



UNIVERSIDADE DE SANTO AMARO
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL EM RÁDIO E TV

STEPHANIE MARQUES CAVALCANTI

**A TELEVISÃO E O HERÓI NA ATUALIDADE:
UMA BREVE ANÁLISE DE *HEROES***

SÃO PAULO

2009

STEPHANIE MARQUES CAVALCANTI

**A TELEVISÃO E O HERÓI NA ATUALIDADE:
UMA BREVE ANÁLISE DE *HEROES***

Monografia apresentada à Faculdade de Comunicação Social em Rádio e Televisão da Universidade de Santo Amaro, como requisito parcial para obtenção de grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV.

Orientador: Prof. Antônio Carlos Mota.

SÃO PAULO

2009

STEPHANIE MARQUES CAVALCANTI

A TELEVISÃO E O HERÓI NA ATUALIDADE:

UMA BREVE ANÁLISE DE *HEROES*.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão do Curso de Comunicação Social em Rádio e Televisão da Universidade de Santo Amaro.

Data de Aprovação: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Antônio Carlos Mota (Orientador)

Professor

Universidade de Santo Amaro

CONCEITO FINAL: _____

*Dedico esse trabalho a todas as crianças dentro de nós
Que acreditam que podem voar,
Que se arriscam sem temer
E que sonham que foram predestinadas a algo especial.*

*Aos adolescentes que ainda somos
- mesmo sem o admitir –
E que lutam para buscar seu lugar no mundo.*

*E aos adultos que seremos um dia,
Com as ferramentas necessárias para fazer a diferença.*

Que possamos ser os heróis de nós mesmos.

Agradecimentos

Esse trabalho não seria possível sem os verdadeiros super-heróis que encontrei em meu caminho até aqui:

Carlos Daniel Santos Vieira, por ser meu Peter – tanto Petrelli, quanto Parker – e vir correndo salvar meu dia. (Mais do que qualquer Super-homem).

Maria Cristina das Neves Marques, Jennyfer Marques Cavalcanti, Milenna Marques Carvalho e Alexandre Candido Maricato, meu Quarteto Fantástico, que me fazia ver que tudo valeria à pena. Sinto-me muito honrada de fazer parte de uma família tão poderosa quanto a nossa! (E - por que não? - a Bruttus Marques, meu pequeno Bolt, que me faz rir sempre).

Professor Antônio Carlos Mota, que como o Haitiano sempre aparecia nas horas certas, nem que fosse apenas para dar apoio. Obrigada por todos os períodos de silêncio que eu precisei.

Professor Dirceu Lemos, que como o Professor Xavier tinha sempre um bom conselho ou algumas palavras animadoras, mesmo nos momentos mais tensos deste longo caminho.

Professor Marco Júlio Serogl, que assim como o Magneto, me fez odiá-lo por vários momentos para em seguida ver a importância de seus conselhos. Obrigada por me colocar no caminho certo.

Professor Márcio Rodrigo, que assim como Sanjog, foi nosso “guia” por esse traiçoeiro caminho que é fazer uma monografia. (E assim como o coelho da Alice, nos o quanto o tempo estava passando e já era tarde!)

Laila Costa e Haydée Costa, minhas “Super-gêmeas”, que juntas conseguem fazer de tudo. Obrigada por todo o apoio!

Isabel Montanhalli, minha Chapolim, que me indicou Joseph Campbell e estava lá todas as vezes que eu precisava saber algo mitológico demais.

A toda a Patota, minha Liga da Justiça, pelos momentos divertidos, pelos momentos sérios e por todos os conselhos e apoio que me deram! Devo muito a vocês!

A Escola de Idiomas Skill Marajoara, por todo o apoio para a pesquisa! Vocês são como o Instituto Xavier: Cheio de pessoas especiais!

E a todos os que, de alguma forma, me ajudaram a chegar até aqui, seja com uma palavra, uma companhia, ou mesmo por me ouvir quando eu precisava: Muito obrigada!

APRESENTAÇÃO

Era uma vez uma garota que não fazia idéia de que ia se tornar uma super-heroína – pois toda super-heroína de verdade não imagina que isso acontecerá. Ela chegava ao que parecia ser apenas mais um passo em sua jornada: o Trabalho de Conclusão de Curso.

Inicialmente, ela fazia parte de um grupo de futuras super-heroínas. Mas logo ela soube que tal caminho não deveria ser percorrido em conjunto. Esse era um caminho para uma pessoa só.

Começando sua jornada, a menina não sabia exatamente o que fazer. Mesmo com um excelente guia, ela não sabia – ainda – o quanto essa jornada seria importante para ela.

Escolhendo um tema qualquer, ela começou sua pesquisa. Não era algo que ela gostava *muito*, mas era algo que seria divertido de pesquisar. Todos lhe avisavam da importância da pesquisa, mas ela não parecia se importar. “É só uma fase”.

E então veio o primeiro teste de nossa heroína: a Pré-Banca.

E ela fracassou.

Seu tema não era próprio de seu curso. Estava tudo perdido.

Em um primeiro momento, ela sentiu raiva. No seguinte, porém, ela começou a juntar forças. Não deixaria que isso a abatesse. Foi quando nossa heroína descobriu que fazer um trabalho sozinha não significava *estar* sozinha. Ela estava descobrindo as pequenas estrelas que a seguiam.

E cada vez que ela quis desistir, cada vez que ela achou que não conseguiria, uma estrela vinha e lhe emprestava sua luz. Com isso, enfim, ela achou seu caminho – um tema que, desta vez, lhe interessava de verdade e com o qual ela poderia enfrentar seu destino final.

E ela lutou, se dedicou, suou, chorou e até sangrou pelo trabalho. Mas ela sabia que valeria a pena.

E agora chegou o grande momento final: enfrentar as Parcas da banca. Se antigamente as Parcas eram as deusas que controlavam o destino de todos os mortais, agora as Parcas controlavam algo ainda mais importante: a passagem do status de simples estudante ao bacharelado.

Mas nossa heroína não tinha mais medo. Ela sabia que merecia estar ali. Ela tinha suas estrelas e, acima de tudo, ela tinha a força contida em si mesma.

*“And they say that a hero could save us
I’ll not gonna stand here and wait”*
(Hero – Nickelback)

*“And we could be heroes
Just for one day”*
(Heroes - Oasis)

*“Aconteça o que acontecer,
Vai dar tudo certo!”*
(Sakura Card Captors)

RESUMO

Este trabalho visa estudar e analisar as mudanças ocorridas nas séries e seriados de super-herói e as transformações que a imagem mítica do herói que ocorreram nos últimos anos. Para isso, analisa-se a série norte-americana *Heroes*, fenômeno de audiência em 2006, com altas quedas de audiência desde seu segundo ano. A hipótese norteadora é a de que as séries e seriados não apenas se modificaram por conta de todas as novas tecnologias do mercado televisivo, mas também porque o público está muito mais exigente do que há algumas décadas. Exigência essa que também modifica a imagem do herói, que perde seu aspecto “sagrado” e humaniza-se cada vez mais. No estudo do *corpus*, composto por três temporadas de *Heroes*, verificamos que conforme a mentalidade americana foi modificada nos últimos anos, alguns dos aspectos da série se tornaram quase obsoletos, fazendo com que a audiência sofresse um sério reves de audiência. Além disso, a greve de roteiristas da segunda temporada transformou uma trama inicialmente empolgante em uma confusa rede de histórias. As perspectivas adotadas para a análise deste corpus são: Pesquisa Bibliográfica, a do Método Descritivo comentado por Kahlmeyer-Mertens et al. (2007) e a Análise Fílmica de Vanoye e Goliot-Lété (1992). Concluí-se este estudo confirmando que a imagem do herói pós-moderno difere da imagem do herói moderno, ainda que este influencie em muito nosso inconsciente. Além disso, houve significativas mudanças em questão de edição, montagem e direção nas séries.

PALAVRAS-CHAVE: televisão, série, *Heroes*, Cultura de Massas.

ABSTRACT

This study intends to investigate and analyze the changes that happened in super-heroes series and TV shows, as well as the transformations heroic mythic image suffered during the last years. In order to do so, we are going to analyze the American series called *Heroes*, which was taken as a phenomenon in 2006 and which audience greatly decreased during its second year. The main hypothesis is that series and TV shows are modified not only because of all the new technologies within television market, but also because of a that is more demanding now than it was a few decades ago. This demand also modifies the heroic image, and this image loses its “sacred” aspect, getting humanized. By studying the *corpus*, which is constituted by the seasons of *Heroes*, we verify that, as American mentality was modified during the last years, some of the series aspects became almost obsolete, making the audience fall drastically. Also, the screenwriters strike during the second season also helped transforming the initially exciting plot into a confused web of stories. The perspectives we use here to analyze the *corpus* are three: a Bibliographical Research; the Descriptive Method commented by Kahlmeyer-Mertens et al. (2007); and the Film Analysis from Vanoye and Goliot-Lété (1992). This study concludes that the post-modern heroic image is different from the modern heroic image, even if the modern one still influences our unconscious. Besides that, there were significant changes concerning edition, montage and direction in the series.

KEYWORDS: television; series; *Heroes*; Mass Culture.

IMAGENS NO TRABALHO

CAPAS

Capa Principal e das partes	Eclipse (Pintura de Tim Sale).....	
Introdução	Todos os heróis (Pintura de Tim Sale).....	14
Capítulo 01	Niki esmurrando a porta (Pintura de Tim Sale).....	21
Capítulo 02	Niki e Jéssica (Pintura de Tim Sale).....	34
Capítulo 03	Claire no fogo (Pintura de Tim Sale).....	39
Capítulo 04	<i>Cheerleader</i> ameaçada (Pintura de Tim Sale).....	43
Capítulo 05	Hiro e o Dinossauro (Pintura de Tim Sale).....	60
Capítulo 06	Isaac e Simone (Pintura de Tim Sale).....	63
Capítulo 07	Hiro e o <i>continuum</i> espaço-tempo (Pintura de Tim Sale)	73
Considerações Finais	Todos os heróis II (Pintura de Tim Sale).....	99

FIGURAS

Figura 01	A Jornada do Herói.....	23
Figura 02	Capitão América e o 11 de Setembro.....	26
Figura 03	<i>Amazing Spider-man 36</i>	27
Figura 04	Victor Von Doom sofrendo.....	27
Figura 05	Super-homem e os verdadeiros heróis do cotidiano.....	28
Figura 06	Rorschach.....	30
Figura 07	O Comediante.....	31
Figura 08	<i>Punisher</i>	32
Figura 09	Personagens Noah Bennet e o Haitiano.....	50
Figura 10	Personagem Hiro Nakamura.....	53
Figura 11	Personagem Hiro Nakamura (Versão do futuro).....	53
Figura 12	Cena: Peter explodindo.....	54
Figura 13	Cena: Kirby Plaza e a batalha final.....	55
Figura 14	Obama e o Homem-aranha (Marvel).....	59
Figura 15	Personagem Claire Bennet.....	62
Figura 16	Personagem Niki Sanders.....	62
Figura 17	Milo Ventimiglia.....	63
Figura 18	Personagem Claire Bennet.....	64
Figura 19	Pinturas do “ <i>Save The Cheerleader</i> ”.....	76
Figura 20	Pintura de Tim Sale (Morte de Peter).....	77
Figura 21	Cena: Sylar e Jackie.....	79
Figura 22	Cena: Claire Aterrorizada.....	79
Figura 23	Cena: Peter tenta se proteger.....	80
Figura 24	Cena: <i>Cheerleader</i> tentando se salvar.....	80
Figura 25	Cena: Peter morto.....	81
Figura 26	Personagem Peter Petrelli.....	89
Figura 27	Personagem Peter Petrelli (Versão do futuro).....	89
Figura 28	Personagem Claire Bennet.....	90
Figura 29	Personagem Claire Bennet (Versão do futuro).....	90
Figura 30	Bastidores: Chroma-key I.....	91
Figura 31	Bastidores: Chroma-key II.....	91
Figura 32	Site NBC.....	93

Figura 33	Site <i>Heroes Brasil</i>	93
Figura 34	Site <i>Heroes Load</i>	94
Figura 35	Site <i>Heroes Wiki</i>	94
Figura 36	Site <i>9th Wonders</i>	95
Figura 37	Site <i>Activating Evolution</i>	95
Figura 38	Site <i>Assignment Tracker 2.0</i>	96
Figura 39	Site <i>Evs Dropper's Blog</i>	96
Figura 40	Site <i>Hana's Blog</i>	97
Figura 41	Site <i>Las Vegas Niki</i>	97
Figura 42	Site <i>Nathan Petrelli</i>	98
Figura 43	Site <i>Pinehearst</i>	98
Figura 44	Site <i>Primatech Papers</i>	99
Figura 45	Site <i>The Corinthian</i>	99
Figura 46	Site <i>Yamagato Fellowship</i>	100

TABELAS

Tabela 01	Volumes em Heroes.....	45
Tabela 02	Total de <i>Streams</i> Em Outubro de 2009.....	71
Tabela 03	Quantidade de Downloads Feitos por Torrent.....	72
Tabela 04	Planos em cena do episódio "Confronto Decisivo" (<i>Homecoming</i>).....	82

GRÁFICOS

Gráfico 01	Estrutura do Trabalho.....	17
Gráfico 02	Arcos e Sub-arcos.....	57
Gráfico 03	Audiência Primeiro Volume.....	67
Gráfico 04	Audiência Segundo Volume.....	68
Gráfico 05	Audiência Terceiro Volume.....	69
Gráfico 06	Audiência Quarto Volume.....	69
Gráfico 07	Audiência Quinto Volume.....	70

SUMÁRIO

Introdução.....	14
PARTE 01 – O SUPER-HERÓI ONTEM E HOJE.....	20
Capítulo 01 – O Super-herói através dos séculos.....	21
1.1. A visão mítica do herói.....	22
1.2. O herói e o 11 de Setembro.....	25
PARTE 02 – SÉRIE E CULTURA DE MASSAS.....	33
Capítulo 02 – História do Gênero Série.....	34
2.1. Série e Narrativa.....	36
Capítulo 03 – A Cultura de Massas de Edgar Mohin.....	39
PARTE 03 – HEROES.....	42
Capítulo 04 – <i>Heroes</i> como série.....	43
4.1. Primeira Temporada.....	45
4.2. Contexto Histórico.....	58
Capítulo 05 – Cultura de Massas em <i>Heroes</i>	60
5.1. <i>Heroes</i> como pertencente a Cultura de Massas.....	61
5.2. Os Olímpianos e <i>Heroes</i>	62
5.3. “ <i>A Girl and A Gun</i> ” em <i>Heroes</i>	64
5.4. A Realização pelo Personagem.....	64
Capítulo 06 – Análise da Audiência.....	66
Capítulo 07 – Os “Super-poderes” de <i>Heroes</i>	73
08.1. Edição e Montagem em <i>Heroes</i>	74
08.2. Interatividade.....	92
Considerações Finais.....	102
Referencias Bibliográficas.....	105
Anexos.....	111
Anexo 01 – Questionário de Pesquisa	
Anexo 02 – Guia de Episódios Por Volume	
Anexo 03 – Guia de Personagens e Poderes	



INTRODUÇÃO

"Every story has a beginning"
Prólogo - Episódio 01 – "Genesis"

Pessoas com poderes: que podem voar, se curar instantaneamente, parar o tempo, viajar ao passado, pintar o futuro. Um mundo com diversas possibilidades encantadoras para a maior parte de nós, que não pode fazê-lo. Não é difícil de entender, portanto, como uma série como *Heroes*¹ faz sucesso entre seus milhões de fãs.

Com um bom roteiro, um elenco engajado e efeitos especiais de qualidade, *Heroes* tinha tudo para se tornar um verdadeiro fenômeno, o que realmente aconteceu em sua primeira temporada, alcançando 14 milhões de telespectadores. Entretanto, esse número foi diminuindo nas temporadas seguintes – até que muitos começaram a “prever” um possível fim para a série.

OBJETIVOS

O Objetivo primário deste trabalho é fazer um estudo sobre a série *Heroes*, mostrando como ela alcançou o *status* de fenômeno em 2006; como foi influenciada pela nossa visão de super-herói; e, finalmente, como a série influenciou esta visão que possuímos.

Já os objetivos específicos são as demonstrações de: quais aspectos da Cultura de Massas ajudam – e/ou atrapalham – uma série a alcançar sucesso; a modificação da visão mítica do herói depois do 11 de Setembro; e como a edição, montagem e interatividade podem auxiliar uma série a alcançar o sucesso (ou retomá-lo).

¹ No Brasil, o nome da série foi mantido em Inglês, a partir de sua exibição em 2006.

MÉTODO

Para que se possam alcançar os objetivos pretendidos, serão utilizados três métodos que, embora distintos, se interligam: o método descritivo, a pesquisa bibliográfica e a análise fílmica.

Por uma questão de prazo e objetividade, não adentraremos nos méritos da pesquisa quantitativa feita, anexando-a, porém, a este trabalho, de modo a fornecer material para uma análise posterior.

PROBLEMATIZAÇÃO E HIPÓTESES

Os problemas básicos levantados por esta pesquisa podem ser descritos da seguinte forma:

- Existe modificação na caracterização dos chamados *super-heróis* desde sua figura mítica moderna até a - agora chamada - pós-moderna?
- As quedas de audiência em *Heroes* foram resultado de quais aspectos técnicos da série?
- Estruturalmente falando, quais motivos levaram *Heroes* a se tornar um fenômeno em 2006?

