

## Desvendando as motivações do vilão Gorr nos quadrinhos de, Jason Aaron<sup>1</sup>

Kevyn Daniel Praxedes de MELO<sup>2</sup>

Márcia TAVARES<sup>3</sup>

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

### RESUMO

Tradicionalmente, nas histórias em quadrinhos, os personagens principais dividem-se em protagonistas e antagonistas, com características marcadas pelo maniqueísmo. Nesse sentido, destacamos o personagem Gorr, de *Thor: o deus do trovão* (Aaron, 2015), e objetivamos analisar a influência da motivação na construção da personagem em suas múltiplas faces. Para análise imagética e semântica, baseamo-nos em Ramos (2009), Eisner (2007), Gomes (2019) e Faria (2012). Por fim, constatamos a motivação como elemento da personificação da vilania, proporcionando conflitos ideológicos, e até contraditórios, mas próprios dos objetos da arte ficcional, naturalmente polissêmicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em quadrinhos; maniqueísmo; Gorr; motivação; vilão.

### 1. INTRODUÇÃO

No cenário cinematográfico atual, os filmes de super-heróis ganharam uma grande visibilidade nas telas grandes, com personagens e narrativas elaboradas, cativando um público significativo e diverso. Obras filmicas como *Homem de Ferro* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) iniciam uma trajetória que se consolidou, principalmente, com a chegada de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), apresentando uma trama complexa e um vilão com ideais confrontadores.

Contudo, é necessário pontuarmos que, antes das animações resultantes do avanço cinematográfico e tecnológico, algumas dessas personagens já estavam presentes nas folhas dos quadrinhos. Thanos, do universo Marvel, surge em 1995, na

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Comunicação, Linguagens e Quadrinhos), evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 7º semestre - Licenciatura em Letras - UFCG. E-mail: kevin.daniel@estudante.ufcg.edu.br

<sup>3</sup> Professora do Curso de Licenciatura em Letras - UFCG. E-mail: marcia.tavares@ufcg.edu.br

obra *Desafio Infinito*, roteirizado por Jim Starlin e ilustrado por George Pérez, a qual deu início a uma das sagas mais aclamadas das HQs, sendo inspiração para produção em película no ano de 2018, produzida dentro do Universo cinematográfico da Marvel. (MCU). Nesse contexto, temos *Thor: o deus do trovão* (2015), escrito por Jason Aaron e ilustrado por Esad Ribic, que, posteriormente, inspira o longa metragem *Thor: Amor e Trovão* (2022). Dentro da narrativa de Thor surge Gorr, que a partir de sua complexidade e motivação, rompe com uma ótica tradicional comumente adotada na construção de personagens antagonistas. A partir dessa perspectiva tradicional, o vilão é introduzido na narrativa com características fechadas e valores absolutos marcados pelo maniqueísmo. Portanto, sua composição é limitada a uma uniformidade distante dos conflitos de uma sociedade pós-moderna, cuja relativização se intensificou nos dias atuais, o que pode resultar em uma representatividade tênue para os conflitos oriundos da contemporaneidade.

Nesse contexto, Faria (2012) aponta que a modernidade revela condições que subvertem antigos e modernos valores morais, causando uma reestruturação. Para tanto, um dos modificadores decorrentes da modernidade é a relativização, que inviabiliza uma verdade absoluta, emergindo diversas perspectivas. Dessa forma, tal perspectiva possibilita que, bem e mal, por exemplo, sejam passíveis de interpretação, de modo a submeter a personagem vilã naturalmente a essa relatividade. Assim, considerando os vilões como personagens que comunicam valores, interpretações e ideologias desviantes da norma social e sua presença em narrativas modernas, eles podem quebrar alguns paradigmas, trazendo à tona conflitos e motivações humanistas que podem fazer com que o público se questione. Gomes (2019) aponta que algumas narrativas, exceto pelos acontecimentos fantásticos, apresentam conflitos próprios ou muito representativos e verossímeis à vida real, segundo ele, “Há universos narrativos [...] semelhantes à realidade para estabelecer analogias e inferências indiretas no leitor. Todos os universos são [...] híbridos [...] a representação da realidade e a imaginação” (Gomes, 2019, p. 96).

