

## ESTÉTICA DO MONOMITO COMO ESQUEMA ITERATIVO NA OBRA EM QUADRINHOS GALVEZ, IMPERADOR DO ACRE

Carlos Frederico Silva de Oliveira<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de arguir como funciona o esquema iterativo como fórmula, observando sob um aspecto semiótico a derivação que sofre para ser reutilizado procurando manter sempre a estrutura narrativa como recurso estético. O *esquema iterativo* utilizado na obra é o *monomito*, um dos mais extensamente utilizados no *Mass media* onde pode ser notado seu uso entre filmes, livros e quadrinhos como o objeto aqui analisado. Para tanto foram utilizados painéis do quadrinho e submetidos à teoria semiótica de Umberto Eco. Conclui-se que, o uso de um dado esquema iterativo pode moldar de forma diferente um mesmo conteúdo se aplicado numa outra forma de expressão.

**Palavras-chave:** Semiótica; Quadrinhos; HQ; Umberto Eco; Galvez.

## AESTHETIC OF THE MONOMITO AS ITERATIVE SCHEME IN THE COMIC BOOK GALVEZ, EMPEROR OF ACRE

### ABSTRACT

The present work aims to argue how the iterative scheme works as a formula, observing in a semiotic aspects the derivation that suffers to be reused, which consists in always trying to maintain the narrative structure as an aesthetic resource. The iterative scheme used in the work is the *monomito*, one of the most widely used in *Mass media* where it can be noticed its use among films, books and comics as the object analyzed here. In order to do so, we used the panels of the comic and submitted to the semiotic theory of Umberto Eco. Concluding that the use of a given iterative scheme can shape the same content differently if applied in another form of expression.

**Keywords:** Semiotics; Comic books; HQ; Umberto Eco; Galvez.

### Esquema Iterativo como narrativa

A obra a ser analisada é “Galvez, Imperador do Acre” e o aspecto que será observado dentro da obra é sua construção narrativa no que diz respeito aos recursos estéticos e semióticos, dialogando com as postulações de Umberto Eco (1980) no Tratado Geral de Semiótica. “Galvez” é uma adaptação da obra homônima de Márcio Souza (2001) para o formato quadrinhos o que não a torna menos original já que

---

<sup>1</sup> Mestre em Letras: Linguagem e Identidade pela Universidade Federal do Acre (UFAC). Possui graduação em Produção Multimídia pela Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro (2008). É designer na Ufac.

procura, a partir do conteúdo elaborado por Márcio Souza, ocupar-se em empregar recursos pertinentes a este outro universo estético - que são os quadrinhos.

Sendo os quadrinhos um segmento que ocupa enorme espaço dentro do *Mass Media*, ou a indústria de entretenimento, acaba por estar vinculado a algumas leis de consumo tal qual a repetição de fórmulas de sucesso. Estas fórmulas nem sempre são claramente observáveis uma vez que se tratam de etapas narrativas com finalidades específicas, procurando repetir etapas mas sempre diversificando as informações nelas inseridas, as chamamos de *esquemas iterativos*.

Os esquemas iterativos são fórmulas, por vezes, de sucesso e devido a esse “sucesso” acabam sendo replicadas em outras obras. Através do emprego da teoria semiótica é possível observar como estas fórmulas são reutilizadas, algo que Eco (1980) chama de réplica *ratio difficilis*, e que funciona com a repetição de etapas (e suas respectivas funções) mudando a informação interna, a exemplo mais comum temos uma construção básica em tirinhas de quadrinhos: 1) Apresentação de interesse; 2) Conflito relacionado ao interesse inicial; 3) Desfecho ou conclusão.

Percebe-se que determinando estas três simples etapas e funções pode-se construir uma sorte das mais variadas histórias inserindo nestas lacunas informações diferentes. Existem diversos esquemas iterativos e eles servem a alguns propósitos, tais como diminuir as chances de ruído no entendimento do destinatário sobre a obra, ou mesmo para construir ou sedimentar uma imagem através de uma narrativa que já tenha suas etapas amplamente difundidas, já que como uma obra de entretenimento está sujeita a algumas leis de consumo, por que não dizer que um *esquema iterativo* aumenta as chances de “sucesso” da obra, isso se considerarmos que sucesso, neste caso, seja uma maior amplitude de consumo da obra.

