notar que a definição de McCloud (1995) pressupõe necessariamente uma interação entre o produtor e o espectador. Eisner também destaca a importância do papel do leitor na elaboração de sentidos nos quadrinhos, que envolve o reconhecimento de signos ligados tanto ao mundo das artes visuais quanto ao da literatura, pois,

[...] a configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço mental. (1989, p.8)

Nesse meio, o artista tem que se esforçar para que os signos apresentados sejam compartilhados pelo leitor. Caso contrário, a comunicação não acontece. Por isso o emissor deve “prever” quais os repertórios sógnicos do seu receptor. Claro que esse processo é uma aposta que nem sempre dá certo. Mas, em grande medida, o poder da comunicação só irá atingir seu potencial máximo quando esse objetivo for plenamente alcançado.

McCloud (1995) utiliza o termo “concretização” para definir a ação que “acontece” entre dois quadrinhos. Segundo o autor, apesar de existir em outros meios, essa característica é própria das histórias em quadrinhos. No cinema, por exemplo, os cortes entre um fotograma e outro, que dão a sensação de movimento ao filme, são imperceptíveis ao espectador. Para Moya (1977), a característica de demandar do leitor a concretização imaginária da ação que acontece entre o espaço vazio de dois quadros foi essencial para atribuir uma ação narrativa às imagens, distinguindo os quadrinhos de outras artes gráficas.

Eisner (1989) fala de um contrato entre artista e público. Além de utilizar em auxílio próprio as convenções de leitura (no ocidente, por exemplo, lê-se da esquerda para a direita e de cima para baixo) e os processos cognitivos comuns a todas as pessoas, o autor de uma história em quadrinho precisa contar com o compromisso do leitor, que vai “completar” a história entre os dois quadros. Além disso, ao contrário do cinema, onde o diretor tem o domínio sobre o que o espectador vê, nos quadrinhos o leitor pode, a qualquer momento, mudar de página ou ir direto para o quadro final da tirinha de jornal. Segundo Eisner (1989), essa cooperação voluntária do público em relação ao projeto inicial do artista é exclusiva dos quadrinhos.

Esta característica é tão particular porque os quadrinhos dispõem apenas da dimensão espacial para reproduzir a sensação de passagem do tempo. As imagens estáticas dispostas no papel em branco (ou em qualquer outra mídia utilizada) têm que representar uma ação contínua. Eco afirma que a história em quadrinho,

Realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma factual descontinuidade. A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*. (1979, p. 147, grifo do autor)

Cirne (1974) destaca que a análise dos quadrinhos deve levar em conta, necessariamente, a relação temporal existente entre todos os quadros que compõem a narrativa. Para o autor, “ler uma história em quadrinhos é ler a articulação de seus planos” (Cirne, 1972, p. 14). Moya reafirma essa interpretação quando diz que, “os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior” (1977, p. 110).

No entanto, como afirma Cirne, a narrativa gráfica sequencial pode ser constituída mesmo sem o recurso da elipse temporal.

os cortes não denotam mudanças espaciais ou espaço-temporais: a imagem pode se dividir em dois ou mais planos sem que haja “movimentação” interna dos objetos desenhados; o que vai existir de maneira bem determinada – mais do que a direcionalidade da leitura sobre a página do jornal ou da revista centrada em um quadro de amplas dimensões horizontais ou verticais – é uma situação panoramizante. (CIRNER, 1972, p. 43, grifo do autor)

O espaço entre os quadros, onde a unificação do tempo e do espaço acontece, é chamado de *sarjeta*. É interessante notar que o principal elemento que confere autonomia à linguagem dos quadrinhos fica, justamente, onde não há informação pictórica ou escrita. “Dentro dos quadros, só dá para transmitir informação visualmente. Como entre eles nenhum dos sentidos é exigido...todos os sentidos acabam envolvidos” (MCCLOUD, 1995, p. 89).

### 2.3 PRINCIPAIS ELEMENTOS DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Além da *sarjeta*, os principais elementos que compõe a linguagem dos quadrinhos são: o balão, o quadro (ou requadro), o letramento, as onomatopeias, as linhas de movimento, as metáforas visuais e os sinais gráficos, além, é claro, das imagens em si.

De acordo com McCloud (1995), apesar dos três mil anos de história dos quadrinhos, foi só no século dezoito, com as histórias do ilustrador e escritor suíço Rodolph Töpffer, que os movimentos específicos foram mostrados na forma de quadro a quadro. Hoje, a ação de contar uma história utilizando uma sequência de quadros é o que confere às HQ's uma identidade única que as distingue dos demais meios. Para McCloud (1995), o requadro é o ícone mais importante dos quadrinhos.

As funções primordiais dos quadros são delimitar os elementos constituintes da gramática dos quadrinhos, marcar graficamente a área da narrativa, impor um ritmo à história, indicar as divisões de tempo e espaço, além de estabelecer as relações fundamentais entre o artista e o leitor das histórias em quadrinhos. Para Eisner, “o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (1989, p. 44). Apesar dessa sistematização, McCloud (1995) aponta para a infinidade de significados e funções atribuídos ao requadro.

A forma do requadro também é importante para dar expressividade à história. Determinado formato das linhas de contorno reforça aspectos da personalidade da personagem ou a intenção da narrativa. A opção por não utilizar o requadro também tem potencialidade expressiva. Para McCloud (1995) esse recurso transmite a sensação de que a “cena” está “fora” do tempo comum da história.

Apesar de ser, principalmente, expresso quadro a quadro, através do processo de conclusão já citado, há diversas formas diferentes de se representar o tempo por meio do requadro. Um requadro maior entre dois menores, por exemplo, sugere uma maior passagem de tempo. Várias ações também podem acontecer em tempos diferentes dentro de um mesmo requadro, individualizadas apenas pela posição dos personagens e pelo uso de outros recursos da “gramática” dos quadrinhos, como o texto e os balões. De acordo com Eisner,

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho per se, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. (1989, p. 28)

A relação entre passado e futuro nos quadrinhos também pode ser dada pelos requadros. O requadro que lemos é (quase) sempre aquele que representa o que está acontecendo naquele momento, o requadro anterior representa o que acabou de acontecer e o próximo aquilo que ainda está por vir. Essa relação entre passagem de tempo e divisão em quadros é fundamental, pois, como já mencionado, nos quadrinhos tempo e espaço ocupam uma só dimensão.

A utilização dos balões é outro recurso característico dos quadrinhos e, como aponta Ramos (2010), sua popularização ocorreu através de tiras de jornal como *The yellow kid*, do americano Richard Felton Outcault, e a história inglesa *Ally sloper's half holiday*, ambos do final do século dezenove.

Para Moya, o surgimento do balão como linguagem expressiva ampliou a função das palavras nos quadrinhos que, a partir de então, foram tratadas como um recurso plástico, “passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto” (1977, p. 112).

Cirne também destaca a função visual desse recurso ao afirmar que “o balão nasce por uma necessidade linguística, mas também por uma necessidade ideogramática entre a imagem e a significação temática” (1972, p. 33). Ou ainda:

O balão – como a onomatopeia – é um componente concreto, físico, imagístico capaz de assumir as mais diversas formas – inclusive metalinguísticas -, encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes de imagens. (CIRNE, 1972, p. 32)

McClound afirma que “o balão é de longe o ícone sinestésico mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos” (1995, p. 189). Fresnault-Deruelle aponta que “são os balões que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico” (FRESNAULT-DERUELLE apud RAMOS, 2010, p. 34). Segundo Eco (1979), o elemento fundamental da semântica dos quadrinhos é o balão, a que o autor se refere como “nuvenzinha” ou *ballon*. Cirne (1974) também entende que o balão seja uma das principais características criativas dos quadrinhos.

Einser (1989) ressalta a importância da utilização do balão para dar ritmo à história. Seu posicionamento, a distância em relação à personagem ou à ação, o seu tamanho e forma, contribuem para relativizar o tempo e estabelecer um ponto de referência para o leitor.

Eco (1979) ressalta que o balão também teria a função de validar os termos da linguagem comum, transmutando seus significados que passam a se adaptar ao universo sígnico próprio dos quadrinhos.

O *ballon*, mais do que elemento convencional, pertence a um repertório de signos, seria um elemento de metalinguagem, ou melhor ainda, uma espécie de sinal preliminar, que impõe, para a decifração dos signos contidos em seu interior, a referência a um determinado código. (ECO, 1979, p. 145, grifo do autor)

As características do traçado do balão também servem para expressar sensações e desejos da personagem. A convenção criada em torno dos símbolos utilizados nos quadrinhos, fazem com que os leitores possam “escutar” a entonação pretendida pelo autor. De acordo com Ramos,

O efeito é obtido por meio de variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos. As linhas tracejadas sugerem voz baixa ou sussurro. A forma de nuvem revela o pensamento ou imaginação da figura representada. O sentido dos traços em ziguezague varia conforme o contexto situacional. Podem indicar, por exemplo, voz alta, gritos, sons elétricos. (2010, p. 36)

As pontas que ligam os balões às personagens são chamadas de rabichos ou apêndices e também são utilizados como recurso da narrativa visual. Ainda segundo Ramos (2010), o traçado do apêndice pode adquirir sentidos distintos de acordo com o seu uso.

Quando o rabicho do balão não aparece, por exemplo, a personagem que está “falando” pode não estar sendo vista na cena; quando o autor quer expressar um tempo duplo, em que há uma pausa entre a fala da mesma personagem, ele pode desenhar dois balões conectados por um rabicho; também podem aparecer dois rabichos em um mesmo balão, indicando, assim, que duas personagens proferem um mesmo discurso, ao mesmo tempo. Outra forma bastante utilizada é a substituição do rabicho por pequenos círculos, que indicam um pensamento da personagem.

O letramento inserido dentro do balão também pode ser usado como recurso gráfico para destacar as intenções do autor, como destaca Ramos:

A utilização do letramento está sujeita a hibridização de *signos verbais escritos* e *signos visuais*. Estes agregam signos de três ordens:



*icônica* (representação de seres ou objetos reconhecíveis), *plástica* (caso da textura e da cor) e *de contorno* (a borda ou a linha que envolve as imagens [...])” (RAMOS, 2010, p.56, grifo do autor)

A letra escrita à mão, por exemplo, pode indicar uma maior aproximação psicológica com o personagem; as variações de tamanho podem informar diferentes intensidades de voz; letras onduladas sugerem suavidade enquanto letras que saem dos balões e invadem todo o requadro indicam que aquele som tomou conta do ambiente. “Assim como as figuras e os outros intervalos entre elas criam a ilusão de tempo através da conclusão, as palavras introduzem o tempo representando aquilo que só pode existir no tempo – o som” (MCCLOUND, 1995, p. 95).

As onomatopeias talvez sejam um dos símbolos mais reconhecidos das HQ's. Ramos (2010) aponta para a curiosidade das onomatopeias só terem ganhado força e se consolidado como recurso de linguagem dos quadrinhos a partir da invenção do cinema falado, em 1927, embora esse recurso já aparecesse isoladamente em algumas histórias. Segundo Cirne (1974), o registro mais antigo da utilização de onomatopeia em quadrinhos data de uma história de 1907 da HQ americana *Little nemo in slumberland*, de Winsor McCay.

A onomatopeia é utilizada principalmente como recurso de representação do som por meio de imagens. Sobre a função narrativa das onomatopeias, Ramos afirma que,

As onomatopéias podem estar dentro ou fora dos balões. Nas duas situações, o aspecto visual da letra utilizada pode indicar expressividades diferentes. Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida. (2010, p.81)

Segundo Cirne (1974) as onomatopeias atingem uma linguagem universal, embora sejam regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas. Como explicação desse fato, Eco (1979) destaca que, em muitos casos, as onomatopeias estão completamente desvinculadas de suas funções como signos linguísticos, que equivalem à grafia de um ruído sonoro, e se transformam em um signo novo, próprio das convenções semânticas dos quadrinhos. Como exemplo, encontramos as palavras em inglês *crash, bang, gulp, puff, splash, zap*, entre inúmeras outras, que adquirem sentido

próprio no universo dos quadrinhos e são compreendidas mesmo pelos leitores que não compreendem a língua inglesa.

Cirne reforça a característica icônica desenvolvida pelas onomatopeias, com o recorrente uso, ao afirmar que “apesar da linguisticidade dos balões e onomatopeias, parece-nos evidente que existe um reforço icônico nestes dois elementos expressivos.” (1972, p. 34). Ullmann ressalta o teor puramente convencional deste recurso, pois,

Muitas das palavras que usamos são convencionais, enquanto que outras, termos onomatopaicos como **sniff** (sorver, fungar) ou **hiccup** (soluçar), são evidentemente icônicas (...) A própria onomatopeia é convencional. As imitações servem, não porque sejam boas, mas porque são convencionais. (...) Não há dúvida de que entra uma forte dose de convencionalismo em muitas formações onomatopaicas, incluindo mesmo as interjeições. (apud MOYA, 1977, p. 274, grifo do autor).

Pelas suas características icônicas, as onomatopéias são uma valiosa contribuição para a linguagem direta e universal dos quadrinhos. São elas que conferem às histórias em quadrinhos “o caráter de mensagens audiovisuais, porque permitem uma comunicação mais densa, mais direta” (MOYA, 1977, p. 292).

As onomatopeias também têm a função de representar a passagem do tempo. A onomatopeia *bang*, por exemplo, demarca o tempo que o bandido ou o mocinho levou para puxar o gatilho, acionar o mecanismo da arma e efetuar o disparo. Como já mencionado, a sensação de passagem de tempo dentro dos quadrinhos é sugerida por meio de um conjunto de fatores e não somente pela conclusão entre quadros.

Outro recurso icônico próprio dos quadrinhos são as linhas dinâmicas, ou linhas de movimento. A representação do movimento em imagens estáticas já era uma preocupação das vanguardas artísticas do começo do século vinte. Segundo McClound (1995), em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento do artista Marcel Duchamp, está a linha do movimento dos quadrinhos. Também neste sentido, Eco afirma que:

Entre o dinamismo de *di foot-balleur*, de boccioni, e a típica representação de um super-herói de história em quadrinhos (cuja passagem supersônica e significada por uma espécie de traço horizontal, como imagem que tivesse passado a grande velocidade

diante de uma objetiva fotográfica imóvel) a relação é evidente. (1979, p. 150, grifo do autor).

As linhas de movimento são essenciais para a composição da narrativa visual dos quadrinhos, pois permitem o desenvolvimento da ação dentro de um mesmo requadro. Como destaca Mccloud (1995), esse recurso é muito utilizado nos mangás, quadrinhos japoneses, que desenvolveram um estilo que prioriza a imagem sobre as formulações escritas. De acordo com Ramos (2010), em determinados casos, as onomatopeias também podem exercer a função das linhas de movimento ou linhas cinéticas.

Os elementos estudados nessa breve introdução à linguagem dos quadrinhos estão longe de esgotar todos os recursos do meio. Temos ciência que a gama de componentes formadores da linguagem dos quadrinhos é ilimitada e seu compilarmento demandaria um trabalho à parte. A intenção deste capítulo foi fazer apenas um rápido levantamento teórico, utilizando alguns dos principais autores do gênero, para elaborar um panorama geral sobre o estudo dos quadrinhos e esclarecer aspectos que serão abordados em análises posteriores.

#### 2.4 DEFINIÇÃO DE *GRAPHIC NOVEL*

A primeira edição da obra *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, publicada originalmente em 1978 e lançada no Brasil em 1988, apresentava, em destaque na capa, logo abaixo do título, os dizeres: “um romance gráfico de Will Eisner”. A introdução do termo *graphic novel* (no Brasil traduzido como romance gráfico) para designar seu trabalho nos quadrinhos, era uma tentativa de Eisner distanciar sua proposta de narrativa complexa e autoral das experiências quadrinísticas populares, que, segundo o autor, eram comumente tidas como produções direcionadas para uma “criança de dez anos, do interior.” (1989, p.138).

A partir desse momento, uma nova forma de fazer e compreender os quadrinhos começava a nascer. Ou, como veremos, segundo a opinião de alguns autores, apenas mais uma velha forma de propaganda, empregada na venda de novos produtos.

Como gostaria que seu trabalho atingisse um público diferenciado, mais familiarizado com a literatura, mas que ainda mantinha certo preconceito em relação aos

quadrinhos, Eisner prefaciou seu trabalho justificando a adoção do termo e reafirmando o abismo existente entre os quadrinhos “comuns” e as narrativas gráficas voltadas para um público maduro.

Apesar de Eisner ser o responsável pela popularização do termo *graphic novel*, Ramos e Figueira (2011), destacam que a expressão já havia sido utilizada em pelos menos três outros trabalhos de quadrinhos, publicados também nos Estados Unidos, na década de setenta: *Bloodstar*, de Richard Corben, *Beyond Time and Again*, de George Metzger, e *Chandler – Red Time*, de Jim Steranko.

O ambiente de contracultura em que estavam imersos os quadrinhos underground norte-americanos das décadas de sessenta e setenta, foi o principal impulsionador dessa nova fase de produção gráfica e acabaram influenciando os quadrinhos comerciais. As experiências europeias da década de sessenta, que introduziram no gênero o experimentalismo artístico radical, a efervescência política e cultural e, principalmente, a liberdade sexual e o uso de drogas, também foram relevantes neste processo.

Mas, foi somente após a publicação da obra de Eisner, que a expressão começou a ser largamente utilizada pelas editoras, que buscavam atingir um público mais maduro, consumidor de obras literárias, e que geralmente não via valor artístico nos *comics*.

Santos (1995) entende que as *graphic novels* são uma resposta dos quadrinhos à dinâmica informacional vertiginosa dos anos oitenta, que presenciaram um *boom* de novos valores, com o surgimento do computador de mesa, a utilização maciça dos objetos eletrônicos, a transformação da TV e a proliferação dos videocliques, com uma linguagem fragmentada e caótica, modificando nossa forma de interagir com as narrativas visuais. Segundo o autor, esse tipo de quadrinho investe na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens, na ruptura com a linguagem tradicional das *hq's* e na velocidade e quantidade que as informações são transmitidas.

Acompanhando esse período de turbulências, Santos (1995) também aponta como uma das principais características das *graphic novels*, uma ruptura com a narração objetiva e linearizada das *hq's* tradicionais, que apresentavam personagens com papéis bem definidos, trama maniqueísta e situação básica resolvida no final. As novas narrativas gráficas, ao contrário, mostravam, concomitantemente, muitas formas de

contar uma mesma história, sob a perspectiva de diferentes personagens, em diversos *plots* que se misturavam e derrubavam a fronteira entre protagonistas e antagonistas.

Ramos e Figueira (2011), afirmam que a expressão *graphic novel* começou a ser utilizada no Brasil na segunda metade da década de 1980, e, naquele momento, foi importada sem tradução. Segundo os autores:

O movimento mais contundente nesse sentido foi a série *Graphic Novel*, iniciada pela Editora Abril em janeiro de 1988. Num primeiro momento, a proposta era trazer para o Brasil os especiais publicados nos Estados Unidos pela Marvel e DC Comics como sendo *graphic novels*. (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 5)

Essas publicações apresentavam coletâneas das histórias dos super-heróis em um formato mais luxuoso, com papel especial, algumas vezes com conteúdo sexual e temas fortes, destinados ao público adulto. Por isso, a diferenciação das tradicionais *comic books*, formato de revista utilizado para a circulação das histórias mensais.

No Brasil, a partir do fim dos anos oitenta e começo dos anos noventa, a expressão passou a fazer referência também à coletânea de histórias que originalmente eram veiculadas em capítulos e publicadas periodicamente em revistas do gênero (RAMOS e FIGUEIRA, 2011). Em formato de livro, essas publicações passaram a ser comercializadas em livrarias e lojas especializadas na venda de quadrinhos.

Por conta da crise que atingiu as editoras brasileiras na década de noventa, esse tipo de formato mais bem acabado, que demandava maior investimento e não tinha muita inserção no mercado, foi deixado de lado. No entanto, no começo dos anos dois mil houve uma nova onda de publicações de *graphic novels* no país (RAMOS e FIGUEIRA, 2011).

Ainda existe certa confusão conceitual a respeito do termo, que aguarda estudos mais profundos (RAMOS e FIGUEIRA, 2011). Entender a produção das *graphic novels* como um salto de qualidade dentro do universo dos quadrinhos e atribuir a elas o status de gênero à parte, por exemplo, seria uma forma de desqualificar todo o que foi produzido nas *hq's* até então (RAMOS e FIGUEIRA, 2011). No entanto, esse discurso se tornou comum e ajudou a criar uma hierarquização desfavorável para os quadrinhos no geral.

Esta hierarquização fica evidente quando analisamos o termo em si, que remete diretamente às produções literárias. No Brasil, a tradução como “romance

gráfico” é muitas vezes utilizada e demonstra uma tentativa de capitalizar o status artístico já consolidado da literatura, “apesar de a obra ser produzida em quadrinhos, linguagem que une palavra e imagem (ao contrário da literatura)” (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 14).

O termo *Graphic novel* seria “um rótulo editorial atribuído a determinadas produções em quadrinhos, ganhando falsos ares de gênero e escondendo as reais características do gênero que contém” (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 18). Essa atribuição se daria, principalmente, por motivos editoriais e comerciais, no intuito de atrair um público diverso e até então não atingido pelas hq’s, que estaria suscetível às aproximações conceituais dos quadrinhos com a literatura, dada a conotação positiva desta última.

Ramos e Figueira apontam que apesar da relativa obscuridade do assunto “há algo novo em termos de produção de quadrinhos. Algo que carece de investigações científicas e que lança mais um desafio aos estudiosos do tema” (2011, p. 20). É justamente com este objetivo que buscamos formular uma pequena proposta de análise das *graphic novels* no subcapítulo seguinte, mais no intuito de abrir perspectivas que de apontar soluções.

## 2.5 PROPOSTA DE ANÁLISE DAS *GRAPHIC NOVELS*

Levantaremos, de modo conciso e a título de hipótese, uma possível discussão que leve em consideração como importante característica de análise, o *formato* através do qual as *graphic novels* são publicadas. Utilizaremos a análise feita por Eco (1979), no capítulo em que o autor trata da personagem Superman, em seu livro *Apocalíptico e Integrados*, como embasamento teórico para formular nossa proposta de interpretação. Pontuando a análise, também recorreremos a algumas questões apresentadas por Viana (2005).

Eco (1979) faz uma apreciação sobre as possíveis causas e consequências do tipo de narrativa e do processo pelo qual as publicações do “Homem de Aço” são veiculadas. No entanto, apesar de se restringir ao mito do Superman, o autor estende as suas conclusões à maioria dos quadrinhos de super-heróis, que se enquadram no mesmo padrão narrativo e mercadológico.

Ainda segundo Eco (1979) as publicações do Superman estão submetidas a um processo muito particular que é característico dos produtos da comunicação de

massa. Em uma primeira análise, o autor entende que a personagem é símbolo da nossa mitologia moderna. As suas histórias, tanto ao nível da articulação formal quanto em relação à construção da personagem, reúnem características que o reafirmam como representação dos estados e dos valores admiráveis e almejavéis de uma determinada época. Viana (2005) também destaca as características mitológicas dos heróis dos quadrinhos.

O indivíduo, subjugado por uma massa informe, pela homogeneização dos gostos, oprimido pela burocracia e pela tecnologia sufocante, sem perspectiva de ação individual, (e não é por acaso que o alter ego do Superman seja o inibido e impotente Clark Kent) liberta-se de suas angústias por meio de um processo de identificação com as histórias do “Homem de Aço”. Segundo Eco,

numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele (...) o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer. (1979, p.246-247)

De acordo com Viana (2005) a “*super-aventura significa a carta de alforria imaginária do ser humano escravizado no mundo da burocracia e da mercadoria*” (2005, p. 41, grifo do autor).

