



## Motivos da vilania na construção de Gorr de Jason Aaron<sup>1</sup>

### *Motives of Villainy in Jason Aaron's Construction of Gorr*

Kevyn PRAXEDES<sup>2</sup>  
Márcia TAVARES<sup>3</sup>

#### Resumo

Em histórias em quadrinhos tradicionais, vilões surgem como antagonistas simples, moldados pelo maniqueísmo. Porém, elementos como a relativização, oriundos da sociedade moderna, expandem horizontes interpretativos modificando convenções tradicionais de vilania. Este artigo, portanto, visa analisar o papel da motivação na construção do personagem vilão Gorr, em suas múltiplas faces, conforme apresentado nos quadrinhos de Jason Aaron (*Thor: Deus do Trovão*, 2015). Para embasar a análise imagética e semântica dos quadrinhos, recorreremos a Ramos (2009) e Eisner (2010) e para embasar as discussões sobre o personagem vilão, nos ancoramos a Faria (2012), Gomes (2019) e Melo e Tavares (2024). Por fim, constatamos a motivação como elemento essencial para a constituição da personificação da vilania, já que através dela, ao alcançar maiores camadas de complexidade, o vilão pode proporcionar reflexões e conflitos ideológicos, característica essa própria da arte ficcional naturalmente polissêmica.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Motivação. Vilão.

#### Abstract

In traditional comic book narratives, villains often emerge as simple antagonists shaped by Manichaeism. However, elements such as relativization, originating in modern society, expand interpretive horizons and reshape traditional conventions of villainy. This article, therefore, aims to analyze the role of motivation in the construction of the villain character Gorr, in his multiple dimensions, as presented in Jason Aaron's comics (*Thor: God of Thunder*, 2015). To support the imagetic and semantic analysis of the comics, we draw on Ramos (2009) and Eisner (2010), while discussions about the villain character are grounded in Faria (2012), Gomes (2019), and Melo and Tavares (2024). Ultimately,

---

<sup>1</sup> Artigo produzido a partir de um trabalho apresentado no Intercom Nordeste 2024, no Grupo de Trabalho Comunicação, Linguagens e Quadrinhos.

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Letras da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).  
E-mail: kevin.daniel@estudante.ufcg.edu.br

<sup>3</sup> Professora Doutora do Curso de Letras da Universidade Federal de Campina Grande UFCG).  
E-mail: marcia.tavares@professor.ufcg.edu.br



we identify motivation as an essential element in the constitution of villainy, since through it the villain reaches deeper layers of complexity, thus providing reflections and ideological conflicts - a characteristic inherent to fictional art, naturally polysemic in its essence.

**Keywords:** Comics. Motivation. Antagonist.

## Introdução

Atualmente, as histórias de super heróis conquistam grande visibilidade e destaque diante do vasto cenário das histórias em quadrinhos. De sorte que muitas foram selecionadas e retextualizadas para as telas do cinema, resultando em um alcance publicitário amplo e diversificado. Diante dessas obras, alguns vilões se destacam com relação à outros que, tradicionalmente, são introduzidos contendo características fechadas e valores absolutos, marcados por uma ótica maniqueísta. Tal perspectiva resulta em uma abordagem simples entre o bem e o mal que reflete diretamente na construção das personas antagonistas dentro das narrativas. Destacamos, a princípio, neste sentido, o vilão Thanos do universo Marvel, escrito inicialmente em 1995 por Jim Starlin e ilustrado por George Pérez. O titã louco, como também é chamado, surge em *Desafio Infinito* (1995) com o objetivo de reunir as seis joias do infinito para exterminar metade da vida no universo visando agradar sua amada, a morte, que é personificada pela *Marvel Comics* com traços femininos. Posteriormente, a obra serviu de inspiração para uma produção cinematográfica no ano de 2018, inserida no Universo Cinematográfico da Marvel (UCM). Contudo, o Thanos reescrito pelos diretores Anthony e Joe Russo em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), buscou o mesmo objetivo a partir de outras motivações: Destruir metade de toda vida existente com o propósito de equilibrar a quantidade de suprimentos e seres vivos, erradicando assim, a miséria e a fome, salvando o universo de um possível colapso ecológico.