Dessa forma, o *esquema iterativo* utilizado na obra é o *monomito*, um dos mais extensamente difundidos ou, como já observado, ele tem um alcance mais abrangente e, principalmente (mas não só), é utilizado no *Mass media* onde seu uso pode ser notado em filmes, livros e quadrinhos como o objeto aqui analisado.

A expressão *monomito* fora cunhada pelo autor Joseph Campbell (1997) na obra *O herói de mil faces* que se aprofunda neste *esquema iterativo* particularmente, pois enxerga nele um desígnio de universalidade ao traçar narrativas construindo um paralelismo: entre os mitos da humanidade (Os doze trabalhos de Hércules, O mito de Perseu para citar alguns) e as religiões reveladas (como o cristianismo e o Islamismo).

Não nos aprofundaremos no modo como Campbell enxerga o monomito, mas sim o local em que este esquema se posiciona em termos semióticos.

Por se tratar de um esquema iterativo observável em diversos campos e, por isso, tendo seu espectro de consumo e exposição ampliados se torna um *idioleto estético* dos esquemas iterativos. Os *Idioletos estéticos* são postulações semióticas que se tornam populares, ou amplamente difundidas, dentro de sua própria categoria como uma obra que se destaca mais que seus pares dentro de um gênero.

## Monomito em Galvez

Para Umberto Eco (2015), além dos aspectos que já mencionados, o *esquema iterativo* conserva os princípios de repetição de funcionalidade com a finalidade de proporcionar gozo e escapismo, num mecanismo que permite reconhecer a estrutura/sistema/técnica narrativa mesmo que se mude o conteúdo.

Dessa forma, substitui-se o mecanismo lúdico "pelo prazer de iteração como um dos fundamentos da evasão, do jogo" (ECO, 2015, p. 265). O monomito é um idioleto estético consolidado, então o trataremos como fórmula e, assim como toda fórmula, está sujeita a variações de acordo com o indivíduo que a aplica. Ao utilizar o *monomito* como recurso narrativo, é possível notar um padrão de derivações. Será feita uma análise a partir daqui de como são aplicadas estas derivações, levando em consideração também que o Galvez do quadrinho não é o "herói" comum das histórias em quadrinhos sobre super heróis, entretanto pode ser categorizado num arquétipo construído, segundo Maria de Nazaré Cavalcante (2005) durante os séculos XIX e XX do anti-herói malandro, cujo surgimento acaba por se estender simbolicamente também aos heróis sem caráter.

Em termos de esquema iterativo, o *monomito* de Campbell (1997) fornece três grandes conjuntos de etapas que se fazem comuns entre os mitos e que podem ser fragmentados em doze etapas: a Partida, "mundo comum", "chamado à aventura", "recusa do chamado" e "encontro com o mentor"; a Iniciação, "cruzamento do limiar", "testes/aliados e inimigos", "aproximação da caverna profunda", "provação" e "recompensa"; e o Retorno, "estrada de volta", "ressurreição/retorno com auxílio externo" e "retorno com o elixir/senhor de dois mundos".

É importante salientar que este esquema funciona tal qual um *idioleto estético*, ou seja, serve como uma regra que, a partir das circunstâncias ou unidades culturais, sofre derivações para significar à comunidade (destinatários) que se quer atingir.