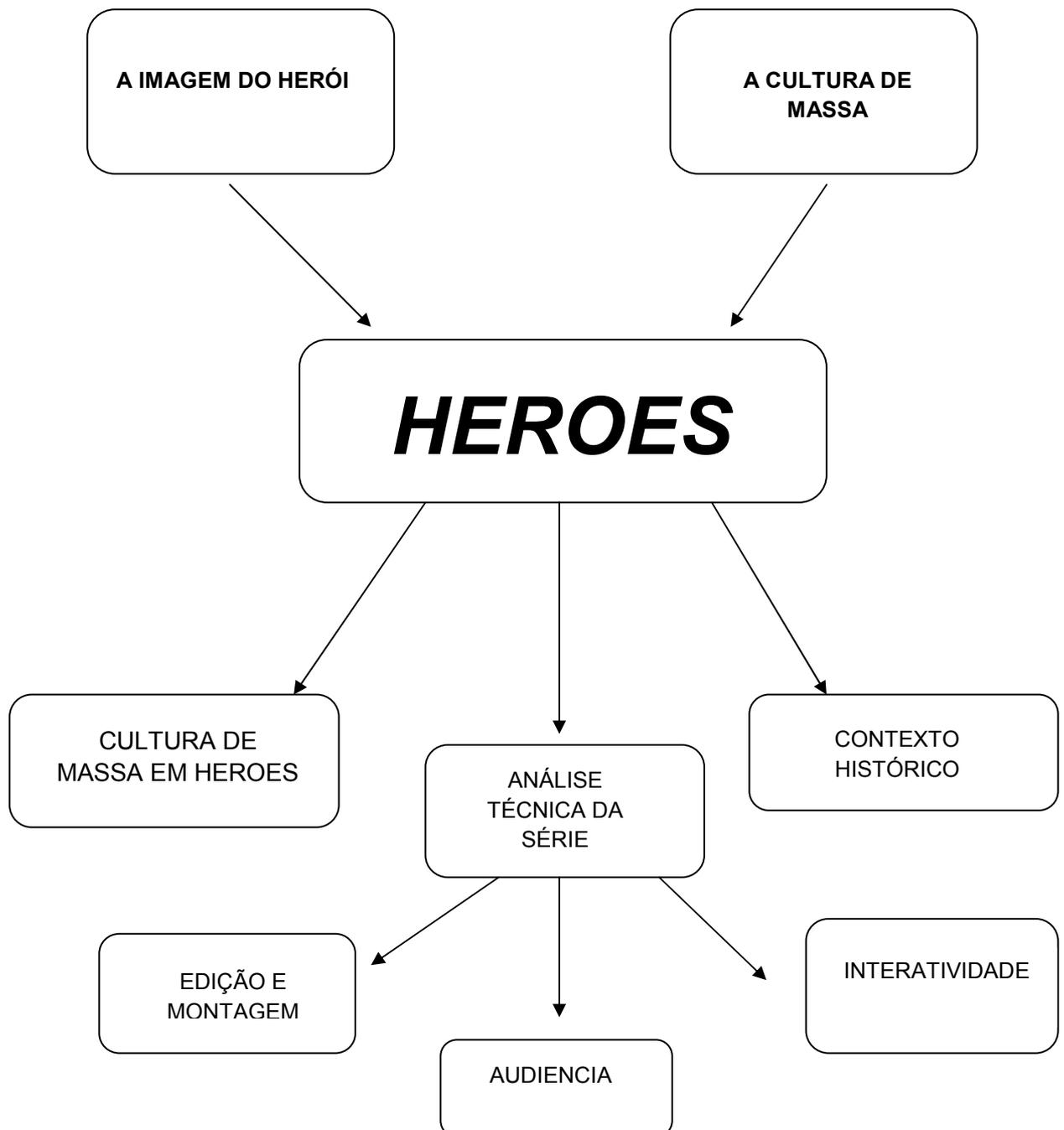
Já as hipóteses norteadoras deste trabalho são:

- Houve uma modificação da imagem mítica do herói, pois o herói é uma representação do inconsciente e, portanto, passível de modificações por aspectos externos.
- A diminuição da audiência em *Heroes* ocorreu devido a uma queda de qualidade, especialmente ligada às tramas e subtramas.

- *Heroes* tornou-se um fenômeno por trazer à tona personagens que – com exceção dos poderes – são críveis e, portanto, passíveis de identificação. Some-se a isso a atração criada pelas novas formas de interação pela série oferecidas.

ESTRUTURA

Podemos demonstrar a estrutura do trabalho através do seguinte gráfico:



ESCOLHA DO CORPUS

A escolha de *Heroes* em detrimento de outras séries foi deliberada. Ao mesmo tempo em que notamos a ausência de estudos sobre esta série, verdadeiro fenômeno televisível, percebemos ainda a necessidade de se estudar a modificação da imagem do herói atualmente. O 11 de Setembro foi uma data que marcou não só uma nação, mas todos os que estavam unidos a ela. A confirmação da vulnerabilidade do ser humano foi uma triste catarse coletiva. A desmitificação da figura do super-herói, que no final das contas provou-nos ser realmente apenas um produto da nossa imaginação, foi um choque mental e quase espiritual.

Com tudo isso em mente, ao ser necessário a escolha de um tema, não se pode escapar de ao menos cogitar tais idéias.

Inicialmente, porém, as coisas foram diferentes. Apesar de o objeto ser o mesmo – *Heroes* –, o primeiro tema que se cogitou estudar para esta monografia foi o hibridismo cultural e midiático evidenciado na série. Ao aprofundar-se no enfoque do hibridismo religioso, porém, constatou-se que o tema sugerido não pertencia mais ao campo de estudo da Comunicação Social e sim da Antropologia, sendo, então, vetado. O segundo tema desta análise ampliou o escopo do objeto, unido mais quatro séries distintas (*Flash Gordon*, *As Aventuras de Super-homem*, *Lois And Clark* e *Smallville*), tendo-se como tema as modificações no seriado de super-herói. Com um tema amplo demais para o tempo disposto, novamente buscou-se uma solução, a qual está presente nesta monografia.

CAPÍTULOS

Para maior organização, os Capítulos deste trabalho estão divididos em três partes. Podemos relacioná-los da seguinte forma:

Parte 01 – Super-herói

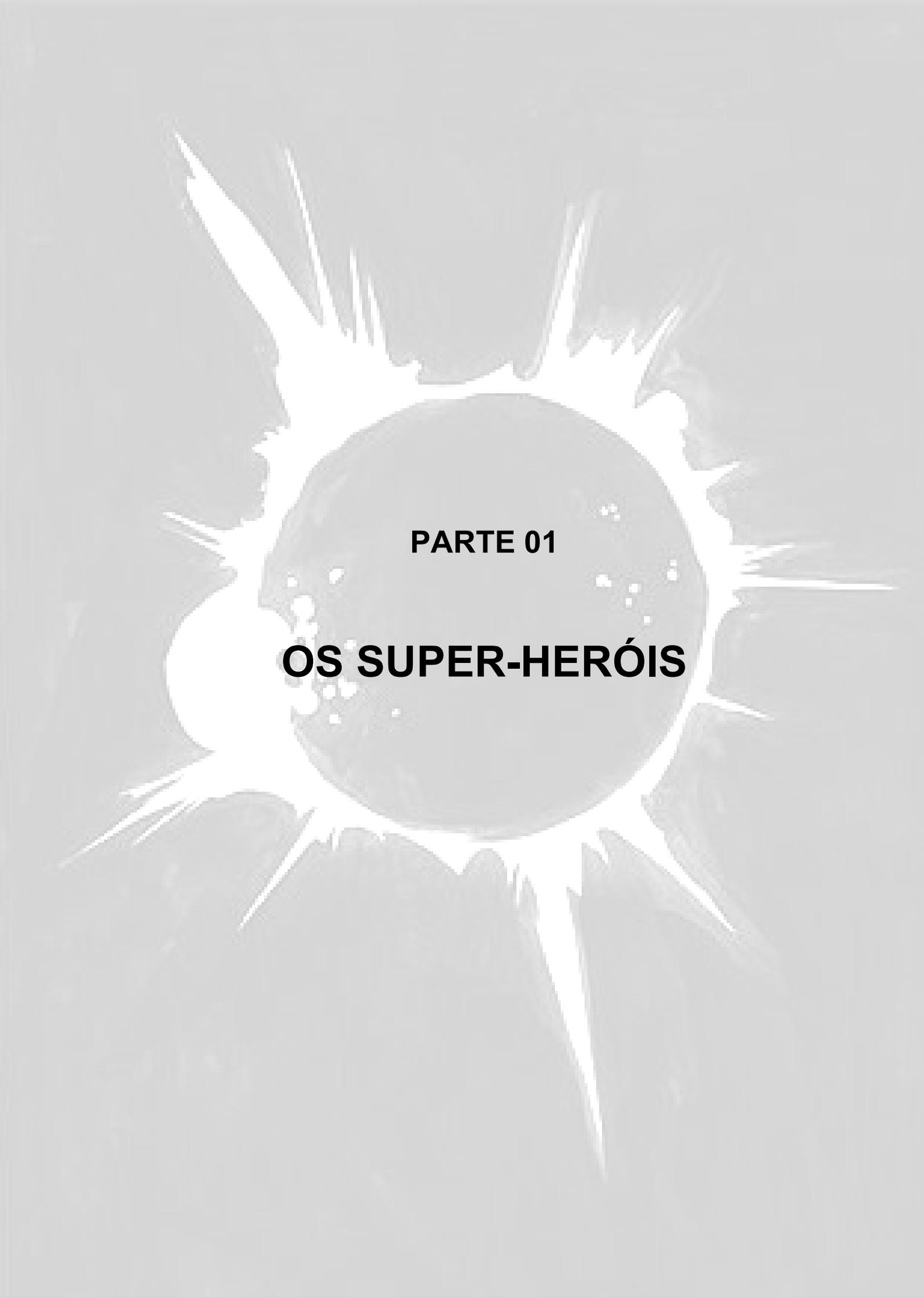
Esta parte dedica-se a analisar as modificações sofridas pela imagem do herói, desde sua mais antiga até o pós-moderno. A análise, por uma questão de foco, será breve.

Parte 02 – Série e Cultura de Massa

A parte dois dedica-se a demonstrar mais genericamente os assuntos que serão abordados na parte seguinte: o gênero série e a Cultura de Massas. Também por uma questão de foco, a análise é breve.

Parte 03 – *Heroes*

Pode-se dizer que aqui começa realmente o trabalho, analisando-se a série que é o *corpus* do trabalho. É dividido em cinco capítulos: “*Heroes* como série”, que analisa os alguns aspectos distintos da série, como seu contexto histórico; “Cultura de Massas em *Heroes*”, onde analisa-se alguns aspectos pertencentes a Cultura de Massa e sua representação no seriado; “Volumes”, que tem uma breve apresentação dos volumes da série; “Análise da Audiência”, uma breve análise de como a audiência se modificou nas três temporadas; e, por último, “Os ‘Super-poderes’ de *Heroes*”, capítulo destinado à análise da edição, montagem e interatividade da série.



PARTE 01

OS SUPER-HERÓIS



CAPÍTULO 01
O SUPER-HERÓI ATRAVÉS DOS SÉCULOS

“Every hero is on a journey to find his place in the world”

Ando Masahashi – Capítulo 06 – Caras-Metades

Os super-heróis sempre fizeram parte do imaginário popular, oferecendo verdadeiros “modelos de vida” (Campbell, 2001, pg 13). Esses modelos, porém, precisam ser adaptados com o passar do tempo.

1.1. A Visão Mítica do Herói

O herói, o anti-herói e o super-herói são representações arquetípicas que procuram auxiliar-nos como modelos de conduta e de vida. Tais imagens não são uma exclusividade de nosso tempo. Os heróis podem ser encontrados desde as narrativas orais até as epopéias mais clássicas.

Esta imagem, porém, é modificada de tempos em tempos, pois tem de ser adaptado “ao tempo que você está vivendo. [...] A ordem moral tem de se harmonizar com as necessidades morais da vida real, no tempo, aqui e agora.” (Campbell, 2001, p. 13).

Joseph Campbell demonstra em seu livro, *O Herói de Mil Faces*, a estrutura básica de toda a história de herói. Esta estrutura não apenas se aplica a Literatura, mas também para a Teologia, já que as histórias de Jesus, Buda e Maomé – para exemplificar algumas – também se encaixam nessa jornada mítica. Além disso, essa jornada “não é para negar a razão. Ao contrário, pela superação das paixões tenebrosas, o herói simboliza nossa capacidade de controlar o selvagem irracional dentro de nós” (ibidem, IX) .

Assim sendo, ele resume a jornada em um diagrama de eventos-chave, como demonstra a FIGURA 01. Tal diagrama explica a jornada em uma forma cíclica, já que “A benção trazida das profundezas transcendentais torna-se racionalizada, rapidamente, em não-existência, e aumenta em muito a necessidade de outro herói para renovar a palavra”. (Campbell, 2007, p. 214-215). E ainda completa ao dizer: “Como ensinar de novo, contudo, o que havia sido ensinado corretamente e aprendido de modo errôneo um milhão de vezes, ao longo dos milênios da mansa loucura da humanidade? Eis a última e difícil tarefa do herói” (Campbell, 2001, pg 215).

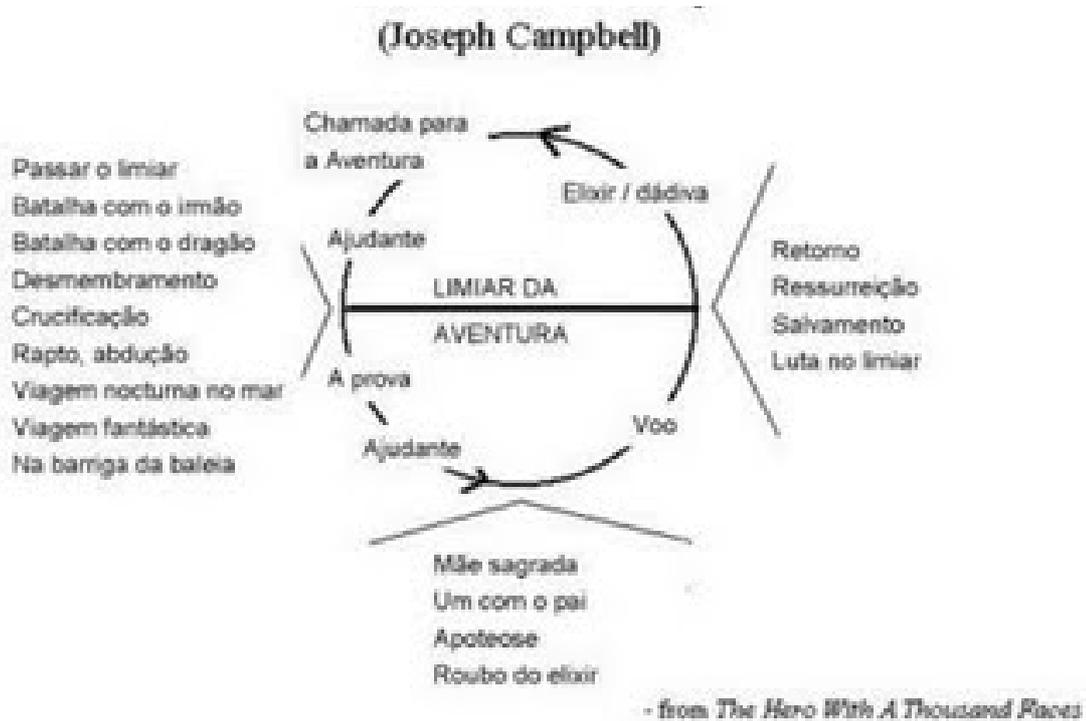


FIGURA 01 - Diagrama da Jornada do herói.

Fonte: http://www.ultramaratonista.com/2009/04/meus-herois_8818.html

Resumindo a jornada: O herói recebe um chamado para a aventura; recusa este chamado; alguém aparece em seu destino e lhe dá o necessário para seguir; ele aceita o chamado; passa por uma viagem; há uma prova (onde, na maioria das vezes, ele fracassa); outra pessoa o ajuda; há um ápice e então ele volta para seu mundo, com a recompensa. (Ibidem, passim).

Convém explicar melhor cada etapa.

O Herói se vê diante de algo – ou alguém – que, aparentemente num mero acaso, faz com que ele seja jogado em uma

relação com forças que não são plenamente compreendidas. (...) O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar. (Campbell, 2007, p. 60-61).

Este limiar é a própria aventura, visto que “este é o motivo básico do périplo universal do herói – ele abandona determinada condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma condição mais rica e madura” (2001, p. 132).

Porém, muitas vezes o herói não está pronto para aceitar essa passagem, recusando-a. Essa etapa nem sempre acontece, visto que, em algumas histórias, o herói não pode negá-la². Quando negada, “o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva” (2007, p. 67).

Seguindo com sua jornada, o herói chega ao guardião do primeiro limiar. E “somente ultrapassando esses limites, provocando o outro aspecto, destrutivo, dessa mesma força, o indivíduo passa, em vida ou na morte, para uma nova região da experiência” (ibidem, p. 85). Essa região, normalmente, é um lugar desconhecido, e dá-se a impressão de que o herói morreu, pois “em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo” e aí está o verdadeiro poder do herói: “sua passagem e retorno demonstram que, em todos os contrários da fenomenalidade, permanece o Incriado-Impercível e não há nada a temer” (ibidem, p. 92-93).

A partir da passagem desse primeiro limiar, começa a fase favorita da mito-aventura, como diz Campbell: “Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluídas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas”. (Ibidem, pg 102).

Aqui o problema do herói passa a ser, na realidade, “penetrar a si mesmo (e, por conseguinte, penetrar no seu mundo) precisamente através desse ponto, em abalar e aniquilar esse nó essencial de sua limitada existência” (ibidem, pg 142). Alcançando tudo isso, o herói deixa de ser homem e passa a ser algo maior, que represente muito mais. “O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (2001, p. 131).

² Os motivos para não poder negá-la são diversos. Um exemplo pode ser encontrado em *Tristão e Isolda* (Rios, Carlos Alberto Ed., 2006), onde a aventura de Tristão começa com seu ferimento pela lâmina de um soldado inimigo. Como a lâmina está impregnada de veneno, ele entra em um estado de coma, que faz com que seus amigos pensem que ele está morto e, portanto, o colocam em uma balsa e deixam a deriva no mar, como era a tradição da época. A partir do momento em que essa balsa encalha em uma praia na Irlanda, a verdadeira jornada de Tristão começa, pois é Isolda, filha do rei do país rival, que vai salvá-lo.

A partir de então, o herói precisa retornar ao mundo onde ele vivia anteriormente, o que é – normalmente – a parte mais difícil do trajeto, sendo freqüentemente recusada³.

No fim, ao retornar o herói pode ser considerado o “Senhor de Dois Mundos” (o nosso e o que ele conheceu); ou ainda, as pessoas podem não estar preparadas para o conhecimento e se recusarem a acreditar. Esta recusa pode ainda fazer com que as pessoas matem o herói⁴.

Ao analisar esta trajetória, é possível ver que esta é uma jornada comum nos filmes, séries e livros da atualidade, onde a maior dificuldade, ainda de acordo com Campbell, é que “[...] A vida de hoje é tão complexa, muda tão rápido, que não há tempo para que qualquer coisa se cristalize, antes de ser descartada” (Ibidem, p. 142).

1.2. O Herói e o 11 de Setembro

As imagens das duas torres norte-americanas apareceram em todos os noticiários do mundo, ao vivo. Não apenas representavam a queda de duas torres, um ataque terrorista ou mesmo uma imensa quantidade de mortos, mas sim uma prova concreta da vulnerabilidade não só de uma nação que se acreditava invulnerável, mas também do ser humano em geral.

Como diz Luciana Chagas,

Em todas as esferas da sociedade houve mudanças significativas. E os quadrinhos de super-heróis não poderiam deixar de estarem inclusos na parcela das mídias populares afetadas pelo processo. Logo após o 11 de setembro, em uma jogada de marketing fantástica, a Marvel espalhou diversos cartazes por Nova Iorque com o Capitão América estampado na maioria delas em mensagens de pesares pelo atentado – além disso, ela vendeu esses cartazes pela internet e o dinheiro arrecadado foi para as famílias dos bombeiros que morreram tentando salvar as vítimas. (2008, p. 19)

³ Percebe-se isto mesmo nas lendas do Budismo. Quando Buda alcança o Nirvana, duvida se seria possível retornar e levar esse conhecimento para as outras pessoas.

