

Jornada do herói nos quadrinhos: o leitor e a leitura no processo de autodescoberta e conhecimento

André Roberto¹

Resumo: Histórias em quadrinhos flertam com a realidade e oferecem parâmetros para que novos conhecimentos e informações sejam adquiridos. Através da revisão teórica e estudos em comunicação e cultura, busca-se resposta para o pressuposto de que este tipo de leitura possibilita crescimento crítico social e representa importante ferramenta de incentivo à leitura. Aliado a isto, há os estudos do mitólogo Joseph Campbell e sua jornada do herói, no qual o leitor atravessa um processo de autodescoberta, em que cada indivíduo enfrenta desafios para adquirir valores morais mais elevados.

Palavras-chave: Jornada do Herói; Quadrinhos; Leitor; Leitura; Narrativa; Conhecimento.

The hero's journey in comics: the reader and reading in the process of knowledge and self-discovery

Abstract: Comic books flirt with reality and offer parameters for the achievement of new information and knowledge. Through theoretical review and studies on communication and culture, it's focused on the assumption that this kind of reading allows critical social growth and represents an important tool for reading encouragement. Also, there are Joseph Campbell's studies on myth and the hero's journey, in which the reader goes through a process of self-knowledge, where each individual faces challenges, in order to acquire higher moral values.

Keywords: The Hero's Journey; Comics; Reader; Reading; Narrative; Knowledge.

Introdução

Histórias em quadrinhos são expressões de arte, cultura e comunicação que possuem um grande apreço por boa parte dos indivíduos em vários cantos do mundo, que veem nas sagas e aventuras de personagens fantasiosos, tanto um entretenimento casual quanto uma eficaz ferramenta de produção de sentidos por meio da leitura. É provável que este tipo de literatura de massa acrescente certos aspectos positivos no dia a dia dos leitores, fazendo com que estes reflitam acerca do que é veiculado nesta mídia. Através de uma linguagem que associa escrita e imagem, os quadrinhos abordam temas que proporcionam conhecimento e reflexão: "As histórias em quadrinhos constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para transmitir uma mensagem: o linguístico (texto) e o pictórico (imagem)", afirma o pesquisador Waldomiro Vergueiro.²

É fato que, para conquistar seu espaço artístico-cultural, ser considerado nona arte e até mesmo indicado como recurso educacional em escolas e demais instituições, fez-se necessária uma longa jornada,

¹ Universidade Federal de Goiás – UFG. E-mail: <brasuka10@gmail.com>

² <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4798952U7>

passando por momentos de rejeição e preconceito. Mais do que elencar as pedras pelo caminho, este artigo propõe, através de revisão teórica de estudos da comunicação e cultura, uma contribuição na trajetória dos quadrinhos como objeto de estudo e análise para obtenção de conhecimento. Também, neste ínterim, são abordadas questões relacionadas à jornada do herói ou monomito.³

Jornada pelo tempo

Entre o final do século XIX e início do século XX, com a chegada da II Revolução Industrial (1850-1945) e a passagem da manufatura artesanal para a industrial – em larga escala – e a aprimoração das técnicas de impressão, as histórias em quadrinhos começaram a se tornar presentes na sociedade e na cultura popular, consolidando-se como expressão artística e cultural. Antes, cabia a outros meios de comunicação, como o jornal, rádio e cinema a tarefa de entreter e fascinar os fãs com aventuras clássicas de personagens como Dick Tracy, Tarzan e Buck Rogers.

Na mesma época, vários países começaram a produção de histórias que abordavam o contexto social da época. Com o surgimento do proletariado urbano ou classe operária, vivendo em condições deploráveis, tendo o cortiço como residência e submetidos a longas jornadas de trabalho com salários baixos, o operário era constantemente explorado. Eis o pano de fundo que definiu o marco zero das narrativas sequenciais. De acordo com Vergueiro, “a Alemanha teve Wilhelm Busch, com seus personagens Max und Moritz. A Suíça destaca-se com Rudolph Töpfer e Monsieur Vieux-Bois. A França comparece ao panorama universal com Christophe e sua Famille Fenouillard. A Inglaterra, por sua vez, apresenta a revista Punch como o primeiro veículo de quadrinhos. Os norte-americanos, oligopolistas por vocação, disseminaram o mito de que é deles a criação dos quadrinhos, surgidos sob a camisola do Yellow Kid, de Richard Felton Outcault”⁴