No entanto, apresentadas as características que definem o Superman como um mito da modernidade, Eco (1979) aponta um contraste fundamental, que impossibilita à personagem ser uma representante da fórmula mitológica tradicional. Segundo o autor, a própria estrutura do mito demanda uma ação fora da temporalidade humana. Os acontecimentos mitológicos acontecem em um mundo embrionário, anterior à lógica do “antes-depois”. Além disso, a narrativa mítica permanece eternamente fixada, os fatos narrados já se completaram e se prestam a eterna repetição. Todas as ações do mito estão sujeitas a completude de um trajeto irreversível.

A personagem do quadrinho, no entanto, nasce no âmbito de uma *civilização do romance*, em que o “interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade *do que acontecerá*, e portanto, para a invenção do enredo, que passa para primeiro plano” (ECO, 1979, p.249, grifo do autor). A imprevisibilidade passa a fazer parte do modelo narrativo e a invenção de novos fatos se sucedem, em uma linha

temporal que continua a se desenrolar nutrida por mais nós narrativos que, por sua vez, desencadearão novas situações e assim por diante.

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico. (ECO, 1979, p. 251).

Viana aponta para a mesma contradição ao afirmar que, “a super-aventura é, em parte, manifestação do inconsciente coletivo e é por isso que ela (...) tem um público tão grande” (2005, p. 61). No entanto, os super-heróis estão fora da história pois não vivem eventos em sua vida que se desenvolvem cronologicamente (VIANA, 2005).

A característica mitológica das histórias em quadrinhos serão mais profundamente abordadas no decorrer das análises, em outros capítulos do presente trabalho. O que é relevante para esta interpretação, que posiciona a narrativa dos quadrinhos de super-heróis nos moldes dos demais produtos da comunicação de massa, é a seguinte percepção contraditória apontada por Eco (1979): o Superman possui as características do mito intemporal, que não se enquadra nas concepções de passagem de tempo humanas, mas, ao mesmo tempo, a personagem deve estar sujeita às condições humanas de vida e morte, caso contrário não seria humano (ou kryptoniano), mas, sim, um Deus, e a identificação do público com sua dupla personalidade e com as possibilidades de libertação de uma vida vazia de sentido não se justificaria.

Além disso, a própria estrutura da *narrativa romanesca* exige um desenrolar contínuo das ações dentro da temporalidade comum. Para continuar existindo, o Superman deve realizar alguma ação (salvar o mundo, derrotar um inimigo, realizar seu trabalho diário como jornalista) e isso significa, inexoravelmente, dar um passo adiante no futuro, o que, por consequência, representa um consumo de sua vitalidade inicial.

Segundo Eco (1979), a percepção da temporalidade na qual estamos inseridos é fundamental para a compreensão de que somos sujeitos ativos e responsáveis pelo nosso destino. A responsabilidade implícita no fato de que agir no presente significa mudar as possibilidades de ação no futuro, mas que a própria



constituição da vida nos leva, necessariamente, à agir, é a base da liberdade humana. A nossa ação no presente é determinada pelo acúmulo de ações do passado e está estritamente relacionada com a nossa capacidade de projetar o futuro.

Este é o principal ponto da crítica do autor em relação à temporalidade da estrutura narrativa das histórias do Superman. Para solucionar a problematidade das divergências entre um Superman mitológico, e portanto, fora do tempo, e de uma personagem romanesca que precisa consumir-se, as histórias do Homem de Aço se passam num presente constante, onírico, confuso, sem base nas relações temporais de passado e futuro. Esse paradoxo temporal alienante subtrai todas as possibilidades da tomada de consciência de problemas que só podem existir no tempo, como a liberdade, a responsabilidade e a capacidade de formular projetos.

Como já visto, as histórias do Superman são “reflexo de uma situação social, reafirmação periférica de um modelo geral” (ECO, 1979, p. 263), e todas diferentes camadas da mensagem estão de tal maneira formuladas, que um nível do discurso, o narrativo, por exemplo, é a reprodução dos demais, que são, em última instância, representações particulares, mais ou menos exatas, de um esquema completo que se articula como um todo.

As histórias do Superman são, portanto, representativas de um modelo social mais amplo, uma fórmula narrativa alienante comum a todas as histórias de super-heróis que são veiculadas no mesmo formato.

A constatação é ainda corroborada quando se atenta para o fato de que as histórias do Superman são dirigidas para um homem que Eco (1979) chama de “heterodirigido”, ou seja, que está inserido em uma sociedade baseada na economia do consumo, ao qual constantemente é sugerido o que deve desejar, como deve pensar e agir, isento da responsabilidade de projetar seu futuro de maneira autoconsciente. Mesmo os públicos infantil e juvenil, que ainda não estão sujeitos a um mundo institucional repressivo, como afirma Viana, estão “submetidos a outras formas de repressão (familiar, escolar, entre outras) e se identificam com os atos heroicos que expressam seu desejo de liberdade” (2005, p. 63).

Nesse ponto, chegamos a um panorama geral da função imobilizadora e alienante das histórias em quadrinhos de super-heróis, que está diretamente ligada a seu modelo de comercialização e as características de sua narrativa.

A hipótese que formularemos, de maneira bastante simplificada, neste subcapítulo, refere-se à diferença do formato de veiculação e da representação do tempo nos quadrinhos comuns e nas *graphic novels* de super-heróis, que, de acordo com a nossa interpretação, teriam maior potencial de estimular a compreensão dos problemas estruturais que afetam a vida cotidiana do leitor.

Formularemos a questão, também no sentido de confirmar que esses dois tipos de produção gráfica se distinguem muito mais pela forma, pelo meio que utilizam para reproduzir a mensagem e organizar a narrativa, do que pelo conteúdo que veiculam.

As *graphic novels* de super-heróis, geralmente, são comercializadas como um “álbum” em formato de livro que contém uma história fechada, com começo, meio e fim. Os quadrinhos tradicionais, por outro lado, são publicados periodicamente em revistas, contendo histórias que não mantêm, necessariamente, relação com as situações vividas pelas personagens na edição anterior.

Mesmo quando utilizam o conceito de *saga* ou *arco de histórias* (ou seja, a revista de uma personagem específica narra por várias edições seguidas uma situação contínua que tende a se resolver no último volume) as publicações comuns de quadrinho se perdem em um fluxo contínuo de outras narrativas que não necessariamente levarão em consideração os acontecimentos anteriores, numa eterna presentificação da personagem. Repetindo, assim, o processo constatado por Eco (1979).

Levando-se em consideração os argumentos apresentados, no nosso entendimento, só seriam *graphic novels* os quadrinhos em que a narrativa é auto-referente, ou seja, oferece um grau de informação suficiente para que o leitor tenha, na própria obra, todos os elementos necessários para compreensão do enredo, sem a necessidade de recorrer a acontecimentos externos. Segundo essa interpretação, mesmo as coletâneas de histórias distintas, ou de *arcos de histórias*, em “álbuns” de luxo com formato de livro, não se enquadrariam no conceito de *graphic novel*.

No que se refere à construção das personagens, podemos distinguir dois tipos de *graphic novels*. O primeiro modelo utiliza personagens que já figuraram em outras “histórias” no mundo dos quadrinhos. Mesmo assim, os autores desse tipo de narrativa mantêm certa autonomia para revalidar conceitos já definidos e apresentar um ponto de vista original sobre os acontecimentos que constituem a trama. A obra deve

conter, também, informação suficiente para que o leitor a compreenda sem recorrer a situações vividas pelas personagens em outras histórias externas.

Um exemplo desse formato é a *graphic novel* *Batman, o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, publicada pela DC Comics, em 1986. Na história, duas personagens já familiares aos leitores, o próprio Batman e o Superman, são revisitadas, reinterpretadas em uma trama original.

Mesmo adotando as características mais elementares das personagens, as ações se submetem a lógica temporal de passado-presente-futuro que são determinantes para o desenvolvimento do enredo. A personagem de Batman, por exemplo, tem que desenvolver um plano específico para lutar contra o Superman, pois, o contrário poderia significar sua morte, e, dentro da lógica temporal das *graphic novels*, isso significaria, de fato, uma morte definitiva e irremediável.

Outra forma corrente de produção das *graphic novel*, é a criação de personagens exclusivamente para compor uma história original. Como exemplo desse tipo de formulação, podemos citar a série *V de vingança*, de Alan Moore e David Lloyd, publicada definitivamente nos Estados Unidos em 1988, pelo Selo Vertigo, da DC Comics.

Neste trabalho, Moore utiliza diversas referências históricas para criar personagens únicas, que não aparecem em nenhuma história precedente ao *V de Vingança*, e não tornaram a aparecer após a conclusão da obra. Nesse tipo de publicação, as características por nós propostas de auto-referência, realidade temporal concreta com início-meio-fim e narrativa autônoma das *graphic novels* de super-heróis, ficam ainda mais evidentes.

Poderíamos fazer, ainda, duas distinções no que se refere às formas de publicação das *graphic novels* de super-heróis. Em alguns casos as histórias são veiculadas em “capítulos”, que são publicados no formato de revistas periódicas e, geralmente, no final da série, são organizadas em um livro completo. O melhor exemplo desse caso é o objeto de estudo do presente trabalho, *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, publicado em doze capítulos pela DC Comics ao longo dos anos 1986 e 1987. Apesar de seriada, a história de *Watchmen* foi pensada como um único volume e sua publicação em capítulos correspondeu unicamente a uma demanda comercial, não alterando a característica de unicidade e completude da narrativa.

Em todos os casos apresentados, a linha que define a especificidade das *graphic novels* fica evidente. As ações das personagens, mesmo apresentadas periodicamente, estão inseridas no tempo corrente do mundo comum, e se acumulam em nós narrativos essenciais para o desenrolar da história. Qualquer decisão tomada pelas personagens, não se perderá na confusão de um devir onírico que, segundo Eco (1979), marca o tempo narrativo dos quadrinhos comuns. As figuras que compõem o enredo, necessariamente, têm que estabelecer projetos de futuro e se responsabilizar pelas possíveis consequências dessas decisões.

Em outras palavras: nas *graphic novels*, as personagens se consomem. Cada ação representa um passo em direção à morte, já que no âmbito de uma história “fechada”, um fim espera para ser concretizado.

As *graphic novels* não seguem, portanto, o modelo *iterativo* que, de acordo com Eco (1979), é marca dos quadrinhos de super-heróis. Esta característica é típica da “narrativa de consumo contemporânea” (ECO, 1979, p.268), e consiste em que “cada evento recomeça de uma espécie de início virtual, ignorando o ponto de chegada do evento precedente” (ECO, 1979, p.264). Um mecanismo de evasão, típico da infância, que se concretiza com a repetição *ad infinitum* dos mesmos elementos, “um prazer em que a distração consiste na recusa do desenvolvimento de eventos, num subtrair-nos à tensão passado-presente-futuro que nos retira para um *instante*, amado porque recorrente” (ECO, 1979, p.268).

Cirne reforça essa constatação, observando esse mesmo processo repetitivo nos quadrinhos que não veiculam histórias de super-heróis. Segundo o autor, o modelo narrativo redundante é um artifício próprio da indústria cultural:

Não podemos negar que, por melhor que seja, a articulação não esconde a redundância de certas séries (...) redundância esta nascida por força da engrenagem que movimenta os pilares da indústria cultural, e da qual os quadrinhos participam. A sua estrutura repetitiva aparece como uma exigência do consumo em larga escala. Das possíveis 10.000 tiras dos Peanuts nos últimos 22 anos, apenas umas 400 ou 500 contêm informação nova no que se refere à existencialidade de seus postulados filosóficos, da frustração existencial de Charlie Brown às dúvidas metafísicas de Snoopy. (1972, p. 15)

Além disso, como tentamos demonstrar nessa rápida análise, a própria forma de veiculação é essencial para que as *graphic novels* possam ser caracterizadas por uma

maior densidade artística e pela capacidade de propor discussões que levem o indivíduo a se conscientizar das problemáticas próprias da vida. O que nos leva a concluir que o formato da narrativa e o modelo de distribuição mercadológica das *graphic novels* são mais reveladores de suas características definidoras do que os conteúdos veiculados.

Cirne (1972), ao analisar as inovações estéticas e comerciais impostas pela publicação da *graphic novel* *Saga de Xam*, aponta para uma conclusão semelhante à por nós proposta. Desenhada por Nicolas Devil e escrita por Jean Rollin, em 1967, na França, *Saga de Xam* se enquadra na linha de quadrinhos para adultos, com temática sexual, que floresceu na Europa da década de 60. A obra é contemporânea de títulos como *Barbarella* de Jean-Claude Forest, *Jodelle* de Guy Peellaert, e *Valentina* de Guido Crepax.

A história complexa, que misturava erotismo, civilizações históricas e ficção científica, e os desenhos inovadores de caráter surrealista, colocam a *graphic novel* como uma das principais publicações do gênero. Em seu livro de característica enciclopédica, *O mundo dos quadrinhos*, o teórico Ionaldo Cavalcanti, credita a *Xam* o título de “história em quadrinhos de mais alto gabarito produzida até hoje” (1977, p.193).

Ao analisar o formato de publicação da obra, Cirne (1974) conclui que *Saga de Xam* não poderia nem mesmo ser caracterizada como quadrinhos, justamente por contrastar com características comerciais tipicamente adotadas por esse meio até então. Segundo o autor, “por ser um álbum luxuoso – como, aliás, *Jodelle* e outros, contraria a própria essência dos *comics*: o consumo. Talvez seja necessário situá-lo na área das artes plásticas e do poema.” (CIRNE, 1974, p. 59). Quem sabe, tivesse na época, ciência do termo disseminado por Eisner somente alguns anos mais tarde, Cirne teria reconhecido *Saga de Xam* como uma das primeiras *graphic novels*, justamente por apresentar um novo modelo de veiculação e estruturação narrativa para os quadrinhos de temática adulta que surgiam.

Recorreremos a esta proposta de análise em capítulos posteriores do presente trabalho, quando formos analisar a importância da *graphic novel* *Watchmen* no possível processo de revitalização do herói dos quadrinhos.

### 3 MITO E MITOLOGIA NOS QUADRINHOS

No primeiro item deste capítulo, discutiremos as principais características do mito, suas estruturas, definições e funções nas sociedades “arcaicas”. Esta pequena revisão bibliográfica, ainda que superficial, irá nos fornecer as bases teóricas para abordar com mais consistência as questões referentes à Trajetória do Herói, formulada por Campbell, e as unidades básicas do conto maravilhoso, referidas por Propp.

Para uma revisão bibliográfica do mito utilizaremos, principalmente, as questões propostas pelo mitólogo Mircea Eliade, em seu livro *Mito e realidade*. Os trabalhos do antropólogo estruturalista Levi Strauss, *Mito e significado*, *Antropologia estrutural*, e o texto de introdução ao livro de Marcel Mauss, *Sociologia e Antropologia*, também serão utilizados como referencial teórico. Para complementar algumas questões relativas à definição dos mitos, recorreremos ao trabalho *O que é mito*, do antropólogo brasileiro Everardo Rocha.

Após esta análise, faremos uma breve exposição de dois conceitos fundamentais para compreensão dos assuntos tratados posteriormente, tendo como base o livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, do fundador da psicologia analítica, Carl Gustav Jung.

No terceiro subcapítulo, abordaremos as relações entre o mito e os produtos culturais de massa, mais especificamente as histórias em quadrinho.

Adiante, faremos um levantamento das principais características que definem o herói mitológico. Para este estudo, utilizaremos como principal referência as propostas classificatórias feitas por Vogler, em seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Utilizaremos as definições de herói apresentadas nesta seção do presente trabalho como um referencial para nosso teste empírico.

Faremos, ainda, uma análise dos conceitos de Monomito, proposto por Campbell, e de monotipia morfológica, de Propp. Também apontaremos similaridades que nos possibilitem interpretar os dois conceitos como constituintes de um mesmo modelo narrativo.

Finalmente, traçaremos os principais elementos da Jornada do Herói proposta por Campbell, e as principais funções do conto maravilhoso, articuladas por Propp. Ao final desta análise proporemos um único modelo, que combine os elementos constituintes das duas teorias e que será utilizado no nosso teste empírico.

### 3.1 O MITO

O estudo dos mitos é um tema complexo que dispõe de uma vasta bibliografia especializada. No entanto, abordaremos o assunto superficialmente, somente na medida em que nos forneça elementos para compreender melhor as estruturas da Jornada do Herói e das funções nucleares do conto maravilhoso.

Segundo Rocha, “o mito foi um grande desafio intelectual e ainda se coloca como um fenômeno de difícil apreensão para todos aqueles que se empenham na sua discussão” (1996, p.10). Apesar dessa dificuldade de sistematização, o autor propõe uma definição abrangente segundo a qual o pensamento mítico seria a capacidade humana de apreender a realidade através da linguagem organizada dos símbolos, que estão aptos a produzir qualquer tipo de narrativa.

Mircea Eliade (2010) também duvida da possibilidade de uma definição única e universal para o mito, e apresenta uma definição parcial que, segundo o autor, é a menos imperfeita por ser a mais abrangente:

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do princípio. [...] Narra como graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”. (210, p.11, grifo do autor)

Os Mitos segundo Levi Strauss (1985), não são simples lendas fabulosas, mas uma organização da realidade feita pelos povos “primitivos” (que o autor chama de “povos sem escrita”, terminologia que também adotaremos) a partir da experiência sensível enquanto tal. Um mito seria ao mesmo tempo uma história contada e um esquema lógico que o homem cria para resolver problemas que se apresentam sob planos diferentes, integrando-os numa construção sistemática. Segundo o autor,

Um mito diz respeito, sempre, a acontecimentos passados: “antes da criação do mundo”, “durante os primeiros tempos”, em todo caso, “faz muito tempo”. Mas o valor intrínseco atribuído ao mito provém de que estes acontecimentos, que decorrem supostamente em um momento do tempo, formam também uma estrutura permanente. Esta se relaciona, simultaneamente ao passado, ao presente e ao futuro. (LÉVI-STRAUSS, 1985, p.241)

A partir da apresentação dessas definições parciais, podemos começar a distinguir três características comuns ao pensamento mítico. Segundo Eliade (2010), o mito é uma tradição sagrada, uma revelação primordial e um modelo exemplar. Tríade semelhante podemos encontrar na obra *Pensamento selvagem*, de Levi Strauss (2008), na qual o mito é dividido em suas funções explicativas (o presente é explicado por alguma ação passada cujos efeitos permaneceram no tempo), organizativas (o mito organiza as relações sociais de modo a legitimar e garantir a permanência de um sistema de proibições e permissões) e compensatórias (o mito narra uma situação passada, que é a negação do presente e que serve tanto para compensar os humanos de alguma perda como para garantir-lhes que um erro passado foi corrigido no presente).

Afirmando, portanto, a sacralidade do mito, podemos constatar que a narrativa mítica se contrapõe à realidade profana do dia-a-dia. Os ambientes dos rituais, as histórias ali narradas e o tempo que neles transcorre são próprios de uma realidade ultraterrena. Para Eliade (2010), compete aos mitos, acima de tudo, despertar e manter a consciência de um outro mundo, do mundo divino ou mundo dos ancestrais, que transcende a realidade precária do cotidiano para atingir o plano das realidades absolutas.

O termo realidade é aí essencial, pois, para as sociedades que preservaram a força significativa desse tipo de narrativa, o mito narra um acontecimento factual. O mito, ao contrário do significado dado atualmente ao termo, refere-se a fatos que ocorreram em concretude, mesmo que fora do tempo cotidiano do mundo.

O mito, nessas sociedades, além de uma história “concreta”, é uma história que “acontece” novamente a cada ritual sagrado de rememoração. Os povos sem escrita “revivem” o mito através dos rituais sagrados e os acontecimentos que tiveram terreno há muito tempo atrás, são mais que reinterpretados, estão constantemente acontecendo novamente e ciclicamente, através da ritualização sagrada. Portanto, cada ritual de reatualização do mito é, de fato, a vivência sagrada de um acontecimento ancestral que se passou originalmente em tempos primordiais. Podemos destacar essa temporalidade própria em que se passam as histórias sagradas, como a segunda característica comum ao pensamento mitológico.

Segundo Rocha, “o mito está localizado num tempo muito antigo, ‘fabuloso’. Nos tempos da ‘aurora’ do homem; ou, pelo menos, os homens o colocam



no seus tempos da ‘aurora’ fora da história” (1996, p. 4, grifo do autor). Para Levi-Strauss (1987), os mitos funcionariam como máquinas de supressão do tempo. O mito pode ser revivido constantemente nos rituais sagrados porque é atemporal; ou melhor, por não compartilhar da passagem contínua do fluxo temporal comum, o tempo mítico é totalizante. Apesar de ser uma narrativa primeva, é passível de se reproduzir ritualmente e continuamente tanto no passado, quanto no presente e no futuro.

Esse início atemporal é marcado, muitas vezes, pelo ideal da perfeição e da ordem plena. Segundo Eliade, “a ideia de que a perfeição estava no princípio parece ser muito difundida” (2010, p. 51). Nesta variante comum a muitas mitologias, a ordem sagrada do início dos tempos foi corrompida por algum gesto humano que provocou um ponto de ruptura. Esse momento de ruptura brusca é determinante da nossa condição humana, levando-nos, por exemplo, a vivenciar a sexualidade, a ação do tempo e da morte. Daí a função compensatória apontada por Levi Strauss (2008).

Os principais personagens que habitam e realizam as façanhas narradas pelos mitos são os entes sobrenaturais. Esses Deuses, heróis ou ancestrais sagrados, são os responsáveis pelos gestos criadores iniciais. Muitas vezes, foi a partir de alguma ação dos entes sobrenaturais que o próprio mundo, assim como ele se configura hoje, foi criado.

Esses gestos iniciais tornam-se, então, o exemplo que vai conduzir as ações dos membros das sociedades em que o mito preservou seu significado. Aí podemos encontrar a terceira característica fundamental do mito: revelar os modelos de todas as atividades do homem. Se o homem realiza uma ação de determinada forma é porque os antepassados sagrados a fizeram daquele modo pela primeira vez. Por este motivo, o mito é “capaz de revelar o pensamento de uma sociedade, a sua concepção de existência e das relações que os homens devem manter entre si e com o mundo que os cerca” (ROCHA, 1996, p. 5).

Esse modelo rege a conduta em diferentes níveis sociais: “tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria” (ELIADE, 2010, p.13), e a forma como este princípio está estruturado confere um valor e um significado sagrado às atividades cotidianas. Conhecer esses gestos sagrados originais é ter “conhecimento” de como realizar determinado ato. Portanto, no cerne do pensamento mitológico, memória corresponde a conhecimento e dominação. Com isso, os povos sem escrita, repetem os gestos arquétipos que os Deuses, heróis e ancestrais

fizeram na origem das coisas e, a partir daí, passam a dominar o mundo e seus processos.

### 3.2 O CONCEITO DE MITEMA

Lévi-Strauss afirma que “é absolutamente impossível conceber o significado sem ordem” (1987, p.24). Partindo dessa asserção, o autor procura estabelecer leis gerais que permitam organizar o aparente caos simbólico do pensamento mitológico por meio da apreensão das interações entre os termos analisados, considerados dentro de uma noção de sistema. Como base conceitual para empreender essa análise, Lévi-Strauss utiliza as premissas do pensamento estruturalista, que entende a realidade social como um conjunto formal de relações.

O antropólogo belga utiliza os elementos estruturais próprios da linguagem para estabelecer uma comparação entre a música e o mito e encontrar as relações estruturais que compõem este último. Segundo Lévi-Strauss (1987), como a linguagem em seu nível de significação mais básico pode ser apreendida por meio de fonemas, podemos, por um processo análogo, inferir que as menores unidades produtoras de diferenciação de sentido na música sejam as notas musicais – ou “tonemas”. Dentro da mesma lógica, os mitos também poderiam ser estruturados a partir de unidades elementares de sentido.