⁴ Como acontece, por exemplo, no mito da caverna de Platão.



FIGURA 02 – Capitão América e o 11 de Setembro. Fonte: Site Omelete.

Esse sofrimento pelo qual os super-heróis passam pode ser notado nas revistas especiais lançadas na época. Um exemplo dessas revistas que abordava o assunto do atentado é a *Amazing Spider-man 36* (Figura 03), em que as vítimas eram lamentadas por heróis (especialmente o Homem-Aranha), bombeiros e vilões⁵ (Figura 04).

⁵ Essa cena, inclusive, causou discórdia entre os fãs, os quais alegaram que os vilões apresentados já haviam feito coisas piores e não deveriam aparentar tanto sofrimento.



Figura 03 – Homem-aranha e outros mutantes auxiliando nos escombros do World Trade Center. Fonte: Site Omelete.



Figura 04 – Victor Von Doom, vilão de “Quarteto Fantástico”. Tradução das frases: “Porque mesmo o pior de nós, mesmo assustado, ainda é humano. Ainda sente. E ainda lamenta a morte aleatória de inocentes”. Fonte: Site Omelete.

Boa parte deste sofrimento coletivo é explicada por Campbell quando ele diz que

A causa secreta de todo sofrimento [...] é a própria mortalidade, condição primordial da vida. Quando se trata de afirmar a vida, a mortalidade não pode ser negada (Campbell, 2001, p. VII)

Tão mal acostumada que a sociedade está com uma juventude eternamente canonizada pela Cultura de Massa, não esperava ver um desastre tão grande e em um lugar tão “privilegiado”. O continente norte-americano era tido como “invencível”. Assim, a força da dor deveu-se mais ao seu aspecto inesperado do que a todo o

sofrimento (infelizmente) causado. E o super-herói que todos esperavam – o qual chegaria e impediria a catástrofe – não apareceu.

Pode-se ver como isso afetou o país norte-americano ao analisar uma das primeiras cenas de *Super-man Returns*⁶, quando ele segura um *Boing* em pleno ar. O típico herói-norte americano aparece aqui segurando um avião de modo a impedir uma catástrofe semelhante àquela que ninguém impediu.

Desta terrível situação, originaram-se dois tipos de herói que não só tomaram conta das telas de cinema e televisão, mas também refletiram a essência das pessoas desde então: o herói humanizado e o anti-herói.

Ambos possuem a mesma estrutura básica: não são mais tão mitificados; e muito menos são deuses – ou *aliens* – distantes. São pessoas comuns do dia-a-dia que, por determinados motivos, procuram (ou não) fazer o bem.



FIGURA 05 – Super-homem observando, admirado, cartaz americano com os verdadeiros heróis do World Trade Center. – Fonte: Site Omelete.

⁶ Super-Homem – o retorno, no Brasil.

O herói humanizado é, como o nome já diz, um herói passível de ser encontrado no dia-a-dia. Pode ser alguém cujo posto profissional auxilie na sua função de herói – como um bombeiro, policial ou médico –, ou ainda uma pessoa mais “comum” que busca auxiliar os outros no que pode. Diferencia-se dos heróis anteriores por possuir fraquezas próprias do ser humano que não costumavam ser abordadas nas histórias, como medo ou mesmo falhas no caráter.

Foi por conta disto que séries como *House M.D.*⁷ e *Without a Trace*⁸, entre outras, passaram a fazer sucesso. A primeira conta a história de um médico ranzinza que não tem medo de dizer o que pensa e ainda é viciado em remédios. A segunda possui um policial que trai a esposa com sua colega de trabalho, engravidando-a. *House* foi lançado em 2004; e *Without a Trace*, em 2002.

Já o anti-herói é – grosso modo - aquele que, inicialmente, vemos como um vilão, mas cujas ações acabam por levar ao caminho oposto. Exemplos claros disso podem ser encontrados nas histórias em quadrinhos, por exemplo de *Watchmen* e *Punisher*.

A primeira é uma *Graphic Novel* de Alan Moore, lançada em 1986 com as ilustrações de Dave Gibbons, causando grande rebuliço na época. Com um estilo mais sombrio do que a História em Quadrinhos da época costumava ter, muitos a consideraram de mau gosto. Quando o filme foi lançado em 2009, porém, todos aceitaram normalmente seus personagens deturpados e a violência quase explícita dos gráficos. Note-se que as deturpações de caráter e a violência excessiva e desnecessária, traços que horrorizaram o público na década de 80, não mais causaram estranhamento algum.

Na história temos o personagem Rorschach (figura 06) que, com seu pessimismo, se torna incapaz de viver em sociedade. Sua descrença na sociedade iniciou-se quando soube que uma garota foi morta de forma hedionda: foi assassinada friamente, suas roupas foram queimadas, seu corpo foi despedaçado e seus restos foram dados a um par de cachorros. Enquanto o culpado gritava que não podia ser condenado pois não havia provas (provas que ele destruiu),

⁷ Conhecido no Brasil por *Doutor House* ou apenas *House*.

⁸ Conhecido no Brasil por *Desaparecidos*.

Rorschach molha-o com querosene e assiste o criminoso queimar por uma hora inteira.

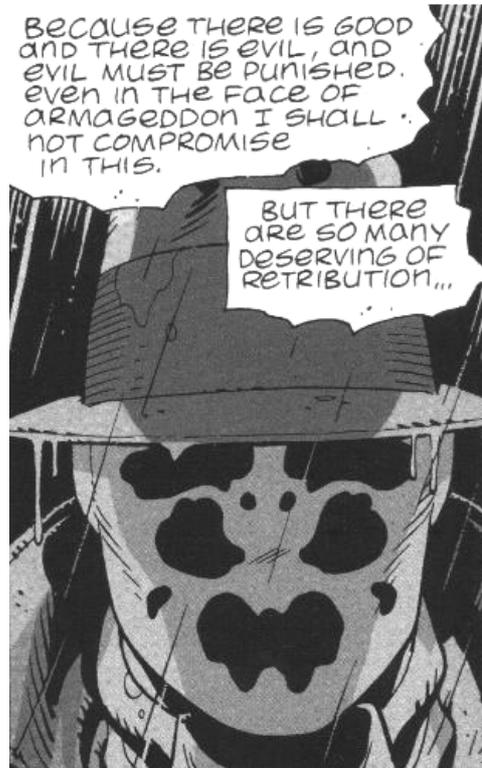


FIGURA 06 – Roschach. “Porque existe o bem e existe o mal, e o mal deve ser punido. Mesmo em face ao Armageddon, eu não devo comprometer isso. Mas há tantos merecendo punição...” (tradução nossa). Fonte: Site “The American Culture”.

Outro personagem no mínimo controverso em *Watchmen* é O Comediante (Figura 07). Trata-se de um personagem extremamente irônico que cumpre suas tarefas a qualquer preço. É cínico e violento, mesmo pertencendo ao “lado do bem”. Toda a sua vida é marcada por escolhas frias e pela violência extrema, surpreendendo o leitor de tal modo que este se questiona constantemente: mas por que ele era considerado publicamente um herói?



FIGURA 07 – The Comedian (*O Comediante*). Tradução nossa da narração de Dr. Manhattan (um dos personagens) sobre o Comediante (Edward Black): “Ele se adequa ao clima daqui: A loucura, a carnificina inútil... Assim como eu vim a entender o Vietnam e o que ele implica sobre a condição humana, eu também percebi que poucos humanos permitirão a si mesmo este entendimento. Blake é diferente. Ele entende perfeitamente... e ele não se importa.” Fonte: Site “Fandomania”.

Em *Punisher*⁹, somos apresentados a Frank Castle (Figura 08) – um homem que assistiu toda sua família ser brutalmente assassinada e, por isso, passa a ser um vigilante, ou seja, a fazer justiça com as próprias mãos. Perseguindo traficantes e marginais, ele chega por vezes a torturar o criminoso para que ele sinta as dores que causou em outras pessoas. Uma imagem bem distante, por exemplo, de um Super-homem que nunca mataria seu inimigo.

⁹ Conhecido no Brasil por *O Justiceiro*.



FIGURA 08 – Frank Castle (*Punisher*) no cemitério visitando sua família. Tradução nossa do texto: “Diário de Guerra, entrada número 522: Eu terminei meu dever, cumpri minha promessa. Os assassinos de Mehemet se foram. Mas então há Mehemet... Indo para um descanso eterno que ainda me escapa. Para seu bem, eu espero que **seu** descanso seja um com paz. Para mim... Mesmo a lua cheia e brilhante não pode iluminar a infindável escuridão da noite. Diário de Guerra, entrada número 522 concluída”. Fonte: Site Adherents.

Com isso podemos concluir que, se os heróis refletem a *psique* das pessoas, então estamos como Rorschach: desiludidos e ainda pessimistas. Mesmo que heróis como Super-homem ainda existam e façam parte do imaginário popular, cada vez mais se procura dar-lhes uma humanidade que nem mesmo acreditamos mais ter.

A stylized sun with rays and a starry face. The sun is a dark circle with several small white stars scattered across its surface. It is surrounded by a bright white glow and several dark, jagged rays extending outwards. The background is a light gray.

PARTE 02

SÉRIE E CULTURA DE MASSA



CAPÍTULO 02
O GÊNERO SÉRIE

“Do you ever get the feeling like you were meant to do something extraordinary?”

Peter Petrelli – Episódio 01 – Genesis

A série é, hoje em dia, um dos mais importantes gêneros que temos na televisão. Nos Estados Unidos, por exemplo, a maior parte da programação é feita a partir de séries.

De acordo com Arlindo Machado, Professor Doutor da Universidade de São Paulo e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, a série começou no cinema, como decorrência das mudanças que estavam acontecendo com os filmes, pois as salas eram divididas entre os *Nickelodeons* (para as classes mais pobres, onde as pessoas ficavam em pé ou sentadas em incômodos bancos de madeira sem encosto) e os *salões de cinema* (que eram mais confortáveis e mais caros, embora ainda fossem poucos os que existiam por volta de 1913). Assim sendo, começava-se a fazer filmes em série, que tinham duração mais longa. Estes passavam nos salões, mas podiam ser exibidos em partes nos *Nickelodeons* (Machado, 2001:86-87).

Quando houve a I Guerra Mundial, a partir de avanços tecnológicos em alguns meios de comunicação - como o telégrafo, o telefone e o rádio -, o aparelho de televisão e o sistema de transmissão de imagens foram criados. Em meados de 1940, as primeiras licenças para a operação de canais comerciais nos Estados Unidos foram dadas: uma para a NBC (*National Broadcasting Company*) e a CBS (*Columbia Broadcasting System*). Além das duas, no final dos anos 40, foi criada a ABC (*American Broadcasting Company*), porém só depois dos aperfeiçoamentos técnicos nos sistemas utilizados para recepção/transmissão de imagens (VHF – *Very High Frequency* – e UHF – *Ultra-high frequency*) que a televisão passou a ser realmente procurada como meio de entretenimento, principalmente nos subúrbios onde os soldados que voltavam da II Guerra Mundial moravam – e que ficavam muito longe dos centros urbanos (Valenzi, 2003:22).

Segundo Furquim (apud Valenzi, 2003:22), as séries de televisão sumiram em 1948, entre programas culturais e humorísticos, que começavam na mídia televisiva devido ao sucesso nas rádios.

Os seriados, [...] consideravam as limitações físicas dos estúdios, o baixo orçamento de produção e as telas pequenas dos televisores para apresentar seus textos em cenários limitados às salas de estar, cozinhas, escritórios e salas de aula, incluindo, no máximo, três ou quatro personagens em um enredo ou cena. (Valenzi, *ibidem*, p. 23).

Assim sendo, neste começo da televisão, quando ela estava se tornando cada vez mais popular, era mais rentável produzir *sitcoms*, mesmo com a maior parte dos pilotos produzidos fossem apenas variações de programas feitos anteriormente. Com tudo isso, “a televisão perdeu sua credibilidade junto às classes consideradas cultas” (Valenzi, *idem*).

2.1. Série e Narrativa

De acordo com Arlindo Machado (2001, pg. 84), hoje em dia existem três tipos principais de narrativas seriadas na televisão. Para um maior foco em nosso *corpus*, porém, analisaremos apenas a primeira delas, que é a que melhor se relaciona com a série *Heroes*:

No primeiro caso, temos uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que se sucede(m) mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos. É o caso dos teledramas, telenovelas e de alguns tipos de séries ou minisséries. Esse tipo de construção se diz teleológico, pois ele se resume fundamentalmente num (ou mais) conflito(s) básico(s), que estabelece logo de início um desequilíbrio estrutural, e toda evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio perdido, objetivo que, em geral, só se atinge nos episódios finais (Machado, 2001, pg. 84).

No caso de *Heroes*, isso fica bem claro quando se analisa o desequilíbrio vivido por pessoas “normais” que desenvolvem habilidades incomuns aos humanos em geral. Enquanto parte dos heróis busca utilizar seus poderes para ajudar (ou atrapalhar) outras pessoas, alguns ainda buscam voltar ao equilíbrio original, seja fingindo que tal habilidade não existe, ou ainda tentando encontrar uma maneira de “perdê-la”.

Aqui também é importante salientar que *Heroes* não pode ser considerado um *seriado*, seguindo *stricto sensu* a definição dada por Renata Pallottini, Professora Doutora da Universidade de São Paulo (1998):

[Seriado é a] ficção televisiva contada em episódios, que têm unidade relativa suficiente para que possam ser vistos independentemente e, às vezes, sem observação de cronologia de produção. (1998, p. 32)

Heroes ficaria, então, classificado como *série*, gênero por ela explicado ao falar da minissérie:

[...] história [...] mostrada em episódios, em seqüência, cujo conhecimento total é necessário à apreensão do conjunto de tal forma que, muitas vezes, [...], os capítulos são precedidos de resumos dos acontecimentos anteriores. (1998, p. 53)

Outra característica das séries que também podemos encontrar em *Heroes* é o “intervalo comercial”. De acordo com Machado (2001), o intervalo comercial

surgiu, muito provavelmente, por razões de natureza econômica, imposto pelas necessidades de financiamento na televisão comercial, e talvez essa seja a razão dele ser tão mal compreendido. [...] Mas a sua função estrutural não se limita apenas a um constrangimento de natureza econômica. Ele tem também um papel organizativo muito preciso, que é o de garantir, de um lado, um momento de “respiração” para absorver a dispersão e, de outro, explorar ganchos de tensão que permitem despertar o interesse da audiência, conforme o modelo do corte com *suspense*, explorado na técnica do *folhetim* (2001, p. 87-88)

Machado ainda complementa a importância do comercial, ao dizer que

se os intervalos que fragmentam um programa de televisão fossem suprimidos e os vários capítulos diários fossem colocados em continuidade numa mesma seqüência, o interesse do programa provavelmente cairia de imediato, uma vez que ele foi concebido para ser decodificado em partes e simultaneamente com outros programas (2001, p.88)

Outra importante característica que podemos encontrar na série em questão é a narrativa. De acordo com Anna Maria Ballogh, Livre-Docente da Universidade Paulista (2002), ao explicar a narratologia (Estudo das Narrativas), existem algumas características que um objeto cultural precisa possuir para poder constituir uma narrativa:

- Tem que ser finito (começo, meio e fim), com partes nas quais se configura gradualmente um efeito de sentido.

- É necessário haver um esquema mínimo de personagens: protagonista vs. Antagonista, bandido vs. Mocinho, etc.
- É necessário que esses personagens tenham algum tipo de qualificação para as ações que realizam ao longo da história. Ex.: Bandido malvado vs. Mocinho bondoso.
- É necessário que os personagens realizem ações que dão andamento à história, mostrando as relações entre eles. Ex.: Bandido ataca mocinho.
- É necessário que haja uma temporalização perceptível na oposição entre um “momento anterior” e um “momento posterior” e que implique numa transformação dos conteúdos presentes na história. Ex.: Bandido ataca Mocinho que depois prende o Bandido.

Podemos ver, então, que *Heroes* é uma série derivada dos antigos filmes em seqüência. Possui características do gênero série: capítulos interligados e que possuem seqüência lógica; presença de comerciais para uma maior absorção da dispersão do público; e elementos que o classificam como narrativa.



CAPÍTULO 03
A CULTURA DE MASSAS

"I walked through fire and I didn't get burned"

Claire Bennet – Episódio 01 – *Genesis*

Por uma questão de foco, o tema Cultura de Massas não será aprofundado neste capítulo. As noções básicas que aqui estão inseridas são apenas uma leitura superficial do tema que será tratado – em alguns aspectos – mais profundamente no Capítulo 05.

Torna-se muito difícil falar de televisão nos tempos atuais sem falar de Cultura de Massas ou de Indústria Cultural. Segundo Edgar Morin em seu livro *Cultura de Massas no Século Vinte (O Espírito do Tempo)*, Cultura de massas é algo

produzido segundo as normas maciças da fabricação industrial, propaganda [sic] pelas técnicas de difusão maciças (que um estranho neologismo anglo-latino chama de *mass-media*), destinando-se a uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade (classes, família, etc). (Morin, 1967, p. 16)

Já a Indústria Cultural pode ser descrita como o conjunto de

empresas e instituições que trabalham com a produção de projetos, canais, jornais, rádios, revistas e outras formas de descontração, baseadas na cultura, visando o lucro. Sua origem se deu através da sociedade capitalista que transformou a cultura num produto comercializado. (Site Brasil Escola).