A mudança na motivação de Thanos, em relação à obra original, não resulta somente em consequências narrativas, mas também diretamente ligadas à caracterização da personagem. Enquanto o Thanos dos quadrinhos é movido simplesmente por ganância e egoísmo, o vilão do UCM justifica suas atitudes como um ato de equilíbrio e não como um genocídio gratuito. Ele alega agir por um bem maior, o que faz com que não se veja como um vilão e sim como um herói. Tal contexto provoca reflexões no público e



possibilita uma recepção que compreenda, com maior facilidade, as intenções do vilão.

Nesta perspectiva, a aparente influência da motivação na construção de vilões mais complexos levantou questionamentos para a produção deste artigo e para a escolha da história em quadrinhos *Thor: o deus do trovão* (2015) escrita por Jason Aaron e ilustrada por Esad Ribic, que depois inspira a produção do longa metragem *Thor: Amor e Trovão* (2022). A obra de Aaron introduz Gorr, o carniceiro dos deuses, como o principal vilão da trama. Ao longo deste artigo, propomos uma análise do vilão Gorr, buscando compreender como sua motivação contribui para a complexidade do personagem e amplia suas camadas interpretativas diante da recepção do leitor. Para isso, apresentaremos inicialmente considerações sobre a linguagem dos quadrinhos, em seguida discutiremos a distinção entre o vilão maniqueísta e o antagonista contemporâneo, e por fim, realizaremos uma análise narrativa e imagética da personagem citada anteriormente.

### **História em quadrinhos e criação de vilões**

Com base nos pressupostos de Ramos (2009), entendemos a história em quadrinhos como um hipergênero dotado de uma linguagem própria e estruturas narrativas específicas. Dentro dessa autonomia, ela compartilha características com outras formas de expressão, como o cinema e a literatura, o que permite estabelecer comparações produtivas entre esses meios. Diante disso, ressalta-se a atual relevância de estudos mais aprofundados sobre os quadrinhos, com o objetivo de compreender sua constituição estética e narrativa, bem como de consolidá-los como um gênero independente e legítimo no campo da pesquisa acadêmica.

A diversidade de elementos que compõem a estrutura narrativa das histórias em quadrinhos envolve a construção de sentidos intencionados pelos autores, os quais se articulam por meio de diferentes componentes de uma obra coletiva. Esses efeitos são produzidos por recursos como a linguagem, o formato das ilustrações, o roteiro, o uso das cores, a diagramação, entre outros aspectos que demandam do leitor uma leitura multimodal e atenta à interação entre texto e imagem. Eisner (1985, p. 8) afirma que “a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”. Diante disso, torna-se essencial realizar leituras e análises atentas que reconheçam e valorizem as particularidades desse meio, pois tal abordagem é fundamental para uma



compreensão mais aprofundada da obra e de seus personagens em seus aspectos imagéticos e narrativos, independentemente do foco específico do estudo.

Desse modo, a análise proposta neste trabalho sustenta a ideia de que, na sociedade pós-moderna em que estamos inseridos, o imaginário tradicional do vilão, baseado em uma concepção absolutista e relativamente simplificada de bem e mal, já não é suficiente para dar conta da complexidade das figuras antagonicas contemporâneas. Nesse contexto, torna-se fundamental o aprimoramento de elementos constituintes do personagem vilão, como a motivação, a fim de conferir ao antagonista camadas mais profundas, contribuindo para uma construção mais elaborada e multifacetada nas narrativas em quadrinhos.