No primeiro conjunto de etapas a “Partida”, pode-se estabelecer algumas conexões em relação à narrativa presente em *Galvez*. Para Campbell (1997), a jornada do herói começa com o chamado da aventura que nem sempre é explícito:

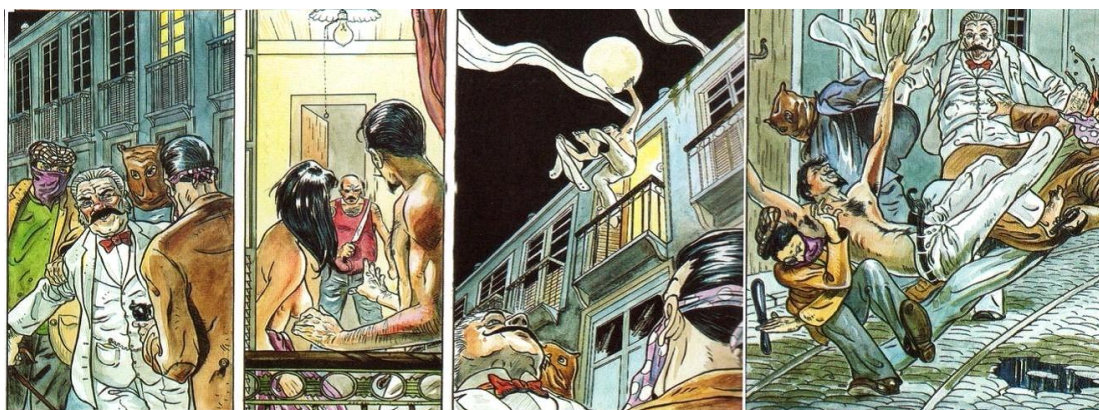
Eis um exemplo de um dos modos pelos quais a aventura pode começar. Um erro — aparentemente um mero acaso — revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. [...] O erro pode equivaler ao ato inicial de um destino. (CAMPBELL, 1997, p.31).

Nesse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui o **chamado da aventura** (figura 1) — significa que o “destino” convocou o herói e transferiu-lhe do centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. De acordo com Campbell essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas:

como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobrehumanas e delícias impossíveis. (CAMPBELL, 1997, p. 35).

Através de um erro (estar no lugar certo, na hora errada) ou circunstâncias do acaso e, se pensarmos a introdução de Galvez em relação à essa observação, estar nos braços de uma parceira, pode-se concluir que Galvez fazia nada mais que seguir com sua rotina boêmia e, por motivos do acaso (o surgimento do marido), para salvar a si próprio toma uma medida drástica: salta a janela. E, em sua queda, Galvez entra em cena como, literalmente, uma solução caída dos céus, já que desbarata os assaltantes que se preparavam para fazer uma vítima, a construção imagética do ambiente sombrio contrastam com as vestes brancas usadas por Galvez e sua queda apresenta uma nova personagem: Luiz Trucco.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA



**Figura 1.** O chamado da aventura.

**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, p. 11.

Esta personagem nascida da “quebra da rotina” pode alarmar crises ou indicar soluções, é o que Campbell chama de figura do “arauto” (CAMPBELL, 1997, p. 31), e entre as funções desta figura pode-se destacar esta:

A mensagem do arauto pode ser viver, como ocorre no exemplo em questão, ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. (CAMPBELL, 1997, p. 31).

Luiz Trucco desempenha este papel. O que nos leva à outra etapa deste esquema iterativo: a **recusa do chamado** (CAMPBELL, 1997, p. 35). Para Campbell (1997), esta recusa é também metafórica, e, pode ocorrer como uma negação do herói em relação aquilo que lhe é de interesse próprio. Contudo, se o herói segue com a negação do chamado:

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido [...]. Tudo o que ele pode fazer é criar novos problemas para si próprio e aguardar a gradual aproximação de sua desintegração. (CAMPBELL, 1997, p. 35).

Quando o “herói” recusa o chamado definitivamente, ele torna-se o homem comum e que deve ser salvo. Entretanto, não é este o caso em *Galvez*. Dada à construção e o uso do arquétipo malandro na obra, são moldadas circunstâncias ideais que não permitem uma recusa deste “herói”:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 1997, p. 39).

Em *Galvez*, a relação com este “porto seguro”, enquadra-se na figura de “Cira”, que acaba por exercer a mesma função à narrativa:

Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece **para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará**. As mitologias mais elevadas desenvolvem o papel na grande figura do guia, do mestre, do barqueiro, do condutor de almas para o além. (CAMPBELL, 1997, p. 40-41 grifo nosso).