No entanto, devido a sua natureza essencialmente simbólica, a unidade básica do mito possui um grau de complexidade superior às estruturas próprias da linguagem. Segundo o autor, “o mito é uma linguagem, mas uma linguagem que trabalha num nível muito elevado, no qual o sentido consegue, por assim dizer, descolar do fundamento linguístico no qual inicialmente rodou” (LÉVI-STRAUS, 1985, p. 242). Por isso, Lévi-Strauss (1985) caracteriza os elementos significantes mínimos do mito, como “grandes unidades constitutivas”, as quais deu o nome de Mitemas.

Lévi-Strauss (1987) também relaciona o mito e a música a outros níveis da linguagem, o que facilita a compreensão das similaridades entre as diferentes estruturas. Segundo o autor, em um nível superior de complexidade, poderemos averiguar que os fonemas se combinam formando palavras e essas palavras podem ser agrupadas em frases. No entanto, na música, não há elementos similares às palavras.

Os componentes básicos da estrutura musical, as notas - que equivalem aos fonemas – quando combinadas, dão origem diretamente a uma “frase melódica”. Portanto, na música, não consta um elemento que se assemelhe ao segundo nível de complexidade da linguagem. Já os mitos, são constituídos diretamente por unidades de sentido similares às frases, não apresentando unidades básicas de nível de complexidade inferior, que seriam análogos aos fonemas.

Temos, portanto, o seguinte esquema: a linguagem, base de comparação, é constituída de três níveis de sentido bem definidos – fonemas, palavras e frases. Já a música não possui o segundo elemento, e se constitui de notas e frases melódicas. O mito, por sua vez, não apresenta a unidade mais básica da estrutura linguística, sendo caracterizado, apenas, por estruturas que equivalem às palavras e as frases – os Mitemas. No entanto, as “unidades básicas de sentido” do mito, ou Mitemas, apresentam um grau de complexidade maior do que as apresentadas pela linguagem.

O autor vai apontar, ainda, que na análise dos mitos não é suficiente uma interpretação dos Mitemas como unidades isoladas. A compreensão do significado profundo da fórmula mítica advém somente por meio do levantamento e comparação dos “feixes de relações, e que é unicamente na forma de combinações desses feixes que as unidades constitutivas adquirem uma função significante” (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 243).

Para tanto, o empreendimento da análise mitológica deve levar em consideração todas as variáveis conhecidas de um mesmo mito. Visto que um mesmo mito pode ter muitas versões (e muitas vezes essas versões estão espalhadas por um amplo território) é essencial que durante a análise o observador selecione e organize os Mitemas em “feixes” de sentido semelhantes, tanto entre diferentes versões quanto dentro de uma mesma versão, e os compare entre si.

A análise estrutural deverá considerar todas essas unidades ao mesmo título e efetuar uma comparação que leve em consideração tanto as relações diretas, advindas de uma leitura linear dos elementos mitológicos, como as relações entre os Mitemas, que estão espalhados de maneira disforme nas variantes de um mesmo mito, com o intuito de obter uma compreensão do todo e das relações entre as partes.

Segundo o autor, por esse motivo, a “leitura” efetiva de um mito se assemelharia a “leitura” de uma partitura musical.

[...] tal como sucede numa partitura musical; é impossível compreender o mito como uma sequência contínua. Esta é a razão por que devemos estar conscientes de que se tentarmos ler um mito da mesma maneira que lemos uma novela ou um artigo de jornal, ou seja, linha por linha, da esquerda para a direita, não poderemos chegar a entender o mito, porque temos de o aprender como uma totalidade e descobrir que o significado básico do mito não está ligado à sequência de acontecimentos, ainda que tais acontecimentos ocorram em momentos diferentes da História. (LÉVI-STRAUSS, 1987, p. 67-68)

Podemos reconhecer no conceito de Mitema, a compreensão de que alguns conteúdos mitológicos são universais e independentes. De fato, para Lévi-Strauss, “apesar das diferenças culturais entre as diversas fracções, a Humanidade, é em toda parte uma e a mesma coisa, com as mesmas capacidades” (1987, p. 33-34), e,

A mitologia é estática: encontramos os mesmos elementos mitológicos combinados de infinitas maneiras, mas num sistema fechado, contrapondo-se à História, que, evidentemente, é um sistema aberto. (1987, p. 61)

Essa conclusão é corroborada quando o autor afirma que “os mitos, aparentemente arbitrários, se reproduzem com as mesmas características e, muitas vezes, os mesmos detalhes, em diversas regiões do mundo” (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 239). Como veremos, essa concepção assemelha-se ao conceito de monotipia morfológica ou às funções morfológicas do conto maravilhoso propostas por Propp e aos elementos constituintes do Monomito de Campbell.

O conceito de Mitema também pode ser parcialmente associado aos arquétipos intemporais e à ideia de inconsciente coletivo, propostos por Jung. No entanto, o próprio Lévi-Strauss afasta a possibilidade de total identificação entre os conceitos ao afirmar que,

segundo Jung, significações precisas estariam ligadas a certos termos mitológicos, que ele denomina arquétipos. Isto equivale a raciocinar à moda dos filósofos da linguagem, que estiveram por muito tempo convencidos de que os diversos sons possuíam uma afinidade natural com este ou aquele sentido. (1985, p. 240)

Ao contrário de Jung, que acreditava que os arquétipos possuíam um sentido mitológico *per se*, Levi Strauss (1985) entende que apesar dos Mitemas apresentarem temas comuns em todas as partes do planeta, o sentido não é dado pelo conteúdo unitário básico do mito, mas pelas várias e diferentes relações que estes podem estabelecer entre si. As “verdadeiras unidades constitutivas do mito não são as relações isoladas, mas feixes de relações” (LÉVI-STRAUSS, 1985, p. 244)

Ainda estabelecendo um paralelo com o equívoco dos linguistas que atribuíam um sentido próprio a sons específicos, Lévi-Strauss afirma que:

Essa contradição só foi resolvida no momento em que se percebeu que a função significativa da língua não está diretamente ligada aos sons em si, e sim ao modo como os sons se combinam entre si. (1985, p. 239)

No importante texto de introdução à obra *Sociologia e Antropologia*, do etnólogo francês Marcel Mauss, Lévi-Strauss (2011) distingue as possibilidades de formulação de conteúdos simbólicos no indivíduo e na sociedade. Ao contrário de Jung, o autor acredita que os conteúdos do inconsciente individual não são constituídos de formas simbólicas e, mesmo quando assim se apresentam, é de uma maneira inferior às expressões simbólicas produzidas socialmente.

É da natureza da sociedade que ela se exprima simbolicamente em seus costumes e em suas instituições; ao contrário, as condutas individuais normais jamais são simbólicas por elas mesmas: elas são os elementos a partir dos quais um sistema simbólico, que só pode ser coletivo, se constrói. São apenas as condutas anormais que, por serem dessocializadas e de certo modo abandonadas a si mesmas, realizam, no plano individual, a ilusão de um simbolismo autônomo. (LÉVI-STRAUSS, 2011, p. 17)

A respeito do conceito de inconsciente coletivo, assim como proposto por Jung, Lévi-Strauss acredita que exista uma relação de interdependência entre os tipos de conteúdo que compõem o inconsciente – individual e coletivo - no entanto, “o psiquismo individual não reflete o grupo, muito menos o pré-forma [...] ele o completa.” (LÉVI-STRAUSS, 2011, p.22). O autor atribui, no entanto, características comuns e

universais à estrutura inconsciente, e esse fator seria determinante na função antropológica de compreensão do “outro”.

O inconsciente seria assim o termo mediador entre mim e outrem. Ao aprofundar seus dados, não nos prolongamos, se podemos dizer, no sentido de nós mesmos: alcançamos um plano que não nos parece estranho porque ele guarda nosso eu mais secreto; mas (muito mais normalmente) porque, sem nos fazer sair de nós mesmos, ele nos põe em coincidência com formas de atividade que são ao mesmo tempo nossas e outras, condições de todas as vidas mentais de todos os homens e de todos os tempos. (LÉVI-STRAUSS, 2011, p. 28)

Apesar de apontar similaridades entre as estruturas e os conteúdos presentes no inconsciente de todos os homens, a abordagem do autor diverge da proposta por Jung, já que Lévi-Strauss admite a compreensão do inconsciente como um sistema simbólico que pode, *ou não*, assumir um caráter coletivo, mas tanto a premissa de que esses conteúdos são inatos quanto de que são adquiridos por hereditariedade são rechaçadas pelo autor.

### 3.3 OS ARQUÉTIPOS E O INCONSCIENTE COLETIVO

Segundo Jung (2012), uma parte do inconsciente humano é indiscutivelmente pessoal. Nela estão presentes os conteúdos que dizem respeito às experiências individuais. Uma camada mais profunda da psique inconsciente, no entanto, é inata, universal e composta de conteúdos e modos de comportamento encontrados entre todos os homens, de diferentes épocas e lugares, “constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo” (JUNG, 2012, p. 12).

A esta inconsciência profunda e universal, Jung deu o nome de inconsciente coletivo. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes, mas foram esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e “não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade” (JUNG, 2012, p. 88).

Assim como qualquer experiência psíquica, os conteúdos inconscientes só podem ser analisados na medida em que são conscientizados. Jung (2010) aponta que na inconsciência pessoal esses elementos vêm à tona, principalmente, na forma de *complexos de tonalidade emocional*. Os conteúdos do inconsciente coletivo, no entanto, são expressos através das representações simbólicas chamadas arquétipos.

Os arquétipos são formas e imagens autóctones provenientes do inconsciente coletivo. Segundo Jung,

o conceito de *archetypus* só se aplica indiretamente às *représentations collectives*, na medida em que designar apenas aqueles conteúdos psíquicos que ainda não foram submetidos a qualquer elaboração consciente. (2012, p. 14, grifo do autor)

Os arquétipos representam, portanto, um elemento próprio do inconsciente, insondável enquanto tal. Sua forma “pura” é manifesta por meio de sonhos, visões e pelo processo ativo da criatividade. Nesse estado, a manifestação arquetípica é “mais individual, incompreensível e ingênua” (JUNG, 2012, p. 14) e difere sensivelmente de sua aparição em fórmulas mais elaboradas e já conscientizadas, como o mito e o conto de fadas.

O arquétipo é a representação do conteúdo do inconsciente coletivo que se modifica por meio do processo de conscientização e assume caracteres pessoais dependentes da consciência individual na qual se manifesta. “Para sermos exatos devemos distinguir entre “arquétipo” e “ideias arquetípas”. O arquétipo representa um modelo hipotético abstrato” (JUNG, 2012, p. 14).

Eliade associa o conceito de arquétipos à Ideia platônica, “os arquétipos são transpessoais e não participam do tempo histórico do indivíduo, mas sim do tempo da espécie, e mesmo da Vida orgânica” (2010, p. 112). O próprio Jung aponta similaridades entre os dois conceitos ao afirmar que “*archetypus* é uma perífrase explicativa do εἶδος platônico” (2012, p. 13, grifo do autor). No entanto, a partir de sua manifestação consciente e coletiva, “o significado do termo *archetypus* fica sem dúvida mais claro quando se relaciona com o mito, o ensinamento esotérico e o conto de fada” (JUNG, 2012, p. 14, grifo do autor).

As manifestações arquetípicas que irrompem do inconsciente coletivo são as bases das narrativas mitológicas. Os mitos de todos os cantos do mundo têm uma

origem comum; por isso, podemos, por exemplo, apontar muitas semelhanças entre os conteúdos de mitologias de povos que nunca tiveram nenhum tipo de contato entre si.

Jung (2012) aponta que o mito também apresenta uma estrutura narrativa comum. Essa conclusão pode ser representada pelos mitos cosmogônicos e escatológicos que, geralmente, apresentam uma importância superior a outras histórias míticas e estão presentes no contexto simbólico de diversos povos ancestrais. Segundo Eliade, “a queda da ordem da existência e o retorno dessa ordem constituem um problema fundamental da existência humana” (2010, p. 50).

A simbologia presente nesse tipo de mito (nascimento / transformação / morte), também estende-se a outros níveis da vida social como a passagem dos anos, os ciclos de colheita, os rituais de passagem para a vida adulta. Em todos esses casos podemos encontrar a simbologia da transformação, um processo de renovação que é a base narrativa do mito.

Nessas histórias, está contida a oposição de termos elementares que, após uma longa trajetória de luta entre si, formam uma unicidade, uma “revelação” maior do que a obtida pela simples junção das partes. Jung (2012) afirma que essa operação de união dos opostos para a formulação de uma compreensão superior da vida é comum tanto em motivos mitológicos quanto na psique individual.

A transposição de processos psíquicos individuais para a realidade comum do mundo externo não se dá por acaso. Como já vimos, a relação entre a representação simbólica das transformações da alma e os processos físicos naturais é a forma de expressão básica das sociedades sem escrita.

Estas características instigadoras do mito podem ser encontradas nos rituais de passagem, quando o iniciado tem de deixar as velhas atitudes para trás e adquirir uma nova postura condizente com seu novo estágio social (CAMPBELL, 2007).

Eliade (2010) destaca que um motivo muito comum em mitologias do mundo todo, relacionado a um novo nascimento, para um novo modo de ser, é o que o autor chamou de *regressus ad uterum*. Esse tipo de narrativa é característico dos rituais de passagem, quando o iniciado passa por um segundo nascimento simbólico que o prepara para realizar uma nova tarefa, assumir um novo papel dentro da tribo, ser introduzido a conhecimentos secretos, etc.

Muitas vezes, sob a forma de mito, esse regresso ao útero é representado pelo herói que passa pelo processo de renascimento em carne e osso, e não



simbolicamente. São comuns histórias de heróis que adentraram uma caverna escura cheia de perigos, o ventre de um animal gigante ou uma fenda até o núcleo da terra e, após enfrentar perigos e vencer desafios, retornam como um novo ser, dotado de um conhecimento superior (ELIADE, 2010).

Como constata Eliade (2010), assim como outros componentes mitológicos universais, os rituais de passagem podem ser encontrados nas mais diversas culturas, de diferentes épocas, inclusive no mundo moderno e, como veremos, seus ensinamentos de transformação (vida, morte e renascimento) são o reflexo simbólico do Monomito e da Jornada do Herói.

### 3.4 MITO, COMUNICAÇÃO DE MASSA E QUADRINHOS

Alguns “comportamentos míticos ainda sobrevivem sob nossos olhos” (ELIADE, 2010, p. 156). Não que a interpretação de mundo do homem moderno seja a mesma dos povos sem escrita, mas alguns aspectos e funções do pensamento mítico são inerentes ao ser humano de qualquer época.

Ao afirmar, na esteira do pensamento junguiano, que o inconsciente é mitológico, Eliade conclui que o principal contato entre o homem moderno e o mito “é efetuado pelo inconsciente, quer se trate de seus sonhos e de sua vida imaginária, quer das criações que surgem do inconsciente” (2010, p. 73). Segundo Campbell, “Freud, Jung e seus seguidores demonstram irrefutavelmente que a lógica, os heróis e os feitos do mito mantiveram-se vivos até a época moderna” (2007, p.16).

Na análise das características mitológicas da comunicação de massa, mais especificamente das histórias em quadrinhos, podemos recorrer a Eco, que define o processo de mitificação como a,

[...] simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica. (1979, p. 239)

Segundo o autor, no mundo contemporâneo, há diversos setores onde a universalidade do ver e sentir foi restituída, uma característica própria do mito. A intenção de que toda uma sociedade atribua um sentido comum a um símbolo, seja de

forma espontânea ou articulada, parece ser uma premissa básica de todos os produtos veiculados pela indústria cultural (ECO, 1979).

Eco afirma que esse processo, “se verificou no âmbito das sociedades de massa onde todo um sistema de valores, a seu modo bastante estável e universal, se concretizou” (1979, p. 242). Essa concretização se deu por meio de uma mitopoética que encontrou seus símbolos ora na arte ora na técnica. Por isso, ainda segundo o autor, a literatura de massa tem um poder de persuasão equiparável às grandes imagens mitológicas partilhadas por toda uma sociedade.

Podemos encontrar o processo de mitificação, por exemplo, nas estrelas de cinema, que através da universalização de conceitos, muitas vezes apresentam ao nível simbólico, as tendências e anseios de toda uma coletividade. Outro exemplo citado tanto por Eco (1979) quanto por Eliade (2010), são os romances policiais, onde o leitor pode acompanhar a luta exemplar e arquetípica entre o Bem, representado pelo detetive e o Mal, representado pelo criminoso que é a encarnação moderna do demônio. Eliade afirma que comportamentos míticos ainda poderiam ser reconhecidos na,

[...] obsessão do "sucesso", tão característica da sociedade moderna, e que traduz o desejo obscuro de transcender os limites da condição humana; no êxodo para os subúrbios, onde se pode detectar a nostalgia da "perfeição primordial"; na intensidade afetiva que caracteriza o que se denominou de "culto do automóvel sagrado". (2010, p. 159, grifo do autor)

Eco afirma que nos quadrinhos essa dinâmica é maximizada, pois:

Assistimos à coparticipação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar. (1979, p. 244)

Como apontaremos no subcapítulo posterior, a relação entre o herói dos quadrinhos e o herói mitológico é clara, pois ambos representam o ideal de força e moral dentro da sociedade da qual fazem parte. Para Eliade:

Os personagens dos *comic strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderno dos heróis mitológicos ou folclóricos. Eles encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que qualquer mudança em sua conduta típica, ou, pior ainda, sua morte, provocam verdadeiras crises entre os leitores. (2010, p. 159)

### 3.5 QUEM É O HERÓI?

Utilizaremos as definições de herói apresentadas nesta seção do presente trabalho como um referencial para nosso teste empírico, quando efetuaremos a análise das personagens da *graphic novel Watchmen* com o objetivo de constatar se elas poderiam ser classificadas como heróis tradicionais.

Segundo Jung (2012), um dos mais representativos dentre os arquétipos que povoam o inconsciente coletivo e que muito variou conforme a apropriação de cada sociedade é o do herói. O herói mitológico é a efetivação de um arquétipo que simboliza as idéias, formas e forças que moldam ou dominam a alma. Ele é afirmativo, procura o confronto direto com seu lado mais obscuro e com as incertezas e perigos do inconsciente e, se sair vitorioso desse combate, conseguirá suprir uma carência interna.

Campbell (2007) afirma que o herói mitológico apresenta algumas características particulares que o definem como tal. É um personagem dotado de dons excepcionais, distinguindo-se dos demais desde a infância, geralmente marcada pelo abandono e por façanhas sobre-humanas. Há casos em que é honrado pela sociedade e outros nos quais não recebe reconhecimento algum, sendo até mesmo objeto de desdém. Suas ações se diferenciam entre conquistas físicas que irão beneficiar os que o cercam ou espirituais, que dizem respeito a questões pessoais.

O herói tradicional é identificado, sobretudo, por possuir um código moral rígido, na maioria das vezes, compartilhado pelo meio que o cerca. Suas ações sempre serão guiadas por motivações nobres e princípios altruístas. Mesmo momentaneamente confuso e enfrentando situações em que parece se distanciar de seus ideais, o herói está sempre buscando realizar ações justas e éticas, ligadas ao sacrifício, à coragem, à liberdade e ao bem maior. O objetivo moral do herói é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia.

O consultor e roteirista americano Christopher Vogler (2006), desenvolveu um manual de roteiro destinado à produção de histórias em diferentes mídias, em que resume e adapta os passos da Jornada do Herói e alguns arquétipos propostos por Jung. Com o intuito de formular um quadro com as principais características do herói tradicional - que posteriormente será utilizado no nosso teste empírico - utilizaremos juntamente às definições apresentadas até aqui pelos autores já citados, os atributos que, segundo Vogler, seriam constituintes do arquétipo do herói.

Ao nível psíquico, Vogler (2006) associa a imagem do herói ao ego pessoal. Segundo o autor, a trajetória do herói representa a capacidade humana de transcender os limites e a ilusão de poder ilimitado do ego. No começo da jornada, o herói se identifica totalmente com o ego totalizante que se considera único e distinto das demais instâncias psíquicas que compõem a mente humana. A partida, ou o chamado para a aventura, representa o abandono do ambiente seguro do ego e o começo do confronto com o inconsciente, cheio de perigos e de desafios. A maior conquista do herói é a reconciliação total entre todos os estados da psique, a dissolução do ego no mar mais profundo do inconsciente.

Traspondo este sentido do âmbito psíquico para a narrativa, a personagem heroica é aquela que mais cresce durante a trama. O herói, ao passar por diversos desafios, deve aprender coisas novas e sair transformado de sua aventura. A compreensão de um novo aspecto da realidade e a reconciliação consigo mesmo ou com os que o cerca é uma das principais características do herói.

Em relação à construção narrativa, Vogler afirma que a função do herói é “dar à plateia uma janela para a história” (2006, p. 53). A intenção dramática dentro do roteiro é que o público veja o mundo a partir do ponto de vista do herói.

Outra característica básica da personagem heroica é dar início à ação narrativa. “O Herói, geralmente, é a pessoa que mais ativa o roteiro. Sua vontade, seu desejo, é que empurram as histórias para frente” (VOGLER, 2006, p. 54). É a partir do ponto em que o herói aceita participar da aventura que a história tem início e se desenvolve. Essa função também pode ser encontrada no meio da trama quando, após enfrentar algum obstáculo, o herói tem que, novamente, utilizar suas forças e sua vontade para seguir em frente, para dar desenvolvimento aos acontecimentos ou aos nós narrativos.

Vogler afirma que o herói é aquele que se sacrifica por algo maior. “É comum que as pessoas pensem no Herói em termos de força ou coragem, mas essas qualidades são secundárias em relação à capacidade de *sacrifício* – esta, sim, é a verdadeira marca do herói” (VOGLER, 2006, p. 54). O sacrifício não significa necessariamente a morte física do herói ou de qualquer outro personagem. Pode ser representado pela perda de um objeto estimado, o distanciamento das comodidades próprias da infância, a ação de abrir mão de um desejo muito forte, um traço da personalidade que o herói tem que deixar no passado ao se transformar, etc.

Segundo Vogler, “o verdadeiro heroísmo aparece nas histórias em que o herói se oferece no altar da sorte, disposto a correr o risco de que sua busca de aventuras possa levar ao perigo, à perda ou à morte” (2006, p. 55). O confronto com a morte é o ápice da jornada do herói. A personagem heroica, em certa altura da narrativa, sempre se vê enredada em uma situação de perigo extremo, de ameaça, de alto risco que, dependendo da ação pelo herói, pode levá-lo à morte. No entanto, essa morte não é necessariamente física, muitas vezes é uma morte simbólica do ego.

O principal fator que leva o herói a agir é a falta de alguma coisa. Esta falta pode ser a perda de um ente querido no início da narrativa, o roubo de um objeto mágico que pode salvar toda a comunidade ou o próprio herói, o afastamento da mulher ou do homem amado, ou ainda, de um animal estimado, etc.

Vogler (2006) define, ainda, dois tipos de herói. Os heróis podem ser decididos, ativos, loucos por aventuras e automotivados. Mas também podem ser cheios de dúvidas, hesitações, passivos e precisam ser empurrados por forças externas para lançar-se em uma aventura. Além dessas características, os heróis também podem ser voltados para o grupo e empreender uma aventura que é legitimada por essas pessoas, ou serem solitários e agir sozinhos. Nesses casos, ao final da narrativa, o herói, geralmente, tem a escolha de continuar seu caminho sozinho ou ser integrado pela comunidade que foi salva por conta de suas atitudes heroicas.

A partir das características do arquétipo do herói apresentadas, formulamos um quadro resumido que facilitará a comparação que feita no nosso teste empírico.