Inicialmente, os vilões nas narrativas ficcionais cumpriam o papel de serem, sobretudo, um obstáculo a ser superado pelo herói que, invariavelmente representava a pureza, a bondade e a perfeição em contraste com o antagonista que representava o desvio, a maldade e a imperfeição, tanto estética como moral. Nessa perspectiva, o vilão seria a materialização da adversidade (Faria, 2012) que, não somente se manifestaria para provar as capacidades de superação do herói, mas também serviria para destacar seus valores superiores. Essa perspectiva dualista, de base maniqueísta, reduz a personagem vilã a um simples instrumento para o fortalecimento do herói dentro da narrativa. Nos quadrinhos, o Capitão América, por exemplo, apresenta uma polarização moral que muitas vezes é acentuada de forma pedagógica, já que é uma figura que sinaliza uma conduta humana, quase sempre, inalcançável e irreal. Em um contexto similar, personagens como o Caveira vermelha, surgem como representações de um mal inerente que se manifesta através de comportamentos desviantes ausentes de qualquer fundamento ou motivação minimamente lógica.

Nesse cenário, o personagem vilão dispõe de uma construção restrita a uma uniformidade que se afasta dos dilemas de uma sociedade pós-moderna, marcada por uma crescente relativização, o que pode acarretar uma representação frágil e superficial diante dos conflitos próprios da contemporaneidade, que refletem a condição humana, naturalmente subjetiva. De forma tradicional, os personagens, em qualquer narrativa podem ser divididos com relação a sua construção em planas ou redondas, sendo a redonda apresentada como uma forma multifacetada e complexa no que respeita à sua caracterização psicológica e a plana construída em torno de uma única ideia ou qualidade:

Ao estabelecer a distinção entre personagem plana (flat character) e



personagem redonda (round character) em *Aspects of the Novel* (1927), E. M. Foster aponta a acumulação de características ou qualidades como fator determinante da classificação de uma personagem como sendo redonda (Barbudo, 2009).

Desse modo, é significativo ponderar que tanto os heróis quanto os vilões ampliaram essas possibilidades ao incorporar os vários dramas humanos.

Faria (2012) observa que a modernidade apresenta condições que desafiam e transformam antigos e novos valores morais, promovendo uma reconfiguração. Entre os fatores que acompanham esse processo, destaca-se a já citada relativização, que enfraquece a ideia de uma verdade absoluta e um cenário em que o homem é, em sua totalidade, bom ou mal. Nesse sentido, a sociedade avança dando espaço ao surgimento de múltiplas interpretações. Logo, conceitos como bem e mal tornam-se passíveis de questionamento, submetendo assim, a personagem vilã a uma construção relativizada a partir de um processo de humanização.

Dessa maneira, compreendendo que tal personagem comunica valores, interpretações e ideologias que se desviam dos padrões sociais estabelecidos, os vilões, nas narrativas modernas, têm o potencial de romper com certos paradigmas. Sua presença pode revelar conflitos e motivações, agora humanizadas, despertando no público reflexões e questionamentos sobre a própria condição humana. Se tradicionalmente os vilões eram caricatos, deformados e propositadamente feios, na contemporaneidade, apesar de ainda cometem atos contrários à ética social vigente, podem ser belos e ter seus atos justificados (Faria, 2012).

Ainda nesse contexto, Gomes (2019) destaca que certas narrativas, com exceção dos elementos fantásticos, trazem conflitos que são característicos da experiência humana ou altamente representativos e dessa forma, verossímeis. Desse modo, Segundo Gomes (2019), “há universos narrativos semelhantes à realidade para estabelecer analogias e inferências indiretas no leitor”. Por esta razão, destacamos que as ações dos vilões tradicionais, geralmente baseadas em motivações simples, oferecem pouco potencial reflexivo para o público leitor. Portanto, torna-se essencial compreender de que maneira as novas concepções incorporadas ao vilão contemporâneo se relacionam com os elementos que compõem sua construção e como esses elementos, agora modificados, influenciam as dinâmicas de antagonismo nas narrativas das histórias em quadrinhos. Em nossa discussão, de forma específica, destacaremos o elemento da motivação como essencial para a construção de um vilão complexo.