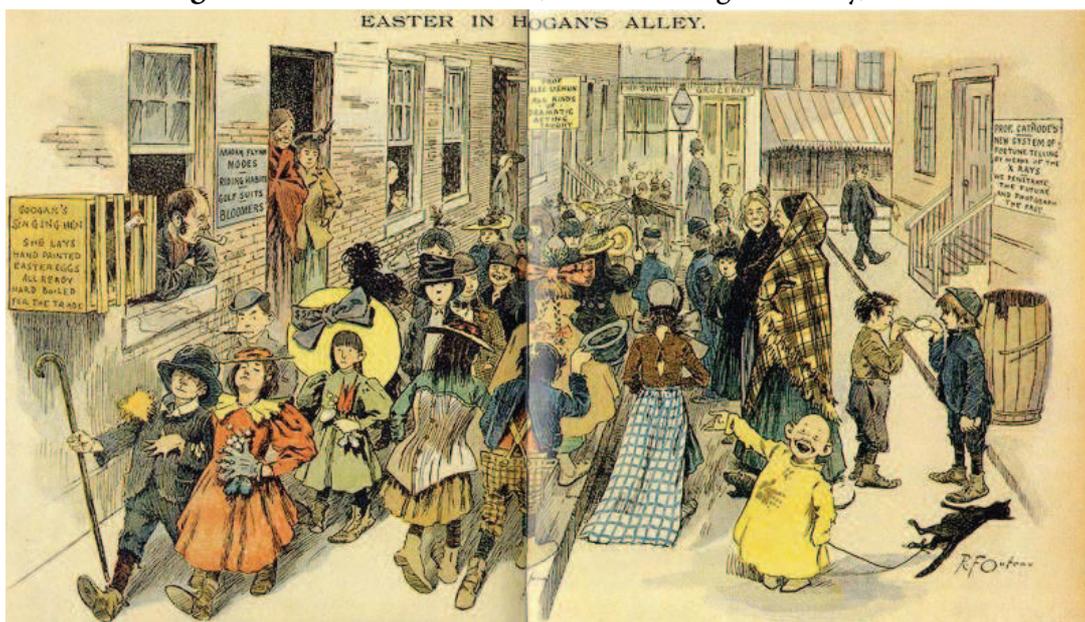
Mendonça (2008) também comenta que:

O personagem Yellow Kid, de Richard Felton Outcault, é considerado o precursor da HQ's em função do uso de vários recursos que caracterizaram os quadrinhos, como a narração em sequência de imagens, a continuidade dos personagens e a inclusão do texto dentro da imagem. Esse foi um dos méritos de Outcault, considerado pelos estudiosos como o principal motivo para o seu reconhecimento como precursor nessa modalidade artística (p. 15).

Yellow Kid se destacou pelas suas feições e estilo panfletário – usava um pijama amarelo carregado de discursos e críticas sociais, possuía um sorriso bobo, caricato, era calvo e desdentado, de orelhas grandes e circulava pela cidade mostrando os efeitos negativos da chegada da Revolução Industrial em suas histórias: o êxodo rural criado a partir da superlotação das grandes cidades, a criação de favelas e as condições exploratórias de emprego, além de marginalidade, depressão, alcoolismo, problemas de saúde e infraestrutura e desfragmentação das famílias.

³ O conceito da Jornada do Herói foi criado por Joseph Campbell, estudioso norte-americano de mitologia e religião. O autor criou um modelo de como seria o passo a passo do percurso de transformação do homem comum em herói, com todas as provações que surgem no meio do caminho. É muito utilizada em roteiros de cinema, seriados e, também, dentro de empresas como ferramenta motivacional e organização de metas para executivos.

⁴ <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/>

Figura 1: Richard F. Outcault, *Easter in Hogan's Alley*, 1896.

O sucesso das HQ's, neste contexto, gerou popularidade comercial com o aumento substancial de vendas de jornais, que era o suporte midiático daquela época. Hoje, a linha de produção das histórias em quadrinhos é bastante variada e procura atender cada demanda da qual é solicitada, seja pelo viés artístico e cultural ou por mero caráter comercial, onde se destina a milhares de exemplares que são vendidos e apresentados em outras mídias como cinema, desenhos animados, séries e até mesmo brinquedos.

Mesmo atravessando momentos de crise gerados pelo preconceito e estereótipos como, por exemplo, a publicação do livro *A sedução do inocente*⁵, de Frederic Wertham (1895-1981), vários educadores, pensadores e estudiosos contemporâneos enxergaram o potencial narrativo das histórias em quadrinhos como sendo um ótimo recurso educacional que afeta positivamente as pessoas. Com isto, a leitura de quadrinhos foi ganhando espaço nas bibliotecas escolares devido à sua linguagem contemporânea que agrega valores socioculturais construtivos. É o que afirma Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (1996), Item II, art. 3º: “o ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: [...] liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber” (p.01).

Tal lei abriu as portas para o universo dos quadrinhos – um instrumento multidisciplinar que, ao atrelar obtenção de conhecimento e reflexão, garantiu novas formas de linguagem e manifestações artísticas e pedagógicas criando novos referenciais que podem ser aplicados por professores de várias áreas do conhecimento. Portanto, os quadrinhos e seus diferentes gêneros são capazes de oferecer diversas interações e aplicações no âmbito escolar, manifestando uma prática agradável de leitura e exercício da imaginação.