Quadro 1: Características do Herói segundo Vogler e Campbell

O HERÓI É	O HERÓI TEM
Motivado por valores nobres e princípios altruístas	Dons excepcionais desde a infância
O personagem que mais cresce durante a trama	
O desencadeador da ação narrativa	Infância marcada pelo abandono
Quem se sacrifica, ou sacrifica quem ama, para conseguir algo	
Quem supera o confronto com a morte	Código moral rígido
Motivado a agir quando lhe falta algo	
Decidido ou passivo	O protagonismo dentro da trama
Solitário ou aceito pela comunidade	

Fonte: próprio autor.

### 3.6 MONOMITO E MONOTIPIA MORFOLÓGICA

Em 1949, o professor americano de mitologia comparada, Joseph Campbell (2007), publicou a livro *O herói de mil faces*, influenciado pela psicologia analítica junguiana. Na obra, Campbell propõe que o mito é a expressão humana por excelência, a “viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente” (CAMPBELL, 2007, p.15) e, apesar de suscetível a inúmeras mudanças causadas pelos diferentes processos culturais espalhados pelo mundo, apresenta a mesma composição básica onde quer que floresça. A este núcleo invariável de acontecimentos que permeia os mitos de todos os povos, em todos os cantos do planeta, Campbell (2007) deu o nome de Monomito.

Do outro lado do mundo, o folclorista russo Vladimir Propp (2010), em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso*, analisou um corpo de cem contos populares russos com o objetivo de estabelecer uma morfologia detalhada do conto de magia, selecionando “as partes que o constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (PROPP, 2010, p.20). Chegando à conclusão de que todos eles são monotípicos quanto a sua construção morfológica.

Apesar de restringir seu campo, Propp reconhecia a possibilidade de um esquema morfológico ser aplicado a todos os tipos de conto, de diferentes partes do mundo. Segundo ele, “assim como todos os rios vão para o mar, todos os problemas do estudo dos contos maravilhosos devem conduzir no final a solução desse problema essencial até hoje não resolvido, o da semelhança entre os contos do mundo inteiro” (PROPP, 2010, p.19). Propp afirma ainda que, “a ação de todos os contos de nosso material, sem exceção, e de muitos outros contos maravilhosos provenientes dos mais variados povos se desenvolve dentro destas [mesmas] funções” (2010, p.61), referindo-se a um conjunto limitado de funções que os personagens executam, e que, segundo o autor, são invariáveis.

Apesar da divergência em torno do *corpus* utilizado, poderemos constatar durante este trabalho que as proposições a que chegaram Campbell e Propp são de tal maneira semelhantes, que possibilitam que se trace um único enredo básico para a Jornada do Herói, seja ele do conto ou do mito, ou ainda, de produtos culturais da mídia de massa, como os quadrinhos.

O herói mitológico inicia uma jornada pelas regiões insondáveis da psique, em que tem de enfrentar os perigos e as provações de sua própria mente limitada “e penetrar no domínio da experiência e da assimilação diretas e sem distorções das imagens arquetípas” (CAMPBELL, 2007, p.27). A fórmula mitológica universal da aventura do herói é uma narração linearizada e racionalizada destes símbolos modelos. As imagens do inconsciente coletivo irrompem, mais ou menos, sob as mesmas formas narrativas, em todas as culturas.

Ao formularem mitologias para validar certa forma de existência, as tribos primitivas e as civilizações posteriores, em que o mito preservou alguma significação, recorrem a um padrão narrativo que atribui qualidades humanas às expressões arquetípas, que se mascaram sob as formas de heróis, dragões, princesas, etc.

Assim como Propp fala de uma monotipia na morfologia estrutural do conto, o monomito trata da universalidade da trajetória do herói mitológico. Campbell resume toda a jornada mítica no seguinte trecho:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com poderes de trazer benefícios aos seus semelhantes. (2007, p.36)

Antes de se propor uma composição básica para jornada do herói, levando em conta os estudos de Campbell e Propp, faz-se necessário uma comparação entre o mito e o conto maravilhoso. O que se pretende nesta parte do trabalho, não é a aproximação entre as raízes históricas ou os significados sociais a que se prestam estas duas formas narrativas, mas sim uma semelhança *morfológica* entre o mito e conto maravilhoso.

O percurso padrão da aventura mitológica do herói, ‘separação-iniciação-retorno’, é facilmente identificado no que Propp descreve como sendo a fórmula fundamental do conto maravilhoso: “Um dragão rapta a princesa, Ivan [herói] encontra Iagá [auxiliar mágico], recebe um cavalo, parte voando nele, vence o dragão com a ajuda de seu cavalo, parte novamente, é perseguido pelas dragoas” (2010, p.87) e no final “ele volta ao lar e, no caso de ter resgatado a jovem, ele casa-se com ela” (2010, p.55). Portanto, o autor conclui que “o conto em sua base morfológica, é um mito” (PROPP, 2010, p.88).

Jan de Vries afirma que “certamente os mesmo arquétipos - ou seja, as mesmas figuras e situações exemplares - reaparecem indiferentemente nos mitos, nas sagas e nos contos” (VRIES apud ELIADE, 2010, p.171). Esta similaridade estrutural também é encontrada quando comparamos os mitos cosmogônicos com as histórias folclóricas sobre a criação, essas histórias “não diferem em nenhum ponto essencial das grandes mitologias.” (CAMPBELL, 2007, p.285).

### 3.7 AS FASES DA JORNADA DO HERÓI DE CAMPBELL E PROPP

O Monomito foi dividido por Campbell em 17 estágios diferentes. Determinados estágios pressupõem a exclusão de outros e para que uma ação ocorra é necessário que a anterior tenha se concluído. No entanto, as linhas gerais das narrativas



míticas não têm de apresentar necessariamente todas as fases propostas e “estão sujeitas a danos ou ao obscurecimento” (CAMPBELL, 2010, p.242). Muitas histórias ampliam um dos elementos básicos da trajetória, fazendo com que este se torne o foco da ação; outras simplesmente não apresentam alguns dos episódios narrativos. Campbell ainda lembra que “caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquétipo seja omitido [...] é provável que esteja de uma ou de outra maneira, implícito” (CAMPBELL, 2007, p.42).

Propp afirma que a unidade básica do conto maravilhoso são as funções. Por função compreende-se “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 2010, p.22). O que atribui unicidade a todos os contos maravilhosos é a semelhança entre as ações que estes personagens realizam, independente de suas particularidades.

Segundo o autor, o número de funções exercidas é limitado e está disposto de maneira idêntica nos contos maravilhosos de magia, portanto, todos eles são monotípicos quanto a sua construção morfológica. Porém, alerta que “nem todos os contos maravilhosos apresentam todas as funções. Mas isso não modifica de forma alguma a lei da sequência. A ausência de algumas funções não muda a disposição das demais” (PROPP, 2010, p.23).

Como já mostrado, a monotipia morfológica encontrada por Propp nos contos de magia russo, e que é a base estrutural dos mais diversos contos maravilhosos espalhados pelo mundo, corresponde ao Monomito de Campbell.

No entanto, o padrão mitológico de Campbell não pretende reduzir os mitos de todo o mundo a um quadro de passos rígidos. Muito além disso, seus estudos buscam aprofundar o conhecimento das simbologias míticas, utilizando principalmente ferramentas psicanalíticas. Os mitos e contos folclóricos, apesar de mascarados por diferentes processos culturais, que lhes dão originalidade e valor único, se servem de uma mesma fonte comum a toda humanidade, e têm significados muito mais profundos que a semelhança morfológica aparente em sua superfície narrativa.

Sugere-se uma análise conjunta das teorias dos dois autores, visto que são grandes as semelhanças entre a trajetória do herói mitológico e folclórico. Os pontos de convergência entre as duas teorias permitirão listar uma única trajetória, combinando os estágios de Campbell e as funções de Propp.

Por serem mais abrangentes, as denominações propostas por Campbell aparecerão como títulos dos respectivos episódios da trajetória heroica, enquanto as funções de Propp aparecerão como subtítulos. Optamos por excluir algumas etapas da jornada, ou fundir algumas funções parelhas, no entanto, estas etapas e funções ficam subentendidas no decorrer do texto.

## **1. Situação inicial / mundo cotidiano**

Descrição da vida cotidiana do herói e de seus amigos e familiares. Exposição do mundo desperto, no qual a lei imperante é a dos homens comuns, em contraste com o mundo de prodígios que o aguarda em sua aventura. É o ambiente seguro da personagem, o lugar onde ela está cercada por coisas que conhece e fazem parte de seu dia-a-dia. É possível que uma situação harmoniosa e próspera seja mostrada no mundo cotidiano para contrastar com as adversidades que o futuro herói enfrentará.

### **1.1 Um dos membros da família sai de casa**

Propp descreve algumas funções que podem ser consideradas *partes preparatórias* para o que o autor chama de nó da intriga ou o começo da ação no conto maravilhoso. A primeira delas é o afastamento de um dos membros da família do herói. Com já se observou o que constitui parte fundamental no conto maravilhoso são as funções exercidas pelos personagens. Portanto, o *afastamento de um membro familiar* é a função e em torno dela as situações podem ser as mais variadas possíveis: um membro da família morre, sai para pescar, passear, apanhar frutas, etc.

### **1.2 Impõe-se ao herói uma proibição e esta proibição é transgredida**

Um dos membros da família impõe uma proibição ao herói. Geralmente, é ordenado que ele não se afaste de casa, sendo possível outras formas de interdito sem relação com o afastamento do lar. O herói, no entanto, desobedece à proibição imposta e afasta-se da área segura que o lar representa.

### **1.3 O antagonista ludibria sua vítima para poder apoderar-se dela ou de seu bem precioso**

Neste momento da trama é apresentada uma nova personagem, o antagonista ou agressor do herói. Esta personagem representa a antítese das qualidades heroicas e tem a função de “destruir a paz da família feliz, em provocar alguma desgraça, em causar dano, prejuízo” (PROPP, 2010, p.28). O antagonista procura informações sobre a localização do herói ou de um bem precioso que este possuía. Após descobrir seu paradeiro, o agressor assume feições alheias, geralmente amigáveis, para persuadi-lo. O herói se deixa enganar, seja aceitando a proposta do inimigo, reagindo mecanicamente ao uso de meios mágicos ou sendo forçado pelo agressor.

## **2. O chamado da aventura**

Constitui o início, de fato, da aventura mitológica do herói. O destino entra em jogo e recruta forças misteriosas para iniciá-lo no mundo maravilhoso, cheio de perigos e tesouros. O herói pode ser impelido a começar sua jornada ao tomar um caminho diferente para chegar a sua casa, ao adentrar uma floresta desconhecida perseguindo algum animal misterioso ou ao encontrar, ao acaso, um objeto que lhe chame a atenção.

O herói pode também ser o agente ativo do início da aventura, escolhendo conscientemente empreender a jornada fantástica ou, em sua contraparte negativa, recusar o chamado do destino. Não atender ao chamado é essencialmente a recusa em se libertar do ego e dos interesses próprios. No entanto, Campbell esclarece que “às vezes, o castigo que se segue a uma recusa obstinada ao chamado mostra ser a ocasião da providencial revelação de algum princípio insuspeitado de libertação” (CAMPEBLL, 2007, p.70).

O chamado para aventura geralmente é anunciado pela figura do arauto. Este personagem misterioso é quem descortina as visões do mundo maravilhoso ao herói. O arauto pode ser um ser maléfico, que inicia o herói por razões danosas, ou uma entidade protetora que o auxilia em seu caminho. Há casos em que este personagem seguirá acompanhando o herói como auxiliar sobrenatural durante toda jornada.

### **2.1 O antagonista causa dano a um dos membros da família ou existe, previamente, alguma carência**

“Esta função é extremamente importante, porque é ela na realidade que dá movimento ao conto maravilhoso” (PROPP, 2010, p.31). O dano causado pelo antagonista geralmente é o roubo de algo que o herói valoriza. Em alguns contos a trama pode ter início já no prejuízo causado. Outra variante para o dano é a carência. O que dá movimento ao conto neste caso é o herói desejar possuir algo que não tem. O dano é, deste modo, uma ação do antagonista que leva à carência ou uma carência previamente estabelecida.

## **2.2 É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou deixam-no ir**

Neste ponto do conto distinguem-se dois tipos de herói. Se o herói é ativo e parte à procura de algo que lhe faz falta, por espontânea vontade, visando algum tipo de recompensa ou mesmo para se salvar, ele é denominado herói buscador. Quando, ao contrário, o herói é quem é raptado ou expulso, ele é denominado herói-vítima. Se o caso for o primeiro, faz-se um pedido ao herói, para que salve a donzela, recupere algum pertence perdido, mate o dragão, etc. O pedido geralmente é acompanhado de promessas ou ameaças. O herói pode também partir por vontade própria para reaver ou adquirir algo que lhe é valioso. Já no segundo caso, o herói é expulso de casa, é deixado sozinho na floresta, entregue como oferenda ao dragão, etc.

## **2.3 O herói deixa a casa**

Momento em que o herói toma a decisão de se aventurar e parte de casa.

## **3. O auxílio sobrenatural**

O herói predestinado, que aceitou o desafio da aventura, conta com as bênçãos e proteções do destino encarnado na figura do auxiliar sobrenatural. Um ancião, uma anciã, um animal da floresta, surge para conceder ao herói o amuleto ou conselho necessário para prosseguir sua jornada. Em algumas narrativas este personagem é o grande mentor do herói, o que fornece os segredos necessários para vencer os

obstáculos do mundo fantástico, que elucida as regras do desconhecido e prepara o herói para as batalhas que estão por vir. Campbell destaca que “não é incomum que os aspectos perigosos da figura ‘mercurial’ seja enfatizado; pois ele é o condutor do espírito inocente para os reinos da provação” (CAMPBELL, 2010, p.77, grifo do autor).

### **3.1 O herói é submetido a uma prova que o prepara para receber um meio ou auxiliar mágico**

O herói encontra em seu caminho um ser mágico ou possuidor de um meio mágico que lhe propõe conceder ajuda, caso consiga superar algum tipo de provação. Outras vezes, mesmo que nenhum pedido seja feito, é dada ao herói altruísta a chance de prestar um serviço a alguém. O meio mágico também pode ser adquirido por meio de uma luta, uma troca amigável, pode ser vendido ou comprado, ser encontrado ao acaso, etc.

A recompensa do herói pode ser um objeto mágico como uma espada, um amuleto, uma chave, um ser mágico que passa a lhe prestar serviços, etc.

## **4. A passagem pelo primeiro limiar e o caminho das provas**

Após aceitar o chamado da aventura, o herói dá um passo decisivo na direção do desconhecido, cruzando o limiar de entrada para o mundo fabuloso, que se esconde além dos muros da cidade e da tradição. Antes de prosseguir, no entanto, o herói tem de provar sua coragem e determinação, enfrentando as forças que guardam as promessas do inexplorado. O “guardião do limiar” demarca as fronteiras entre o mundo desperto e o maravilhoso e assegura que somente os verdadeiramente predestinados, que se libertaram de todo o ego e ganância, terão acesso aos tesouros e desafios prometidos. Campbell destaca a natureza dúbia destes demônios que são “a um só tempo perigosos e distribuidores de poderes mágicos” (CAMPBELL, 2007, p.86).

Uma variante universal para o limiar de passagem é a simbologia do renascimento por meio do útero ou do ventre da baleia, “este motivo popular enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de auto aniquilação” (CAMPBELL, 2007, p.91). Tendo cruzado o limiar, o herói se desloca pelo *mundo inferior* enfrentando provas e situações de perigo. Este ponto da narrativa é extensamente desenvolvido nos mitos-aventura e está repleto de ação e desafios.

#### **4.1 O herói se desloca até o lugar onde se encontra o objeto que procura**

O herói utiliza-se do objeto ou auxiliar mágico para se deslocar até um reino longínquo ou um outro mundo, tanto nas profundezas quanto nas alturas, onde enfrentará seu antagonista para recuperar o objeto de sua busca.

### **5. O encontro com a deusa, a sintonia com o pai e a apoteose**

Após vencer todos os desafios do caminho das provas, o herói enfrenta a derradeira aventura. No centro do mundo, no lugar mais profundo, no ápice da jornada, o herói se ‘reencontra’ com a *deusa-mãe*, provedora da terra e fonte de gozo inacabável. “A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sensual” (CAMPBELL, 2007, p.117). Compreender a deusa em todo seu esplendor significa atingir a completude espiritual, um retorno ao útero protetor. Contudo, a divindade só mostra sua face piedosa aos heróis merecedores, os despreparados contemplam o aspecto terrível da deusa-mãe; e somente os escolhidos, os verdadeiramente predestinados, enxergam as duas faces com equanimidade, distinguindo além dos opostos “a lei e imagem da natureza do ser” (CAMPBELL, 2010, p.116).

Uma variante para o casamento espiritual com a deusa é o encontro com o *pai-ogro*. Esta entidade representa todas as forças que impedem o herói de prosseguir em sua jornada de autoconhecimento e realização e, ao mesmo tempo, é detentora de todas as respostas que herói busca. O pai é o dono do mundo, e muitas vezes exerce esse domínio de forma violenta, pelo menos, assim parece aos olhos virgens do herói, ainda incapazes de compreender a totalidade das formas.

O casamento místico com a *deusa-mãe* e o encontro redentor com o *pai-ogro* são representações da transcendência da alma do herói, da total liberdade do ego, do mergulho na fonte primeval do universo, incessante e atemporal. O herói compreende a insignificância dos pares opostos, bem e mal, luz e sombra, e contempla a perenidade de todas as coisas. Essa é a apoteose do herói, a conquista do elixir da vida eterna.

#### **5.1 O herói vence o combate direto com o antagonista**

Após percorrer o perigoso caminho até o castelo principal, o reino distante, o confim da terra, etc, o herói finalmente se defronta com seu inimigo maior. O combate nem sempre é corpo a corpo, podendo se dar por meio de uma competição, um jogo de cartas, uma disputa de força, agilidade, esperteza, etc. O herói vence o combate físico ou a competição lúdica. Geralmente, durante a peleja o herói é marcado com uma espécie de estigma, seja pelo seu agressor, seja pela princesa, se esta for o objeto de sua busca. A marca em seu corpo é a prova de reconhecimento dos feitos grandiosos que realizou.

## **6. A benção última**

A última conquista do herói é a percepção da perenicidade de todas as coisas. A recuperação de um estado que já foi vivenciado em um tempo imemorial, quando o herói experimentou o prodigioso vazio. A certeza da indestrutibilidade da alma é o elixir do Ser Imperecível, que reconquistou a plenitude perdida.

Enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma [...]. Aqui, tanto o Pai como o Filho são aniquilados — como personalidades-máscaras colocadas no inomeado. (CAMPBELL, 2010, p.101)

### **6.1 O dano inicial ou a carência são reparados**

É o ápice do conto maravilhoso, momento em que o herói cumpre sua missão. O objeto de sua busca é recuperado ou a carência que existia no início é suprida. Da mesma forma, nos casos em que o dano é impingido diretamente ao herói ou a um membro de sua família, a recompensa final pode ser um personagem enfeitado voltar ao normal, um morto ressuscitar ou um prisioneiro ser libertado.

## **7. O retorno**

O herói, atingido seu objetivo, deve retornar ao mundo desperto e disseminar a boa nova entre os seus. Se a conquista do elixir tiver se seguido à benção de seus protetores, o herói terá o auxílio do destino para retornar. Contudo, se o elixir tiver sido roubado ou se o afastamento do herói contrariar de alguma forma os guardiões do sagrado, a partida toma forma de fuga. Segundo Campbell (2007) a fuga mágica é o episódio mais desenvolvido nos contos maravilhosos e aparece preferencialmente sob duas formas: a que o herói deixa objetos mágicos pelo caminho que falam por ele e retardam a perseguição ou a que o próprio objeto mágico se transforma em um empecilho à passagem do antagonista, como uma montanha, uma parede, um rio, etc.

O herói pode também se recusar a retornar ao mundo comum por não aceitar a missão de renovador da ordem ou porque, após vivenciar a plenitude espiritual, não encontra mais sentido nas relações humanas ordinárias. Após escapar vitorioso ou ser conduzido majestosamente, o herói deve passar pelo limiar de retorno e deixar as forças transcendentais para trás.

### **7.1 O regresso do herói**

O herói pode regressar sem maiores problemas pelo mesmo caminho que chegou ou a partida pode se transformar em fuga, caso o antagonista ainda tenha forças para impedir o seu retorno. Nestes casos, o perseguidor pode se transformar em diferentes animais para alcançar o herói. Pode também seduzi-lo se transformando em belas mulheres, uma cama macia, um tesouro, etc.

## **8. Senhor dos dois mundos**

Ao retornar, o herói tem livre acesso aos dois mundos díspares: o cotidiano e o maravilhoso. Transita entre os dois com notável tranquilidade, sem confundi-los, utilizando com sabedoria as virtudes inerentes a cada um e esperando com serenidade as vicissitudes que o aguardam. Ele não é atemorizado pela percepção cósmica da perenidade de todas as coisas, nem cede às futilidades do mundo desperto.

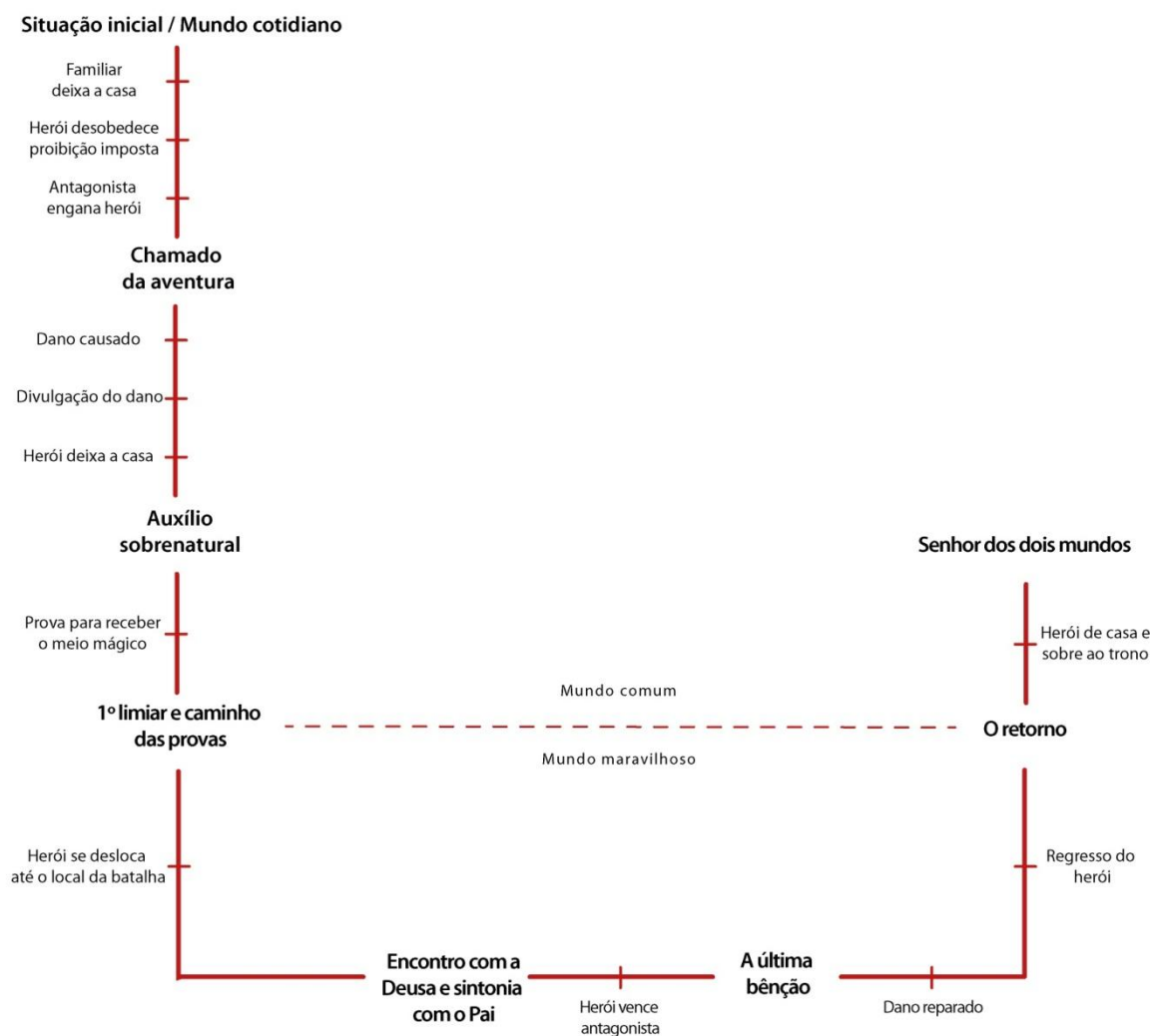
### **8.1 O herói se casa e sobe ao trono**



O herói regressa vitorioso para seu reino, vila ou cidade e se teve como objeto de procura uma princesa, casa-se com ela e torna-se o futuro rei. Outras vezes, trata-se apenas de ocupar o trono ou casar-se com uma mulher que não é princesa. Pode receber também uma recompensa, em dinheiro ou de outro tipo.