## Análise e discussões: Gorr, o carniceiro dos deuses

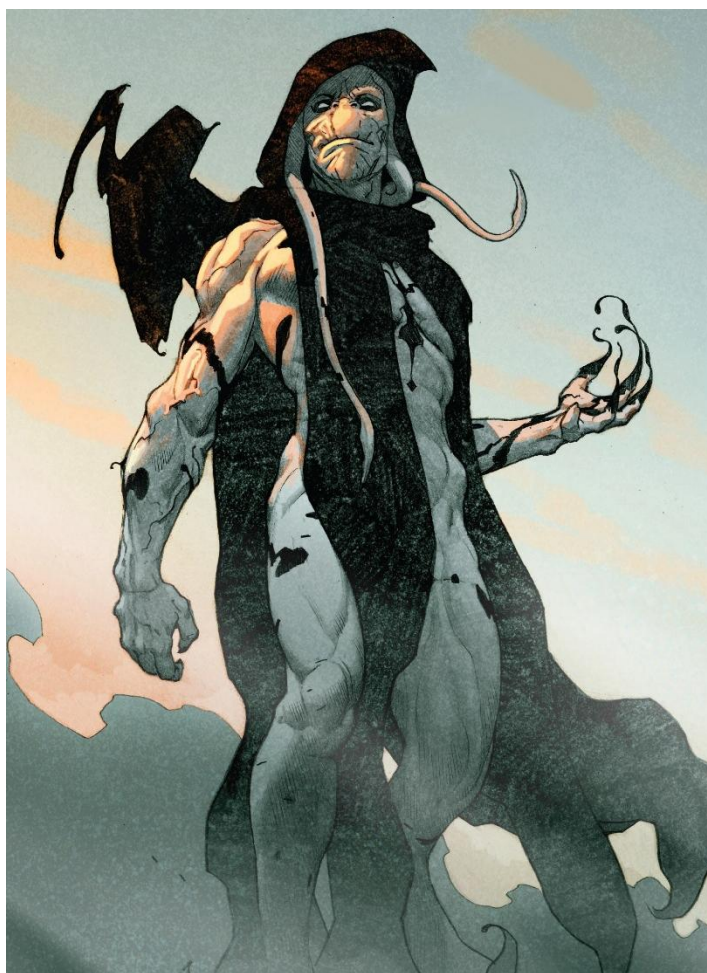
A narrativa a ser analisada a seguir se limita aos capítulos de um a onze da obra *Thor: o deus do trovão* (2015) escrita por Jason Aaron e ilustrada por Esad Ribic. A narrativa de Aaron retrata Thor, o deus do trovão, ao se deparar com uma série de desaparecimentos. Grande parte do panteão de deuses sumiu. Thor descobre então uma série de assassinatos. Deuses estão sendo mortos por toda parte, causando um desequilíbrio cósmico. Os devotos não tem mais a quem venerar e os servos não tem mais a quem recorrer. Intrigado com a extinção eminente de sua raça, Thor segue em busca da razão para tanto caos e se depara com Gorr – o carniceiro dos deuses – autor dos homicídios. Ele se mostra um sádico homicida que planeja erradicar todas as divindades do cosmos, em todas as linhas temporais através da criação de uma bomba divina. A estrutura narrativa construída por Aaron, apresenta Gorr, como um psicopata descontrolado. Durante os primeiros cinco capítulos, o leitor tem contato, apenas, com a aparência macabra do carniceiro e sua sede desenfreada por sangue divino. Até então, a sua origem e suas motivações não são reveladas. Dessa forma, durante a primeira metade da obra, os leitores tem acesso à um conjunto limitado de informações a respeito do vilão, o que promove uma compreensão superficial acerca de sua motivação e por consequência, de suas atitudes.

Aparentemente Gorr demonstra um grande poder e uma sede insaciável por vingança. Desse modo, embora suas aparições e diálogos sejam bem construídos, seu desejo insaciável pelo extermínio dos deuses aparenta, a princípio, ser infundado e ilógico, fazendo com que o leitor se pergunte o *porque* de tudo aquilo. Até que chegamos ao capítulo seis, intitulado “O que os deuses forjaram”. Neste capítulo temos acesso a sua história e a sua trajetória até que se torne o carniceiro dos deuses.