Logo, faz-se necessário entender como esses novos pensamentos presentes no personagem vilão contemporâneo afetam elementos constituintes da sua construção e como esses elementos, agora modificados, influenciam as relações de antagonismo nas

histórias em quadrinhos. Sendo assim, um dos elementos característicos é a motivação, que tem como foco alcançar um objetivo final.

Desse modo, o vilão tradicional, moldado por um viés maniqueísta, tem suas atitudes baseadas em motivações simples, que proporciona ao público leitor pouco potencial reflexivo, como por exemplo, ansiar ser o mais poderoso do universo. Logo, nossa proposta de interpretação, busca verificar como a motivação é um elemento constituinte na elaboração da personagem Gorr, que por sua vez promove o desdobramento da narrativa e confere maior complexidade nos capítulos de 1 a 11 da HQ *Thor: o deus do trovão* (2015). Além disso, a pesquisa analisa a relevância de uma motivação coerente e bem estruturada para construção da complexidade da personagem vilã.

## 2. METODOLOGIA

Baseados nos pressupostos de Ramos (2009) compreendemos a história em quadrinhos como um hipergênero que possui uma linguagem autônoma e construções próprias, mas com características similares às encontradas na linguagem do cinema e em outras formas do narrar, como o texto literário, possibilitando comparações entre elas. Para tanto, destacamos a atual necessidade de estudos e pesquisas aprofundadas nas histórias em quadrinhos a fim de compreender sua construção e consolidar sua linguagem como objeto de pesquisa, que se constitui como um gênero independente.

As múltiplas características da estrutura narrativa das histórias em quadrinhos abarcam efeitos de sentido que são propostos pelos autores e que se articulam com diversos elementos estabelecidos em uma obra coletiva. Esses, são consolidados pela linguagem, tamanho das ilustrações, roteiro, dimensão cromática, diagramação, entre outros aspectos que exigem do leitor uma interpretação multimodal.

Eisner afirma que, “a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (Eisner, 1985, p.8), dessa forma, uma análise que enxergue as características presentes nos quadrinhos, se torna primordial para uma compreensão aprofundada, independente do objetivo de análise.

A interpretação a seguir sustenta a tese de que na sociedade pós-moderna em que vivemos, o imaginário de vilão tradicional, apoiado na ideia absolutista, de certo

modo simplista, de bem e mal, não dá suporte para as múltiplas faces das personagens antagonistas contemporâneas. Para tanto, o enfoque no aperfeiçoamento de elementos, como a motivação, é essencial para proporcionar ao tipo de personagem em questão, o surgimento de camadas mais complexas dentro da composição e elaboração do antagonismo nas histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, para atingir nosso objetivo foi utilizada uma perspectiva qualitativa, seguindo os pressupostos de Alves *et al* (2011) no que diz respeito a atitude investigativa como caminho metodológico. Assim, foram selecionadas cenas do quadrinho, tendo como enfoque a análise do enredo e seus desdobramentos, bem como a personagem Gorr, em sua constituição imagética e semântica a partir dos elementos da linguagem quadrinística, conforme definidos por Ramos (2009) e Eisner (1985).

### 3. ANÁLISE E RESULTADOS

A história de Jason Aaron, ilustrada por Esad Ribic, narra a trajetória de Thor, o deus do trovão, ao se deparar com um ser misterioso, Gorr - o carniceiro dos Deuses - que busca erradicar todas as divindades do cosmos, Sendo ele alienígena de um planeta obsoleto coberto pelo calor e pela escassez, desde pequeno, Gorr aprende que deve adorar aos deuses em favor de sua segurança e prosperidade. Entretanto, após anos de fome, miséria e tragédias, sem auxílio, ele abandona sua fé e decide morrer para dar fim ao seu sofrimento. Porém, ao presenciar a queda de um deus, ele decide matá-lo com a força de uma arma divina que encontra, assumindo para si o propósito de aniquilar todos os deuses existentes.