Unindo as propostas de Campbell e Propp, elaboramos oito passos principais para a jornada do herói. Resumimos essas informações em uma sequência visual que facilitará a comparação que faremos no nosso teste empírico entre a trajetória clássica do herói e a narrativa de *Watchmen*.

Quadro 2: A Trajetória do Herói de Campbell e as funções narrativas de Propp



Fonte: próprio autor.

#### 4 QUEM VIGIA OS VIGILANTES?

Na primeira parte deste capítulo, empreenderemos uma breve análise dos períodos que compõem a história dos quadrinhos de super-herói. O objetivo dessa parte do presente trabalho é fornecer um panorama da estrutura narrativa e das principais características dos personagens dos diferentes períodos da história dos quadrinhos. Essa análise nos permitirá trabalhar a hipótese de que a *graphic novel Watchmen* representaria a ruptura com um modelo narrativo que vinha sendo adotado até então. Por este motivo, a descrição e a análise neste subcapítulo não serão exaustivas e destacaremos somente as temáticas que contribuam para o estudo em questão.

Utilizaremos como referencial teórico, principalmente, a obra *Superdeuses*, do aclamado roteirista escocês Grant Morrison, o livro *A era de bronze dos super-heróis*, do escritor, roteirista e editor de quadrinhos Roberto Guedes, e o trabalho de Nildo Viana, *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Recorreremos também à obra de Steve Kanson (2008), *Mutantes e malfeitores*.

No segundo subcapítulo, analisaremos a importância da publicação de *Watchmen*. Além dos autores já citados, utilizaremos trabalhos como a coletânea de artigos *Watchmen e a filosofia* organizada por Mark D. White e coordenada por William Irwin, a obra *O herói em V de Vingança* de Victor S. Pinheiro e a livro *Watchmen e a teoria do caos* de Gian Danton (2014). Estes trabalhos constituirão nossa base teórica para compreender o impacto da publicação da *graphic novel* para o mundo dos quadrinhos e sua relevância como material de estudo e pesquisa.

O subcapítulo 4.3 será destinado à apresentação da obra *Watchmen*: seus autores, descrição do enredo, dos seus principais personagens e a uma breve contextualização histórica. As discussões empreendidas neste subcapítulo nos possibilitarão compreender mais profundamente as características únicas da obra de Moore e Gibbons para melhor embasar as articulações formuladas no nosso teste empírico. Nesta parte do trabalho utilizaremos como referência teórica os autores já citados.

A última discussão feita neste capítulo será sobre as inovações temáticas e estruturais em *Watchmen*. Esta etapa tem como objetivo sistematizar algumas conclusões encontradas nos textos por nós pesquisados sobre o assunto, para que possamos melhor contextualizar as conclusões obtidas com o presente trabalho. Neste

momento, também utilizaremos como referência os autores citados além do título *Watchmen revisado*, trabalho de conclusão de curso desenvolvido por Batestin et al.

#### 4.1 AS ERAS DOS QUADRINHOS

A história dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos é comumente dividida em períodos que agrupam publicações com características semelhantes. Estas divisões variam parcialmente dependendo da abordagem de cada autor. A mais comum delas, adotada por Kenson (2008), e que será usada como parâmetro no decorrer deste subcapítulo, compreende a divisão entre Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze, Era de Ferro e uma provável Era moderna ou Pós-Moderna.

Kenson (2008) afirma que a Era de Ouro se inicia no final da década de trinta. Já Batestin et al. (2008), apontam que as histórias publicadas no início dessa década já poderiam ser consideradas representativas desta Era. Esta divergência é encontrada com alguma recorrência, pois alguns autores consideram que a Era de Ouro só se inicia a partir da publicação da primeira história do Superman, em 1938, enquanto outros entendem que ela engloba também obras anteriores.

Viana (2005) faz uma divisão interessante apontando que os primeiros quadrinhos da década de trinta eram do gênero aventura e que, a partir da criação do Superman, as histórias passaram a narrar superaventuras.

Segundo este autor, o gênero de aventura surge a partir de uma ruptura com um estilo de quadrinho cômico e familiar, com traços caricatos e infantis, que fazia sucesso até 1929. Este novo modelo marca uma mudança estética e formal no mundo dos quadrinhos. A primeira diz respeito à transformação dos desenhos, que se tornam mais complexos e realistas. A segunda é relativa à emergência do herói como figura central das histórias.

O gênero aventura se caracteriza pela aventura, uma narrativa sequencial longa, realizada por um herói, um indivíduo com capacidades humanas extraordinárias (força física, atributos morais, etc.), que deve realizar uma missão: lutar pela justiça. (VIANA, 2005, p. 26)

As histórias deste período também são marcadas pelo “maniqueísmo, isto é, a oposição entre o bem e o mal. Esta característica está presente em todas as aventuras, sendo o seu motor” (VIANA, 2005, p.23).

Com a publicação da revista *Action Comics #1*, o universo dos quadrinhos passa a ser habitado pelos super-heróis. A partir do modelo do Superman, uma infinidade de heróis dotados de poderes sobre-humanos passou a dominar as páginas dos *comics* e definiram os preceitos do gênero. Pinheiro (2010) aponta para a clara influência dos padrões da jornada e da composição arquetípica do herói “para compor o passado do Superman e justificar seus poderes corresponde à gênese de um herói tal qual Campbell e Vogler exploram” (2010, p. 18).

Foi nesse período também que o formato dos *comic books* se popularizou, permitindo que os super-heróis participassem de aventuras mais complexas onde tinham de enfrentar um conjunto de inimigos para restaurar a ordem social. Pinheiro destaca que outra característica marcante das “primeiras aventuras do Superman, Batman, e seus companheiros de uniformes colantes é o maniqueísmo simplista entre bem e mal” (2010 p. 25).

Mattos e Sampaio (2004) apontam que os heróis da Era de Ouro eram símbolos da justiça, da verdade e honra. Segundo os autores, as histórias do período mostram,

[...] toda a jornada mística do herói, como definida por Joseph Campbell, na qual ele vive em paz em seu habitat natural, é arrancado deste local por forças externas perturbadoras, inicia uma jornada de ação e conhecimento, passa por grandes provações, até que retorna ao seu habitat, já restituído à situação original, mas agora cheio de tesouros, o que não lhe permite viver de seu antigo modo. (MATTOS, SAMPAIO, 2004, p. 7)

O fim da Segunda Guerra Mundial traz também o declínio da Era de Ouro (Batestin et al, 2008). Neste período as histórias de ficção científica e fantasia dominaram o mercado. Outro fator que quase levou a extinção dos super-heróis foi a publicação do *Comics Code Authority* (Código de Ética dos Quadrinhos). Em 1954, esse código limitou as possibilidades criativas dos quadrinhos por entender que eles eram nocivos para o desenvolvimento intelectual e moral dos jovens leitores.

A Era de Prata teve início em 1959 e foi responsável pela segunda geração de super-heróis dos quadrinhos (Batestin et al., 2008). Segundo Kenson (2008), os

quadrinhos desse período estavam repletos de histórias de ficção científica. As aventuras dos super-heróis envolviam tecnologias alienígenas, energia atômica e mutações. A principal característica dos quadrinhos nessa época era o tom leve e a perspectiva de diversão inocente, com heróis que eram exemplos do melhor da humanidade.

Na Era de Prata, os heróis são heróis, os vilões são vilões, e não há intermediários. Os quadrinhos da Era de Prata também não se levam muito a sério. Não são sátiras - embora muitas vezes sejam bobos e/ou exagerados- mas não se concentram no realismo de um mundo de heróis e vilões uniformizados. (KENSON, 2008, p. 189)

Apesar das inovações em relação à composição dos super-heróis, que se tornaram mais próximo da condição humana, apresentando defeitos e dificuldades próprias do mundo real, a Era de Prata não trouxe mudanças significativas para a estrutura narrativa dos quadrinhos de super-heróis. As histórias continuavam sendo marcadas por um modelo pautado por um herói que se aventura por algum objetivo maior e vence todos os obstáculos.

Segundo Guedes (2008), os elementos próprios da Era de Bronze podem ser identificados no mundo dos quadrinhos a partir de 1970. De acordo com o autor, marcam essa transição o aparecimento das livrarias especializadas em quadrinhos, as publicações das *graphic novels*, e a renovação profissional dentro das editoras. Em termos de conteúdo, esse período é caracterizado por uma sofisticação crescente em termos de composição das personagens e desenvolvimento das histórias, que passam a abordar temas mais complexos e maduros. Sexo, política, drogas e violência extrema figuram constantemente nas aventuras dos super-heróis desse período.

Segundo Batestin et al (2008) aproveitando-se da ocasião, as editoras começara a apostar em figuras anti-heróicas, vingativas, violentas e sem nenhum compromisso com a ética e a moral. Kenson (2008) aponta que a natureza moralmente ambígua dos heróis também é uma marca do período.

Na bibliografia consultada para compor o presente trabalho, não encontramos análises referentes ao tipo de modelo narrativo majoritariamente adotado na Era de Bronze. No entanto, as características do período apontam para uma ruptura

com o modelo do herói tradicional, que vinha sendo adotado até então com poucas alterações essenciais.

Segundo Batestin et al. (2008) e Guedes (2008), a Era de Bronze se encerra com o amadurecimento definitivo das histórias de super-heróis decorrente do lançamento de *Watchmen*. Batestin et al. (2008), destaca ainda que a *graphic novel* foi responsável pelo surgimento de novos selos editoriais, que visavam a publicação de revistas com conteúdo considerado adultos, como a *Vertigo*, *Image Comics* e *Dark House*.

A partir dessas características apresentadas, podemos supor que os elementos de *Watchmen* que, hipoteticamente, compõem a ruptura com o modelo da trajetória e composição do herói tradicional, já vinham sendo desenvolvidos de maneira menos radical nas hq's da Era de Bronze.

De acordo com Kenson (2008), a publicação de *Watchmen* teria dado início à Era de Ferro. A ambigüidade moral dos heróis desse período se estende além da violência. As personagens são pessoas normais habitando um mundo complexo e bem perto da realidade.

Alguns heróis da Era de Ferro são mercenários, fazendo seu trabalho em troca de pagamento. Outros são negociantes implacáveis, lucrando com suas identidades heróicas, cedendo direitos de imagem e cobrando por aparições em público (...) Os vilões da Era de Ferro também tinham um tom mais prático e político. Terroristas de vários tipos tornaram-se comuns, junto com gangues e líderes do tráfico (refletindo a "Guerra às Drogas" dos anos 1980). Era mais comum que os vilões fossem encontrados em salas de reuniões do que em covis secretos no interior de um vulcão, e eles controlavam redes internacionais de influência. Vilões da Era de Ferro que trabalhavam sozinhos eram muitas vezes assassinos seriais psicóticos e monstros similares. (KENSON, 2008, p. 191)

Kenson (2008) aponta ainda para uma possível Era Moderna, ou Pós-moderna, dos quadrinhos “que não tem um nome definitivo, pois como se diz, uma vez que uma receba um nome, em geral, ela acabou, e nesse período atual, ela ainda está em uso.” (KENSON, 2008, p. 192).

#### 4.2 O IMPACTO DA PUBLICAÇÃO DE *WATCHMEN*

Segundo Morrison “com revoluções no ar, Alan Moore anunciou uma nova série que transformaria para sempre o jeito como os leitores olham para os super-heróis” (2012, p. 228). Após a publicação da primeira revista de *Watchmen*, o mundo dos quadrinhos percebeu que um novo modelo de contar e comercializar histórias de super-herói estava surgindo.

A *graphic novel* ganhou vários prêmios Eisner, considerado o Oscar dos quadrinhos, e foi a primeira HQ a levar um prêmio Hugo, honraria máxima da ficção científica que, até então, era reservada somente à literatura tradicional. Além disso, *Watchmen* foi eleita pela prestigiada revista americana *Time* como um dos cem romances mais importantes em língua inglesa publicados a partir de 1923, ao lado de trabalhos como *A revolução dos bichos* de George Orwell e *Lolita* de Vladimir Nabokov.

Apesar do equívoco de considerar as histórias em quadrinho uma forma de literatura, *Watchmen*, de fato, apresenta muitas referências literárias e cinematográficas que contribuem para torná-la única dentro do gênero. Essas características, aliadas a outros aspectos inovadores presentes na obra, permitem a White afirmar que,

é quase consenso comum que as histórias em quadrinhos não têm como ficar melhores ou mais artísticas do que *Watchmen*. Se há um cânone das histórias em quadrinhos – uma lista de grandes obras dessa forma de arte que serve de parâmetro de julgamento de todos os outros quadrinhos julgados -, então certamente *Watchmen* está no coração desse cânone (junto com trabalhos como *Maus*, *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, *Sandman* e *Persépolis*). (2009, p.149)

Morrison (2012), mais uma vez, destaca o papel de divisor de períodos desempenhado pela *graphic novel*. Segundo o autor, mais que uma nova fase dos quadrinhos, *Watchmen* foi responsável por uma transformação da arte pop como um todo e faz com que um público que até então considerava os quadrinhos apenas como diversão infantil passasse a encarar as publicações do gênero como um fenômeno da cultura de massa digno de apreciação. Para o universo dos super-heróis, o baque foi insuperável, *Watchmen* foi a palavra definitiva sobre gênero, depois de seu surgimento

nenhuma história poderia ser alicerçada nos mesmos velhos modelos que dominavam o meio até então.

De acordo com Batestin et al. (2008), *Watchmen* seria a *graphic novel* mais importante de todos os tempos justamente pelo fato de propor a maior mudança de paradigma que o gênero de quadrinhos de super-heróis jamais viu, definindo seus rumos, sedimentando seu amadurecimento e a sua consagração artística e comercial. Segundo Morrison “com *Watchmen* Moore impôs um devastador “siga por aqui” aos quadrinhos de super-heróis americanos” (2012, p.228, grifo do autor).

A partir do momento que Moore e Gibbons perceberam que podiam girar o parafuso para o lado inverso e, ao invés de traspor os nossos dilemas existenciais para o mundo moralmente sólido e confortável dos super-heróis da Era de Ouro, trazer os super-heróis para a realidade concreta e ambígua da política, da ética, do poder e do medo, nada mais poderia ser como antes, não havia mais espaço para *happy endings*.

A lição de *Watchmen* e da geração de *graphic novels* que ele inspirou é que, enquanto os super-heróis estiverem no domínio do fantástico, eles não serão problemáticos. Mas, uma vez que nós os colocamos na realidade, uma vez que imaginamos o que o mundo seria se eles estivessem entre nós, os super-heróis deixam de ser um conceito confortável. (WHITE, 2009, p. 51- 52)

Mas as inovações não estão somente na mudança de conteúdo das histórias. Danton (2014) aponta para a revolucionária forma narrativa de *Watchmen* e destaca que suas influências são sentidas até hoje. “Essa nova perspectiva e a narrativa não-linear, repleta de *flash backs* tornaram a obra a mais revolucionária da época” (DANTON, 2014, p. 38). Além da questão de uma possível inovação dentro do estilo narrativo, que iremos abordar mais profundamente nos subcapítulos posteriores, Danton (2014) aponta também para um importante elemento dentro da obra: o seu caráter de divulgação científica e a abordagem de conceitos relativos à matemática, física quântica, geometria fractal, sistemas complexos, entre outros, que fizeram de *Watchmen*, também nesse sentido, um paradigma para obras posteriores.

Como enfatiza Morrison (2012), mesmo que dramática, a mudança proporcionada pela publicação de *Watchmen* foi irreversível e radical. O mundo sombrio e assustadoramente real dos super-heróis, onde os mascarados agem acima e a parte de qualquer poder institucionalizado e muitos deles queimam estupradores até



sentirem o cheiro podre de suas tripas, “viria impelir a mídia a crescer mesmo que tivesse que violar elegantemente cada preceito em frente a uma multidão zombeteira de punks e pervertidos” (MORRISON, 2012, p. 236).

#### 4.3 INTRODUÇÃO AO UNIVERSO DE *WATCHMEN*

Em meados da década de 80 do século passado, as grandes editoras de quadrinhos norte-americanas resolveram apostar em obscuros quadrinistas ingleses para renovar suas revistas e revitalizar seus principais personagens que não caminhavam bem. Este movimento ficou conhecido como “a invasão britânica”, e suas consequências podem ser sentidas até hoje.

No início de 1985, o mais cobiçado dentre estes artistas, Alan Moore, foi abordado pelo então editor chefe da DC Comics, Dick Giordano, que propôs ao autor criar uma história utilizando alguns personagens recém-adquiridos da editora Charlton Comics. Nesta época, Moore já havia escrito algumas séries importantes na Inglaterra, como *V de vingança* e *Marvelman* (ou *Miracleman* como o personagem viria a ser denominado mais tarde, após uma disputa judicial que envolvia a editora Marvel Comics, detentora do nome) e vinha fazendo sucesso nos Estados Unidos com a recondução das histórias da *Saga do Monstro do Pântano*, da editora DC Comics.

Já com uma ideia em desenvolvimento, Moore propôs utilizar os personagens da antiga editora para contar uma história fechada. Giordano declinou do pedido, pois qualquer iniciativa desse tipo inutilizaria os personagens da Charlton para histórias posteriores. No entanto, como considerou o argumento de Moore interessante, a editora deu carta branca para o roteirista desenvolver seus próprios personagens (que foram, então, baseados nos heróis da Charlton) e dar prosseguimento ao projeto.

Moore chamou o também britânico Dave Gibbons para ilustrar a *Graphic novel*. Gibbons já havia trabalhado na editora inglesa 2000 AD (na qual Moore publicou seus primeiros quadrinhos de relevância) e recentemente havia encerrado um longo trabalho para o título *Lanterna Verde* da DC Comics.

Moore utilizou como ideia base para compor seu enredo uma premissa que já tinha explorado em *Marvelman*: e se os super-heróis existissem no mundo real? Quais seriam as principais consequências para a política, a ciência, a economia e todas as outras instâncias de poder que definem os rumos da vida comum.

Explorando as divergências e consonâncias de uma sociedade marcada pelo medo em um período extremamente conturbado da política mundial, Moore e Gibbons constroem uma crítica à realidade política e social repressora de meados dos anos 80, quando concepções ideológicas extremas comandavam os principais centros de decisões do mundo.

Este cenário real de constante terror e paranoia armamentista causado, sobretudo, pelas guerras vivenciadas pelos norte-americanos naquele período, foi a base para a criação deste universo distópico em que, em 1985, EUA e URSS estão à beira de um conflito atômico eminente.

Nesta realidade alternativa, os Estados Unidos venceram a Guerra do Vietnã com a ajuda do Dr. Manhattan, um cientista que ganhou superpoderes após ter se envolvido em um acidente durante um experimento de física nuclear. Na trama, aliás, apenas Dr. Manhattan tem superpoderes, os demais heróis são pessoas comuns, chamados de “mascarados”, que se reúnem em grupo para combater o crime valendo-se de suas visões de mundo e conceitos morais particulares para julgar e punir aqueles que consideram infratores.

Na história de *Watchmen*, o escândalo Watergate nunca aconteceu e Nixon cumpre seu sexto mandato como presidente dos Estados Unidos, graças a uma emenda constitucional, gozando de plena popularidade. Na trama, o Comediante, um mascarado que atua para o governo e também lutou pelos Estados Unidos na guerra do Vietnã, supostamente estaria envolvido no assassinato de John F. Kennedy a mando de Nixon.

Além de garantir a supremacia bélica dos Estados Unidos, a presença de um ser com os poderes de Dr. Manhattan no mundo fez com que o desenvolvimento científico e tecnológico progredisse com maior rapidez. Carros elétricos são uma realidade comum, o petróleo já não é a principal fonte de energia do planeta e a arquitetura é caracterizada por um design futurista.

O vigilantismo dos mascarados no universo alternativo de *Watchmen*, no entanto, tem início muito antes do surgimento do Dr. Manhattan. Em 1939, já existia o grupo Homens-Minuto ou Minutemen, primeira liga de super-heróis criada, em grande parte, através das ações de Nelson Gardner, o Capitão Metrópole, e Hollis Mason, o primeiro Coruja, que optou por virar um mascarado após ler a edição nº 1 da revista *Action Comics*, que trazia o Super-homem na capa (apenas um pequeno exemplo do magistral jogo metalinguístico arquitetado por Moore na trama de *Watchmen*).

Após a desintegração do grupo inicial, em 1949, alguns dos primeiros mascarados ainda continuaram na ativa, mas a “onda” dos super-heróis parecia ter chegado ao fim. Até que o surgimento do Dr. Manhattan, em 1960, mudou a história e deu início a um novo grupo de vigilantes.

Compunham esta “Nova Geração” um jovem milionário que se autointitulava Ozymandias, e já atuava combatendo o crime pelas ruas de Nova York utilizando suas capacidades intelectuais acima da média, Daniel Dreiberg, que adotou o nome de Coruja assim como o Hollis Mason da primeira geração, o já citado Rorschach, um justiceiro que utilizava métodos pouco ortodoxos para punir aqueles que considerava culpados, e Espectral, heroína esposa do Dr. Manhattan. Além destas personagens, o Comediante, que também havia feito parte da primeira geração de mascarados, e Dr. Manhattan completavam a equipe.

Esta nova liga de heróis atuou até a instauração da chamada Lei Keene, em 1977, quando o governo americano passou a exigir que todos os mascarados revelassem suas identidades secretas e, caso optassem por permanecer na ativa, se submetessem ao controle do governo.

A maioria dos vigilantes resolveu se aposentar ou revelaram suas identidades secretas para faturar com a atenção da mídia, como no caso de Adrian Veidt, o Ozymandias. Outros, como o Comediante e o Dr. Manhattan, continuaram a trabalhar sob a supervisão e o controle do governo. Rorschach, entretanto, passou a operar como um herói renegado e fora-da-lei, sendo frequentemente perseguido pela polícia.

A narrativa de *Watchmen* começa, de fato, em 1985, quando Rorschach descobre que o Comediante foi morto e começa a investigar o que acredita ser a ação de um matador de mascarados. A trama se desenrola a partir da investigação de Rorschach e os leitores são apresentados as demais personagens à medida que o vigilante vai desvendando os fatos escondidos por trás do crime.

A tese de Rorschach de um possível matador de mascarados vai se confirmando quando os demais super-heróis sofrem tentativas de assassinato ou, por algum motivo, são forçados a se afastar dos principais acontecimentos. Ozymandias sofre um atentado dentro de sua própria empresa, Dr. Manhattan se exila em Marte após a acusação de que um possível efeito cancerígeno de seus superpoderes estaria afetando as pessoas ligadas a ele. Ao se aprofundar mais no caso, Rorschach acaba caindo em uma armadilha, vai parar na

prisão, mas é resgatado por Coruja. Rorschach e Coruja descobrem, então, uma conspiração arquitetada por Ozymandias.