Essa Cultura é o que norteia hoje a maior parte – para não dizer a totalidade – dos programas que assistidos na televisão. A sobrevivência de uma série, porém, depende muito da análise da audiência. Morin diz que o sistema privado – aquele que financia a produção de itens da Cultura de Massas – procura sempre agradar ao público, pois somente assim há retorno (Ibidem, p. 26). Muitos intelectuais deixaram de assistir televisão em seu promissor começo justamente por essa banalização que ocorre desde aquela época (Valenzi, 2003, p. 23). Morin ainda diz que

O sistema privado quer, antes de tudo, agradar ao consumidor. Ele fará tudo para recriar, divertir, dentro dos limites da censura. [...] O sistema privado é vivo porque é divertido. Quer adaptar sua cultura ao público (1967, pg. 26)

Ou seja, uma série precisa agradar, ou será cancelada. Mesmo se existir um pouco de sucesso, mas não for o suficiente, a série corre o risco de não existir mais. Algumas vezes, porém, os fãs de determinada série não aprovam seu cancelamento. Em alguns raros casos, eles conseguem reverter isso. Paulo Gustavo Pereira comentou, em sua palestra sobre *Heroes*, sobre uma série que conseguiu reverter o cancelamento. *Jericho* não estava dando audiência o suficiente, sendo então anunciado seu cancelamento. Os fãs, porém, se mobilizaram e passaram a

mandar potes de geléia de amendoim para os produtores. Uma frase-trocadilho o acompanhava: “Are you nuts?” (“Vocês estão loucos?”), sendo que o termo em inglês “nuts” tanto serve para traduzir “amendoim” quanto para o adjetivo “louco”. No fim, foram tantos pedidos pelo retorno dela, que os produtores repensaram sua decisão, dando a *Jericho* mais uma chance. Casos como esse, porém, são raros. (Informação Verbal¹⁰)

Mas, como podemos avaliar hoje se uma série tem ou não sucesso? Um dos grandes desafios que existem agora é a questão do *streaming*, i.e., exibição de episódios pela internet, sem a necessidade de baixá-los. Infelizmente para muitas séries, ele ainda não conta pontos na audiência. Muitos diretores e produtores hoje reclamam dessa situação, como foi possível ver na entrevista com Tim Kring, criador e produtor da série *Heroes* – nosso *corpus* -, onde ele chamou as pessoas que assistiam a série pela televisão de “bobos e imbecis”:

(Histórias serializadas são) uma forma muito complicada de contar histórias em redes de TV atualmente, em razão do advento dos DVRs e da transmissão *streaming*. A fórmula exige que você esteja diante da TV. Mas agora você pode assistir na hora em que você quiser, onde você quiser e como você quer ver, e todas estas formas são melhores do que assistir quando vai ao ar. Então, assistir ao vivo virou coisa de bobos e imbecis que não sabem como assistir de uma outra forma melhor. (Site TeleSéries¹¹)

Apesar de toda a polêmica que esta declaração gerou, não podemos deixar de ver certa lógica por detrás dela. Para a Cultura de Massas e a Indústria Cultural, porém, isso não modifica tanto assim a questão dos lucros. Contanto que uma série continue mantendo determinado nível de audiência e vendendo os produtos licenciados, pouco lhe importa a mídia utilizada. Pode-se até mesmo dizer que a utilização de mídias não-convencionais pode ser proveitosa para ela, visto que a renda gerada por estes produtos pode até mesmo ultrapassar a renda de uma série de mídia única.

¹⁰ Palestra Realizada na Livraria Cultura no dia 25 de Setembro de 2009.

¹¹ Fonte: <http://teleseries.uol.com.br/atencao-fas-de-heroes-tim-kring-esta-perdido/>

A stylized sun with a human-like face, featuring a wide smile and eyes. The sun is surrounded by bright, jagged rays. The background is dark with a subtle pattern of small white dots, resembling a starry sky. The text is centered over the sun's face.

PARTE 03

HEROES



CAPÍTULO 04
HEROES COMO SÉRIE

“This individuals will not only save the world, but change it forever”

Prólogo – Episódio 01 – “Genesis”

Heroes é um seriado norte-americano criado por Tim Kring em 2006. Sua premissa era simples: Pessoas comuns com habilidades incomuns¹². Mesmo não sendo uma premissa original, era algo que, no momento de sua concepção, não se encontrava paralelos na televisão. Com a necessidade do ser humano de viver projetivamente aventuras por meio da televisão, não demorou muito tempo até que a série se tornasse um fenômeno e alcança-se um elevado *status*, ganhando prêmios e batendo altos índices de audiência.

Podemos dizer que quatro fatores auxiliaram *Heroes* a se tornar tal fenômeno: Uma história bem estruturada; um elenco engajado; efeitos especiais de excelente qualidade e a necessidade das pessoas de voltarem a acreditar em heróis. Como abordamos no capítulo 01, as pessoas estavam desiludidas e pessimistas depois do 11 de setembro. Por mais que o herói humanizado e o anti-herói viessem em programas diversos, faltava um herói mais pautável, ainda que possuísse as características novas do imaginário popular.

Os super-heróis em *Heroes* são pessoas comuns, que descobrem ter habilidades especiais, mas estas habilidades não são o foco na série. O foco está no que estas habilidades fazem com as pessoas. Mais do que um sentimento moral as levando a “salvar o mundo”, elas procurarão cada uma de sua forma, utilizar estas habilidades no que acham melhor, seja isso bom ou mal.

Heroes inovou ao trabalhar o conceito de volumes em suas temporadas. A série não passou apenas a ser dividida em temporada, como todas as outras, mas também passou a dividir as temporadas em grupos menores, com arcos menores. Isso ocorreu principalmente depois da segunda temporada que, por causa da greve dos roteiristas¹³, teve a quantidade de capítulos reduzida.

Um volume é como se fosse um capítulo em um livro, com começo, meio e fim, mesmo que interligado ao volume anterior e ao sucessor. A principal

¹² *Ordinary People with extraordinary abilities*, em tradução nossa.

¹³ A Greve de Roteiristas durou três meses, indo de 05 de Novembro de 2007 à 13 de Fevereiro de 2008. Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u371850.shtml>

característica é o sentido de unidade ou tema, que darão o tom dos episódios. Os volumes de *Heroes* são os seguintes:

PRIMEIRA TEMPORADA	<i>Gênesis</i>
SEGUNDA TEMPORADA	<i>Generations</i>
	<i>Villains</i>
TERCEIRA TEMPORADA	<i>Fugitives</i>
	<i>Redemption</i>

Segue-se agora uma delimitação da primeira temporada:

4.1. PRIMEIRA TEMPORADA E PRIMEIRO VOLUME

4.1.1. Núcleos

A primeira temporada é até hoje considerada a melhor de todas, tanto pelos fãs, quanto pela crítica. Tendo alcançado uma média de 14 milhões de telespectadores por episódio, transformou os atores em astros e se tornou um fenômeno.

Ela começa apresentando alguns personagens que descobrirão ser o novo patamar da evolução humana. Tal evolução ocorre nos genes da pessoa (sendo hereditária), e faz com que elas desenvolvam alguma habilidade que normalmente não possuiriam. Habilidades estas que variam de pessoa para pessoa, assim como a idade em que elas se apresentam¹⁴.

¹⁴ Para um maior detalhamento de cada habilidade, no anexo III há uma tabela de todos os personagens com poderes e o que cada um faz.

Assim sendo, existem pequenos núcleos de personagens – todos interligados de alguma forma, por mais que isso não transpareça nos primeiros episódios -, que podem ser classificados da seguinte forma:

4.1.1.1. Núcleo Petrelli

Peter Petrelli é um enfermeiro de Nova York que acredita estar destinado a algo maior. O começo do primeiro episódio é, inclusive, um de seus sonhos, onde ele se vê voando pela cidade. Peter irá descobrir, com o desenvolver da série, que seu poder é o de copiar as habilidades de outras pessoas. Para isto, basta estar ao menos uma vez próximo a uma delas e depois de lembrar-se do que sentiu quando ali estava.

No começo da temporada, descobrimos que seu pai morreu há seis meses e que sua mãe, **Ângela Petrelli**, está se sentindo ainda arrasada. Ângela, por mais que não pareça, sabe muito mais do que chega a transparecer nesta temporada. Com o desenrolar dos acontecimentos, descobre-se que ela faz parte de uma organização chamada simplesmente de **Companhia** (*Company*) que vigia as pessoas com poderes, colocando-lhes chips de monitoramento ou, em casos mais graves e extremos, trancando-os de acordo com o nível de periculosidade.

Além de Peter e Ângela, também temos – na primeira temporada – **Nathan Petrelli**, que é um ambicioso candidato ao Congresso. Por mais que também tenha uma habilidade (ele pode voar), procura escondê-la ao máximo, assim como a de Peter. Mesmo tendo boas intenções, Nathan acaba se envolvendo em intrigas por conta de sua ambição de chegar ao Congresso, ao ponto de se envolver com **Daniel Linderman**, um mafioso que também faz parte da Companhia.

4.1.1.2. Núcleo Bennet

Claire Bennet é uma líder de torcida que descobre ter regeneração celular espontânea, ou seja, ela se cura de qualquer ferimento, por mais mortal que este seja¹⁵, se tornando indestrutível e, possivelmente, imortal.

Claire é filha adotiva de **Noah Bennet**, conhecido como o **Homem de Óculos de Armação Grossa**¹⁶. Noah é um agente da Companhia, provavelmente o mais fiel às suas políticas. Tanto que quando o mandam adotar Claire, que havia escapado de um incêndio, ele não pensa duas vezes e acata a ordem. Por conta deste seu trabalho, ele acaba por ligar-se a quase todos os personagens – direta ou indiretamente.

Com o passar da temporada, descobre-se mais sobre os pais biológicos de Claire: **Meredith Gordon**, uma mulher ambiciosa que pensava que a filha estava morta, já que há dezesseis anos, por causa da Companhia, ela descontrolara seus poderes e colocara fogo no apartamento em que vivia com a filha. O Pai biológico de Claire é Nathan Petrelli, ligando o Núcleo Bennet ao Núcleo Petrelli. Além disso, é Peter quem salva Claire quando ela é ameaçada.

4.1.1.3. Núcleo Sanders

Niki Sanders é uma *stripper*, que trabalha pela internet para poder sustentar a si mesma e ao seu filho **Micah Sanders**. Niki possui um distúrbio de personalidade, fazendo com que ela possua uma segunda *persona* chamada **Jéssica**. Descobre-se, com o passar da temporada, que Jéssica era a irmã adotiva mais velha de Niki, que morreu quando o pai, bêbado, acabou estrangulando-a.

O poder de Niki - super-força – acaba, então, só sendo “ativado” por Jéssica, que a protege, assim como protege Micah. Já o garoto também possui uma

¹⁵ No Episódio 17 “Amor de Pai” (*Company Man*), ela chega a se regenerar de uma explosão nuclear, em uma das cenas mais bem feitas de *Heroes*.

¹⁶ “Horn-Rimmed Glasses”, no original.

habilidade: a de se comunicar com equipamentos e fazê-los funcionar como ele deseja.

Além dos dois, **D.L. Hawkins** também faz parte deste núcleo, sendo marido de Niki e pai de Micah. No começo da temporada, D.L. está foragido, já que é acusado de ter roubado dinheiro da Máfia, mais precisamente de Linderman. Entretanto, ele posteriormente retorna à família, até descobrir que foi Jéssica quem roubou o dinheiro.

4.1.1.4. Núcleo Hiro Nakamura

Hiro Nakamura é um simpático japonês fã de quadrinhos e séries consideradas *geek*¹⁷. Hiro é o único personagem que sempre tem certeza de sua posição de herói por sua influência dos quadrinhos.

Com seu poder de viajar através do tempo, Hiro vê a explosão que acontecerá em Nova York dali algumas semanas (arco principal da primeira temporada). A partir desse momento, ele fará todo o possível para impedi-la. Junto de **Ando Masahashi**, seu melhor amigo que – mesmo sem poderes – procurará ajudar Hiro da melhor forma possível.

4.1.1.5. Núcleo Isaac Mendes

Isaac Mendes é um pintor de Nova York que, quando drogado, consegue pintar o futuro. Ele é um dos personagens-chave da série, mesmo tendo morrido no final da primeira temporada, pois seu poder de desenhar o futuro interliga a maior parte dos personagens.

Isaac namora **Simone Deveaux**, uma vendedora de arte. Simone é filha de **Charles Deveaux**, que está em coma, morrendo. O enfermeiro que cuida dele em casa é, inclusive, Peter Petrelli. Simone terá um triângulo amoroso com Peter e Isaac, o que acaba resultando em sua morte: Quando os dois estão brigando no

¹⁷ *Geek* é um termo em inglês para designar os *nerds* ou CDFs, ou seja, estudiosos, inteligentes além do comum e que normalmente gostam de ficção científica. As séries *geeks* mais aclamadas são *Star Trek* e os filmes de *Star Wars*.

ateliê de Isaac, Peter fica invisível. Isaac ouve um movimento atrás de si e atira, acertando Simone que havia acabado de chegar.

4.1.1.6. Núcleo Parkman

Matt Parkman é um policial de Los Angeles que descobre que pode ler mentes ao ouvir os pensamentos de **Molly Walker** que havia perdido os pais. Como o FBI estava investigando a morte dos pais de Molly, e Matt ouve os pensamentos da detetive mencionando um nome, acaba sendo preso e acusado de ser **Sylar**.

Depois de conseguir provar para a **Detetive Audrey Hanson** que não era o assassino, recebe o convite dela para se unir a investigação sobre Sylar. Com o desenrolar da temporada, descobrimos que Sylar é o vilão da série, e que ele mata pessoas com habilidades especiais para poder roubar seus poderes.

Matt é casado com **Janice Parkman**, mas o casamento não está dando certo. Mesmo depois dela saber que está grávida, Matt descobre que Janice o havia traído, levando-o a duvidar da paternidade do bebê.

Com Matt e Audrey investigando Sylar, logo descobrem alguém que alguém pode ser este assassino: **Ted Sprague**, que possui a habilidade de controlar radioatividade. Esta habilidade acaba por causar a morte da esposa de Ted, o que o deixa frustrado e deprimido. Ao descobrir que Matt também havia sido abduzido uma vez para a *Companhia*, Ted arma um plano junto de **Hana Gitelman**, que intercepta, gera e interpreta transmissões eletrônicas. Juntos, ele e Matt vão atrás de Noah Bennet.

4.1.1.7. *The Company* (A Companhia)

A Companhia é um dos maiores mistérios em *Heroes*. Ela seqüestra pessoas, dentre as quais algumas são presas e outras são liberadas, embora com duas pequenas marquinhos no pescoço. Esta organização parece ser interligada com todos os acontecimentos importantes da série. Não se sabe, na primeira temporada, quem é seu líder ou quem trabalha com ela, salvo algumas exceções.

Uma delas é Noah Bennet. Como o protocolo da *Companhia* exige que se trabalhe em duplas sob a orientação “um de nós, um deles” (ou seja, um humano comum e uma pessoa com habilidades especiais), conhecemos dois parceiros de

Noah. O primeiro deles é **O Haitiano** (Figura 09), seu parceiro durante o período da primeira temporada, com o poder de manipular memórias e anular outros poderes. O segundo parceiro de Noah, **Claude Rains**, é na verdade um antigo parceiro, anterior ao Haitiano. Claude consegue ficar invisível e fugiu da Companhia anos atrás. É Claude quem vai, inclusive, ensinar Peter a controlar seus poderes e “acessar” o poder que quiser.

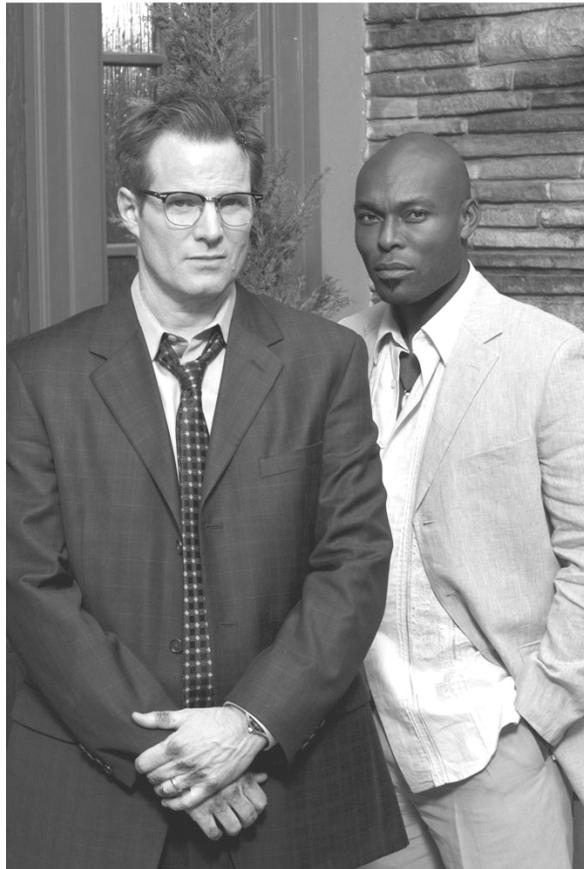


FIGURA 09 – Noah Bennet e o Haitiano. Fonte: Site Heroes Brasil.

Além deles, sabemos que Angela Petrelli (mãe de Peter) e **Kaito Nakamura** (pai de Hiro) estão entre os fundadores da Companhia. É Kaito, inclusive, quem entregou a bebê Claire para Noah. Ainda como fundadores, temos Linderman e Charles Deveaux, além de **Thompson** – sendo este último o superior direto de Noah.

4.1.1.8. Núcleo Sylar e Suresh

Sylar é o vilão da série. Assim como Niki Sanders, porém, podemos dizer que ele tem uma segunda personalidade. Seu verdadeiro nome é Gabriel Gray, que é encontrado por **Chandra Suresh**, um geneticista que procura provar que existem pessoas com habilidades especiais. A mãe de Sylar, **Virginia Gray**, sempre lhe disse o quanto ele precisava ser “especial”. Quando Chandra conhece Gabriel, eles fazem uma porção de testes para averiguar se ele tinha alguma habilidade especial. Quando não encontram nenhuma, Chandra diz que deve ter se equivocado. Gabriel então rouba de Chandra o endereço de uma das pessoas com algum poder em potencial. Ao descobrir **Brian Davis**, ele o mata e expõe seu cérebro para aprender sobre o poder.

A verdadeira habilidade de Sylar é, na verdade, o conhecimento intuitivo. Basta-lhe olhar para alguma coisa para saber sobre seu funcionamento. Ao expor o cérebro, ele consegue entender como este funciona para cada poder, conseguindo assim reproduzi-lo.

Quando Chandra descobre que Sylar está matando as pessoas de sua lista, tenta impedi-lo, o que faz com que seja morto pelo vilão.

Na Índia, **Mohinder Suresh**, filho de Chandra, descobre que seu pai morreu e decide, então, ir em busca do porquê. Como Mohinder também é um geneticista, passa a tentar comprovar a teoria de seu pai. Mas, assim que chega aos Estados Unidos, descobre que há uma outra pessoa no apartamento. Esta pessoa se revela Noah Bennet, visto que a Companhia estava atrás de Chandra por causa de sua pesquisa.

Tentando continuar a pesquisa de seu pai, Mohinder se muda para o apartamento, onde conhece **Eden McCain**, agora sua vizinha. Desde o começo, ela é solícita e procura auxiliá-lo em tudo. Na verdade, Eden é empregada da Companhia, e quer acompanhar os progressos de Mohinder. Seu poder é o da

persuasão, ou seja, tudo o que ela diz é acatado pelo ouvinte como uma ordem, e prontamente obedecido¹⁸.

Eden ajuda a capturar Sylar, com o decorrer da série, e decide fazê-lo se suicidar ao colocar um revólver dentro da cela especial em que o vilão está preso. Sylar, porém, é mais forte. Ele consegue, com seus poderes, quebrar o vidro especial da sala e prender Eden. Mas, antes que ele consiga abrir seu cérebro, Eden pega o revólver e atira na própria cabeça, evitando que ele copie seu poder.