Inicialmente, a obra de Aaron apresenta o vilão como um personagem impiedoso, impetuoso e sedento por sangue (divino). Para tanto, a sua aparência pode remeter a um ideal de vilania genérico e grotesco, já que é um alienígena com características inumanas, como a ausência de nariz, uma pele cinzenta e uma espécie de tentáculos saindo de sua cabeça.

Contudo, a expressão de temor e desespero na face de suas vítimas é causada por fatores que vão além de sua aparência. Uma vez que, Gorr se mostra um assassino em série e, posteriormente, um genocida, não apenas por um sentimento de necessidade de

se opor a um ideal bondoso, mas sim, por um prazer em matar, sendo responsável pela missão que assumiu.

Em primeira análise, a sede insaciável por sangue divino pode parecer desproporcional, já que, nem todos os deuses o desprezaram. Contudo, ao relacionarmos suas atitudes e o desenvolvimento do enredo, é possível identificar um desdobramento compreensível da narrativa, influenciado pela motivação do vilão.

Para tanto, em dois momentos da HQ Thor questiona seu posicionamento como herói e opositor do mal manifesto. Refletindo se o carnicheiro dos deuses não seria o herói e se nesse sentido, um mundo sem Deuses não seria mais benéfico para todos. Tais questionamentos revelam a vitória de Thor, como uma ação em prol da sobrevivência e não um sacrifício em favor de uma ideologia.

Nesse sentido, a motivação aparece como o elemento primordial para a constituição da trajetória de Gorr, sendo a partir dela que sua narrativa e protagonismo são construídos, ocupando o lugar da “Morte” para aqueles que não podem morrer (os deuses). O carnicheiro, após viver milhares de anos guiado pela sua motivação, além de viver sem envelhecer e criar seu próprio mundo, se torna um típico Deus, condicionando seu ideal a uma espécie de paradoxo.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por fim, foi possível identificar a influência da motivação na personagem em análise, essencialmente, a partir de um espelhamento realizado por Aaron para sua construção. Assim sendo, o questionamento de Gorr, a respeito da ineficácia dos deuses e sua justa destruição, revela uma discussão filosófica milenar. Dessa forma, a motivação presente no carnicheiro contribui na identificação de dois fatores principais na elaboração de sua trajetória e constituição de sua vilania: a criação de camadas, que tornaram a personagem mais complexa, conforme sua motivação, e a recepção do leitor ao se deparar com questões reais e passíveis de identificação.

Nesse sentido, Gorr não se apresenta como um vilão tradicional, que age em detrimento de uma vilania infundada e inerente ao seu ser. Pelo contrário, ele detém características que guiam suas ações e o constroem. Sendo assim, a motivação o coloca, dentro da narrativa, em posição de igualdade com o herói, lugar questionável dentro do

espaço ficcional criado por Aaron. Dessa forma, compreendemos que nessa conjuntura a motivação é o ponto de ignição para a construção do personagem vilão que atribui complexidade à narrativa e possibilita vários desdobramentos para o leitor.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J. H. P.; AMORIM, J. E. (Org.) ; SILVA, M. C. R. (Org.) ; AYALA, M. I. N. (Org.) . **Pesquisa em literatura**. 1. ed. Campina Grande: Editora Bagagem, 2003. v. 1. 151p .

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** - Martins Fontes, 1985

FARIA, Mônica Lima de. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games**. 2012. 281 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

GOMES, Marcelo Bolshaw, **Máscaras: Estudos Narrativos de arte sequencial** - Leopoldina, MG: Aspas, 2019

MORAIS, Lucas Ribeiro de. **O vilão como protagonista de um filme de heróis: as narrativas de Thanos, dos quadrinhos ao cinema**. 2019. 101f. Trabalho de Conclusão de Curso (monografia), Curso de Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa, Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande - Campina Grande - Paraíba - Brasil, 2019.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos** - São Paulo: Contexto, 2009