O plano do “homem mais inteligente do mundo” envolvia a criação de um monstro supostamente alienígena que seria teletransportado para a cidade de Nova York, e explodiria, a partir de um processo de telecinésia ampliada, matando milhares de pessoas. O objetivo era fazer com que EUA e União Soviética se unissem em torno de uma causa maior, frente a um possível ataque alienígena, evitando assim, o confronto nuclear. Por esse motivo, Ozymandias estava eliminando todos os mascarados que pudessem se opor à seu plano de pacificação mundial.

No capítulo final da história, os principais personagens se encontram na fortaleza secreta de Ozymandias, na Antártica, e ficam sabendo que o personagem já havia realizado seu plano e metade da população de Nova York havia se sacrificado involuntariamente para evitar uma catástrofe nuclear. Todos os vigilantes concordam em manter segredo em relação ao plano, garantindo, assim, a paz mundial. Todos, menos Rorschach. O mascarado não aceita compactuar com a matança de milhares de inocentes e acaba sendo desintegrado por Dr. Manhattan.

A última sequência de quadrinhos deixa a questão da validade do plano de Ozymandias sem uma resposta. Antes de se dirigir para a Antártica, Rorschach havia deixado seu diário, que continha a descrição de todas as descobertas da trama de Adrian Veidt, na caixa de correio de um jornal nova-iorquino. No último requadro da obra, um dos funcionários do jornal está prestes a ler o diário, a verdade corre o risco de ser revelada e o sacrifício de milhões de inocentes pode ter sido em vão.

#### 4.4 BREVE ANÁLISE DE ALGUMAS TEMÁTICAS DE *WATCHMEN*

Como já abordado no subcapítulo sobre as “Eras” das histórias em quadrinhos de super-heróis, alguns autores argumentam que por suas inovações temáticas e formais, *Watchmen* teria sido o marco paradigmático de uma nova fase do gênero. Levantaremos aqui algumas discussões que apontem em quais aspectos se encontram o ineditismo da obra.

Esta etapa do presente trabalho tem como objetivo sistematizar as conclusões apresentadas em alguns trabalhos por nós pesquisados para que, após nosso teste empírico, possamos compreender em que medida as nossas descobertas podem

servir para reafirmar algumas características aqui apontadas, negá-las ou até mesmo apresentar novas perspectivas para a compreensão da obra.

Ressaltamos, no entanto, que devido à complexidade do trabalho de Moore e Gibbons, seria impossível, no corpo de um trabalho monográfico, discutir todas as possibilidades de interpretação de *Watchmen*. Por esse motivo, o levantamento que se segue não pretende ser completo, limitando-se a observar algumas colocações presentes no material selecionado para a realização do presente trabalho.

Apontaremos as inovações apresentadas pela obra em cinco diferentes níveis: 1) o desenvolvimento de uma narrativa de super-heróis a partir da inserção das personagens na realidade histórica; 2) os aspectos de questionamento político e a discussão sobre a legitimidade do poder; 3) os aspectos filosóficos e as discussões sobre moral, ética, bem e mal; 4) a inovação estrutural da composição narrativa que inclui as noções de narrativa multimídia, narrativa fractal e metanarrativa; 5) o aspecto de divulgação e discussão científica dentro dos quadrinhos.

Talvez o principal motivo que nos leve a desconfiar das intenções e ações dos personagens de *Watchmen* seja a perspectiva de que eles não estão habitando o mundo confortável e maniqueísta da Era de Ouro. Os heróis da *Graphic novel* se veem atuando frente a situações reais, fatos concretos que fazem parte da História recente. Eles agem, dentro das possibilidades de uma história fictícia que comporta a existência de um ser super poderoso, de acordo com as limitações próprias do mundo real, como o governo, a ciência, a aprovação ou reprovação das pessoas comuns, as guerras, etc.

*Watchmen* não nega a fantasia característica das histórias desse tipo. Dr. Manhattan, por exemplo, é um ser super atômico, mas a história não se limita a girar em torno desse fato, faz, antes, um retrato aterrador de como seria o mundo real caso essa fantasia fosse possível. Esta não foi a primeira vez que esse recurso foi utilizado mas, como já apontamos no presente trabalho, *Watchmen* talvez tenha sido a obra definitiva abordando este tipo de premissa.

Segundo Morrison, à época “dizia-se que *Watchmen* matou o super-herói” (2012, p. 270). Essa afirmação, claro, não pode ser compreendida literalmente. Após a publicação de *Watchmen* várias histórias em quadrinhos continuaram abordando a temática dos super-heróis, mas a inocência havia se corrompido, não era mais possível construir um mundo ideal, distante da complexidade do mundo real. De acordo com Danton “depois de *Watchmen* os autores começaram a introduzir a realidade nas

histórias em quadrinhos de super-heróis, levando o gênero a uma era sombria e violenta” (2014, p. 32).

Uma das principais questões levantadas por *Watchmen* é a discussão sobre o que é o governo, quem tem autoridade e se existe a possibilidade de se utilizar a coerção de forma legítima (WHITE, 2009). O aforismo “quem vigia os vigilantes” é uma das metáforas base da obra. A frase pode ser encontrada em vários momentos da história e dá nome ao quadrinho (em inglês a frase seria *who watches the watchmen*).

De acordo com Morrison (2012) e White (2009), em sua concepção original, o poeta romano Juvenal utilizou o aforismo em sua obra *As sátiras* com o objetivo de questionar quem vigiaria os guardas selecionados para tomar conta da castidade das mulheres. Este problema essencial também foi discutido por Platão, em *A república*, para discutir a necessidade de se vigiar a classe guardiã recrutada para proteger as cidades.

Em *Watchmen*, a frase faz uma referência à legitimidade dada aos mascarados para agir em nome dos demais e é utilizada para questionar os aspectos de uma democracia falida. Moore já havia abordado a questão de forma semelhante na *graphic novel V de vingança*, ambientada em uma Londres distópica muito próxima ao universo claustrofóbico de *1984* de George Orwell.

Com *Watchmen*, no entanto, o autor parece ter atualizado seu conceito e revisto as condições para que um sistema corrupto e controlador pudesse existir. Nesta nova perspectiva, o pesadelo de uma sociedade ultraconservadora a beira do caos acontece sob as vitrines coloridas do sonho americano.

Esse questionamento sobre a legitimidade das ações dos mascarados chega ao auge quando Ozymandias mata metade da cidade de Nova York para evitar a guerra nuclear. Um homem tem o direito de escolher quem deve morrer para que o mundo sobreviva? O que Moore e Gibbons parecem nos dizer é que, em certa medida, a ação de Ozymandias é semelhante à dos políticos que decidem o futuro de toda a população apertando botões a milhares de quilômetros dos conflitos genocidas motivados por questões políticas.

Um dos maiores exemplos desse tipo de ação foi o ataque atômico norte-americano às cidades japonesas Hiroshima e Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial (e não é por caso que o mais poderoso personagem da história se chame Dr.

Manhattan, referência ao Projeto Manhattan, onde foram desenvolvidas as primeiras bombas atômicas). Segundo White,

infelizmente, os personagens de *Watchmen* parecem velhos, com cicatrizes, emocionalmente atordoados e moralmente questionáveis. São essas as pessoas que supostamente deveriam nos salvar? Por que elas? Quem lhes deu colantes e disse: “Vá em frente e acabe com este manicômio?”. Se eles fossem super-heróis típicos, provavelmente nunca teríamos alimentado tais pensamentos, mas os “heróis” de Moore e Gibbons nos forçam a reconsiderar a autoridade com a qual agem os super-heróis. (WHITE, 2009, p. 42)

A questão da legitimidade do poder está intrinsicamente ligada às discussões filosóficas sobre preceitos éticos e morais na obra. A intenção de Moore e Gibbons era relacionar as personalidades das personagens com as principais teorias sobre os temas e averiguar até que ponto elas poderiam ser distorcidas e utilizadas para fins amorais e antiéticos (WHITE, 2009). Para Batestin et al,

o maior paradigma rompido nas histórias em quadrinhos, a partir do lançamento de *Watchmen*, foi a reflexão ética e moral proporcionada pela história. Trata-se da ambiguidade a respeito da dicotomia filosófica existencialista entre o bem e o mal. Essas duas vertentes compõem uma característica primordial nas histórias de super-heróis, a delimitação de herói e vilão. (BATESTIN et al., 2008, p. 130)

Ainda segundo os autores, a partir de *Watchmen*, as *graphic novels* de super-heróis passaram a retratar “personagens [que] fugiam do arquétipo imposto pelo mercado, apresentando ambiguidade e conflitos éticos, além de ter traços fora do padrão” (BATESTIN et al., 2008, p. 133).

*Watchmen* também se destaca no mundo dos quadrinhos pelas inovações técnicas de composição e estrutura da narrativa. Segundo Morrison, o ritmo da história, “era calculado e hipnótico, incorporando flashbacks, flashforwards e narrativas concomitantes para desconectar o tempo da face do relógio e torná-lo cíclico, infinito, tudo ao mesmo tempo” (2012, p. 236).

Outra característica peculiar da narrativa era a incorporação de diferentes linguagens como anúncios de publicidade, páginas de livro, artigos científicos, entrevistas e recortes de jornais e revistas, trechos de músicas, citações literárias e filosóficas, memorandos empresariais, entre outros. A utilização deste recurso nos possibilita caracterizar *Watchmen* como uma obra que explora a potencialidade de

diversas mídias para compor sua teia narrativa, uma inovação que antecipou em mais de uma década as web hq's e seus recursos multimídia (DANTON, 2014).

Esse tipo de inovação se mistura ainda à clara influência cinematográfica das composições de quadro de Moore e Gibbons, “assim, *Watchmen*, proporciona ao leitor a máxima percepção da história. Ao elevar a experiência entre linguagem cinematográfica e a história em quadrinhos” (BATESTIN et al., 2008, p. 129). Segundo Santos, “outras mídias, incorporadas à produção de algumas *Graphic Novels*, contribuem para inovar sua linguagem” (1995, p. 58).

Danton destaca também a inovadora dinâmica fractal de composição do enredo:

Na verdade, a obra, num todo, pode ser considerada caótica por sua estética entrópica. *Watchmen* tem muito mais informações por página que a maior parte das histórias em quadrinhos. A narrativa linear, típica dos super-heróis, se fragmenta em trama e subtramas. (2014, p. 60)

Santos (1995) afirma que essa característica passa a ser uma constante nas *graphic novels* norte-americanas da década de 80. O autor denomina esse padrão narrativo como “caos semiótico”.

A metalinguagem é um recurso muito utilizado para reproduzir o efeito fractal na narrativa de *Watchmen*. Entre vários exemplos de sua utilização dentro da trama, podemos destacar o mais evidente. Segundo Santos, em “*Watchmen* um personagem secundário lê uma HQ (de terror) e esta passa a primeiro plano, servindo como subtexto à história principal” (1995, p. 56). O autor se refere à hq fictícia *Contos do cargueiro negro* que faz uma referência indireta aos principais acontecimentos da trama principal.

Alguns aspectos da divulgação e discussão científica presentes em *Watchmen* já foram abordados em outro momento do presente trabalho, por esse motivo nos limitaremos a apresentar dois exemplos citados por Danton (2014), que trabalha de maneira ampla o carácter de discussão científica presente na obra. Segundo o autor,

a inteligência laplaciana, como uma metáfora da ciência clássica, é representada em *Watchmen* pelo personagem Dr. Manhattan. Manhattan é um ser superpoderoso, mas incapaz de tomar decisões que não estejam incluídas no curso dos acontecimentos. (DANTON, 2014, p. 42)



Como um contraponto à inteligência laplaciana, temos Ozymandias que na trama representaria o demônio de Maxwell por conseguir transformar a informação caótica em significado por meio de uma estratégia previamente elaborada, um processo análogo à transformação de gases em estado entrópico em fonte de energia disponível (DANTON, 2014).

Neste subcapítulo sistematizamos apenas algumas interpretações dos elementos inovadores presentes em *Watchmen*. A profundidade e complexidade da narrativa desta *graphic novel* permitem muitas outras formas de abordagem, no entanto, como nosso objetivo é constatar em que medida a obra representa um ponto de ruptura na cronologia das hq's de super-heróis, recorreremos apenas às discussões que nos fossem úteis nesta investigação.

## 5 TESTE EMPÍRICO

Como metodologia de abordagem utilizaremos o modelo hipotético-dedutivo, como descrito por Marconi e Lakatos (2003). Segundo Pooper,

Este método científico parte de um “problema, ao qual se oferecesse uma espécie de solução provisória, uma teoria-tentativa (TT), passando-se depois a criticar a solução, com vista à eliminação do erro (EE) e, tal como no caso dialética, esse processo se renovaria a si mesmo, dando surgimento a novos problemas. (apud LAKATOS, MARCONI, 2003, p. 95)

O material por nós pesquisado sobre *Watchmen*, que constitui o que a autora chama de conhecimento prévio e teorias existentes, aponta que a *graphic novel* foi paradigmática em termos de conteúdo e estrutura, a ponto de ser a precursora de uma nova “Era” dos quadrinhos. Outra questão relevante observada é que, pelo menos até o início da Era de Bronze, as histórias em quadrinho anteriores à *Watchmen* apresentavam uma estrutura narrativa semelhante à proposta por Campbell e Propp e uma composição da personagem heroica próxima ao conceito de arquétipo do herói descrito por Vogler.

Nosso problema está na falta de material teórico referenciando às questões da Jornada do Herói e da composição do herói tradicional na narrativa de *Watchmen*. Visto que, como afirma Vogler, essa ferramenta é amplamente usada como recurso de construção narrativa em vários segmentos da produção cultural de massa, é natural que uma análise do tipo possa ser reveladora de aspectos essenciais da obra.

Nossa hipótese em relação ao problema apresentado é a de que *Watchmen* apresenta uma subversão da jornada e da composição do herói tradicional, confirmando que Alan Moore e Dave Gibbons não utilizaram essas premissas como modelo narrativo e romperam com um tipo de abordagem que vinha sendo comumente adotado até então.

Caso nossa hipótese se mostre válida, poderemos deduzir que: 1) várias personagens vão assumir o protagonismo da trama, sem que nenhuma se sobreponha a outra em questão de relevância para composição do enredo; 2) a estruturação narrativa vai ser mais complexa do ponto de vista estrutural, logo as variáveis relacionadas à composição do arco dramático estarão dispostas de maneira aleatória no decorrer da trama, não obedecendo ao modelo narrativo: apresentação do problema ao protagonista/ superação dos obstáculos/ resolução do problema pelo protagonista; 3) obras posteriores

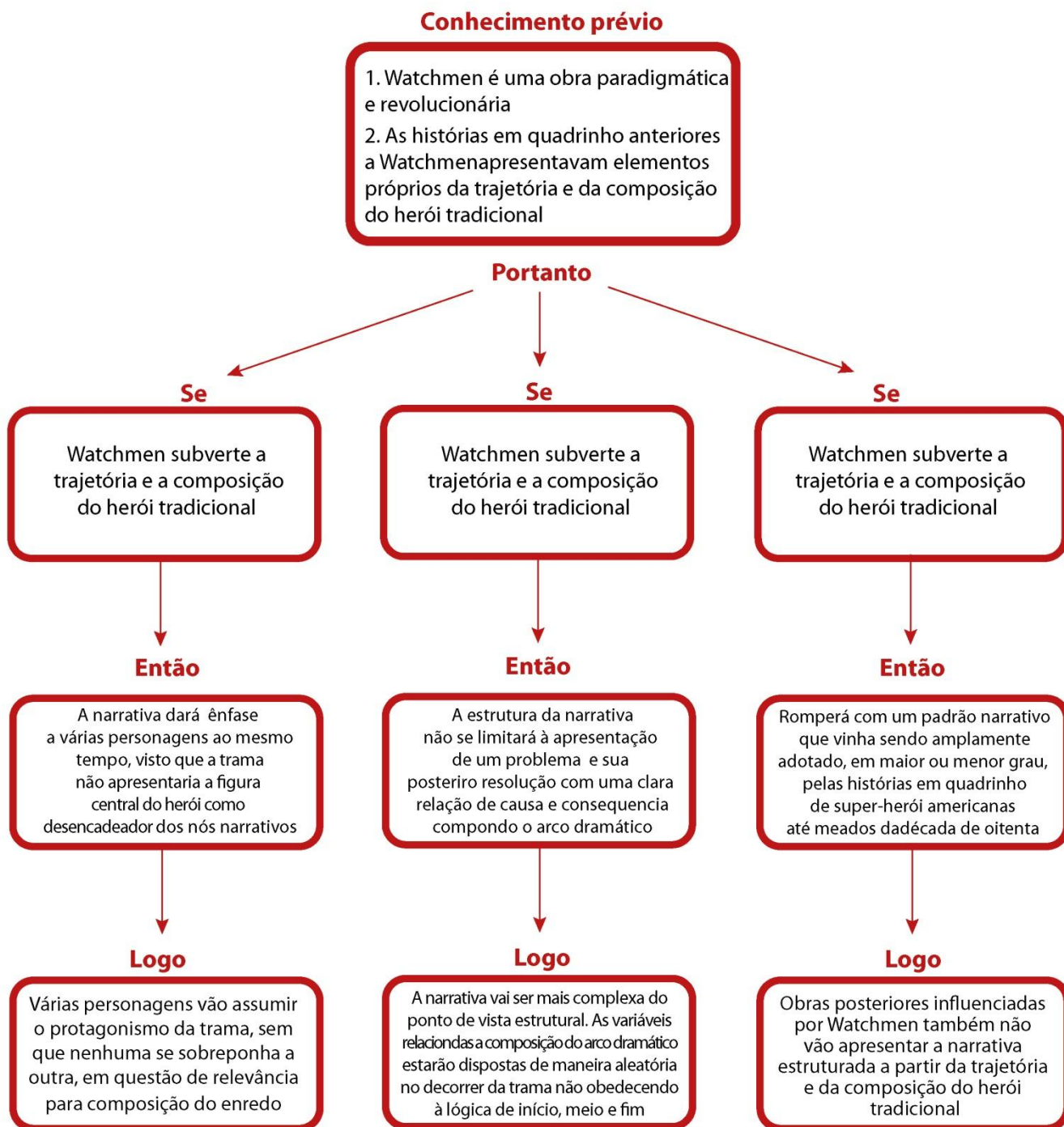
influenciadas por *Watchmen* também não vão apresentar a narrativa estruturada a partir da trajetória e da composição do herói tradicional.

Em nosso teste empírico, utilizaremos como método de procedimento a análise de conteúdo apoiada pela interpretação qualitativa dos elementos que compõem a obra. A base de comparação será a descrição sistemática e objetiva dos elementos que compõem a jornada e composição do herói tradicional, já apresentada e a análise qualitativa se dará no sentido de averiguar em que medida podemos encontrar, ou não, esses elementos na narrativa de *Watchmen*.

A personagem escolhida para análise será Rorschach, pois segundo a bibliografia pesquisada essa personagem seria a que mais se aproxima da composição do herói tradicional. Morrison afirma que “Rorschach, com sua determinação obstinada e clareza de propósito, estava mais próximo em espírito do clássico super-herói de quadrinhos” (p. 233, 2012). White também aponta que “de acordo com a fórmula padrão das histórias em quadrinhos, Rorschach é o herói da história e Ozymandias é o vilão” (p. 70, 2009).

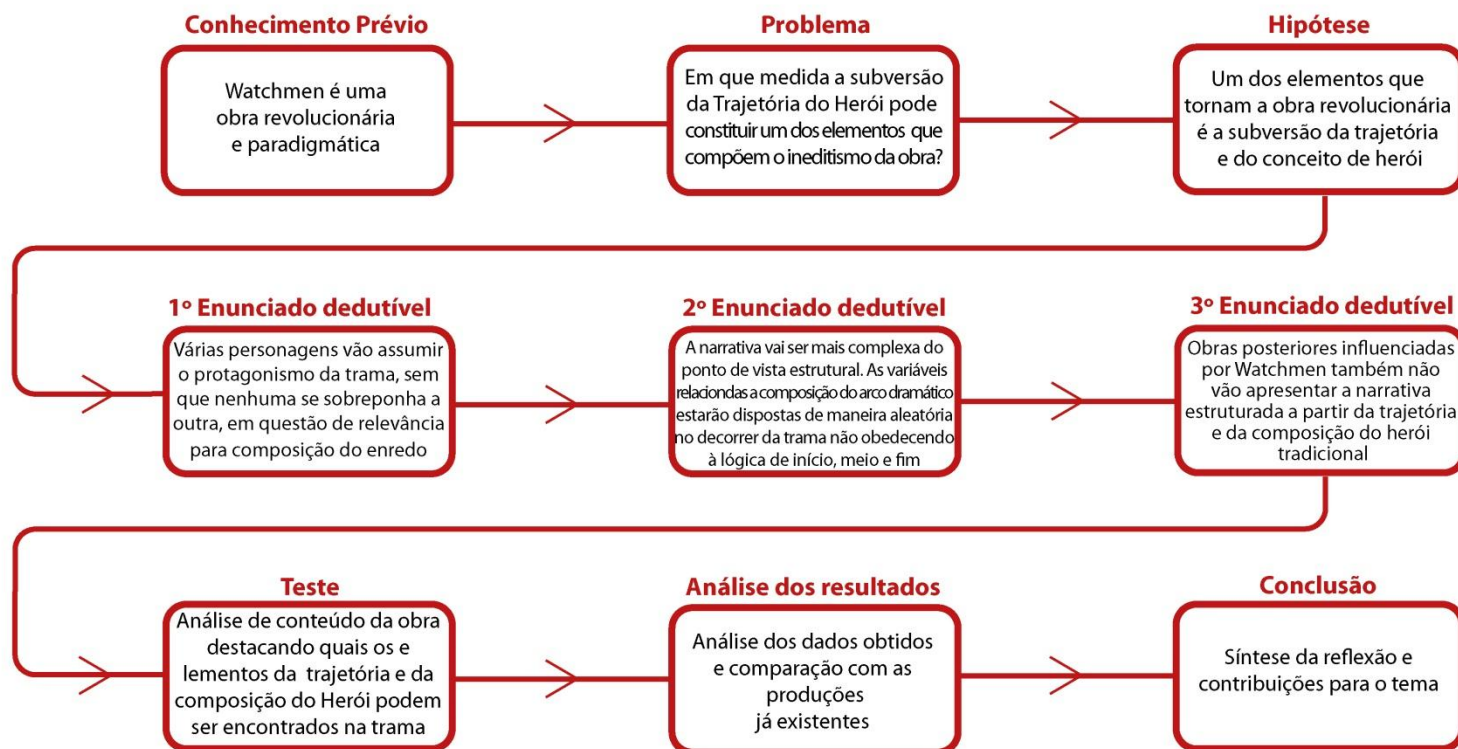
Na análise dos resultados avaliaremos se, de fato, *Watchmen* subverte a trajetória da personagem heroica e da composição do herói tradicional e compararemos os resultados obtidos aos principais argumentos que constituem o ineditismo de *Watchmen* por nós apresentadas no subcapítulo 4.4. O objetivo desta etapa é averiguar qual a relevância dessa possível subversão da trajetória e da composição do herói tradicional, em relação aos elementos paradigmáticos da obra.

Quadro 3: Resumo dos elementos dedutíveis



Fonte: próprio autor.

Quadro 4: Resumo dos passos do método hipotético-dedutivo utilizados no trabalho



Fonte: próprio autor.

## 5.1 O HERÓI EM WATCHMEN

Walter Joseph Kovacs, mascarado conhecido como Rorschach, é o “detetive” da trama de *Watchmen*. Parcialmente baseado nas personagens Questão e Mr. A, de Steve Dikto, que originalmente pertenciam à Charlton Comics, seu nome deriva do teste desenvolvido pelo psiquiatra suíço Hermann Rorschach. A máscara usada pela personagem é feita de um líquido viscoso preto que se movimenta entre dois pedaços de látex branco, assemelhando-se às pranchas de avaliação psicológica criadas pelo psiquiatra.