Na personagem de Cira (figura 2), temos: o guia, o barqueiro, o auxílio que permite ao “herói” atender ao chamado — ela é quem salva Galvez, auxiliando este a embarcar de maneira clandestina num barco de freiras:

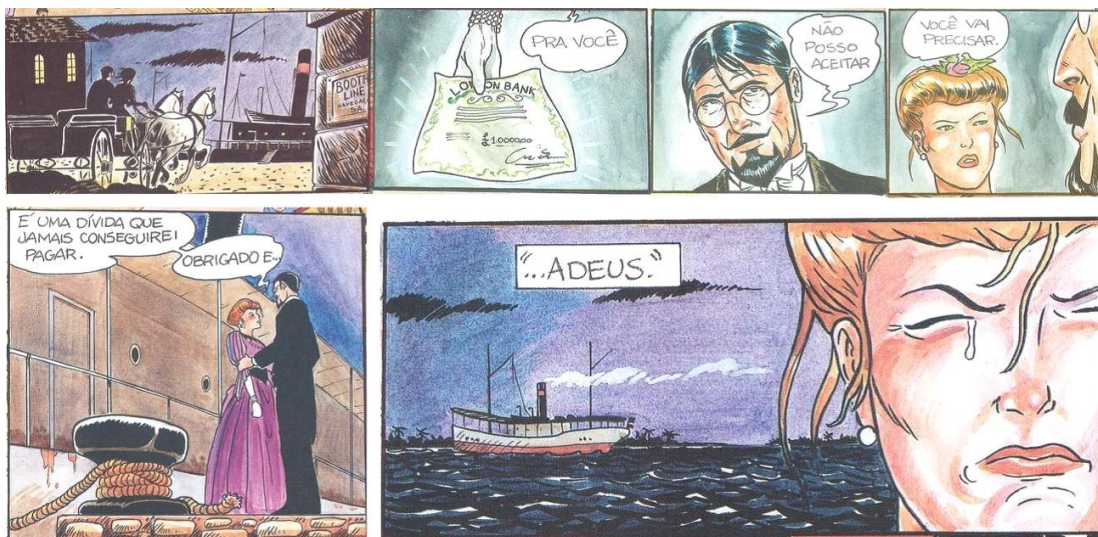


figura 2: Recorte.

Fonte: *Galvez*, Imperador do Acre, páginas 27 e 28

Atender ao chamado da aventura é, entre outras palavras, a fronteira entre o primeiro arco e o próximo. Através do “auxílio mágico” do mensageiro, o “herói” embarca ao seu destino: **A passagem pelo primeiro limiar**. Onde o “herói” enfim parte para além do mundo “conhecido”. Campbell (1997) sintetiza essa etapa:

Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo (CAMPBELL, 1997, p. 44-45).

É possível notar novamente que o limiar está para a trajetória de Galvez como os limites do mundo civilizado, o mundo conhecido até então (figura 3 e 4). A partir daí

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

observa-se uma construção de atmosfera exótica e perigosa, coisa tão comum às narrativas sobre a Amazônia e seus habitantes.







boêmio. Contudo, as personagens que sucumbem às suas investidas por se tratarem de recursos meramente estéticos, e não terem desenvolvidas suas narrativas, acabam por ficar encarceradas na figura de um mundo fantástico desconhecido e erotizado.

Avançando por dentro do *monomito*, Campbell (1997) demonstra alguns pontos que podem ser observados dentro do quadrinho e que reproduzem a drástica mudança circunstancial agora que o “herói” tem atravessado os limites do “conhecido”. São etapas irmãs e que podem ser condensadas: **o ventre da baleia** e **o caminho das provas**.

O ventre da baleia (CAMPBELL, 1997, p. 50) designa um conjunto de fatores que aparentem a “morte” do herói e seu “renascimento”. Assim, quando Galvez deixa a “civilização” ele “morre” para ela, enquanto atravessa e sofre as consequências do desconhecido, ele renasce. E, o caminho das provas:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. (CAMPBELL, 1997, p. 56).