4.1.2. Arcos

Ao comparar a estrutura de uma novela a uma árvore, Renata Pallottini caracteriza uma imagem que também se enquadra no conceito de série presente em *Heroes*:

As raízes, escondidas sob a terra, correspondem às concepções básicas do autor, à sua filosofia e visão do mundo, sua ideologia; o tronco é a história central, aquela que, na sinopse, é a coluna mestra, a espinha dorsal; e os ramos, sempre muitos, são as conseqüências da história central, as outras histórias, linhas de ação, conflitos menores, secundários. (Pallottini, 1998, p.59)

Tendo em vista a presença desta estrutura na série em questão, seguem-se abaixo as divisões das histórias, em seus respectivos arcos ou “galhos”:

Pode-se dizer que o arco principal é a explosão da “bomba atômica” em Nova York. Essa explosão está interligada com todos os outros arcos, uma vez que causa alguns arcos e é causada por outros.

A primeira pessoa que toma conhecimento dela é Hiro Nakamura, quando acidentalmente viaja cinco semanas no futuro. Ao voltar para o tempo presente, ele passará a tentar evitá-la a todo custo. Com a ajuda de uma revista em quadrinhos chamada *9th Wonders*, escrita por Isaac Mendes, que conta tudo o que acontece na

¹⁸ Tanto que há uma cena interessante nos quadrinhos, onde ela vira para sua madrasta e diz: “Por que você não morre?”, fazendo com que a madrasta tenha uma parada cardíaca.

história do próprio Hiro, ele partirá do Japão atrás de sua “missão”, juntamente com Ando. Esse se torna, portanto, o primeiro arco secundário.

Paralelamente, Peter está no metrô com Mohinder Suresh, tentando provar a ele que existem pessoas com poderes especiais (e tentando levá-lo até Isaac, que foi seqüestrado pela Companhia), quando o tempo pára. O responsável por isso é Hiro, mas sua versão do futuro (Figuras 10 e 11), que vem deixar uma mensagem para Peter: “Salve a líder de torcida, salve o mundo!”¹⁹, mote que se torna o segundo arco secundário. A importância de salvar a líder de torcida, Claire, é a seguinte: se Sylar roubar seu poder, será invencível; com isso, Hiro não poderá matá-lo e Sylar, futuramente, explodirá – causando o desastre presenciado por Hiro quando viajou cinco semanas à frente de seu tempo.



FIGURAS 10 E 11 – Hiro do presente (esq.) e Hiro do Futuro (dir.). Fonte: Site NBC.

Depois que Peter consegue salvar Claire e absorve seu poder, ele entra em coma. Neste coma, ele tem um sonho precognitivo: ele vê que quem explodirá, na realidade, não será Sylar, mas sim o próprio Peter (Figura 12). Com isso, quando ele acorda, se afasta de todo mundo, procurando ficar longe de todos para que, caso ele exploda, ninguém saia ferido. É quando ele esbarra em Claude, que vive invisível pela cidade. Ao copiar acidentalmente o poder de Claude, Peter insiste para que ele – que aparecia em seu sonho – o ensine a dominar seus poderes. Depois de muita insistência, Claude assente. E aqui começa o terceiro arco secundário.

¹⁹ *Save the cheerleader, save the world!*



Figura 12 – Peter Petrelli explodindo em um sonho pré-cognitivo. Fonte: Site Heroes Wiki.

Já Linderman quer que Nathan vença a eleição, pois o mundo precisará de um líder depois da explosão nuclear. Descobrimos, assim, que a Companhia não apenas sabia da explosão, mas estava fazendo de tudo para que ela acontecesse. Quando Nathan, inclusive, interpela Linderman acerca disso, este responde que seria apenas 0.07% da população que morreria. Este se torna mais um arco secundário.

Para que a eleição possa ser controlada, Linderman conta com Micah para fazer com que todas as urnas votem em Nathan, mas Niki e DL nunca deixariam isso acontecer. Por isso, Linderman os manipula. Quando isso não dá mais certo, “seqüestra” Micah usando **Candice Wilmer**, que possui a habilidade de criar ilusões e “se transforma” em Niki. Mesmo quando Micah descobre que ela não é a mãe dele, ele precisa ficar e ajudar no plano, já que Candice diz que poderia fazê-lo ver coisas que o enlouqueceriam.

Com o filho seqüestrado, sofrendo chantagens e sendo perseguidos, Niki e DL tomam a única decisão que os libertaria de Linderman: decidem mata-lo. Este embate se torna mais um arco secundário.

O arco final termina com todos no Kirby Plaza, um hotel em Nova York (Figura 13). Peter tem medo de descontrolar seus poderes, pois acha que é isso que acarretará a explosão.



Figura 13 – Escultura na frente do Kirby Plaza em Nova York, Sylar a esquerda e Peter a direita.
Fonte: Site Heroes Wiki.

Enquanto Niki e DL conseguem matar Linderman no hotel, Matt e Mohinder tentam encontrar o rastreador de pessoas especiais que a Companhia mantém no mesmo prédio. Eles descobrem então que o rastreador, ao invés de um computador, é Molly Walker. Com a ajuda de Niki, Micah e DL, eles conseguem matar Thompson e sair do hotel, mas DL é gravemente ferido.

Enquanto isso, Peter e Noah firmam um acordo: se Peter perder o controle, Noah atirará em Peter para que ele não exploda. Quando Sylar aparece, porém, a primeira coisa que faz é atirar Noah violentamente contra um prédio, quebrando seu braço. Sylar começa a sufocar Peter usando seu poder de telecinesia, quando Matt aparece e atira algumas vezes contra o vilão Mas Sylar não só pára as balas, como também as lança em direção a Matt.

Mohinder, Niki, DL, Molly e Micah saem do prédio. Quando Niki vê Sylar, que havia pegado um táxi e batido em Peter com ele, arranca o objeto das mãos de Sylar, fazendo com que o vilão caia no chão e liberte Peter.

Peter então começa a espancar Sylar, que começa a rir. A verdade era que Sylar pretendia que Peter ficasse nervoso e, com isso, começasse a perder o controle dos poderes, brilhando radiativamente. É quando Sylar conta seu

verdadeiro plano: fazer Peter ser o vilão e tornar-se, ele, o herói. Antes que Sylar possa fazer alguma coisa, porém, Hiro se teleporta e transpassa Sylar com a espada. Peter chega a pedir para o japonês matá-lo e, assim, impedir a explosão, mas Sylar manda Hiro telecineticamente para longe em seu último ato. Hiro quase bate em um prédio distante, evitando por pouco o acidente ao se teletransportar.

Parece então que mais nada pode impedir Peter de explodir. É quando surge Claire correndo. Ela vai até Noah e pega a arma, indo em direção a Peter. Ela reluta em atirar, mesmo ele implorando que ela faça isso. No último momento, Nathan aparece, mostrando que mudou de idéia quanto a aceitar a explosão. Segue-se então o seguinte diálogo:

Nathan: Existe outra solução, Claire.

Peter: Não, eu não posso te deixar morrer também!

Nathan: Você salvou a líder de torcida para que pudéssemos salvar o mundo.

Peter: Eu te amo, Nathan.

Nathan: Eu também amo você.

Nathan, então, abraça Peter; e os dois voam para longe. Todos ficam observando o céu, até o momento em que ocorre a explosão.

Considerando-se a trama principal (intitulada “Como parar um homem explosivo”) como centro da primeira temporada ao qual todas as sub-tramas se ligam, podemos representar graficamente esta temporada de *Heroes* da seguinte forma:



Obviamente, esta é uma esquematização simplificada, não podendo explicar com riqueza de detalhes todo o entrosamento da trama ou outras ações perpendiculares – tais quais a morte de Isaac por SyLAR, em que ele finalmente se torna um “herói”, pois consegue pintar em um quadro a forma de matar o assassino do futuro. Infelizmente, por uma questão de foco, não podemos nos alongar tanto.

Ainda assim, entretanto, é possível ver como tal quantidade de tramas e sub-tramas iria se complicar nas temporadas seguintes. Como o primeiro volume é muito mais rico em todos os aspectos de análise, não nos aprofundaremos nos demais volumes da série, com exceção da análise de audiência deles. Portanto, segue-se abaixo algumas delimitações dos temas abordados:

- Segunda Temporada:

Se chama “Generations”. Trata sobre as ações das gerações passadas e como elas podem influenciar o futuro da geração seguinte. Mostra mais informações sobre a Companhia. O Arco Principal é a liberação do vírus Shanti, que matou a irmã de Mohinder no passado e que há o risco de matar mais pessoas no presente.

- Terceira Temporada:

É dividida em dois volumes. O primeiro se chama “Villains” e trata do lado sombrio que existe dentro de cada pessoa, por melhor que ela seja. O Arco Principal é evitar a destruição da Terra, imagem pintada por Usutu, um precognitivo como Isaac. Essa destruição será causada por todas as pessoas possuírem poderes, já que uma empresa está produzindo uma droga que gera poderes sintéticos.

O segundo volume se chama “Fugitives” e trata da fuga e caça as pessoas com poderes, já que Nathan decidiu que é um risco a todos que existam pessoas com habilidades. Seu arco principal é justamente os dois lados desta “batalha”: As pessoas com poderes fugindo e/ou lutando contra o sistema, e o sistema tentando caçá-las. Demonstra que o medo é a pior característica do ser humano.

Não nos adentraremos na quarta temporada por ela ainda estar em exibição e não ser possível assim analisar seus arcos.

7.2. Contexto Histórico

Heroes foi lançada num momento em que as pessoas precisavam voltar a acreditar em heróis. Com o aniversário de cinco anos da queda das Torres Gêmeas do World Trade Center e a “Guerra Contra o Terror” de Bush, pessoas que eram “diferentes” das demais não se sentiam seguras ou mesmo aceitas. A série é, na verdade, sobre aceitar quem se é e seu papel no mundo, como diz o personagem Zach para a personagem Claire.

Com isso, a volta lenta da esperança nos super-heróis fez com que a série virasse um fenômeno em pouco tempo. Já no ano seguinte, não só a greve dos roteiristas fez com que a série aparentemente perdesse seu rumo, mas o começo do uso de *streaming*, junto com o lançamento do iPhone fizesse com que assistir a uma série na televisão, no horário estipulado pela emissora, fosse considerado ultrapassado e com isso a audiência da televisão teve uma grande queda, enquanto os índices de downloads ilegais aumentassem, afinal 2007 pode ser considerado o “ano da internet” com lançamentos como o Orkut.

Já em 2008, houve o ápice da esperança de um futuro melhor nos Estados Unidos: Mesmo com toda a crise mundial, há a eleição do primeiro presidente negro da história dos Estados Unidos. Obama trouxe um discurso de paz que o país necessitava, mas infelizmente isso foi contra as ações que ocorriam na série, já que começava o volume de “*Fugitives*”, onde as pessoas com poderes são caçadas por órgãos do governo, o que não condiz com as políticas do novo presidente.



FIGURA 14 – Obama e Homem Aranha. Fonte: Site Omelete.



CAPÍTULO 05
CULTURA DE MASSAS EM HEROES

“The hero learns quickly who can comprehend and who merely stands in your way”

Mohinder Suresh – Episódio 07 – Nada a Esconder

Como já adiantado no capítulo 03, *Heroes* faz parte de uma Cultura de Massas, assim como qualquer outro produto de nossa Indústria Cultural. Assim sendo, feita para dar lucro aos patrocinadores e anunciantes. Com isso, uma série de fatores e características dos programas desta cultura fazem parte da estrutura da série. Alguns serão analisados agora, outros deixamos para um maior aprofundamento deste assunto por parte de algum comunicólogo ou sociólogo futuramente.

5.1. *Heroes* como pertencente à Cultura de Massas

Heroes é, acima de tudo, um produto da Indústria Cultural. A série pertence, portanto, à Cultura de Massas, sendo concebido em função de algumas receitas-padrão, mas com uma personalidade própria (Morin, 1967, p.28). Ele também segue a evolução natural que Morin diz que o cinema americano sofreu na década de 30/40, ou seja,

as intrigas se registram dentro de quadros plausíveis. O cenário confere todas as aparências da realidade. O ator se torna cada vez mais “natural” até aparecer não mais como um monstro sagrado executando um rito, mas como um sósia exaltado do espectador ao qual este está ligado por semelhanças e, simultaneamente, por uma simpatia profunda (ibidem, p. 96)

Assim sendo, *Heroes*, como outros programas, possui determinadas características típicas deste tipo de “produto”. Exemplo disso é a erotização de algumas personagens (o que fica até mesmo óbvio em uma personagem como Niki Sanders, que é uma *stripper*). Como Morin define,

[o erotismo] difundiu-se no conjunto do consumo imaginário: não há praticamente, filmes sem “*deshabillés*”, não há *comics* sem heroína de decote picante (ibidem, p. 128).

Essa é uma das características que mais se modificaram nos seriados de super-herói na televisão ao longo do tempo. Se antes tínhamos a mocinha que precisava, episódio após episódio, ser salva pelo galã, agora temos heroínas fortes – ou não – que muitas vezes chegam a salvar o mocinho. Junto com a Revolução Sexual e a modificação dos trajes femininos, os uniformes - ou roupas comuns, no caso dos personagens de *Heroes* – passaram por um quase *strip-tease*. As pernas

ao pouco foram sendo mostradas, os cabelos desfizeram-se, ficando normalmente soltos e os decotes aumentaram (idem). Além disso, foi criada a *Good-bad girl* que

tem a aparência de uma vagabunda ou de uma vamp, mas o filme nos revela que ela tem uma alma cândida, um coração que só procura o grande amor (ibidem, p. 151)

Este tipo de personagem pode ser visto, por exemplo, em Claire Bennet e na já citada Niki Sanders, como demonstrado nas fotos abaixo:



FIGURA 15: Claire Bennet (Hayden Panettiere)
 FONTE: Site Next to Heroes.



FIGURA 16: Niki Sanders (Ali Larter)
 FONTE: Site NBC.

5.2. Os Olímpianos e *Heroes*

Como todos os programas que podemos encontrar hoje, assim como os filmes e qualquer outro produto da Cultura de Massas, *Heroes* também lançou seus atores ao âmbito dos Olímpianos.

A palavra Olimpianos surgiu pela primeira vez com Henri Raymond, mas foi trabalhada por Edgar Morin no livro “Cultura de Massas do Séculos XX: O Espírito do Tempo”. Como cada vez mais as pessoas procuram saber sobre os artistas que participam de suas vidas toda semana, acabam elevando fatos do cotidiano dos famosos “à dignidade de acontecimentos históricos [mesmo que sejam] acontecimentos destituídos de qualquer significação política” (ibidem, p. 111).

De acordo com Morin, “esse novo Olimpo é, de fato, o produto mais original do novo curso da cultura de massa” (ibidem, p. 112). E essa fixação com os artistas chega a ser, muitas vezes, absurda²⁰. Podemos exemplificá-la, em *Heroes*, com a página de vídeos do ator Milo Ventimiglia, interprete do protagonista Peter Petrelli. Tal página, disponível no YouTube, tem vídeos que ele costuma chamar de *random* (aleatório), onde podemos vê-lo dirigindo na neblina, tomando café, regando o jardim, se divertindo com os amigos ou mesmo comendo macarrão com queijo. Tais vídeos possuem uma média de 56000 acessos ao todo.



FIGURA 17: Milo Ventimiglia: Fighting Tooth Decay – Vídeo de 15” do ator escovando os dentes.

FONTE: http://www.youtube.com/watch?v=OJqMhpc_dhk

²⁰ Um exemplo de como esse “culto” aos Olimpianos pode ser absurdo aconteceu com o astro do filme adolescente *Crepúsculo* (*Twilight*), Robert Pattinson, em 2009. Para escapar dos fãs, o artista acabou sendo atropelado.

5.3. “A Girl and A Gun” em *Heroes*

De acordo com Morin, a fórmula que Hollywood já proclamou “há muito tempo” (ibidem, p. 117) é a de “*a girl and a gun*” (uma garota e uma arma). Tal fórmula busca o equilíbrio entre os valores femininos e os valores viris.

O erotismo, o amor, a felicidade, de um lado. De outro lado, a agressão, o homicídio, a aventura. Esses dois temas emaranhados, uns, portadores dos valores femininos, outros dos valores viris, são, contudo, valores diferentes. Os temas aventureiros e homicidas não podem realizar-se na vida; eles tendem a se distribuir projetivamente. Os temas amorosos interferem nas experiências vividas; eles tendem a se distribuir identificativamente. Os temas ‘femininos’ constituem a polaridade positiva da cultura de massa, os temas ‘viris’, a polaridade negativa (idem).

Com isso, séries como *Heroes* acabam agradando tanto um sexo quanto o outro, ao mesclar todos os elementos que atraem um ou outro.



FIGURA 18: Claire Bennet (Hayden Panettiere) em cena do primeiro episódio da terceira temporada.

FONTE: SITE NBC.

5.4. A Realização Pelo Personagem

Um fator que obteve aceitação entre as pessoas, no que diz-se da Indústria Cultural, foi a valorização do indivíduo particular, não mais como um grupo. Ao ignorar todos os outros aspectos e contextos onde o indivíduo está, há um certo narcisismo da mídia para com ele.

Os personagens de hoje, mesmo os super-heróis, costumam dar mais valor ao *estar só* do que o *estar acompanhado*. Mesmo a busca de uma felicidade amorosa se torna uma busca egoísta e egocêntrica, pois esta busca se concentra mais em *estar bem e feliz* do que *fazer o outro feliz*.

Mesmo no caso dos xerifes, justiceiros, heróis históricos, a tônica é colocada sobre suas vidas e sentimentos pessoais, sobre a realização individual que se efetua através de seus atos (Morin, 1967, p. 132)

Em *Heroes* isso fica pautável ao ver-se que, por mais que em alguns capítulos os heróis se ajudem, normalmente eles enfrentam as adversidades sozinhos. Não existe, por exemplo, um grande grupo como nos quadrinhos²¹.

Todo essa solidão se deve principalmente ao fato de que considera-se o telespectador como pessoa individual, procurando através dos personagens uma identificação maior. Pois o telespectador procura viver, através deste personagem,

[...] a vida dos filmes, dos romances, dos fatos variados, [que] é aquela em que a lei é enfrentada, dominada ou ignorada, em que o desejo logo se torna amor vitorioso, em que os instintos se tornam violências, golpes, homicídios, em que os maiores medos se tornam *suspenses*, angústias. É a vida que conhece a liberdade, não a liberdade política, mas a liberdade antropológica, na qual o homem não está mais à mercê da norma social: a lei. (Ibidem, p. 118)

Esta individualização ocorre mesmo quando um herói busca fazer o “bem”. Como demonstra Mark Waid no texto “*A verdade a respeito do Super-Homem: e de nós também*”²²,

[...] o Super-Homem ajuda quem está em perigo porque ele sente um dever moral superior, e sim, faz isso porque seus instintos naturais [...] induzem-no a atos de moralidade – mas, junto a esse genuíno altruísmo, há uma quantidade saudável de interesse próprio e uma qualidade invejável de sua parte de equilibrar as suas necessidades pessoais com as dos outros, de um modo que beneficie a todos. Ao ajudar os outros, o Super-Homem ajuda a si mesmo. Quando ele vai ao encontro de alguém, está exercendo seus poderes distintos e cumprindo seu verdadeiro destino. E isso, claro, o beneficia. (Waid, Mark In. Irwin, 2005, p. 21)

²¹ *Heroes* sempre foi comparado com *X-men*, história em quadrinhos da Marvel Comics. Sua principal diferença está justamente no fato de em *Heroes* os heróis trilharem caminhos sozinhos ao contrário da história dos mutantes.