Gorr nasceu em um planeta árido e inóspeto, onde sua família morria de fome e sede enquanto ele era instruído a adorar os deuses, mesmo sem qualquer demonstração de ajuda deles. A sua vida de foi marcada apenas por perda e mizéria. Quando sua esposa e filhos morreram, ele implorou aos deuses por socorro, mas nunca obteve resposta. Tal situação gerou questionamentos e ressentimentos profundos: *Se deuses existem, porque permitem tanto sofrimento, se existem e não ajudam qual razão para serem venerados?* Inspirado pela revolta, Gorr abandonou sua fé e se entregou a morte a fim de encerrar seu sofrimento. Tudo muda quando ele testemunha a queda de dois deuses enquanto batalham

(um dourado e um negro). Aproximando-se do local do impacto, o deus dourado, a beira da morte, clama por ajuda. Ao perceber que os deuses realmente existem, mas são indiferentes ao sofrimento dos mortais, Gorr é consumido pela fúria. O vilão absorve a necroespada do cadáver celestial e assassina seu primeiro deus, iniciando sua jornada de vingança contra todos eles.

Figura 1 – Gorr



Fonte: Marvel Fandom, 2025<sup>4</sup>

Melo e Tavares (2024) afirmam que o Gorr dispõe de uma aparência que pode remeter a um ideal de vilania “genérico”. Efetivamente, do ponto de vista estético, o vilão apresenta características que o aproximam, superficialmente, de um monstro de forma humanoide, já que é bípede e contém dois braços, duas pernas, olhos, boca, entre outras características físicas humanas. Contudo, a ausência de nariz, a presença de tentáculos, o

<sup>4</sup> Disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Gorr\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Gorr_(Earth-616))

formato das mãos e sua coloração acizentada o distanciam de uma constituição naturalmente humana.

Neste sentido, a representação imagética do mal trata-se, muitas vezes, da representação do feio, do imperfeito, ou seja, o contrário do belo (Faria, 2012). A maldade, neste caso, estaria associado à visualização de tudo aquilo que transgride o ideal de beleza e bondade. Por esta ótica, os elementos grotescos e estranhos à beleza humana surgem para se relacionar e figurar a personalidade monstruosa e psicopata do Gorr que, internamente, se assemelha a uma besta feroz, sedenta por sangue.

Figura 2 – Gorr avançando contra Thor



Fonte: Google imagens, 2025<sup>5</sup>

Ainda com relação à caracterização da personagem, percebe-se o predomínio de cores escuras, mais especificamente o preto e o cinza, em todo o visual do vilão. Agora em posse da Necroespada, Gorr se utiliza de seus poderes simbióticos para se envolver em uma espécie de capa preta, o conferindo um visual impetuoso. A esse respeito, Faria (2012) afirma que “a escuridão é uma maneira de representação imaginária do mal, que está ligado ao escuro, ao medo do que não se pode ver e a solidão..” (Faria, 2012, p.171). Gorr se coloca na narrativa como aquele que trará o fim aos deuses. Não por acaso, elementos como o manto preto, são costumeiramente encontrados em personificações da

<sup>5</sup> Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/rN2964a8M2M/hqdefault.jpg>



morte. Os dentes pontiagudos, e o formato das armas negras construídas por Gorr simbolizam e representam esse arquétipo e traduzem a letalidade de Gorr, como um ser poderoso que pode ferir, até os deuses.

Após a leitura do capítulo seis, “o que os deuses forjaram”, conseguimos compreender a origem do vilão. O título do capítulo sugere uma possível interpretação. O carniceiro não nasceu nutrido de ódio pelos deuses, mas a ausência deles feriu de forma direta a sua compreensão de “deus”. Para Gorr, os deuses deveriam utilizar de seus poderes e sua transcendência para ajudar os mortais, principalmente seus adoradores. Nesse sentido, a bondade e a solidariedade deveriam ser características inerentes ao ser divino.

A ausência dos deuses, então, estimula Gorr a acreditar que eles, na realidade nunca existiram, se existissem certamente o teriam ajudado. Contudo, ao ser confrontado com a realidade de que os deuses sempre existiram, mas nunca se propuseram a lhe ajudar, todo o ódio, decepção, incompreensão e tristeza acumuladas são despertadas ao mesmo tempo. Para Gorr só a uma conclusão: O seu histórico de tristeza e miséria é culpa dos deuses que nunca o ajudaram.