Assim que é expulso da embarcação que Cira havia lhe assegurado (por “desvirtuar” uma freira), Galvez encontra-se num mundo “fantástico” de uma selva amazônica, tal qual a de um *Inferno Verde*, onde indígenas canibais capturam os missionários cristãos e os matam para um banquete (figura 5).

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA



**Figura 5.** Amazônia exótica.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 33.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

O caminho das provas se materializa aqui, nas façanhas de Galvez ao resgatar a freira Joana — a quem “desvirtuara” — à medida que evitava um combate direto. O herói nesta etapa passa a **traçar estratégias** e **reunir aliados**. Quando estabelecidas as estratégias e definidos aliados e inimigos, o esquema iterativo de Campbell (1997) designa uma aproximação de uma **caverna profunda**, a qual procura ilustrar com o mito alegórico da descida de Psique ao mundo inferior: "Foi-lhe ordenado, por fim, que trouxesse, do abismo do mundo inferior, uma caixa cheia de beleza sobrenatural" (CAMPBELL, 1997, p. 57), que se trata também de uma metáfora sobre o combate do herói contra o oposto de si mesmo. Uma jornada de autoconhecimento.

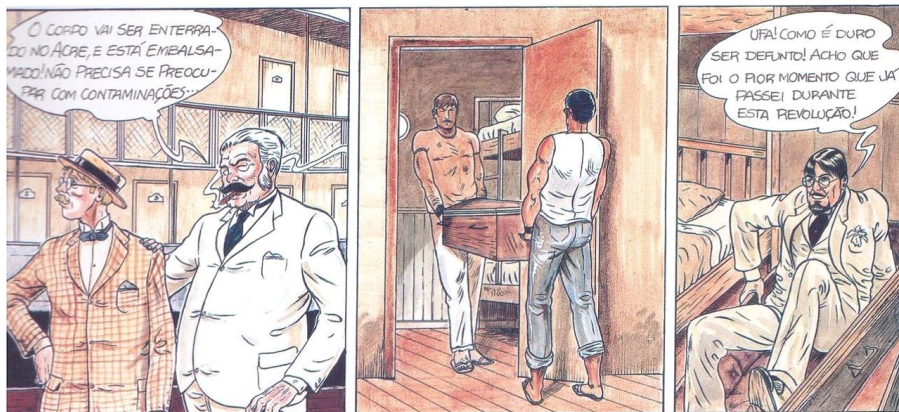
Galvez não passa por esta etapa de maneira literal, mas seus objetivos e seu caráter boêmio entram em choque à medida que os aliados por ele conquistados passam a cobrar que ele se posicione frente à questão do Acre, ao que ele só se decide e aceita quando junto à proposta é colocado o valor de 50 mil libras (figura 6) ao aventureiro que se interessasse em “libertar” o Acre.



**Figura 6.** Galvez aceita ir ao Acre.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 44.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

Em seguida, começam os esforços que podem ser categorizados como a próxima etapa: **Provação**. É a partir daqui que Galvez realiza uma série de façanhas, tais como: entrar no Acre num caixão (figura 7), organizar um micro exército (figura 8), conquistar o apoio do coronel Paixão (figura 9) e tomar as terras do Acre (figura 10).



**Figura 7.** Entrando num Caixão.

**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 48.



**Figura 8.** Micro exército.

**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 45.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA



**Figura 9.** O Apoio do Coronel Paixão.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 54.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA



**Figura 10.** Tomando as terras do Acre.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 56.

Sem dúvida, a tomada do Acre pelo grupo de Galvez, pode ser categorizada como a etapa **Recompensa** assim que Galvez é coroado Imperador do Acre. Contudo, a narrativa entra em suas últimas etapas e elas são estreitadas pelo número de páginas, mas ainda assim estão presentes no quadrinho: **retorno, resgate com auxílio externo e senhor de dois mundos** (que podem ser aglutinadas). Assim que atingido o propósito de sua empreitada, o “herói” deve fazer a estrada de **retorno**:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. (CAMPBELL, 1997, p. 114).