²² In IRWIN, William. **Super-heróis e a Filosofia**. Verdade, Justiça e o Caminho Socrático. São Paulo: Madras, 2005.



CAPÍTULO 06
ANÁLISE DE AUDIÊNCIA

***“Suddenly the change in your life
that should have been wonderful comes as a betrayal”***

Mohinder Suresh – Episódio 03 – Momento Decisivo

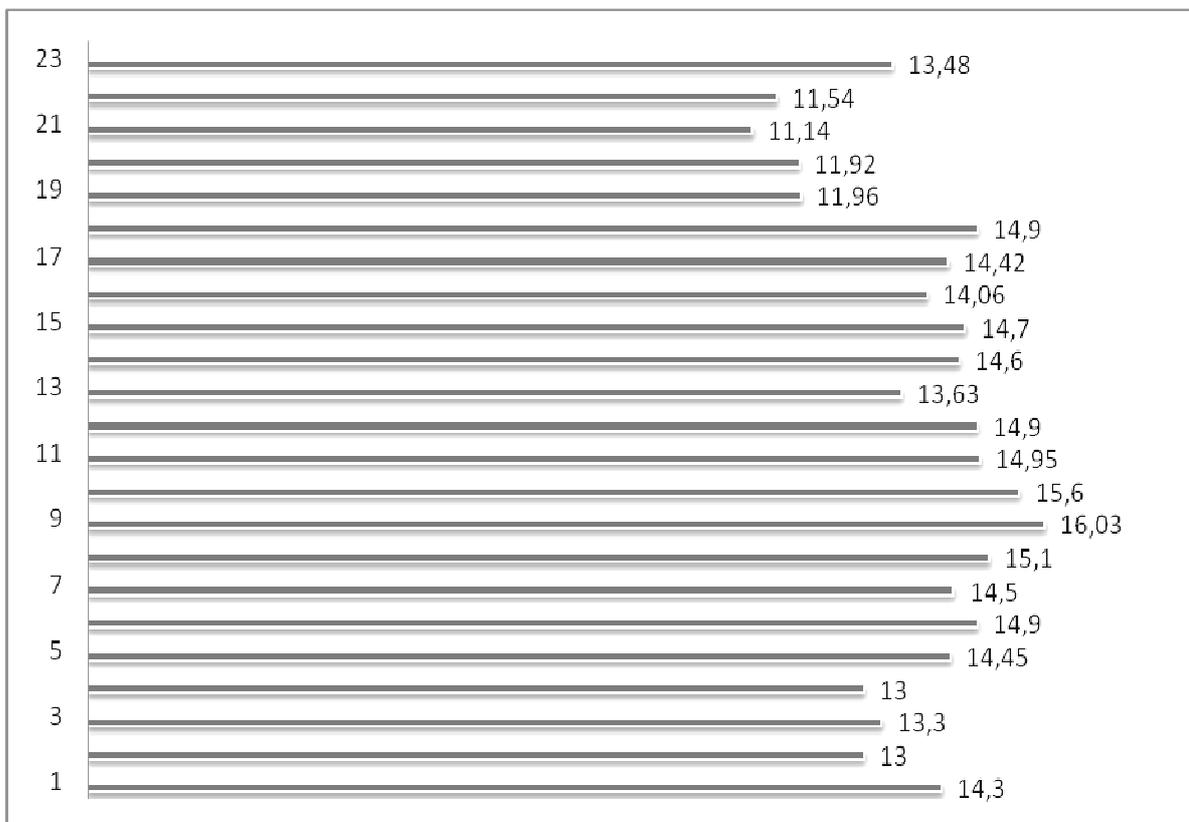
Como já foi dito anteriormente, *Heroes* teve grandes picos de audiência em sua primeira temporada e uma grande queda em sua segunda e terceira temporadas. Até o momento deste trabalho (durante o qual transmite-se a quarta temporada da série), *Heroes* apresenta apenas um terço da audiência que possuía a princípio.

Para as análises de audiência neste capítulo, utilizamos os números disponíveis no site *TVbytheNumbers*, especializado em audiência televisiva norte-americana.

PRIMEIRA TEMPORADA

AUDIÊNCIA DO PRIMEIRO VOLUME

(Em milhões)



FONTE: *TVbytheNumbers*

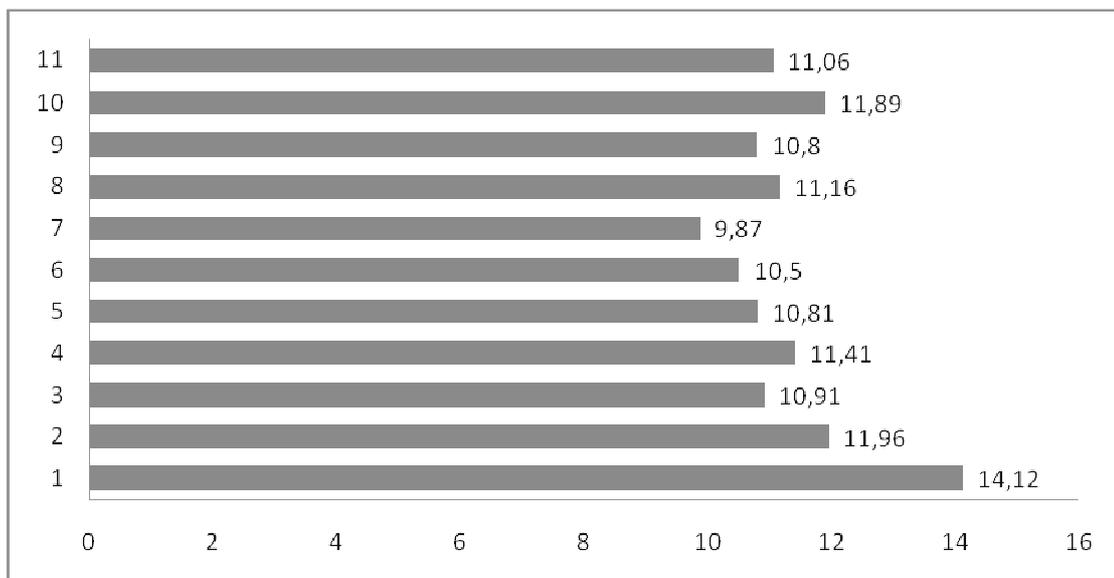
Como se pode observar, a primeira temporada de *Heroes* apontava a série como um grande sucesso de audiência. Com uma média de 13,9 milhões de telespectadores, surpreendeu não apenas os produtores, mas também muitos que consideravam o tema “super-herói” algo saturado.

Seu ápice ocorreu no episódio 09, *Homecoming* (Confronto decisivo), no qual resolve-se o arco secundário “Save the Cheerleader” (Salve a líder de torcida).

SEGUNDA TEMPORADA

AUDIÊNCIA DO SEGUNDO VOLUME

(Em milhões)



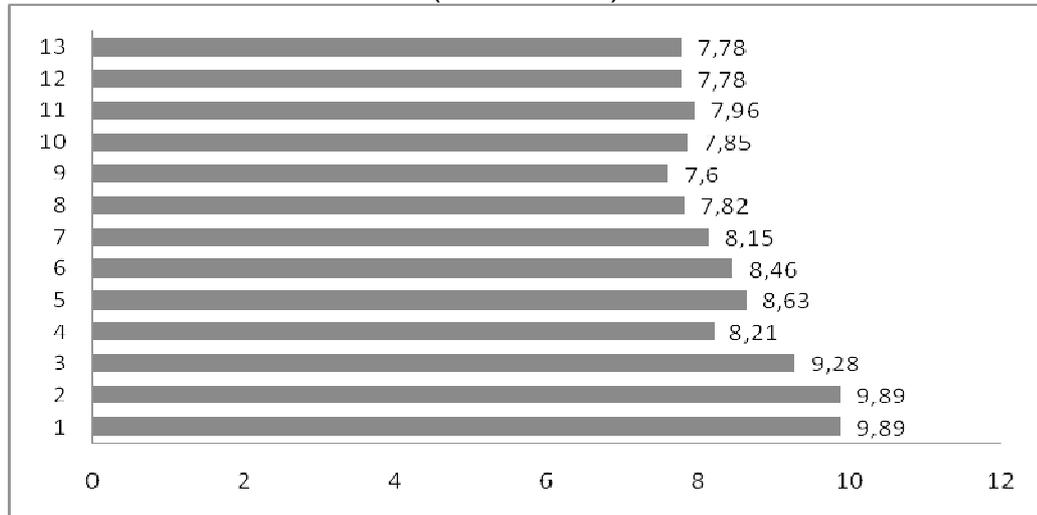
FONTE: *TvByTheNumbers*

Durante a segunda temporada, convém lembrar, iniciou-se a greve de roteiristas. Mesmo assim, as médias continuam altas. O ápice foi no primeiro episódio – continuação direta do último episódio da primeira temporada. Como a primeira temporada havia terminado mostrando o começo do novo volume, as expectativas eram altas.

TERCEIRA TEMPORADA

AUDIÊNCIA DO TERCEIRO VOLUME

(Em milhões)

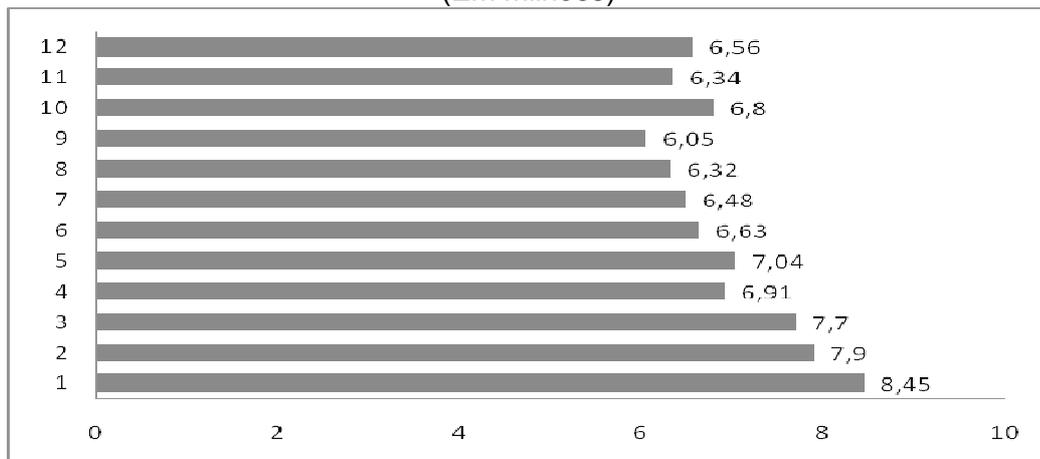


FONTE: TvbyTheNumbers

A partir deste volume, começamos a ver o quanto os telespectadores perderam o interesse na série. Ainda que durante os primeiros episódios²³ a audiência estivesse alta – já que muitos acreditavam que os problemas de roteirização da série fossem causados pela greve de roteiristas –, ela diminuiu consideravelmente durante o restante do volume.

AUDIÊNCIA DO QUARTO VOLUME

(Em milhões)



FONTE: TvbyTheNumbers

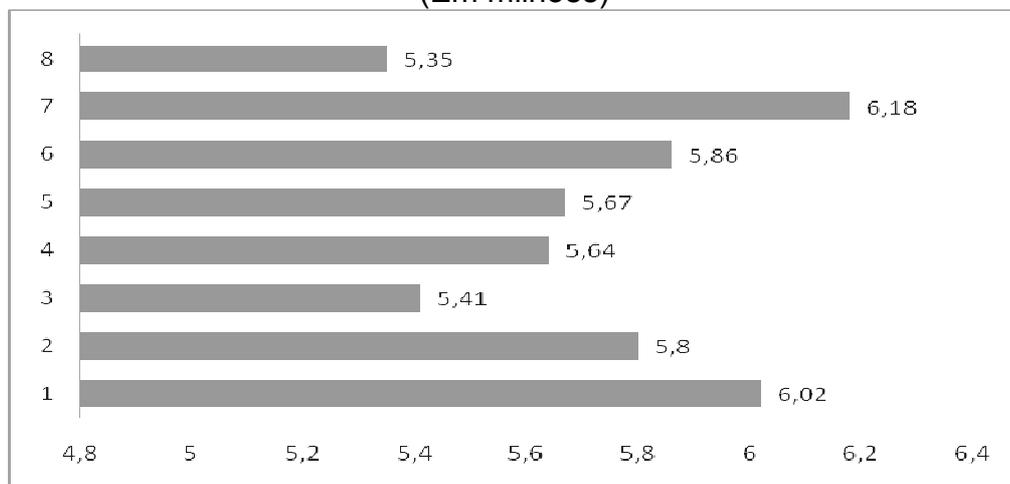
²³ Os episódios 1 e 2 foram exibidos seguidamente.

Já no quarto volume podemos ver que mais da metade da audiência deixou de assistir aos episódios *pela televisão*. O ápice ficou com o episódio “1961”, que conta o passado de Angela Petrelli e da Companhia. Mesmo assim, a diferença é absurda em relação à primeira temporada (ou mesmo ao compararmos com as temporadas anteriores).

QUARTA TEMPORADA

AUDIÊNCIA DO QUINTO VOLUME

(Em milhões)



FONTE: TvbyTheNumbers

Obviamente, ainda é cedo para fazer um estudo da quarta temporada de *Heroes*. Entretanto, já é possível notar uma ligeira melhora gradual, mesmo com a queda de audiência evidenciada no último episódio exibido.

HEROES NA INTERNET

O maior problema em avaliar a audiência de *Heroes* é o recorde de downloads ilegais na internet alcançado pela série. Pensando nisso, a NBC passou a disponibilizar um *streaming* no site oficial da série, de modo que o público pode assistir aos episódios sem precisar baixá-los.

Mesmo Tim Kring já admitiu (em uma coletiva de imprensa, durante 2008) que assistir aos episódios *online* é melhor do que assisti-los na televisão, em horário programado pela emissora:

Os fãs de *Heroes* são como os fãs de *Lost*, eles gostam de acompanhar as séries de todos os modos possíveis, seja através dos downloads ou de assistir em tempo real na internet. Estamos vendo surgir uma nova era para a TV. Fico feliz que o nosso programa esteja à frente nesse momento. Tenho certeza de que, ao analisarmos os números finais de audiência, incluindo todos esses suportes, eles serão positivos para todos nós. (Site Seriados No PC).

Enquanto muitos acreditam que essas alegações são para encobrir e desculpar os números tão baixos da audiência, a análise dos números de *streaming* mostra que há, realmente, uma procura maior *online* do que pela televisão. No site *TVbytheNumbers*, é possível ver que a série alcançou a marca de 10,7 milhões de *streamings* assistidos pelo site oficial durante outubro de 2009. Isso colocou *Heroes* em quinto lugar dentre as mais assistidas via *streaming*.

TOTAL DE STREAMS EM OUTUBRO DE 2009

1º	Grey's Anatomy (ABC)	21,8 milhões
2º	The Office (NBC)	20,7 milhões
3º	FlashFoward (ABC)	12,5 milhões
3º	Glee (Fox)	12,5 milhões
4º	Desperate Housewives (ABC)	11,5 milhões
5º	Heroes (NBC)	10,7 milhões
6º	House (Fox)	9,1 milhões
7º	Dancing with the Stars (ABC)	8,2 milhões
8º	Private Practice (ABC)	8,0 milhões
8º	Vampire Diaries (CW)	8,0 milhões

FONTE: TvbyTheNumbers

Há, porém, um problema nesta análise, já que o site não separa os episódios completos de vídeos como trailer e *sneak peeks*²⁴. Ao mesmo tempo, o site *Torrent Freak*, ao analisar todos os downloads feitos pelo site *BitTorrent*, teve um *ranking* totalmente diferente:

²⁴ "Espiaada" é um trecho do episódio que ainda irá para o ar, lançado normalmente em seguida do episódio anterior.

QUANTIDADE DE DOWNLOADS FEITOS
POR TORRENT
(DE SETEMBRO/09 A OUTUBRO/09)

- 1° **Heroes**
- 2° House M.D.
- 3° The Big Bang Theory
- 4° Entourage
- 5° How I met Your Mother
- 6° Family Guy
- 7° Desperate Housewives
- 8° Dexter
- 9° Supernatural
- 10° Grey's Anatomy

FONTE: Torrent Freak.

Com isso, podemos concluir que, apesar da baixa audiência a partir da segunda temporada, *Heroes* ainda se mantém como líder de downloads. Se ambos os índices fossem unidos, os gráficos seriam muito diferentes. Para os patrocinadores, porém, isso não interessa tanto, já que o *Torrent* é ilegal e não gera renda. Mas o *streaming* já é considerado uma das mídias do futuro. Será que não seria tempo de repensar as análises de audiência?



CAPÍTULO 07

OS “SUPER-PODERES” DE HEROES

“Sometimes questions are more powerful than answers”

Mohinder Suresh – Episódio 04 – Colisão

Raymond Bellour²⁵ afirmava que o texto fílmico é “impossível de se encontrar” no sentido de que *não é citável*”. Enquanto a análise literária explica o escrito pelo escrito, a homogeneidade de significantes permitindo a citação, em suas formas escritas, a análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimentos, luz, etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons). Foi possível ver algumas análises perseguindo em vão o mito de uma descrição exaustiva do filme. Empreendimento evidentemente fadado ao fracasso. (Vanoye, Francis e Goliot-Lété, 1994, p. 10)

A partir deste trecho do “Ensaio sobre a análise fílmica”, podemos verificar que analisar uma série como *Heroes* é uma tarefa árdua e complicada. Isso pode ser visto no capítulo 3, onde analisamos os volumes da série. Não sendo o texto fílmico algo citável, como fazer, então, para analisá-lo conforme a proposta deste estudo?

O capítulo seguinte irá tratar dos aspectos mais técnicos, utilizando as técnicas do livro supracitado ao analisar a edição e a montagem. Além disso, também serão analisados os aspectos de interatividade e conteúdos distintos presentes, embora a análise destes será feita de forma breve.