⁵ Parte de uma série de análises em que o autor descrevia os “efeitos nefastos” dos quadrinhos na vida das crianças. Wertham foi psiquiatra-chefe de um hospital psiquiátrico em Nova York, além de professor na Universidade Johns Hopkins e na Clínica Universitária de Psiquiatria Phipps. Com essas credenciais, tornou-se “autoridade” na área e espalhou suas (in) conclusões sobre a influência negativa dos quadrinhos para as crianças. Mesmo com seus estudos sendo reavaliados atualmente (alguns escritos seus estão sendo criticados severamente por falta de conclusões e provas que abonem tanto sua conduta quanto seus estudos), ou seja, questionável, Wertham conseguiu propagar a ideia de que crianças que leem quadrinhos apresentavam distúrbios comportamentais, até mesmo apresentando desajustes sociais. Por fim, a má semente foi plantada e cresceu com o tempo, firmando raízes profundas na sociedade e, assim, despertando campanhas negativas contra qualquer tipo de narrativa sequencial. Esse discurso chegou às escolas e instituições, onde educadores, de forma geral, atribuem valores pejorativos aos quadrinhos. Como, por exemplo, acarretar prejuízo no rendimento escolar dos alunos, exposição de ação e violência gratuita e desenfreada que levam crianças e jovens a imitar tais condutas como a prática de crimes, confundir a mente do leitor ao não permitir a distinção entre fantasia e realidade, deixando-o como um ser alienante e assim por diante.

Jornada narrativa e abodagens discursivas

Observa-se que não é de hoje que fatos e eventos são narrados por gerações anteriores a esta e que utilizavam como ferramenta de transmissão a oralidade. Contar histórias é uma ação própria do homem que, enquanto ser racional e social, transmitiu, de uma geração para outra, valores, ensinamentos e costumes. Por desenhos espalhados em paredes de cavernas antigas, por exemplo, os primeiros contadores de histórias (ancestrais longínquos do homem moderno), tentavam se apropriar de seus objetos de desejo, quer fossem um animal ou algo mais sublime e espiritualizado, através de pinturas de imagens. Mesmo que não soubessem a que ponto chegariam, os ancestrais do homem moderno criaram, há milhões de anos, sequências de imagens que narravam o dia a dia de um grupo de pessoas que passavam por lutas, guerras, caçadas e o eterno instinto de sobrevivência. Essas pinturas podem, ainda hoje, ser encontradas em alguns pontos espalhados pelo mundo como, por exemplo, sítios arqueológicos em Altamira, na Espanha e em Lascaux, na França. Também os papiros egípcios, que relatam as obras de grandes faraós, tapeçarias e gravuras medievais, vitrais e quadros que retratam a via sacra – os últimos momentos da vida de Jesus na Terra – também podem ser considerados como formas de arte e comunicação, primórdios de uma narrativa sequencial.

Vale ressaltar que

a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo de opostas: a narrativa zoa da boa e da má literatura: Internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente com a vida (BARTHES, 2001, p. 103-104).

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa é apreciada pelos leitores devido ao teor fantástico (diga-se fantasia) que permite viajar entre possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade. Assim, as histórias em quadrinhos passam pela análise e discussões que geram a transmissão de conhecimentos, apontam novas direções importantes do aspecto cognitivo e comportamental.

A leitura promove uma gama de influências sobre o comportamento dos indivíduos por ser uma maneira de obtenção da informação e do conhecimento do homem na sociedade em que está inserido e, com isso, tem-se a possibilidade de compreensão de mundo e o alcance intelectual que amplia sua visão e modo de vida. Sendo assim, a leitura se configura como um processo em que o leitor interage com o texto e suas representações produzem novos sentidos e interpretações literais.

Segundo Iser:

A relação entre o texto e o leitor se caracteriza pelo fato de estarmos diretamente envolvidos e, ao mesmo tempo, de sermos transcendidos por aquilo que nos envolvemos. O leitor se move constantemente no texto, presenciando-o somente em fases; dados do texto estão presentes em cada uma delas, mas ao mesmo tempo parecem ser inadequados. Pois os dados textuais são sempre mais do que o leitor é capaz de presenciar neles no momento da leitura. Em consequência, o objeto do texto não é idêntico a nenhum de seus modos de realização no fluxo temporal da leitura, razão pela qual sua totalidade necessita de sínteses para poder se concretizar. Graças a essas sínteses, o texto se traduz para a consciência do leitor, de modo que o dado textual começa a constituir-se como correlato da consciência mediante a sucessão das sínteses (1999, v.2, p. 12-13).

A leitura deve, portanto, ser importante fator cognitivo no desenvolvimento do ser humano e importante ferramenta para estudos em várias áreas do conhecimento que proporcionam um ganho ímpar na

obtenção de informação e cultura para que, após a leitura, sejam levadas as ponderações e reflexões pertinentes à área de influência do leitor. No objeto de estudo em questão, os quadrinhos, tem-se o adendo de que as imagens justapostas com os textos proporcionam maior sensibilidade e atenção por parte do leitor que lê e, ao mesmo tempo, percebe as imagens em movimento quadro a quadro. Tais imagens relacionam-se com o indivíduo, tendo em vista que este interpreta os sinais e símbolos próprios da sua linguagem pictórica vistas nos atos dos personagens. Mas, que fique claro, o texto fará o grande elo entre o sujeito (leitor) e o objeto (quadrinhos), e assim possibilitar a introjeção de conhecimento específico que fomente reflexões e inferências ao processo cognitivo de cada um.

Para isto, faz-se necessário a leitura de textos que estejam no dia a dia dos leitores e não apenas em textos isolados e/ou fora de contexto. Marcuschi (2002) afirma que os gêneros textuais estão vinculados ao contexto sociocultural por vários séculos, pois são fenômenos históricos de natureza humana que contribuem para ordenar as atividades cotidianas.