Entretanto, dada a construção de personagem de Galvez, fundamentado sobre o arquétipo do malandro, é improvável que o fizesse mesmo que a personagem se mostre ciente dos problemas que se instauravam em seu império (boemia ininterrupta, mortes estúpidas movimentadas por paixões).

Dessa forma, como dito anteriormente pelo próprio Campbell (1997), as etapas se cumprem mesmo que a contragosto do protagonista. "O herói pode ser resgatado de

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo" (CAMPBELL, 1997, p. 120). Galvez não é exatamente resgatado, ele é deposto pelo tenente Burlamaqui (figura 11) cumprindo então esta etapa.



**Figura 11.** Detalhe da captura.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 68.

E, finalmente a etapa **senhor de dois mundos** (figura 12). Segundo Campbell (1997):

os mitos não costumam apresentar numa única imagem todo o mistério do livre trânsito. Quando o apresentam, o momento é um precioso símbolo, cheio de importância, a ser tratado como um tesouro e contemplado. (CAMPBELL, 1997, p. 130).

Galvez torna-se o que Campbell definiria como um ser capaz "de ir e vir pela linha que divide os mundos" (CAMPBELL, 1997, p. 130). Galvez não morre e é capaz de acessar os momentos de sua "glória" através da memória. É notável a presença de todas as etapas que caracterizam o *monomito* de Campbell (1997) dentro da história em quadrinhos. Talvez, isso aconteça por causa da própria indústria de quadrinhos, que popularizou recontando e reconstruindo mitos, flexionando-os de acordo com as unidades culturais cabíveis dentro do público a qual se destinam.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA



**Figura 12.** Encerramento do monomito.  
**Fonte:** Galvez, Imperador do Acre, página 68.



## Considerações finais

O *monomito* como idioleto estético tem o papel de construir uma narrativa conflituosa intercalada entre fracassos e triunfos que constroem um jogo de redenção ao final da história. Na obra, na qualidade de livro não se faz presente este jogo de redenção e construção do herói, mas sim uma aplicação dos recursos estéticos pertinentes a uma sátira.

Estabelecer o uso do arquétipo do malandro como “herói” ou “herói sem caráter” parece ser o recurso estético mais próximo de aproximar este protagonista de um imaginário brasileiro, porém, esta escolha permite construir uma narrativa que aproxima a figura da autoridade colonizadora às características atribuídas a este povo colonizado.

Este arquétipo que já é reconhecível pelo público brasileiro recebe ainda mais poder argumentativo quando posicionado e desenvolvido dentro de um esquema iterativo que objetiva uma construção heroica. Em outras palavras, o herói sem caráter associado ao *monomito* constroem uma história e um desfecho que diferem do livro homônimo onde, ao contrário, se busca zombar da história oficial e da autoridade colonizadora representadas na figura de Galvez, já no quadrinho esta crítica adormece sob um arquétipo que aproxima em simpatia o destinatário do protagonista, ademais, o endossa com uma narrativa que procura engrandecer seus feitos e torná-lo, de fato, um herói.

## REFERÊNCIAS

CAVALCANTE, Maria de Nazaré. **Dom Luiz Galvez na comarca da Amazônia: a transculturação em Galvez**, Imperador do Acre. Rio Branco: EDUFAC, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10a ed. São Paulo: Editora Pensamento Ltda, 1997.

ECO, Umberto. **Tratado Geral da Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados** [tradução Pérola de Carvalho]. São Paulo: Perspectiva, 2015 .

SOUZA, Márcio. **Galvez Imperador do Acre**. 18<sup>a</sup> ed. (1<sup>a</sup> ed. Record) Rio de Janeiro: Record, 2001.

SOUZA, Márcio. **Galvez Imperador do Acre** / Adaptação da obra de Márcio Souza; Ilustrações de Miguel Imbiriba; Roteiro de Domingos Demasi. – Belém : SECULT, 2004.

**Recebido em: 27 de setembro de 2018**

**Aprovado em: 23 de outubro de 2018**