Rorschach é um dos mascarados que começaram a atuar com a segunda geração de vigilantes, mas após a aprovação da Lei Kenee foi o único que permaneceu exercendo suas atividades na clandestinidade. Além da máscara, usa um terno surrado,

um sobretudo marrom gasto, um chapéu tipo fedora, calça social e sapatos. O uniforme é uma clara referência às personagens detetivescas dos filmes *noir* da década de quarenta. Rorschach é muito resistente, luta bem e utiliza uma espécie de arpão como acessório de combate ao crime.

## 1 Infância

O pai de Kovacs abandonou a família após uma separação “tumultuada, em meio a acusações mútuas de adultério e crueldade mental” (MOORE, GIBBONS, cap. 6, sem página, 1999). Moradora de um bairro pobre, sua mãe passou a se prostituir para sustentá-lo e o espancava frequentemente. Com dez anos de idade Kovacs foi levado para uma casa de custódia para crianças problemáticas. Na escola era um aluno brilhante, destacando-se em literatura, educação religiosa, boxe e ginástica.

Campbell afirma que a infância do herói é marcada pelo abandono e pelo desenvolvimento de dons excepcionais. Neste período o herói também pode ser objeto de desdém. Vivendo à margem da sociedade desde criança, alvo de chacotas constantes por conta do tipo de vida que a mãe levava e criado em um orfanato, Rorschach, ainda assim, se destacou pelas capacidades acima da média nos estudos. Os recursos utilizados por Moore para compor a construção da infância da personagem se enquadram, portanto, nas características próprias da infância do herói tradicional.

## 2 Protagonismo e ação desencadeadora da narrativa

A história de *Watchmen* começa com Rorschach investigando o assassinato do Comediante. É a partir de suas ações que a trama se desenrola e os leitores podem acompanhar todos os outros desenvolvimentos. White aponta que,

Rorschach é a primeira pessoa que vemos, e o enredo se estrutura em torno de suas investigações a respeito de vários assassinatos. O público desvela a verdade por trás dos assassinatos conforme Rorschach o faz. (p. 70, 2009)

Já no segundo requadro da *graphic novel*, podemos distinguir dois sapatos marrons pisando uma poça de sangue sobre a calçada e um *bottom* com um *smile* amarelo (ícone que se repete por toda a obra) jogado no bueiro. O terceiro requadro

mostra que os pés pertencem a um homem ruivo, sujo e maltrapilho segurando uma placa onde se pode ler: “o fim está próximo”. No decorrer da trama descobrimos que o arauto do fim do mundo se trata de Walter Kovacs. Vogler destaca a importância da apresentação da personagem para sua caracterização durante a trama,

[...] a primeira ação do personagem é uma magnífica oportunidade para informar uma porção de coisas sobre sua atitude, estado emocional, contexto, forças e problemas. A primeira ação deve ser um modelo da atitude característica do herói e dos futuros problemas e soluções que dela resultam. O primeiro comportamento que vemos deve ser característico, deve definir e revelar o personagem. (p. 98, 2006)

O requadro em que podemos, de fato, ver o rosto de Rorschach como mascarado é o primeiro da sexta página. Esta imagem é a de maior tamanho mostrada até então, ocupando o equivalente a seis requadros, e fica acima do título do primeiro capítulo da série.

O requadro em questão dá um grande destaque à Rorschach entrando pela janela quebrada do apartamento onde o Comediante foi assassinado. Esta imagem pode ser compreendida literalmente quando a relacionamos com a afirmação de Vogler (2006) sobre o protagonismo nas histórias de herói ser a “janela” por onde o espectador ou o leitor acompanha a trama.

O propósito dramático do herói é dar à plateia uma janela para a história. Cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme é convidada, nos estágios iniciais da história, a se identificar com o Herói, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele. (VOGLER, p. 53, 2006).

No primeiro capítulo da história todas as personagens são apresentadas. No entanto, como visto, a primeira delas é Rorschach. Apesar de *Watchmen* ser constituído de vários *plots* e a narrativa da história ser conduzida por vários personagens em diferentes momentos, dos doze capítulos que compõem a série, em oito (capítulos 1, 2, 5, 6, 8, 10, 11 e 12) o desenvolvimento principal, aquele que compõe os nós narrativos da trama, envolve direta ou indiretamente uma intervenção importante de Rorschach.

Outra característica do enredo é que a ação da personagem de investigar o plano de Veidt “empurra a história para frente” (VOLGLER, p. 54, 2006), dá início e sustenta a trama. Podemos considerar, portanto, que Rorschach é o desencadeador da

ação narrativa de *Watchmen* e que, pelos motivos apresentados, apesar da multiplicidade de pontos de vista que compõem o argumento da *graphic novel*, a personagem, na maior parte do tempo, assume o papel de protagonista. Assim, Rorschach cumpre mais dois requisitos para ser considerado um herói.

### **3 Motivação para iniciar a jornada**

Propp (2010) afirma que uma das principais características do conto de magia é uma perda inicial sofrida pelo herói. A motivação que o leva a agir é a desordem que, por algum motivo, é causada a uma totalidade integral que existia no princípio. De acordo com Propp (2010) essa falta, na maioria das vezes, é física, mas também pode aparecer simbolicamente.

Em *Watchmen*, as ações de Rorschach de desvendar o crime do início da história e de descobrir quais as intenções do assassino, revelam que a personagem age porque lhe falta alguma coisa. Não um objeto físico ou uma pessoa. Sua ação é motivada pela falta da “verdade”, pelo objetivo de “consertar o que está errado” (VOGLER, p. 53, 2006) e restaurar a ordem inicial. O que o impele a empreender a “aventura” é a falta de respostas sólidas para seus questionamentos sobre a morte do Comediante. “A necessidade de completar a peça que falta conduz a história até a perfeição” (VOGLER, p. 100, 2006). Neste caso, a perfeição final seria a solução do crime e a punição dos culpados.

### **4 Sacrifício e confronto com a morte**

Vogler (2006) destaca que o confronto com a morte é o ápice do percurso percorrido pelo herói. A personagem heroica em certa altura da narrativa sempre se vê enredada em uma situação de perigo extremo, de ameaça, de alto risco. De acordo com o autor, “no âmago de toda a história existe um confronto com a morte” (VOGLER, p. 54, 2006). Na história de Rorschach, podemos destacar este momento de tensão máxima em duas situações principais.

A primeira, no quinto capítulo, intitulado *A terrível simetria*, quando a personagem é perseguida e presa pela polícia. Nesta sequência, Rorschach vai até a casa de um antigo vilão para obter informações sobre o assassinato do Comediante. No



entanto, Ozymandias arma uma emboscada e a polícia invade a residência. O penúltimo requadro do capítulo mostra apenas os pés inertes de Rorschach, que está desacordado após levar uma surra da polícia. A ação de luta entre a personagem e os policiais, que estão em maior número, é contada em quatro páginas e trinta e quatro requadros, destacando a dramatização e importância da sequência. No capítulo seguinte, no entanto, constatamos que Rorschach está vivo e foi para a prisão.

É interessante notar que no mesmo capítulo da prisão de Rorschach, a personagem da HQ fictícia *Contos do cargueiro negro* também enfrenta a principal situação de extremo perigo dentro da subtrama de *Watchmen*: o confronto com tubarões quando regressa para sua casa a bordo de um bote feito com cadáveres.

O segundo momento de confronto real entre Rorschach e a morte, apresenta, também, outra característica comum ao arquétipo do herói. Vogler (2006) afirma que a verdadeira marca do herói é o sacrifício, que em alguns casos pode ser simbólico, como abrir mão de algo muito importante para conquistar um objetivo maior. Em *Watchmen*, Rorschach sacrifica a própria vida em sentido literal.

Como já descrito, no último capítulo da trama, intitulado *Um mundo mais adorável*, somente Rorschach não aceita manter segredo sobre o plano de Ozymandias, e Dr. Manhattan o desintegra para impedir que ele conte a verdade ao mundo. A sua morte representa o compromisso da personagem com seus ideais. O mascarado está disposto a dar a própria vida para que a verdade seja revelada e Ozymandias pague pelo seu crime. Constatamos, assim, que Rorschach apresenta mais duas características que nos permitem defini-lo como herói: a superação do confronto com a morte e o sacrifício em nome de um bem maior.

## 5 Valores nobres

Poderíamos supor que estas atitudes de Rorschach seriam reveladoras de seus valores nobres, que, como vimos, é outra característica do herói. No entanto, a análise das motivações e da personalidade da personagem prova o contrário. White afirma que,

Em vez de ser um intimador, mas um charmoso Cavaleiro das Trevas, Rorschach é um psicopata atormentado, um hediondo jingoísta, cujo recurso a quaisquer meios necessários não é

empregado contra vilões superpoderosos, mas contra pessoas ordinárias, incluindo os pobres e os velhos. (p. 43, 2009)

Morrison destaca que com Rorschach, *Watchmen*,

[...] levava a ideia do combatente do crime mascarado para os becos escuros da anormalidade psicopatológica, revelando o vigilante urbano como ser solitário, paranoico e antissocial (p. 231, 2012)

De fato, podemos contabilizar onze ações de extrema violência física praticadas por Rorschach no decorrer da trama, que incluem violentar o velho e indefeso Moloch, “ex-vilão” que já havia pagado pelos seus crimes, torturar pessoas comuns para conseguir informações, desfigurar e deixar cego dois jovens quando tinha apenas dez anos de idade, matar um anão afogado em uma privada, agredir e matar bandidos sem um julgamento prévio, entre outros.

No começo de suas atividades de vigilante, Rorschach não matava os malfeitores. O mascarado era “mole com a ralé. Jovem demais para entender. Mimava os pulhas. Deixava eles vivos” (MOORE e GIBBONS, cap. 6, p. 14, 1999). Em uma de suas rondas, Rorschach decide investigar o desaparecimento de uma garotinha. Quando finalmente encontra seu cativo, descobre que a vítima já havia sido assassinada e seus restos mortais haviam sido servidos como alimento para os cães do sequestrador. Indignado com a situação, Rorschach mata o autor do crime e o queima vivo, permanecendo ainda no local para assisti-lo morrer lentamente.

Esse foi o primeiro assassinato cometido pela personagem e marca uma transição profunda na sua personalidade. A partir do incidente, Walter Kovacs, incapaz de lidar com a realidade de sua vida conturbada, opta por negar as diferentes nuances da existência e passa a enxergar o mundo através do preto e branco de sua máscara: “Eu renasci, livre para traçar meu próprio destino neste mundo desprovido de moral” (MOORE; GIBBONS, cap.6, p. 26,1999).

A personalidade do inseguro e retraído Kovacs cede lugar ao determinado e violento Rorschach, completamente descrente do valor da vida: “Olhei para o céu através da fumaça cheia de gordura humana e Deus não estava lá. A escuridão fria e sufocante prossegue eternamente, e nós estamos sozinhos” (MOORE e GIBBONS, cap.6, p.26, 1999).

Como destaca White (2009), as ações violentas da personagem seriam uma

demonstração de sua personalidade fascista e uma simples e desnecessária demonstração de poder.

Em cada caso, Rorschach escorrega para a racionalização consequencialista para justificar uma demonstração hipermasculina de poder e violência. Isso mostra que sua verdadeira visão de mundo é simplesmente fascista. Todos os elementos do fascismo clássico estão lá: obsessão com o declínio moral, idealização do masculino e temos do feminino, a crença na falência da autoridade democrática, que precisa ser substituído por algo mais direto. (WHITE, p. 75, 2009)

A partir desta breve análise, podemos afirmar que Rorschach não é motivado por valores nobres e não cumpre os requisitos para que seja considerado um herói tradicional neste sentido.

## **6 Código moral rígido**

Acreditando viver em um mundo naturalmente amoral, Rorschach cria para si uma conduta rígida, simplista e conservadora, em que as coisas e as ações são definidas como boas ou más, sem meio termo ou variações. Segundo o próprio vigilante:

A existência é aleatória. Sem padrão a não ser o que imaginamos depois de contemplar tudo por muito tempo. Sem sentido a não ser o que escolhemos impor (MOORE e GIBBONS, cap. 6, p. 26, 1999)

O mascarado acredita que a sua moral, criada depois que a personagem encara o vazio da existência por “muito tempo”, deve prevalecer sobre as demais, e suas atitudes, guiadas por um padrão de conduta pré-estabelecido, não devem estar submetidas a situações ou variantes, nem a julgamentos pessoais. Segundo White,

A mente de Rorschach é de fato um lugar negro, e mesmo assim é regida por um princípio simples, de longa e venerável tradição: o mal deve ser punido. E deve ser punido não só porque fazê-lo torna o mundo um lugar melhor, mas simplesmente porque é o mal e, portanto, merecedor de punição. (p. 29, 2009)

Nas obras a que recorreremos para realizar o presente trabalho, as

características que mais vezes apareceram para descrever Rorschach estão relacionadas justamente à incapacidade da personagem em lidar com as diferentes nuances da vida, enxergando o bem e o mal como conceitos imutáveis. A frase dita por Rorschach quando Veidt o incita a fazer um acordo para se manter calado sobre o plano final e garantir a paz mundial é representativa da sua intransigência: “nem mesmo diante do armagedom. Acordo jamais” (MOORE e GIBBONS, p. 20, cap. 12, 1999).

Essas características apontam para outro aspecto próprio do herói: um código moral rígido. No entanto, no primeiro capítulo de *Watchmen*, podemos observar na conversa entre Rorschach e Laurie Juspeckzyk, a Espectral, certo desentendimento. O primeiro procura Laurie e Dr. Manhattan para avisá-los da morte do Comediante e alertá-los sobre uma possível conspiração contra os mascarados. Nesse momento, a mulher demonstra todo seu desprezo pelo falecido, já que este, anos antes, havia estuprado sua mãe. Rorschach desfaz da conduta de Laurie e define o comportamento do Comediante como um simples “lapso moral”.

Nessa passagem, fica clara a maneira parcial com que a personagem lida com algumas situações e como seu código moral, muitas vezes, abre brechas para preferências pessoais. Caso os padrões morais de Rorschach fossem realmente rígidos, este deveria defender a vítima até o fim, independente de quem foi seu agressor, julgando o Comediante como o faz com os bandidos que encontra em seu caminho.

Por se tratar de um antigo combatente do crime, que em certo momento representou seu país na guerra, com posições políticas conservadoras, Rorschach relativiza suas ações, chegando mesmo a admirar a personalidade controversa do Comediante (personagem que durante a Guerra do Vietnã matou friamente uma vietnamita que estava esperando um filho seu): “sem determinação, nenhum deles [mascarados]. Exceto o Comediante. Personalidade forte. Não ligava se não gostavam dele. Sem compromissos. Admirável” (MOORE; GIBBONS, cap.6, p.15, 1999).

Esse fato nos leva a considerar que, apesar de possuir um padrão de conduta claro, marcado pelo maniqueísmo, Rorschach relativiza seus julgamentos e abre mão de seus valores e conceitos morais em algumas situações específicas.

## **7 Altruísmo**

Apesar das atitudes da personagem demonstrarem valores, no mínimo,

suspeitos, podemos questionar até que ponto Rorschach pode tirar algum proveito delas, agindo de forma egoísta. Mesmo quando o mascarado de alguma maneira distorce seus preceitos morais para relativizar as ações de outra personagem, ele próprio não é beneficiado pelo ato. Esta situação é levada ao extremo quando ele é coagido a fazer um acordo e se calar diante do plano de Ozymandias, que envolve matar metade de Nova York, mas prefere morrer a omitir a verdade do resto do mundo. Esta atitude é um exemplo da postura altruísta de Rorschach.

## 8 Crescimento ao longo da trama

Segundo Vogler, “o ponto central de muitas histórias é a aprendizagem que ocorre entre um Herói e um mentor, ou um Herói e um amante, e até mesmo entre um Herói e um vilão” (P. 54, 2012). Na jornada empreendida por Rorschach, desde começo da história até o momento em que é morto por Dr. Manhattan, não encontramos nenhuma evidência que nos permita afirmar que a personagem tenha tido algum crescimento espiritual ou moral no decorrer da trama. Ainda segundo o autor,

[...] os defeitos também dão ao personagem um caminho a percorrer — o chamado "arco do personagem", em que ele se desenvolve da condição A para a condição Z, numa série de etapas. Os defeitos são um ponto de partida, feito de imperfeição e de algo a completar, a partir do qual o personagem pode crescer. (VOGLER, p. 56, 2012)

O defeito inicial de Rorschach é justamente sua incapacidade em lidar com as contradições da vida, os “tons de cinza” que existem entre o preto e o branco do mundo. O arco dramático tradicional levaria a personagem a interiorizar um aprendizado que a tornasse mais suscetível às diferentes nuances da realidade, relativizando suas ações e julgamentos para não cometer injustiças. No entanto, Rorschach se mantém intransigível durante toda a história.

Podemos encontrar duas frases muito semelhantes, que descrevem a personalidade imutável da personagem, do início ao fim da trama. No primeiro capítulo, intitulado *À meia noite, todos os agentes...*, Rorschach deixa bem claro sua forma de lidar com os conceitos morais: “porque existe o bem e o mal, e o mal tem de ser punido. Mesmo à beira do fim, isso não vai mudar” (MOORE; GIBBONS, cap.1, p.24, 1999).

Já no último capítulo, ao se recusar a manter o plano de Veidt em segredo,

plano que no fim livraria o mundo de uma guerra nuclear, Rorschach afirma que jamais faria um acordo, nem mesmo frente ao amargor, pois em última instância, independente das questões em jogo, a ação de Veidt foi errada e deve ser punida. Postura muito semelhante a sua concepção sobre bem e mal expressa no começo da história

## 9 Solitário e decidido

Finalizando a análise da personagem, poderíamos caracterizar Rorschach como sendo uma personagem solitária. Segundo Vogler com o tipo de herói solitário,

[...] a história começa com seu afastamento da sociedade. Seu ambiente natural é a natureza selvagem, seu estado natural é a solidão. Sua jornada é de retorno ao grupo (primeiro ato), aventura dentro do grupo, no ambiente normal do grupo (segundo ato), e retorno ao isolamento na natureza (terceiro ato). (p. 59, 2012).

Na trama de *Watchmen*, Rorschach começa agindo sozinho, como mascarado fora-da-lei desde a instauração da Lei Kanee, sem qualquer relacionamento social. Em uma de suas falas, a personagem Coruja deixa claro esse afastamento:

É tão difícil se aproximar de Rorschach. Todo esse horror e loucura...ele atrai isso. Este é o mundo dele. É aqui que ele vive... Nesta zona de sombra sórdida e violenta... Nesta escuridão. (MOORE e GIBBONS, cap.8, p.18, 1999).

Com a suspeita da ação de um assassino de mascarados, Rorschach procura seu antigo parceiro de combate ao crime, o Coruja. A partir desse momento, a trama de *Watchmen* tem início e todos os super-heróis se reúnem novamente (primeiro ato descrito por Vogler). Em determinado ponto do enredo, inclusive, Rorschach e Coruja atuam como parceiros novamente e Rorschach reconhece a amizade de seu companheiro: “Daniel... Você é...um bom amigo. Eu sei disso. Sinto muito... às vezes, é difícil” (MOORE, GIBBONS, cap.10, p.10, 1999), (segundo ato descrito por Vogler). No fim da história, como já mencionado, somente Rorschach se recusa a aceitar manter segredo sobre o plano de Veidt e, caso não fosse morto, provavelmente voltaria para Nova York e continuaria a sua cruzada solitária e paranoica pela restauração da ordem e da “moral” (terceiro ato descrito por Vogler).

Na análise que empreendemos podemos ressaltar, também, que a personagem se destaca pelo poder de decisão e a pela característica de ser o “ativador” dos nós narrativos. Rorschach se encaixaria, portanto, no arquétipo dos heróis “decididos, ativos, loucos por aventuras, que não têm dúvidas, do tipo sempre-em-frente, automotivados” (VOGLER, p. 57, 2006).

Ao analisar as ações e intenções que balizam a construção da personagem e suas implicações para a história de *Watchmen*, constatamos que Rorschach apresenta uma média de 75% das características necessárias para ser considerado um herói tradicional. Vogler (2006) afirma que os elementos constitutivos da Jornada do Herói e da composição das personagens segundo os arquétipos deveriam ser empregadas com sensibilidade e adaptadas às necessidades de cada história específica.

Difícilmente a composição de uma personagem apresentará todos os elementos constituintes do arquétipo do herói sob o risco de se tornar um estereótipo. Ainda segundo Vogler, para evitar esta situação o ideal é manter “o frescor e a surpresa do que você escreve, desafie os arquétipos! Vire-os de cabeça para baixo, pelo avesso, tente dispensá-los completamente, para ver o que acontece” (p. 127, 2006). A criação depende de elementos particulares, únicos, que deem “tridimensionalidade” e humanizem a personagem.

Com a análise pudemos constatar que os principais elementos do herói tradicional estão presentes em *Watchmen* e Rorschach, que como constatamos é a principal personagem da obra, enquadra-se no arquétipo do herói tradicional. Os elementos não encontrados caracterizam as particularidades da personagem, parte dos artifícios que Moore utilizou para torná-la única.

O quadro abaixo é um resumo das qualidades encontradas em Rorschach em comparação com as características descritas por Campbell, Propp e Vogler como sendo próprias do herói tradicional.

Quadro 5: Compilação dos resultados do teste empírico 1

RORSCHACH É	RORSCHACH TEM
  Motivado por valores nobres e princípios altruístas	 Dons excepcionais desde a infância
 O personagem que mais cresce durante a trama	
 O desencadeador da ação narrativa	 Infância marcada pelo abandono
 Quem se sacrifica para conseguir algo	
 Quem supera o confronto com a morte	 Código moral rígido
 Motivado a agir quando lhe falta algo	
 Decidido	 O protagonismo dentro da trama
 Solitário	

Fonte: Próprio autor

## 5.2 A JORNADA DO HERÓI EM *WATCHMEN*

A Jornada do Herói, que envolve os estágios propostos por Campbell e as funções narrativas de Propp, assim como nós os descrevemos, compreende oito estágios. Em nossa análise, utilizaremos como parâmetro de comparação, principalmente, as situações propostas por Campbell, por serem mais abrangentes, observando, secundariamente, as condições descritas por Propp.

### 1 Situação inicial / mundo cotidiano

Segundo Campbell (2007) esta fase da trajetória descreve a vida cotidiana do herói, o ambiente onde a personagem está segura e cercada pelas coisas que fazem parte de seu dia-a-dia. Em *Watchmen* podemos destacar essa situação, quando Walter Kovacs, já no segundo requadro da *graphic novel*, aparece segurando uma placa que



anuncia o fim do mundo. No decorrer da história, podemos constatar que esta é a principal atividade cotidiana de Kovacs quando a personagem não está combatendo o crime.

A mesma situação aparece em outro momento, quando, na primeira vez que vemos Rorschach mascarado, ele está investigando um crime, um assassinato que parece comum. Ou seja, a personagem está realizando a atividade que um “detetive” (e este é o perfil de Rorschach como herói), normalmente, exerce no seu dia-a-dia.

Ao investigar uma morte que parecia comum, Rorschach descobre que não se trata de uma vítima qualquer, mas sim do Comediante, e mesmo com os perigos envolvidos decide dar prosseguimento ao “caso”. Podemos fazer um paralelo dessa condição, que envolve extremo perigo, com a função em que Propp (2010) afirma que um herói decide se afastar de casa, ou seja, do ambiente seguro, e desrespeita uma proibição. A proibição, que se dá sempre no sentido “não vá até determinado lugar, pois lá é perigoso”, neste caso é representada pelo perigo de se investigar um caso como este, que poder ter muitas consequências danosas no futuro.