Segundo o autor,

uma simples observação histórica do surgimento dos gêneros revela que, numa primeira fase, povos de cultura essencialmente oral desenvolveram um conjunto limitado de gêneros. Após a invenção da escrita alfabética por volta do século VII a.C., multiplicam-se os gêneros, surgindo os típicos da escrita. Numa terceira fase, a partir do século XV, os gêneros expandem-se (...) e na fase intermediária de industrialização iniciada no século XVIII, dá-se início a uma grande ampliação (p.19).

O gênero quadrinhos possui vários aspectos com os quais o leitor se identifica e isto fomenta a atração pela leitura e conseqüente aquisição de informações por meio deste suporte. Waldomiro Vergueiro (2009), fundador e pesquisador do Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos, acrescenta que mesmo diante de certos preconceitos e estereótipos, a narrativa contida nessas histórias é apreciada enquanto literatura de massa, graças, em parte, pelo potencial educativo, informativo e cultural pesquisados de maneira séria e com fundamentação científica.

Segundo ele,

houve um tempo, não tão distante assim, em que levar histórias em quadrinhos para a sala de aula era motivo de repreensão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leitura de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno. Dois dos argumentos muito usados é que geravam 'preguiça mental' nos estudantes e afastavam os alunos da chamada 'boa leitura' (p. 09).

No entanto, os temas abordados pelos quadrinhos são contemporâneos: injustiças sociais, desigualdades, maniqueísmo, religião e política, por exemplo. Além disso, abordam dezenas de outros assuntos relevantes ao ser humano, como princípios e valores morais. Portanto, as histórias em quadrinhos podem proporcionar ao seu público leitor a aquisição de conhecimento e informação daquilo que lhe é apresentado, gerando reflexões e inferências no desenvolvimento crítico social deste indivíduo, no mundo onde está inserido.

Como afirma Eco (1997, p.168),

em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia [...] em uma sociedade industrial, onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele [...] em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.

A título de ilustração, um fato ocorrido na vida de uma mulher adulta, norte-americana, em 2010, transformou sua vida: ela estava prestes a cometer suicídio e não o fez devido à leitura de uma história em quadrinhos do Superman que a fez repensar suas ações.⁶

Segue o relato:

Eu venho lutando contra a depressão desde que tinha 10 anos de idade. [...] Eu estava com 27 anos de idade, não tinha formação, estava desempregada. Então decidi que iria me matar após o Natal. Foi então que o namorado da minha irmã me emprestou estas revistas. [...] O Superman estava morrendo de envenenamento radioativo e tentava completar todas as suas tarefas antes que morresse e ainda tem tempo de salvar uma garota que está prestes a pular de um prédio. Eu chorei por horas depois de ler isto. Identifiquei-me tanto com ela e quase podia ouvir o Superman me falando que era mais forte do que imaginava. [...] Agora toda vez que minha depressão começa a me tomar, eu repito as palavras dele e imagino-o me abraçando. Funciona melhor do que qualquer outro remédio que já tomei. Agora, estou na faculdade e sou a melhor aluna da classe. Tenho amigos, tenho uma vida. Simplesmente não me importa se ele é só um personagem de gibi. Ele salvou minha vida.

O relato acima demonstra que as pessoas buscam conforto e esperança em vários objetos ou conceitos: religião, família, amigos, celebridades, ídolos, entre outros. Não importava para esta mulher, que convivia com um quadro de depressão desde a infância, se o Superman era fictício ou não, apenas um personagem de quadrinhos. Ela identificou-se com a cena em questão, em uma simples página de quadrinhos e isto foi o suficiente para transformar os rumos da sua vida. Originalmente publicada em 2006, Grandes Astros Superman apresentou essa página em quadrinhos onde uma garota estava prestes a cometer suicídio, saltando de um prédio. Superman aproxima-se da garota de uma forma singela e tocante e, logo em seguida, diz: “Seu médico realmente se atrasou, Regan. Nada é tão ruim quanto parece. Você é muito mais forte do que pensa que é. Confie em mim”. Sua jornada até ali, como um processo de autodescoberta, fez com que a leitora percebesse sua própria força, levando-a a desistir de uma atitude fatal. Por fim, ela mesma torna-se uma heroína e supera seu desafio.

⁶ <http://comicsalliance.com/all-star-superman-world-suicide-prevention-day/>
<http://www.terrazero.com.br/2010/10/all-star-superman-salva-vida-de-mulher/>

Figura 2: Frank Quitely, Grandes Astros Superman, 2012

É óbvio que encontrar indivíduos com forças sobre-humanas, usando roupas colantes e capazes de ações fenomenais, não fazem parte da rotina do mundo real. No entanto, está claro que cada vez mais estudos evocam as potencialidades dos quadrinhos enquanto fontes de leitura e obtenção de conhecimento, repletos de elementos que aludem aos aspectos presentes na realidade cotidiana da maioria dos indivíduos. Como personagem oriundo do universo de ficção, Superman é um ícone do bem e da justiça. Seus valores representam o melhor da humanidade e seu conceito é inspirador. Quando uma pessoa capta o real sentido da mensagem e usa-o como inspiração em seu dia-a-dia, torna-se capaz de transpor os desafios da própria vida.