7.1. A Edição e a Montagem em *Heroes*

Para Vanoye e Goliot-Lété (1994), “Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, *examiná-lo tecnicamente*”, ou seja, desmontá-lo e com isso entender seu registro específico, de modo a melhor aproveitá-lo (p.12). Para isso, primeiramente precisamos fragmentá-lo, de forma mais ou menos aprofundada segundo os objetivos da análise; depois, deve-se estabelecer elos entre elementos isolados para então reconstruir o filme na análise (p. 15).

Seguindo estes passos, passemos para a análise:

²⁵ “Le texte introuvable”, in *L’analyse Du film*, Paris, Albatros, 1979.

Heroes possui, claramente, influências de outras tantas séries de aventura/ação da televisão, sejam elas antigas ou atuais. Como em todas as séries, busca-se um melhoramento nos aspectos técnicos para que, cada vez mais, o público se identifique e possa se importar também com os personagens e com o que acontece com eles. Isso quer dizer que precisa haver uma identificação do telespectador com o personagem na tela, para que ele dedique aproximadamente uma hora a consumir aquelas informações (e, junto com elas, os produtos anunciados ou as idéias transmitidas). Para isso, a montagem e a edição são muito importantes, pois um dos recursos que causa esta identificação é a utilização de planos. Como diz Roberts-Breslin, “toda vez que [você] configura uma câmera e enquadra uma cena, [...] está tomando decisões estéticas. Essas decisões têm conseqüências em como o seu produto será recebido por uma audiência.” (2009, p. 25).

Heroes sabe disso muito bem, e procura, de diversas formas, trazer esta identificação: primeiramente, utilizando personagens de diversas etnias e culturas diferentes; depois, usando planos que causem essa sensação. Mais do que um telespectador assistindo, ele quer que você se sinta parte da ação.

Para exemplificar isso, analisemos uma das seqüências do episódio “Confronto Decisivo” (*Homecoming*), que alcançou o maior pico de audiência em *Heroes* (conforme apontamos no capítulo 06). A seqüência analisada é extremamente importante no contexto da série, já que ela traz o fim do arco “*Save the Cheerleader, Save The World*”²⁶.

Anteriormente, ficamos sabendo (através do personagem Hiro, que vem do futuro para avisar Peter Petrelli) da necessidade de salvar a líder de torcida. Apenas salvando a líder de torcida, seria possível salvar o mundo. Hiro também manda Peter procurar o pintor Isaac Mendes, que pinta o futuro. Juntos, analisam algumas das pinturas de Isaac, encontrando uma seqüência de quadros que, unidas, formam uma espécie de história de quadrinhos (Figura 18), onde é possível ver o assassinato de uma garota. Nas imagens, Peter aparece com vários armários sendo jogados nele; e Hiro aparece ao lado de Ando. Mas falta um quadro, que Isaac

²⁶ “Salve a líder de torcida, salve o mundo!”

imagina ter sido vendido por sua namorada, Simone. Ao explicarem para ela sobre o caso, ela tenta ir atrás do quadro.

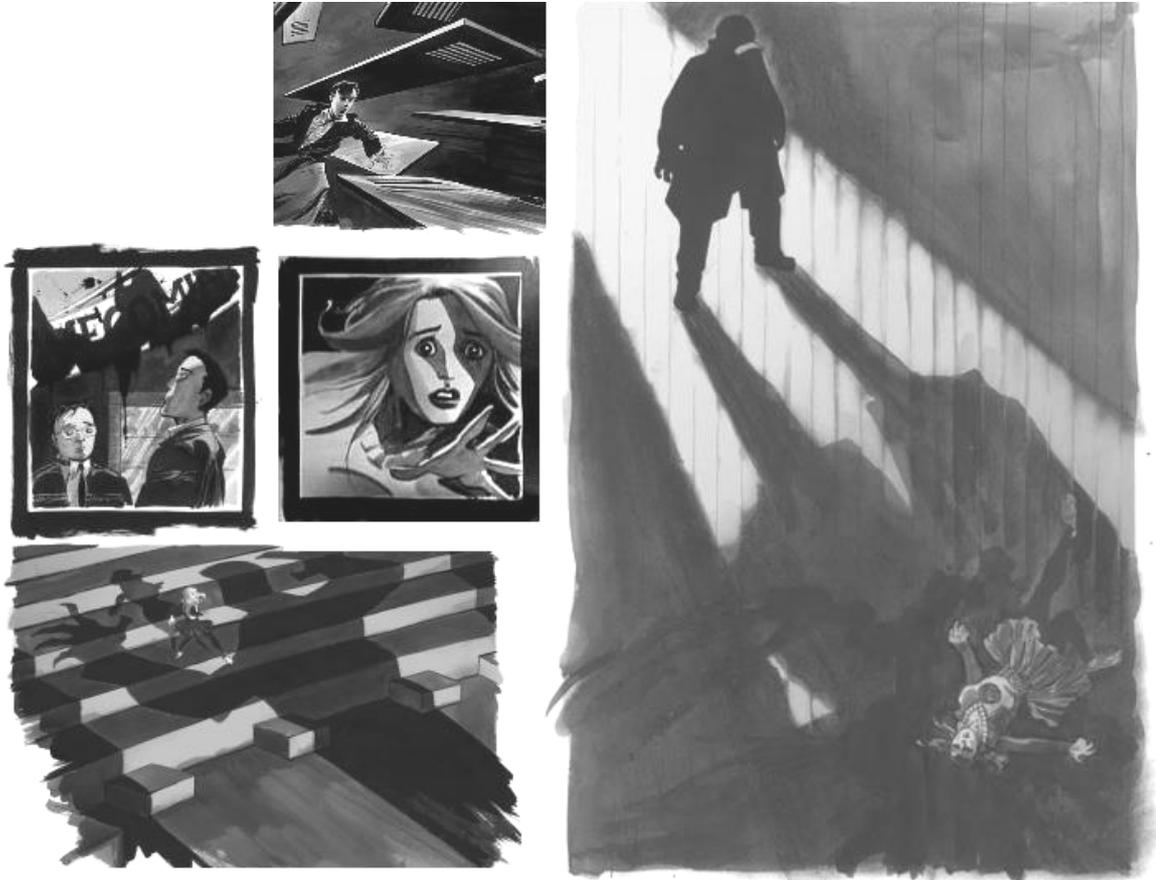


FIGURA 19 – Quadros pintados por Isaac contando a história do assassinato da líder de torcida. Fonte: Site *Heroes Wiki*.

Simone acaba conseguindo o quadro, que estava com Linderman. Quando ela o leva para o *loft* de Isaac, porém, encontra Nathan Petrelli. Juntos, eles abrem a caixa, e se surpreendem. A câmera não mostra para o telespectador o conteúdo da pintura, e Nathan joga tinta preta por todo o quadro. Ele diz para Simone que está salvando a vida de Peter, enquanto ela fica aturdida. Nathan vai embora e Simone chama Peter. Quando ele chega e descobre que o irmão jogou tinta em todo o quadro, fica decepcionado, pois não há como salvar a líder de torcida, já que nenhuma das outras pinturas mostra qual é o nome da escola. Mas Simone havia guardado uma do quadro: e a imagem mostra Peter morto, em frente à escola, junto de uma faixa e de um relógio (Figura 19). Ela ainda diz para Peter que pesquisou e

descobriu que o jogo de boas vindas (o chamado *Homecoming*) vai ser naquela noite; e que a escola fica em Odessa, Texas.

Peter parece estar com medo, mas mesmo assim decide ir. Por acaso, Hiro liga para o *loft* de Isaac e, como o Hiro do futuro o havia avisado desta ligação, Peter passa as informações da escola para Hiro, combinando de encontrá-lo lá.

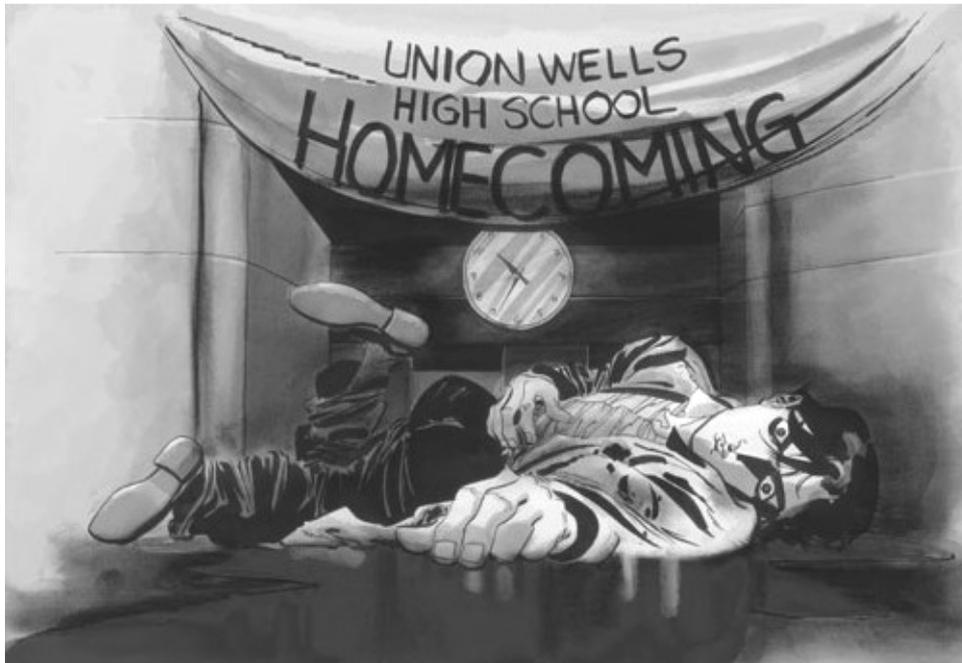


FIGURA 20 – Peter morto em frente à escola de Claire. Fonte: Site *Heroes Wiki*.

A partir daí, inicia-se a seqüência que analisaremos. Ela começa com Peter olhando as fotos de Jackie no mural. Jackie é uma líder de torcida que, ambicionando a fama, tomou para si a responsabilidade de ter salvado um homem de um trem em chamas (quando na verdade a heroína foi Claire, fato que Jackie desconhecia). No mural, há várias fotos, cartazes e até uma matéria de jornal falando do heroísmo de Jackie. Enquanto Peter observa estas fotos, Claire distraidamente vem e esbarra nele. Peter pega a bolsa que ela então derruba, perguntando em seguida se ela conhece Jackie. Claire diz que Jackie é uma líder de torcida (o que o surpreende, já que ele pensa que Jackie é a garota que ele precisa salvar), mas que ela “não é tudo isso”. Ele diz que o salvamento no trem em chamas foi heróico, o que deixa Claire feliz. Quando ela está indo embora, ele diz para ela que “tudo melhora depois do colegial”.

Claire sai de quadro, assim como ele. Peter sai do colégio e encontra a faixa com o relógio que aparecem na pintura. Nervoso, ele ainda compara as duas. Há um close do relógio, revelando que faltam poucos minutos para o horário do quadro.

Corta para o mesmo lugar em que Peter quando Claire esbarrou nele. Sylar está lá. Apesar de não termos visto seu rosto até agora, vemos sua mão, que já apareceu algumas vezes.

Podemos ver então as líderes de torcida se preparando no vestiário. Jackie está animando-as, dizendo que já é hora do show, quando uma outra líder de torcida a avisa que Claire está lá. Com raiva, Jackie vai até Claire, perguntando se ela não deveria estar de castigo, já que Claire dera um soco em Jackie mais cedo. Conforme as líderes de torcida saem, Jackie admite para Claire que a considera uma ameaça e que Claire havia mudado muito, já que antes sempre quisera copiá-la. Claire diz, então, que agora era Jackie quem queria copiá-la, já que a heroína do incêndio havia sido a própria Claire. Jackie fica um pouco espantada, já que Claire pode estragar sua popularidade.

A câmera sobe, ficando quase como uma câmera de segurança observando as duas garotas. A luz acaba e elas decidem sair do vestiário. Mostram-nos, então, Noah, que chega a uma das arquibancadas retratadas em uma pintura de Isaac. Mais um corte para o relógio avançando nos minutos, e depois para Peter.

As duas líderes de torcida estão andando pelo vestiário, quando um homem agarra uma delas por trás. Ele começa a erguer Jackie pelo pescoço, enquanto ela se debate. Claire tenta pular nas costas de Sylar, mas ele a joga longe com seu poder, fazendo com que ela bata numa parede com força o suficiente para matá-la. A câmera mostra Jackie gritando e em seguida, rapidamente, vemos Noah e Peter indo correr ao encontro de Jackie.

Claire começa a se regenerar, mas tenta não chamar atenção para si, enquanto Sylar começa a abrir a cabeça de Jackie para expor seu cérebro e copiar o poder que ele acredita que ela possui. Claire se regenera e levanta; e tanto Sylar quanto Jackie a vêem se curando. O vilão entende que pegou a líder de torcida errada e larga Jackie. Claire sai correndo e a câmera mostra Sylar parado, como no quadro de Isaac (Figura 20).



FIGURA 21 – Sylar e a Jackie (morta), como no quadro de Isaac. Fonte: *Heroes Wiki*.

Claire corre até esbarrar novamente em Peter (Figura 21). Eles se encaram por alguns segundos, até Sylar aparecer. Ambos começam então a correr para o outro lado. Peter decide dar cobertura para Claire e pára de correr. Ele e Sylar se encaram, cada um de um lado do corredor; e então Sylar joga algumas portas de armário através de seu poder (Figura 22). Peter volta a correr.



FIGURA 22 – Claire assustada com Sylar, que se aproxima. Fonte: *Heroes Wiki*.



FIGURA 23 – Peter se protegendo de portas de armário vindo em sua direção. Fonte: *Heroes Wiki*.

Noah chega ao vestiário e encontra Jackie. A princípio ele acha que é Claire, mas logo nota seu equívoco. A câmera mostra o relógio novamente, faltando então apenas um minuto para o horário da foto. Claire entra correndo nas arquibancadas e começa a subí-las (Figura 23), mas cai. É quando Peter chega e a ajuda a subir.



FIGURA 24 – Claire correndo pelas arquibancadas. Fonte: *Heroes Wiki*.

Ao chegar no ponto mais alto, Peter manda Claire correr para algum lugar em que haja pessoas, pois Sylar não quer ser visto. Ela tenta argumentar, mas ele a manda ir. Quando ela começa a correr, Sylar aparece ao lado dele. Ambos se enfrentam e Peter o puxa para cair da arquibancada. Ambos caem no local do quadro de Isaac, enquanto o relógio marca a hora da pintura. Há um corte, e vemos

em seguida que apenas Peter está lá, aparentemente morto, exatamente como no quadro (Figura 24). Claire se aproxima dele e ele começa a regenerar – “copiando” para si o poder de Claire.



FIGURA 25 – Peter “morto” como na pintura de Isaac. Fonte: *Heroes Wiki*.

Ele pergunta para Claire onde Sylar foi e ela diz que não sabe. Enquanto se regenera, Peter pede para que ela encontre ajuda. E o seguinte diálogo começa:

Claire: Qual seu nome?

Peter: Peter, e o seu?

Claire: Claire.

Peter: É você? Ao salvar você, eu salvei o mundo?

Claire: Eu não sei. Eu sou só uma líder de torcida.

Ela sai correndo para buscar ajuda; e a cena acaba.

Apesar de não ser muito longa (apenas 9 minutos e 29 segundos), esta cena apresenta muitos cortes. Estes, juntamente com o uso da câmera tremida e de alguns ângulos de distorção, causam a sensação de angústia. Podemos perceber o uso desses recursos no detalhamento de Planos abaixo:

1. Close no retrato de Jackie.
2. Abre para um Plano Médio de Peter olhando as fotos de perfil.
3. Travelling na faixa onde está escrito “Jackie you’re our hero!” (Subjetiva de Peter).
4. Close Fechado de Peter de perfil, lendo as informações.
5. Plano de Detalhe da foto de Jackie no jornal, recebendo uma medalha e a manchete: “Odessa Honors Local Hero”.

Todos os Planos anteriores podem ser Planos Subjetivos de Claire, visto que ela vem da direção de onde a câmera estava.

6. Close de Peter virando, abre um pouco com zoom out para revelar quando Claire esbarra nele. Corte bem sutil.
7. Plano Médio de Claire com Peter um pouco fora do quadro.
8. Plano detalhe da bolsa que caiu no chão e Peter a pegando. Câmera acompanha a bolsa subindo até Plano Médio de Peter, com um contra-plano de Claire.
9. Plano Médio de Claire virando para ir embora. Ele pergunta se ela conhece Jackie.
10. Volta para o Plano Médio de Peter.
11. Close de Claire, com metade do rosto de Peter ainda dentro do quadro. A câmera sobe um pouco para corrigir o quadro enquanto Claire fala que Jackie estará no show das “Cheerleaders”.
12. Corta para o rosto de Peter para mostrar sua reação ao saber que Jackie é uma líder de torcida.
13. Intercala alguns planos de close de Peter e Claire enquanto eles falam sobre Jackie e o que ela fez.
14. Close na Claire enquanto ela se afasta caminhando de costas, até que Claire vira.
15. Plano Médio de Peter.
16. Plano Aberto de Claire indo em direção à câmera, com Peter à esquerda do quadro.
17. Close em Peter dizendo que a vida melhora depois do colégio.

18. Close em Claire ouvindo.
19. Plano Médio de Peter com Claire se afastando em Segundo Plano. Claire caminha em direção à câmera, enquanto Peter sai à direita.
20. Close na porta abrindo, Peter sai em Plano Médio. Anda na direção da câmera que sobe lentamente até enquadrá-lo em um Close.
21. Plano Médio de Peter de costas, ele vira. A câmera aproxima fechando até um close fechado, com inclinação à direita e levemente abaixo da linha dos olhos. Ele tira a foto do quadro do bolso. Compara com o que está vendo.
22. Plano de Detalhe da foto. Ele a abaixa e pode-se ver a frente da escola igual à pintura (Subjetiva Peter).
23. Plano Geral amplo.
24. Close em Peter.
25. Plano de Detalhe com Contra-Plongée do relógio.
26. Corte Seco para Black.

27. Plano de Detalhe da foto de Jackie, abre lentamente até revelar a mão de Sylar.
28. Contra-plongée de Sylar.
29. Corta para um Plano Geral das líderes de torcida no vestiário. Jackie bate palmas para avisar que é o horário do show. Câmera acompanha enquanto ela caminha (Plano Médio). Até abrir um pouco.
30. Corta para Claire amarrando o sapato.
31. Plano Médio de Jackie.
32. Plano Geral com a câmera posicionada no sentido oposto ao anterior.
33. Close Claire amarrando o sapato.
34. Plano Fechado de Jackie abrindo o armário.
35. Plano Geral das outras líderes de torcida saindo.
36. Close fechado Jackie (Claire em Segundo Plano).
37. Plano e Contra-Plano intercalado das duas conversando. Jackie diz que considera Claire uma ameaça. Claire conta que foi ela quem salvou a vida do homem no incêndio.
38. Plano Geral de cima à esquerda, como se fosse uma câmera de segurança do colégio. As luzes se apagam.