## **2 O chamado da aventura**

Este estágio constitui o início da aventura. Segundo Campbell (2007), neste momento, o destino impõe ao herói uma situação incomum para que ele adentre um mundo maravilhoso, cheio de perigos e provas a serem superadas. Esta passagem é facilmente identificada em *Watchmen* quando Rorschach, ao investigar um crime comum, ou seja, ao realizar uma ação cotidiana, depara-se com um fato inesperado e cheio de mistério: a morte do Comediante.

Segundo Propp (2010), o que dá prosseguimento à história é o desejo do herói de possuir algo que não tem ou restituir uma ordem original. Como já analisamos em outro momento do presente trabalho, Rorschach age motivado pela falta da “verdade”, uma carência imposta já de início. Rorschach se enquadraria na categoria dos heróis buscadores, descrita por Propp (2010), pois é ativo e parte à procura de algo que lhe faz falta por espontânea vontade.

## **3 O auxílio sobrenatural**

No primeiro capítulo de *Watchmen*, Rorschach, após descobrir que o comediante foi assassinado, procura o Coruja, Dr. Manhattan e Espectral para avisá-los que um provável matador de mascarados está atuando. No entanto, nenhum deles dá credibilidade às suspeitas da personagem.

Poderíamos considerar que Rorschach até se envolve em uma situação que seria semelhante à destacada por Campbell, onde um mentor surge para conceder ao herói o amuleto ou conselho necessário para prosseguir sua jornada. Os possíveis mentores, Coruja, Dr. Manhattan e Espectral, no entanto, se negam a exercer a função e não auxiliam o herói a superar seus desafios, pelo contrário, incentivam-no a desistir da aventura. Sobre esse tipo de situação, Vogler destaca que “a ausência de um Mentor cria condições especiais muito interessantes para um herói” (VOGLER, p. 127, 2006).

No entanto, como veremos no decorrer da análise, em outro momento da narrativa, a personagem Coruja desempenha o papel de auxiliar e fornece os recursos necessários para Rorschach livrar-se de uma situação de perigo extremo e encontrar as chaves para desvendar o mistério da história.

#### **4 A passagem pelo primeiro limiar e o caminho das provas**

O passo decisivo na direção do desconhecido, que marca a entrada definitiva do herói no mundo fabuloso, acontece quando Rorschach tem de enfrentar os perigos encontrados na prisão. É neste momento e, principalmente, no confronto consigo mesmo e com seu passado, nas sessões com o analista da prisão, que a personagem prova sua coragem e determinação e enfrenta as forças que guardam o inexplorado.

Uma representação concreta da superação de uma grande dificuldade, é a luta contra o Grande Figura, um dos vilões que Rorschach prendeu na época que atuava junto à Segunda Geração de mascarados. Grande Figura é um anão e tenta se vingar de Rorschach na prisão com auxílio de dois capangas. Rorschach, no entanto, mata, direta ou indiretamente, os três antagonistas e consegue sair ileso dessa “prova de força”. Podemos concluir, portanto, que os guardiões do limiar na trama de *Watchmen* são tanto o Grande Figura e seus capangas quanto as próprias limitações da mente de Rorschach, que é perturbado pelo seu passado.

Propp (2010) afirma que, em determinado momento da trama, o herói utiliza-se de um objeto ou do auxiliar mágico para se deslocar até um reino longínquo, onde enfrentará seu antagonista para recuperar o objeto de sua busca. Essa passagem é encontrada quase literalmente na ocasião em que Rorschach foge da prisão com o auxílio do Coruja e sua nave ultratecnológica.

Após o resgate, Coruja auxilia Rorschach a descobrir provas que relacionam Ozymandias ao assassinato do Comediante e os dois seguem uma longa viagem, a bordo da Arqui (nome da nave do Coruja), até a fortaleza de Ozymandias na Antártica, onde o confronto final da história irá acontecer. Coruja, portanto, representa o papel do auxiliar, a nave do objeto mágico e a viagem até a Antártica simboliza o deslocamento até o reino distante. A situação descrita por Propp, onde o herói deve se submeter a uma prova antes de conseguir o auxílio ou o objeto mágico do auxiliar, também é encontrada neste momento.

## **5 O encontro com a deusa, a sintonia com o pai e a apoteose**

Segundo Campbell (2010), após vencer todos os desafios do caminho das provas, o herói enfrenta a derradeira aventura no centro do mundo, no ápice da jornada. O autor também intitula esta fase da jornada como o “encontro com o pai-ogro”, que representa todas as forças que impedem o herói de prosseguir em sua jornada de auto-conhecimento e é detentora de todas as respostas buscadas por ele. Campbell (2010) destaca, também, que o “pai-ogro” domina o mundo de forma violenta.

Próximo ao fim da história, Rorschach e Coruja se dirigem à fortaleza de Ozymandias, que fica no “ponto mais distante”, representando o centro do universo. Lá desvendam o mistério que até então conduziu a trama: Ozymandias arquitetou um plano para evitar uma catástrofe nuclear e matou metade da população de Nova York.

Como o Comediante descobriu o plano acidentalmente, Ozymandias teve de matá-lo, e também, provocar câncer nas pessoas próximas ao Dr. Manhattan, para incriminá-lo e deixá-lo fora do seu caminho. Ozymandias ainda forjou um atentado contra sua própria vida para que nenhuma suspeita recaísse sobre ele. Ozymandias representa, portanto, o pai-ogro, que quer dominar o mundo através da força e é detentor de todos os segredos que atormentam o herói.

De acordo com Propp (2007), após percorrer o perigoso caminho até o reino distante, o herói finalmente se defronta com seu maior inimigo. Em *Watchmen*, Rorschach, por duas vezes, tenta impedir Veidt de realizar seu plano. No entanto, Ozymandias, além de ser o homem mais inteligente do mundo, também é um dos melhores lutadores, e aplica uma surra em Rorschach. Portanto, apesar da narrativa apresentar claramente o confronto final entre o herói e seu antagonista principal, é este último que vence.

## **6 A benção última**

A última conquista do herói é a percepção da perenidade de todas as coisas. De acordo com Vogler (2006), esses momentos “conduzem o herói a uma compreensão maior e a uma reconciliação com as forças hostis” (p. 44, 2006). Este estágio representa o crescimento final do herói, a sua compreensão ilimitada de que os opostos, na verdade, são um só. Como já analisamos, Rorschach, no entanto, não apresenta nenhum tipo de crescimento durante a trama, nem espiritual, nem moral. A personagem não consegue se desprender da sua visão inicial e limitada do mundo.

Segundo Propp (2010), este momento é o ápice do conto maravilhoso, quando o herói restitui a carência que existia no início da história. Rorschach alcança, parcialmente, esta conquista. Como vimos, a carência inicial da personagem era a falta da “verdade” sobre o assassinato do Comediante e a punição do culpado. Ao se defrontar com Veidt, Rorschach desvenda os mistérios sobre o crime, mas não consegue punir o seu culpado. Pelo contrário, além de matar o Comediante, Veidt ainda consegue finalizar seu plano, elimina metade dos habitantes de Nova York, e conta com a complacência de todos os outros mascarados.

## **7 O retorno**

Segundo Campbell (2010), vencido o confronto final, o herói deve retornar ao mundo cotidiano e disseminar a boa nova entre os seus. Rorschach realizaria esta tarefa, voltaria à Nova York e revelaria a verdade sobre o plano de Veidt ao mundo. Contudo, Rorschach não consegue passar pelo que Campbell (2010) chama de limiar de retorno, ou o que Propp (2007) descreve como dificuldades no momento da fuga. Dr.

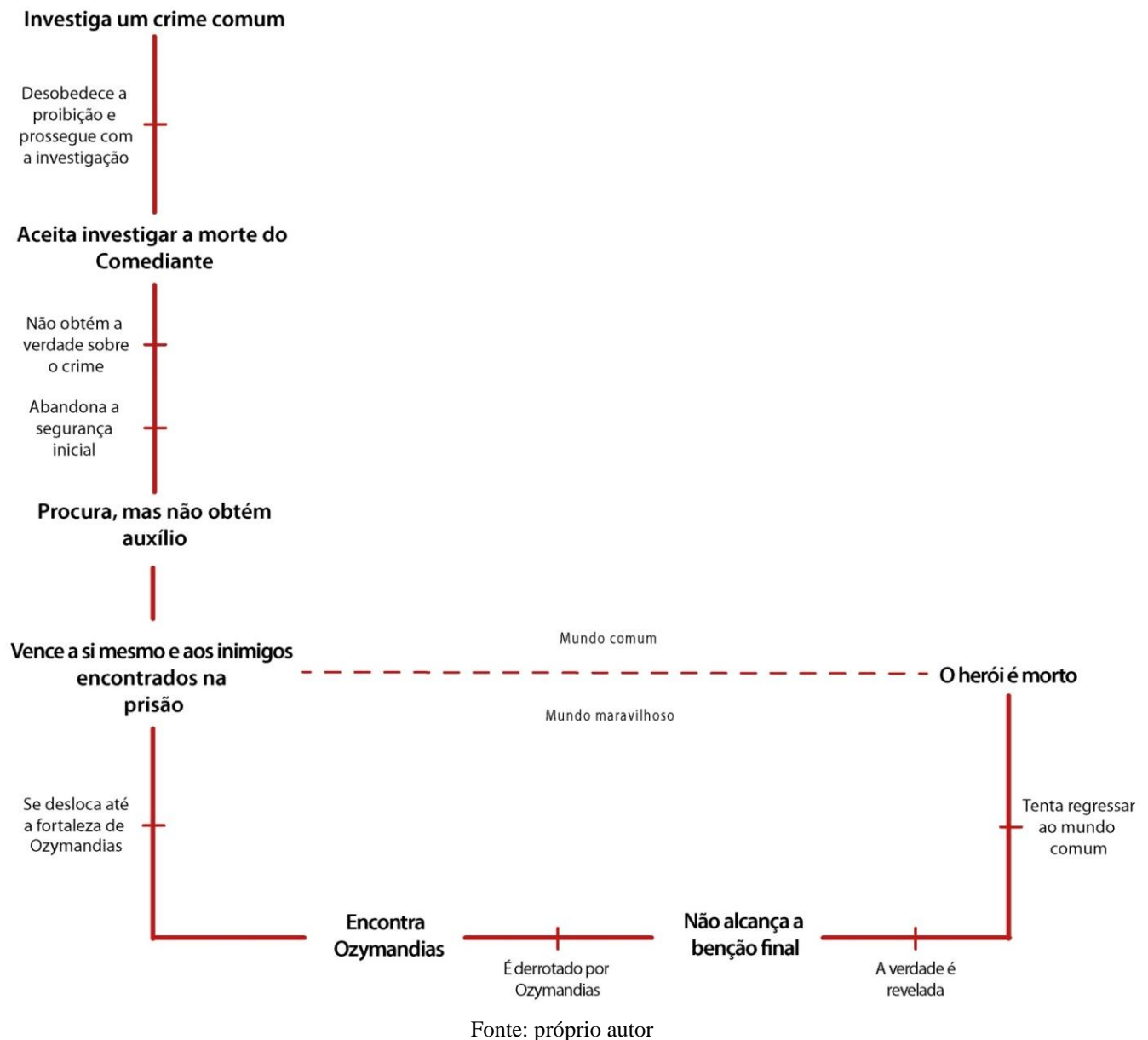
Manhattan diz que não pode permitir que Rorschach revele a verdade e comprometa a paz conquistada. Rorschach não se sensibiliza pelo apelo do herói azul multipoderoso e Dr. Manhattan mata a personagem.

A trajetória heroica de Rorschach e da narrativa de *Watchmen*, acaba neste momento. Não há desdobramentos posteriores, o herói está morto. Os passos seguintes do percurso descrito por Campbell (2010) e Propp (2007) só são possíveis caso o herói tenha êxito em seu confronto final, ou caso consiga escapar da fortaleza do fim do mundo. As fases finais, em que o herói retorna com o elixir e salva a sua tribo ou toda a humanidade, habitando ao mesmo tempo o mundo mágico e o cotidiano, não existem em *Watchmen*.

Campbell (2010) afirma que a jornada do herói nas mitologias de diferentes partes do mundo nem sempre apresenta todos os passos descritos. Propp (2007) também aponta que algumas funções narrativas muitas vezes são encontradas fora de ordem ou simplesmente são subtraídas no conto de magia. Vogler (2006) afirma o mesmo em relação às produções artísticas e culturais de massa, como filmes e quadrinhos.

Com esta análise, podemos concluir que *Watchmen* apresenta pelo menos seis dos oito passos gerais da Jornada do Herói formulada por Campbell e oito das doze funções narrativas propostas por Propp. Em comparação à tabela por nós criada, contendo as prerrogativas de Campbell e Propp, *Watchmen* conta com 70% dos estágios apresentados. Logo, podemos afirmar que *Watchmen* apresenta uma composição narrativa tradicional.

Quadro 6: Compilação dos resultados do teste empírico 2



### 5.3 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Constatamos que Rorschach apresenta 75% das características necessárias para ser considerado um herói tradicional. Como aponta Vogler (2006), a composição das personagens nas produções culturais de massa não apresenta, necessariamente, todos os atributos típicos deste modelo. Cada personagem demanda um processo de individualização, sob o risco de se tornar um estereótipo. Portanto, a análise das ações

da personagem negou nossa hipótese inicial sobre uma possível subversão do conceito de herói tradicional.

Nossas conclusões estão de acordo com as afirmações de Morrison (2012) e White (2009), que entendem que Rorschach é o herói da trama de *Watchmen*. Podemos constatar inclusive, que algumas características do herói são mais evidentes que outras na composição da personagem; no entanto, a articulação de todas elas deixa evidente que Moore e Gibbons estavam cientes desses recursos.

Concluimos que Rorschach, ao contrário do herói tradicional, não é motivado por valores nobres. Essa particularidade da obra, no entanto, é apontada pelos autores consultados no presente trabalho como sendo uma das principais características da personagem.

Como afirma White (2009), Rorschach recorre a quaisquer meios necessários para conseguir o que quer e suas ações violentas não são empregadas contra vilões superpoderosos, mas contra pessoas comuns, incluindo pobres e velhos. De acordo com Batestin et al., “a justiça vingativa, a barbaridade, a violência do personagem e a falta de compromisso com a ética e a moral” (p. 44, 2008), eram características comuns nas histórias de super-herói da Era de Bronze. Nossas conclusões a respeito da falta de motivações nobres de Rorschach reforçam, portanto, as posições destes autores.

Os resultados por nós obtidos contrastam com a avaliação de White (2009), que aponta como uma das principais características de Rorschach a adoção de um código moral rígido. Ao relativizar as atitudes do Comediante, somente porque esta personagem tem posições políticas e ideológicas semelhantes às suas, Rorschach deixa evidente que não se atém a um padrão rígido nos seus julgamentos morais.

Constatamos, ainda, que Rorschach não apresenta nenhum tipo de crescimento moral ou espiritual no decorrer da história, o que não impede que a personagem tenha percorrido uma trajetória completa, enfrentado e vencido desafios.

Apesar da trama de *Watchmen* apresentar vários *plots* narrativos e, como afirma Danton (2014), essa multiplicidade de pontos de vista na composição da história ser um dos elementos inovadores da obra, concluimos que a figura de Rorschach é central e sua ação é a desencadeadora dos nós narrativos em oito dos doze capítulos. Portanto, contrariando nossas expectativas iniciais, verificamos que Rorschach é o protagonista da história.

Uma hipótese possível de ser formulada como consequência dos resultados obtidos, é a de que Rorschach talvez se enquadre em uma variação do arquétipo do herói: o anti-herói. Segundo Vogler,

um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais. (p. 58, 2006)

A trama de *Watchmen* apresentou 70% dos elementos da Jornada do Herói de Campbell e das funções de Propp, o que nos permite avaliar que nossa hipótese inicial sobre uma possível subversão do modelo narrativo tradicional não é válida. Podemos concluir, ainda, que algumas dessas etapas estão presentes de maneira evidente na obra. Dois elementos de destaque, porém, divergem da trajetória modelo. O primeiro é a derrota do herói após o confronto final com o antagonista e o segundo é a interrupção da jornada antes do fim, visto que o herói não consegue empreender a fuga do reino distante e voltar para o mundo comum.

Também negando nossa hipótese inicial, o modelo narrativo estruturado a partir da “apresentação de um problema ao protagonista/ superação dos desafios / solução do problema”, pode ser encontrado em *Watchmen*. Seria interessante, no entanto, questionar em que medida a adoção tão clara desse padrão narrativo por Moore e Gibbons não foi mais um elemento metalinguístico da obra. A utilização da Trajetória do Herói de maneira tão evidente em alguns momentos e a supressão de alguns pontos chave do percurso em outros, poderia ser entendida como mais uma forma dos autores questionarem os clichês narrativos utilizados nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Como aponta Morrison,

*Watchmen* deixava à vista sua natureza sintética em cada frase astuciosamente calculada (...) Os personagens de *Watchmen* vinham de um repertório de clichês de elenco básicos para executar seus papéis preordenados no mecanismo invertido de seu maquinário desnudado até a medula. A autoconsciência de Moore estava em todas as páginas como digitais. (p. 237-238, 2006)

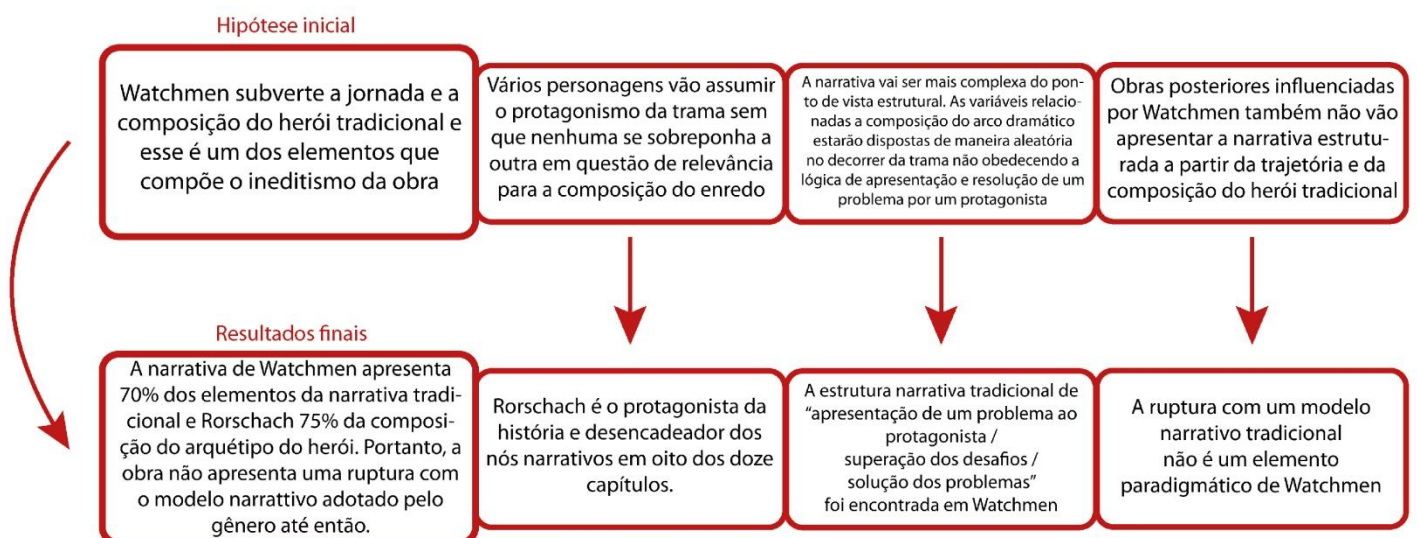
Segundo Danton (2014), este tipo de abordagem é próprio da arte moderna, que procura explicitar seus modelos de composição com o intuito de questionar em que



medida estes mesmos modelos continuam sendo válidos. A própria opção dos autores de realocar e suprimir determinados passos da narrativa tradicional apontaria para uma complexificação desta estrutura, mesmo que não haja um rompimento total com um padrão até então adotado.

*Watchmen* é uma obra revolucionária e paradigmática por vários motivos. Todavia, concluímos que o modelo narrativo e a construção das personagens continuam sendo referenciados pela trajetória e composição do herói tradicional, que dominam o meio deste de sua origem, em 1938, com a publicação da primeira história da personagem Superman.

Quadro 7: Resumo dos resultados



Fonte: Próprio autor

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa de *Watchmen* apresenta 70% dos elementos constituintes da Trajetória do Herói e a personagem principal da trama 75% das características encontradas no arquétipo de herói. Podemos concluir, portanto, que a obra não apresenta uma ruptura com o modelo narrativo da Trajetória do Herói, assim como proposta por Campbell e Propp, nem com os elementos constitutivos do arquétipo do herói tradicional descritos por Vogler.

A partir da análise empreendida, concluímos que Rorschach, ao contrário do herói tradicional, não é guiado por valores nobres. Este entendimento reforça questões já apresentadas por White e Batestin et al., que apontam o surgimento de protagonistas amorais e violentas como um elemento característico das histórias em quadrinhos de super-herói da Era de Bronze.

Podemos concluir, ainda, que apesar da trama apresentar vários *plots* ao mesmo tempo, e dessa característica ser um elemento inovador dentro do universo dos quadrinhos de super-herói, Rorschach é o protagonista da história, responsável pelo desencadeamento dos principais nós narrativos. Nosso entendimento reforça as concepções de Morrison e White que também afirmam que Rorschach é o herói de *Watchmen*.

Encontramos em *Watchmen* a estruturação narrativa tradicional de “apresentação de um problema ao protagonista/ superação dos desafios / solução do problema”. Consequentemente, apesar de ser uma obra revolucionária e paradigmática em vários sentidos, *Watchmen* apresenta o mesmo modelo narrativo e de estruturação das personagens presentes nos quadrinhos de super-heróis desde a invenção do gênero.

## REFERÊNCIAS

- BATESTIN, Maycon; CALEGARIO, Daniel; RICARDO, José. *Watchmen revisado; Como este romance gráfico influenciou a indústria dos quadrinhos, iniciando uma nova Era e rompendo paradigma*. Trabalho monográfico para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social - Centro Universitário São Camilo. Cachoeira do Itapemirim, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CAVALCANTI, Ionaldo A. *O mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Símbolo, 1977.
- DANTON, Gian. *Watchmen e a teoria do caos*. Paraíba: Marca da Fantasia, 2014.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- GUEDES, Roberto. *A era de bronze dos super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.
- JUNG, Carl G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2012.
- KENSON, Steve. *Mutantes & malfeitores*. Porto Alegre: Jambô, 2008.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos da metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2003.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mito e significado*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- \_\_\_\_\_, Claude. *Antropologia estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- \_\_\_\_\_, Claude. *O pensamento selvagem*. Campinas: Papyrus, 2008.
- MATTOS, Leonardo; SAMPAIO, Rafael. *A evolução do mito do herói dos quadrinhos*. Trabalho monográfico para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2004.
- MAUS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOACY, Cirne. *Para ler os quadrinhos; Da narrativa gráfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- \_\_\_\_\_. *BUM!; A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1974.

\_\_\_\_\_. *A linguagem dos quadrinhos; O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. Petrópolis: Vozes, 1973.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Abril, 1999.

MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.

MOYA, Álvaro. *SHAZAM!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PINHEIRO, Victor S. *Codnome V; o herói em V de vingança*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2010.

PROPP, Vladimir P. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos; subtítulo*. São Paulo: Contexto, 2010.

\_\_\_\_\_; FIGUEIRA, Diego. *Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo*. In: II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico, 2011, Brasília. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.

ROCHA, Everardo. *O que é o mito*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *O caos dos quadrinhos modernos*. Comunicação e educação, São Paulo, (2): 53 a 58, jan./abr. 1995

VERGUEIRO, Waldomiro. *Uso das HQs no ensino*. In: Angela Rama; Waldomiro Vergueiro. (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2005. p. 7-29.

VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WHITE, Mark D. (Org.) *Watchmen e a filosofia*. Um teste de Rorschach. São Paulo: Madras, 2009.