Conforme afirmação de Ramos (2012, p.09),

Os [...] quadrinhos precisam estar sempre muito bem sintonizados com seu público leitor para que o mecanismo de troca de percepções entre emissor (autor, desenhista) e receptor (leitor) reflita a realidade e o cotidiano. Isso ocorre mediante o processo de intertextualidade, em que os eventos e situações que despertaram a atenção dos autores são colocados em contato com os parâmetros exibidos pelos leitores, estabelecendo-se um canal de comunicação que pode fidelizar a relação autor-leitor e o próprio ato da leitura ao longo de vários anos. Eles assumem também um papel importante como possíveis formadores de conceitos e opiniões, porque são capazes, em sua obra, de empregar percepções e interpretações do pensamento subjetivo. Essas noções, quando em sintonia com a realidade do leitor, permitem a ele reforçar conceitos e conhecimentos previamente adquiridos ou mesmo refletir a cerca do que está sendo veiculado, podendo então expressar o seu acordo ou dissonância com a realidade retratada nos quadrinhos. A capacidade reflexiva é crucial para o desenvolvimento do leitor como indivíduo social, inserido em uma realidade em constantes mudanças, adaptações e inovações. Os processos de reflexão sobre a realidade podem ser desencadeados e facilitados pelo ato da leitura.

O herói e seu modelo de conduta e moral são alocados como modelos arquetípicos ou mitológicos, pois o mesmo é peça fundamental em narrativas sequenciais usadas para explicar fatos da realidade e

abarcam um teor muito pessoal e caro a cada leitor deste gênero – lembrando que a leitura deste objeto de estudo é passível de proporcionar, dentre outros méritos, conhecimento e reflexão a quem lê.

Jornada do herói nos quadrinhos

Toda narrativa em quadrinhos é apreciada pelos leitores devido à sua gama de elementos: roteiro, arte e contextualização. Tudo isto forma a Jornada do herói, um termo descrito pelo mitólogo Joseph Campbell da seguinte forma:

aquilo que os seres humanos têm em comum [e que] se revela no mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. [...] Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (1990, p. 16).

Na jornada do herói, Campbell revelou um estudo das narrativas mitológicas e criou o conceito no qual as estruturas da narrativa do herói e seus feitos em histórias, lendas e fábulas, são arquetípicos de toda sociedade. O herói, aqui descrito, dedica suas proezas e atos em prol de si mesmo e/ou da sociedade, tendo como responsabilidade a luta contra um mal, que pode ser tanto explícito quanto metafórico ou emocional.

A jornada aborda a necessidade de busca por uma identidade por trás de cada indivíduo. Campbell delineou os passos do que seria a narrativa típica das histórias de heróis: personagens que passam por um período de aprendizagem e aquisição de habilidades para, conseqüentemente, trazerem benefícios para si ou para sua comunidade. Ele relaciona a construção da trajetória do herói na narrativa fantástica e suas representações arquetípicas no desenvolvimento social e cognitivo do leitor para que este desenvolva seu próprio modo de conduta na sociedade, trilhando buscas e descobertas, aprendendo a respeito de si e do mundo, adquirindo talentos especiais para tornar-se a efetiva mudança em prol do espaço onde vive. Embora nem sempre nesta ordem, há estágios na narrativa que fazem com que a jornada tenha alguns pontos de virada que podem ser vistos como ritos de passagem e que, claro, cria a correta identificação do leitor pelo objeto em questão. Como, por exemplo, no caso descrito acima da jovem que estava prestes a cometer suicídio e que ao ler as histórias do Superman, voltou atrás em sua decisão e repensou a própria vida. Ela conseguiu vencer um grande desafio à sua frente, foi uma heroína, na verdade.

Figura 3: Mathew Winkler, O que faz um herói? 2012



Percebe-se que o conceito por trás do termo herói está atrelado à sociedade que o criou, haja vista a quantidade de referências ligadas aos valores de cada época pela qual perpassa, assim como as necessidades de cada povo:

Na Europa da Idade Média, por exemplo, não se valorizavam as realizações humanas. Vivendo tolhidos pelo pecado do homem, os escolásticos católicos romanos da Europa medieval enfatizavam a vida após a morte. A grandeza vinha de Deus, não do homem, e os verdadeiros heróis cristãos eram os mártires, os missionários e os padres. No século do Iluminismo, mudaram novamente os conceitos. Seria privilegiada a razão humana universal, a humanidade seria por si só heroica, pois havia grande uniformidade nas ações dos homens, em todas as nações e idades. O heroísmo democratizou-se no século 20, e desde então se acredita intrinsecamente que todo ser humano é heroico, de acordo com Joseph Campbell em *O Herói de mil faces* (2007); o poderoso herói, dotado de poderes extraordinários – capaz de levantar o monte Geovardhan com um dedo e de se preencher a si mesmo com a terrível glória do universo –, é cada um de nós: não o eu físico, que podemos ver no espelho, mas o rei que se encontra em nosso íntimo. (VALLE; TELLES, 2014, v.2, p.1)

A jornada do herói ou monomito é mais do que uma simples fórmula para se narrar histórias, porque seus elementos estão presentes na sociedade e perduram até os dias de hoje, contados em livros, filmes, novelas, games e quadrinhos, entre outros. Estas narrativas são, inicialmente, um tipo de releitura da sociedade contemporânea, pois são similares aos desafios que cada indivíduo enfrenta no seu dia a dia.