Desse modo, os deuses são parasitas e o universo seria melhor sem eles. Assim, Gorr não justifica suas atitudes apenas com base em seu sofrimento, mas também no fato de que os deuses não merecem ser adorados e prestigiados. Ele não se vê como um vilão, mas sim como o libertador da humanidade, livrando a todos das correntes de uma servidão injusta. Portanto, se os deuses não são úteis, é necessário que eles morram. A narrativa de Gorr traz um novo elemento para esse paradoxo, os deuses existem e não são bondosos, logo, eles precisam desaparecer. Portanto, todas as camadas de complexidade presentes na motivação de Gorr são transpassadas para sua construção como personagem. Nesse contexto, a motivação se apresenta como o principal elemento na construção da trajetória de Gorr, servindo de base para o desenvolvimento de sua narrativa e protagonismo. É a partir dessa motivação que o personagem assume simbolicamente o papel da “Morte” diante daqueles que, por sua natureza divina, são considerados imortais — os deuses.

Figura 3 – Gorr discute com humanos



Fonte: HQ NOW, 2025<sup>6</sup>

Tendo isso em vista, podemos refletir como Gorr, a partir de sua motivação, comunica o ser vilão dentro da narrativa. Inicialmente, compreendemos que sua motivação não se limita a objetivos paltados em ganancia ou cobiça simplesmente, como normalmente encontramos em vilões superficiais que almejam “ser o mais poderoso” ou “dominar o universo”.

Na realidade, embora aparente um monstro e almeje um genocídio em massa, Gorr é mais humano do que aparenta. Sua motivação é alicerçada na dor de ser abandonado, de não poder mais ser o pai nem o marido que um dia foi e na revolta de não ser ajudado por alguém que poderia, mas não o fez. Quando observamos, encontramos em Gorr conflitos próprios da realidade humana.

<sup>6</sup> Disponível: <https://www.hq-now.com/hq-reader/31240/thor-o-carniceiro-dos-deuses/chapter/5/page/11>



Assim, a partir desses elementos, o público leitor consegue compreender com maior facilidade as motivações do vilão e desenvolver algum nível de empatia pela sua dor, o que faz com que o leitor seja confrontado pela própria narrativa: *Será que o vilão está tão errado assim?* Fazendo com que, embora não concordemos com as atitudes de Gorr, consigamos enxergar uma justificativa racional para tais ações.

### Considerações finais

Por fim, podemos concluir que a motivação exerce papel central na construção da personagem analisada, sendo evidenciada, sobretudo, por meio do espelhamento proposto por Aaron em sua elaboração narrativa. O questionamento de Gorr sobre a omissão dos deuses e a legitimidade de sua destruição remete a uma reflexão filosófica de longa data. Nesse sentido, a motivação do Carniceiro dos Deuses contribui diretamente para dois aspectos fundamentais em sua caracterização: a criação de camadas narrativas que conferem maior complexidade à personagem, e a possibilidade de identificação do leitor diante de dilemas reais que atravessam a existência humana.

Dessa forma, Gorr não se configura como um vilão convencional, movido por uma maldade gratuita ou inerente à sua essência. Pelo contrário, suas ações são orientadas por características específicas que fundamentam sua trajetória e delimitam sua construção. A motivação, nesse contexto, posiciona o personagem em um patamar de equivalência em relação ao herói, uma colocação questionável dentro das convenções do espaço ficcional criadas por Aaron. Assim, percebe-se que a motivação funciona como elemento propulsor na formação do vilão, conferindo profundidade à narrativa e abrindo múltiplas possibilidades interpretativas 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**. Campina Grande: Editora Bagagem, 2003. v. 1. 151p .

BARBUDO, Maria Isabel. Personagem Redonda **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. 2009. Disponível em: .  
<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/personagem-redonda/>

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010



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.

MELO, K. D. P.; TAVARES, M. **Desvendando as motivações do vilão Gorr nos quadrinhos de Jason Aaron.** In: 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2024, Natal. Anais do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Natal: Intercom, 2024.

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