Aquilo que define o herói é sua capacidade de autosacrifício em nome do bem-estar comum – após deter em suas mãos toda a sabedoria conquistada por meio dos desafios que lhe foram apresentados, o herói deve retornar ao seu local de origem, levando seu conhecimento adquirido até os povos no intuito de alcançarem valores mais altruístas. Isto pode ser visto em figuras religiosas – Jesus, Mateus, Paulo, Moisés, Buda, Gandhi; também nas histórias e contos – Jasão, Bilbo, Gandalf e Aslam, entre outros. Como dito por Campbell (1990, p. 28): “o herói morreu como homem moderno; mas como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal – renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha são, por conseguinte [...] retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu”.

O final feliz nestas histórias e mitos deve ser lido como transcendência pessoal do homem. O mundo continua como está, mas graças à mudança de ênfase ou ponto de virada, como já dito anteriormente, um processo de transformação ocorre no interior do indivíduo. Para o herói das histórias em quadrinhos, o valor atribuído a essa missão é deveras importante, pois toda a trama girará em torno da aventura de descobertas e desafios.

Um dos estímulos para esta jornada é a mudança de algo pessoal que lhe gera certa inquietude e este parte em busca de sua plenitude. O resultado será a própria transformação do personagem. Mas é importante que tenha os atributos específicos para que o leitor abrace a causa do herói e, assim, identifique-se com ele – qualidades louváveis e também fraquezas que tornem o personagem mais humano e próximo da realidade. Iuri Andreas Reblin (2011) defende a relação direta entre os valores e preceitos dos super-heróis e sua representação entre os leitores de quadrinhos:

Pela minha experiência no estudo das narrativas e da narratividade humana – isto é, no ato de contar histórias – e suas relações no processo de invenção do mundo e na elaboração da personalidade, eu poderia apontar para a seguinte direção: existe [...] uma relação entre as histórias e o público-leitor. A pergunta é se os valores e os preceitos defendidos pelos super-heróis interferem de alguma forma na constituição da personalidade de seus leitores. [...] as histórias de super-heróis podem sim contribuir para o processo de amadurecimento das crianças tanto ao abordar arquétipos quanto ao lidar com emoções e apresentar soluções simbólicas para os problemas que as crianças – bem como pessoas

de outras faixas etárias – enfrentam no cotidiano. Há tanto um ideal quanto uma moral e uma postura ética implicados nas narrativas dos super-heróis. Como ressaltou Jeph Loeb e Tom Morris no seu texto publicado no livro ‘Super-heróis e a filosofia’, os super-heróis são exemplos morais para as pessoas, eles mostram o que é certo e o que é errado e quais tipos de escolha são mais adequados a serem realizados (REBLIN, 2011, p.123).

A identificação por grande parte do público leitor deste tipo de narrativa, enfim, pode gerar mudança de comportamentos e valores mediante a leitura do objeto e sua consequente aquisição de conhecimento, ou seja, a transcendência. Suas narrativas podem ser consideradas janelas da realidade no momento em que, enquanto histórias, retratam o contexto em que é escrito, os anseios de cada indivíduo – angústias, lutas e frustrações pessoais – na jornada da vida e a busca por aspirações mais elevadas.

Etapas heróicas

As narrativas dos super-heróis são, em certo ponto, histórias sobre expectativas, sobre descobrir que um atrapalhado repórter é um ser superpoderoso, que um rico milionário passa suas noites combatendo o crime ou que um rapaz tímido e sem graça seja um herói e amigo da vizinhança. Histórias assim nos relatam sobre como encontrar o extraordinário naquilo que é mais ordinário. Para conquistar com maestria os objetivos da jornada, o herói deve caminhar por etapas que vão lhe conferindo sabedoria e habilidades que serão utilizadas para vencer a rotina diária e tornar-se alguém melhor, mais humano.

Embora apresentem variações em termos de narrativa, as etapas são desafios que o herói deve transpor em sua busca por respostas. Campbell sugeriu em seus estudos um ciclo de doze fases em que o personagem deve enfrentar em sua jornada de autoconhecimento. Sinteticamente, se apresentam abaixo descritos:

- **Mundo comum:** a rotina do herói é apresentada, é a introdução da jornada;
- **Chamado à aventura:** algum evento inesperado e fora do comum acontece e quebra a rotina do herói;
- **Recusa ao chamado:** nessa etapa, o herói é impedido de se envolver ou decide não participar da jornada, voltando ao seu estado comum;
- **O auxílio sobrenatural:** o herói encontra um mentor que o convence a aceitar o chamado, dando-lhe apoio e oferecendo suporte para transpor os obstáculos por vir;
- **Cruzamento do limiar:** momento em que o herói adentra em um mundo desconhecido e totalmente novo. Aqui é necessário que o personagem enfrente algum tipo de guardião do limiar entre os dois mundos;
- **O ventre da baleia (Testes, aliados e inimigos):** é o ponto mais longo da travessia, onde o herói será testado, receberá ajuda de outros aliados no percurso e enfrentará seus inimigos. É o momento em que se adquire confiança e experiência para cumprir a jornada;
- **Aproximação do objetivo:** o herói chega perto de cumprir a missão, há tensão e suspense;
- **Provação máxima:** aqui é a apoteose (clímax) da jornada e o herói enfrenta sua maior crise – encarar seu maior medo, por exemplo;
- **Conquista da recompensa:** após a vitória, vem o prêmio (elixir), é a conquista da meta – obter reconhecimento ou poder;

- **Caminho de volta:** geralmente, a etapa mais breve da jornada, quando o personagem retorna ao seu ponto de origem após ter alcançado seus objetivos;
- **Morte e ressurreição:** ao passar pelo grande desafio final, o herói morre e, eventualmente, ressuscita (tal morte nem sempre é literal, pois pode ser a morte de certos conceitos e atitudes erradas que o herói fazia antes. A ressurreição, portanto, pode representar o aprendizado de novos conceitos, transformando-o em um novo homem);
- **O retorno transformado:** aqui encerra-se a narrativa heroica, momento no qual o herói volta para o lar transformado pelas experiências que viveu e fica evidente que não mais é o mesmo homem de outrora e disposto a compartilhar o conhecimento adquirido em prol da comunidade onde vive.

Figura 4: Ciclo do Herói



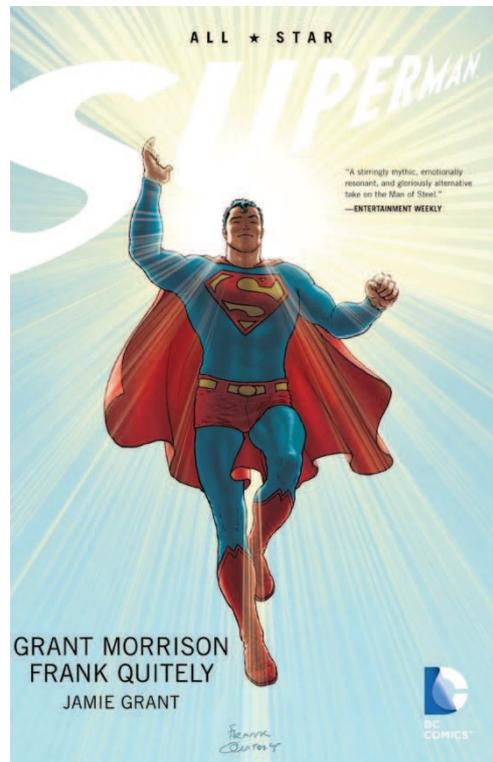
O que, então, os personagens clássicos e modernos têm em comum nos contos, fábulas e as histórias em quadrinhos contemporâneas? A mudança encontra-se somente na roupagem, estilo e cenários. Porém, toda a estrutura narrativa presente na jornada do herói está ali presente: o lugar comum do personagem até então desinteressante, os desafios e dificuldades que o personagem deve conciliar (vida heroica versus vida comum), as primeiras missões, o interesse romântico, entre várias situações que o lançarão numa busca por autoconhecimento.

Na já citada, anteriormente, *Grandes Astros Superman* (2012), vê-se o personagem principal sendo apresentado como o epítome da bondade e justiça. Quando este salva uma nave, impedindo-a de ser traga-da pelo sol, o mesmo absorve uma dose letal de energia solar. Parece o fim e com tempo limitado de ação na Terra, o herói traça sua jornada na tentativa de ajustar o mundo da melhor forma possível, perpassando vários desafios em doze capítulos da minissérie que se assemelham bastante com as doze etapas descritas por Campbell. Temas como vida, morte, família, amor, fraternidade, otimismo, bondade, honestidade e, principalmente, legado são abordados de maneira profunda ao longo da jornada final do Homem de Aço.

Estão ali representados todos os arquétipos possíveis do super-herói que fazem com que o leitor identifique-se com a leitura e garanta a devida introjeção de valores e conhecimentos. Com isso, possibilita a compreensão mais elevada do contexto social em que está vivendo e alcance, intelectualmente, uma visão mais acurada do mundo. Portanto, é possível afirmar que tal leitura se configura como um processo entre

leitor e leitura, numa forte interação entre elementos textuais, visuais e suas representações na produção de novos sentidos e interpretações.

Figura 5: Frank Quitely, Grandes Astros Superman, 2012



Conforme as palavras de Tardeli (2011):

Encontrar sentido na vida relaciona-se a poder perceber-se como alguém insatisfeito consigo mesmo e com o que faz ou com o que pode vir a fazer no futuro – ter um projeto de vida. Esses sentimentos positivos dão força para o desenvolvimento cognitivo e emocional, além de possibilitar o enfrentamento das adversidades com as quais, inevitavelmente, todos se deparam (p. 121).

A autora destaca que durante o processo de amadurecimento, cada pessoa precisa perpassar etapas e experiências que lhe ajudem a entender o mundo em questão, os objetos que os rodeiam e a capacidade de entender melhor o próximo e a si mesmo de maneira satisfatória. A busca por referenciais morais gera confiança durante a construção da personalidade de cada indivíduo e o potencial encontrado nas narrativas sequenciais, os quadrinhos, contribuem para isso.

Suas palavras encontram paralelos com Campbell, no tocante ao monomito e seus arquétipos, ao mencionar que “como criações das indústrias culturais, os super-heróis contêm elementos arquetípicos, como força e o reconhecimento à justiça que defendem e restauram com afincó” (TARDELLI, 2011, p.122). Os medos e angústias do mundo contemporâneo reforçam o caráter heroico de personagens dispostos a superar seus limites pessoais em prol de uma comunidade que carece de amadurecimento, pois o aspecto simbólico inerente a esses personagens permite desencadear ressignificações próprias e caras a cada leitor e vai ao encontro das necessidades de cada um, variando em um ponto ou outro da vida. Citando Reblin (2011, p. 57), “a importância dos quadrinhos [...] se concentra, por um lado, no poder de representação e no grau de comunicabilidade que o retrato configurado apresenta e, por outro lado, na capacidade hermenêutica do destinatário”.

Considerações finais

As inferências e apontamentos deste artigo demonstram que os quadrinhos não devem ser vistos apenas como entretenimento casual, mas numa poderosa ferramenta de interpretação e ressignificação de símbolos, ícones e suas particularidades. Os leitores deste tipo de literatura de massa valorizam as atitudes e posicionamentos dos heróis acerca de valores éticos e morais ao extraírem da leitura os conceitos e práticas determinantes na transformação de cada um.

Os quadrinhos constituem-se um ótimo instrumento de obtenção do conhecimento, pois ao estar vinculado ao cotidiano do leitor e este, experimentando novas formas de linguagem e estímulos, também infere sobre aquilo que lhe é mais precioso: a cultura e o entretenimento. Aliado aos estudos de mitologia e à jornada do herói promove grande influência no imaginário coletivo, oferecendo subsídios para o crescimento e desenvolvimento pessoal, independente de faixa etária. Quando se pensa nestas jornadas heroicas, tão antigas e ao mesmo tempo tão modernas e atuais, há de se dar crédito ao pensamento libertário promovido por este tipo de narrativa e perceber que estas possuem algo a ensinar. Algo transcendental, que é precioso a cada ser humano, pois o intuito da leitura é fornecer mudança de pensamento e transformação de caráter.

Espera-se que este artigo possa contribuir para estudos relativos ao contexto da comunicação, leitura, informação e obtenção do conhecimento. E que os quadrinhos possam, além de entreter, também inferir de modo positivo na vida de cada um.

Citando Iser novamente:

A [...] comunicação opera na transformação da rede de relações, ou seja, o leitor, ao transgredir as relações já realizadas, experimenta a historicidade dos pontos de vista por ele gerados no próprio ato de leitura. [...] É a história dos pontos de vista cambiantes e [...] a condição para a produção de novos códigos. (1999, p. 169).

A narrativa presente nas histórias em quadrinhos funciona como um dispositivo, no qual o leitor constrói suas próprias representações cognitivas. Sua qualidade está ligada à estrutura organizacional, pois são elas que oferecem ao leitor as experimentações literárias.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BRASIL. Presidência da República. Lei nº 9334, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm > Acesso em: Janeiro de 2015
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- ECO, Umberto. **O Super-Homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- IANNONE, L. R. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais & ensino**. DIONÍSIO, Â. P.; MACHADO, A. R. e BEZERRA, M. A. (Orgs.). 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna. 2002.
- MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos; SAMPAIO, Rafael Cardoso. **A evolução do mito do herói dos quadrinhos**. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 1º sem. 2004. 234 fl. Mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça traço quadro a quadro: a produção de histórias em quadrinhos no ensino da arte**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.

MORRISON, Grant; QUITELY, Frank. **Grandes Astros Superman**. Panini, São Paulo, p. 238, 2012.

RAMOS, R. B. T.; GASQUE, K. C. G. D. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **Revista Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v.13, n.2, p. 09, 2012. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr12/Art_07.htm> Acesso em: Agosto de 2016.

REBLIN, Yuri Andreas. O mundo elevado aos quadrinhos. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, n.25, p. 123, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/viewFile/154/187>> Acesso em: Dezembro de 2015.

REBLIN, Yuri Andreas. **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. São Paulo: Ed. Idéias & Letras, 2011.

TARDELI, Denise D´Aurea. **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. São Paulo: Ed. Idéias & Letras, 2011.

VALLE, Cléa Fernandes Ramos; TELLES, Verônica. O mito do conceito de herói. **Revista do ISAT**, Rio de Janeiro, v.2, n.1, p. 01, 2014. Disponível em: <http://www.revistadoisat.com.br/numero2/01_O_Mito_do_Conceito_de_Heroi_Clea_e_Veronica.pdf> Acesso em: Dezembro de 2015.

VERGUEIRO, W. **Ângelo Agostini, pioneiro dos quadrinhos**. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/#.UkgNeoZMSrw>> Acesso em: Fevereiro de 2015.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.