39. Zoom in em Claire de Plano Aberto até Close. Jackie em Segundo Plano. Elas caminham um pouco.
40. Corta para Plano Médio de Noah entrando nas arquibancadas.
41. Plano Geral superior das arquibancadas, com a sombra de Noah se projetando no chão e a semelhança com o quadro de Isaac.
42. Plano de Detalhe do relógio. Desce até enquadrar Peter, ele vira e abre um Plano Aberto.
43. Corta para travelling de Claire e Jackie andando pelo vestiário. Primeiramente da esquerda para a direita e em seguida em direção à câmera.
44. Subjetiva de Claire olhando a frente.
45. Close nas duas. Afasta até Plano Médio.
46. Leve inclinação para a direita, abaixo da linha dos olhos. Vê-se Sylar seqüestrando Jackie.
47. Close muito fechado em Claire.
48. Close Jackie.
49. Close muito fechado de Sylar de perfil, mas com o rosto encoberto em sombras.
50. Plano de Detalhe dos pés de Jackie batendo no armário enquanto ela é erguida.
51. Plano de Jackie sendo erguida.
52. Close Claire correndo.
53. Plano Médio de Jackie com Sylar a erguendo pelo pescoço e Claire pulando nas costas do assassino.
54. Plano de Detalhe dos pés de Jackie.
55. Close no rosto de Jackie (câmera tremendo).
56. Plano Médio de Sylar, ele joga Claire longe.
57. Enquadra para Claire batendo na parede.
58. Detalhe de Claire batendo na parede e caindo no chão (acompanha sua descida).
59. Close Jackie gritando.
60. Zoom in em Noah virando ao ouvir o grito.
61. Zoom in em Peter ouvindo o grito.
62. Detalhe Sylar de perfil, na sombra. Zoom in nele.

63. Close Jackie.
64. Plano de detalhes dos pés batendo.
65. Close em Claire ensangüentada no chão.
66. Close fechado em Jackie.
67. Plano de detalhes dos pés batendo.
68. Close fechado Claire.
69. Close Sylar na sombra, só sua mão na luz, enquanto ele a movimenta para cortar a cabeça de Jackie.
70. Detalhe da pele rasgando.
71. Detalhe do sangue respingando na faixa.
72. Close fechado em Jackie, com o sangue escorrendo.
73. Contra-plongée dos pés batendo até um Plano Médio.
74. Close fechado de Claire.
75. Zoom out em Claire enquanto ela conserta o braço.
76. Close fechado em Claire.
77. Plano de Detalhes dos pés batendo com o sangue pingando no tênis branco.
78. Close fechado de Jackie com o sangue escorrendo pelo rosto.
79. Plano Médio de Claire levantando, enquanto seu rosto se regenera. Zoom in até Close nela.
80. Plano Médio dela de costas no Primeiro Plano enquanto no Segundo Plano Sylar e Jackie a olham. Câmera sobe.
81. Close fechado em Sylar. Só seu olho na claridade.
82. Plano Médio de Claire, o rosto se regenerando. Zoom in até Claire.
83. Close fechado em Jackie.
84. Plano de Detalhe de Jackie caindo enquanto Sylar a solta.
85. Plano Médio dela de costas no Primeiro Plano enquanto, no Segundo Plano, Sylar a observa.
86. Plano de Detalhe de Jackie caída.
87. Close em Claire.
88. Plano Médio dela de costas no Primeiro Plano enquanto no Segundo Plano Sylar a observa, enquanto câmara desce lentamente até enquadrar como no quadro de Isaac. Still por alguns segundos.
89. Plano Geral de Claire correndo. Ela esbarra em Peter no mesmo lugar que se

- esbarraram mais cedo.
90. Close em Peter.
 91. Plano Médio Peter e Claire.
 92. Sylar em Segundo Plano (Plano Aberto).
 93. Plano Aberto de Peter e Claire correndo. Travelling os acompanha.
 94. Inverte o ângulo e ambos saem de quadro. Sylar ainda está parado em Segundo Plano.
 95. Enquadra em um Plano Aberto de Peter desistindo de correr.
 96. Plano Geral de Sylar no mesmo ponto ainda parado.
 97. Posição de duelo dos dois. Mão de Sylar em Primeiro Plano desfocada. Peter em Segundo Plano.
 98. Plano Geral. Sylar faz um movimento com a mão. Sons de armários mexendo.
 99. Inverte o ângulo. Plano Americano das costas de Peter. As portas dos armários voam da direção da tela.
 100. Posição de duelo dos dois. Mão de Sylar em Primeiro Plano desfocada. Peter em Segundo Plano.
 101. Plano Americano mais fechado de Peter se protegendo das portas. Ele corre.
 102. Plano Geral de Sylar andando calmo na direção da câmera.
 103. Plano Geral de Jackie no chão, Noah chega andando e chamando por Claire.
 104. Close em Noah.
 105. Close Fechado em Jackie.
 106. Close Fechado em Noah. Ele levanta. A câmera continua parada.
 107. Plano de Detalhe do relógio.
 108. Plano Superior Aberto da porta do ginásio. Claire entra correndo. Câmera a acompanha até o ângulo do quadro de Isaac. Peter chega e ajuda a subir.
 109. Plano Americano dos dois subindo a arquibancada.
 110. Plano Geral com Claire e Peter em Primeiro Plano e Sylar em Segundo Plano. Os dois andam em direção à câmera até estar em Plano Médio.
 111. Close Claire.
 112. Close Peter.
 113. Plano Médio com Claire e Peter em Primeiro Plano e Sylar em Segundo.
 114. Close Claire.
 115. Close Peter.

116. Close Claire começando a correr.
117. Close Peter, ele olha para o lado onde Sylar aparece.
118. Plano Médio Sylar. Zoom in até close em Sylar.
119. Close Peter puxando Sylar para caírem da arquibancada.
120. Plano Geral dos dois caindo.
121. Plano de Detalhe da faixa escrito “Homecoming” com os dois passando por ela.
122. Plano de Detalhe do relógio.
123. Visão Superior dos dois caídos. Câmera se distancia levemente, rodando.
124. Corte Seco para Black.

125. Plano igual ao quadro de Isaac.
126. Plano de Detalhe do relógio, move até Claire entrar no quadro.
127. Plano Geral de Claire mais próxima de Peter.
128. Close Peter.
129. Close Claire.
130. Plano Geral dos dois.
131. Contra-Plongée, ele se regenerando.
132. Close Claire.
133. Close Peter.
134. Close Claire.
135. Close Peter.
136. Plano Geral dos dois.
137. Plano e Contra-Plano em Close dos dois conversando.
138. Plano Médio de Claire perguntando o nome dele.
139. Plano e Contra-Plano dos dois até ela correr para longe.

Como é possível ver, a maior parte dos ângulos é caracterizado por um Close ou por Subjetivas, o que “aumenta a tensão construída sobre o objetivo da descoberta” (Dancyger, 2007, p. 108). Já o Plano de Detalhe “acentua o choque na platéia e a identificação com a vítima” (ibidem, p. 109). É o que acontece com os pés de Jackie se debatendo e, posteriormente, com o sangue pingando. Mesmo que a cena de sua morte em “tempo normal” (não em tempo de transmissão) tenha sido

rápida, “o uso do plano de detalhe e dos planos subjetivos faz a cena [...] parecer dolorosamente longa.” (Dancyger, Idem).

O maior anseio causado com esta cena é devido também à sensação de imediatismo causada pela televisão. É como se a morte da líder de torcida estivesse acontecendo naquele momento. De acordo com Dancyger, inclusive, esse é o maior triunfo da televisão: um imediatismo que não parece existir de forma tão forte no cinema. Some-se a esses fatores que a “subjetividade, a câmera em movimento e a abundância de *close-ups* e cortes suportam a idéia da cena de grande importância dramática” (Ibidem, p. 322).

Além disso, a cena se passa em um tom meio escurecido, com as cores vermelho e preto intensificadas. Como há pouca luz, nos sentimos quase como que sufocados, ao mesmo tempo em que os cortes rápidos ampliam essa sensação. Roberts-Breslin diz que

a luz pode fazer com que sintamos um determinado clima. Ela empresta um tom a um lugar ou experiência. [...] A luz é a base da mídia visual. Ela possui as duas seguintes tarefas principais: *técnica* e *estética*. Tecnicamente, a luz fornece a energia que nos permite reproduzir uma imagem. Esteticamente, a luz, junto com a composição, revela verdades e mentiras, criando beleza e feiúra dentro do quadro (2009, p. 87),

o que se evidencia bem nesta cena.

Outra coisa que temos nítida nessa seqüência é a sensação de suspense. Roberts-Breslin diz que “a ordem das partes individuais é crucial para a avaliação do trabalho. O significado pretendido é comunicado apenas quando experimentado numa determinada ordem” (2009, p. 162). Podemos notar esse cuidado na ordem das ações: primeiro, Peter e Claire se encontram. Ele não sabe que ela é a líder de torcida a ser salva e nem ela sabe que vai ser atacada. Em seguida, ao vermos o vilão no mesmo lugar em que eles estavam segundos antes, já começamos a imaginar quando e como ele vai atacá-la. Os quadros de Isaac mostram Claire e Peter mortos. Será que eles se salvam? E ainda temos Noah Bennet – que não só está trabalhando para a Companhia na tentativa de capturar Sylar, mas também, e acima de tudo, quer evitar que Sylar a mate.

Tratando-se de roteiro, o que temos nessa seqüência é um grande clímax. Os heróis estão se reunindo para uma tarefa que definirá o futuro; a maior parte deles

está correndo risco de vida por isso. Conforme vemos o relógio indicando os minutos para a morte de Peter, por exemplo, já antecipamos o que vai ocorrer. Em *Heroes*, essa sensação de “premonição” é recorrente e extremamente bem utilizada ao longo da primeira temporada. Muitos personagens considerados “bons” acabam morrendo, como o pintor Isaac, que pinta sua morte semanas antes. Suas últimas palavras – “eu vou morrer, mas eu disse a eles como te matar, enfim consegui ser um herói” – fazem com que o telespectador tenha a esperança de, pelo menos, essa pintura pode estar errada.

Além disso, *Heroes* lida sempre com a questão da antecipação, e sob diversas maneiras. Uma delas é mostrar o futuro, não apenas através das pinturas e dos quadrinhos (de Isaac na primeira temporada; de Usutu e Matt na terceira), mas também através de viagens no tempo. Como Hiro Nakamura consegue manipular o tempo e espaço, algumas vezes o vemos ir e voltar, apresentando sempre um futuro terrível. Um exemplo claro ocorre no começo da primeira temporada, quando a versão futurista de Hiro avisa Peter para salvar a líder de torcida. A versão do presente também vai para o futuro, mas para descobrir que uma parte dos heróis morreu, enquanto a outra parte vive escondida. Os personagens do futuro sempre são sombrios, usam tom de voz diferente e vestem roupas escuras (Figuras 24 a 27).



FIGURA 25 e 26 – Peter Petrelli: versão do Presente (1ª Temporada, à esquerda) e do Futuro (à direita). Fonte: *Heroes Wiki*.



FIGURA 27 e 28 – Claire Bennet: Versão do Presente (1ª Temporada, à esquerda) e do Futuro (à direita). Fonte: *Heroes Wiki*.

Mesmo os personagens “do presente” parecem, com o passar das temporadas, se aproximar desta versão mais sombria, sobretudo no terceiro volume (“*Villains*”). Este volume mostra que todos podem ter um lado sombrio dentro de si. Tudo isso faz com que uma relação de continuidade exista, ainda que com alguns erros existam e informações que se desencontram²⁷.

Já a montagem de *Heroes* é bem desenvolvida, fazendo com que a audiência se concentre na história, na informação ou na emoção despertada, mas não na forma. Usando transições suaves na maior parte das vezes, com exceção dos trechos onde haverá comercial – quando há um corte seco de som e imagem para um fundo preto -, o telespectador se perde na cena e não presta atenção em ângulos ou cortes. Além disso, *Heroes* também utiliza muitos Chroma-keys para os efeitos especiais dos poderes (Figuras 28 e 29).

²⁷ Um exemplo é o caso da morte do pai de Peter e Nathan. Na primeira temporada, diz-se que ele morreu seis meses antes, mas na terceira dá-se a entender que ele morreu no mesmo dia do eclipse que marca o início da primeira.



FIGURA 29 – Milo Ventimiglia e Adrian Pasdar gravando cena em que Peter voa segurando seu irmão ferido. Fonte: *Wendilyn Twipics*.



FIGURA 30 – Chroma Key em cena grava no estúdio, simulando o Japão. Fonte: *Wendilyn Twipics*.

Heroes também possui muito da chamada “Influência da MTV”. De acordo com Ken Dancyger, essa influencia significa que “o sentimento é o que importa” (Dancyger, 2007, p. 203). O foco recai sobre um público que “não se importa com a fragmentação nem com o ritmo ou a brevidade da experiência. Para ele, o sentimento é uma experiência audiovisual desejável” (ibidem, p. 205/206). Podemos perceber isso ao ver a enorme quantidade de personagens que a série possui. Como são muitas tramas, muitas vezes passa-se de repente de uma a outra, sendo que as emoções presentes em cada uma delas variam.

Essa influencia se alastra até mesmo na visão de herói que um produto deste tipo possui: “o personagem é um herói em um mundo fragmentado, um herói que pode recitar poesia e matar no mesmo momento, um herói que não pode sustentar uma resposta. Foi seu mundo que o fez assim” (Ibidem, p. 206).

7.2. Interatividade

De acordo com Jan Roberts-Breslin,

Interatividade significa que o usuário e o programa reagem um ao outro. A interatividade proporciona uma experiência ativa ao invés de passiva. O programa proporciona escolhas e o usuário faz seleções, realizando uma tarefa. [...] A interatividade se baseia num meio de dar e receber informações entre o usuário e o programa. O usuário pode dar informações ao programa digitando, usando o mouse, uma tela de toque, um controlador ou até mesmo a sua voz. O programa pode dar informações ao usuário exibindo imagens numa tela e reproduzindo som através de um alto-falante ou outro tipo de dispositivo de saída. (2007, p. 238)

Os sites de *Heroes* são, possivelmente, algumas das formas de interatividade mais criativas usadas na atualidade.

Em primeiro lugar, é importante salientar que, com exceção dos sites oficiais – o site do canal NBC e o *Heroes Brasil*, por exemplo -, o acesso aos outros não é feito de forma direta. Isso significa, por exemplo, que há páginas referentes a um cartão exibido em um episódio; ou ao *website* de uma das empresas fictícias da série.

Estes são alguns dos sites encontrados em pesquisa:

SITES OFICIAIS

1. Site do Canal NBC.

O site oficial da série, dentro do site da emissora. Esta página permite a quem acessa, inclusive, assistir vídeos que incluem os episódios (sem legendas em português).



2. Heroes Brasil

É o maior site de *Heroes* em português. Também é o “dono” do *Heroes Load*.



3. *Heroes Load*

Site em português para assistir aos episódios por *streaming*. Conteúdo legendado em português, e atualizado semanalmente com o novo episódio. É dos mesmos criadores do *Heroes Brasil*.

4. *Heroes Wiki*

É a Wikipédia de *Heroes*. Ou seja, é uma enciclopédia que pode ter os verbetes alterados por qualquer pessoa. Muitas vezes, os próprios produtores da série costumam atualizá-la.

SITES EXTRAS

São os sites que não possuem *links* diretos. Muitas vezes, estão escondidos em outros sites ou mesmo pela série.

1. *9th Wonders*

É o site com o nome da revista em quadrinhos de Isaac Mendes. É um dos “sites extras” mais facilmente encontráveis.

The screenshot shows the top section of the '9th Wonders' website. At the top left, it says 'NEXT EPISODE: 8 MON 8 PM/7c DATES'. The main title '9th WONDERS!' is in a large, stylized font, with 'The OFFICIAL/UNOFFICIAL FAN SITE FOR HEROES' to its right. Below the title is a navigation bar with 'NEWS • INTERVIEWS • GALLERIES • DISCUSSION'. A central banner reads: 'THIS SITE IS YOUR DIRECT CONNECTION TO HEROES: THE CAST, THE CREATORS, THE FANS. WE'RE ALL IN THIS TOGETHER. COME BACK HERE OFTEN TO GET UPDATES FROM THE SET, CLUES OF STORYLINES TO COME, INTERVIEWS, LIVE CHATS, VIDEOS, AND SOME SURPRISES THAT WE HAVE IN STORE. WE WELCOME YOU TO YOUR HEROES COMMUNITY. REMEMBER, EVERYTHING IS CONNECTED. - Tim Kring'. To the right is a Sprint advertisement for PCWorld. Below the main banner are three columns of content: 'MOO BLOG!' with an interview with Deanne Bray, 'PULSE-POUNING PRONOUNCEMENTS, PASSIONATELY PHILOSOPHICAL, AND PARTICULARLY PREPARED FOR PERMANENT OBLIVION!' with 'ITEM!' news items, and 'FULL EPISODES WATCH FULL EPISODES OF HEROES NOW!' with 'INTERACTIVE STORY' and 'SURVIVAL BOARDS'.

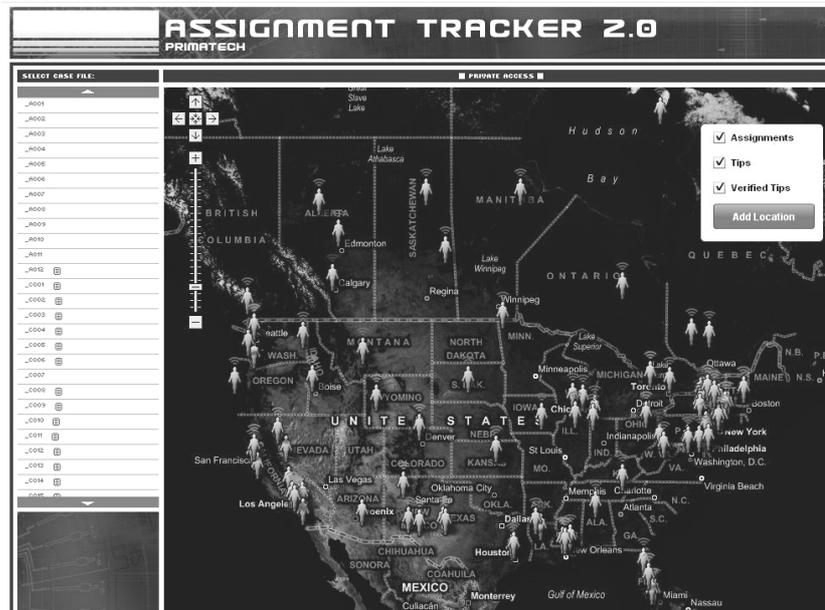
2. *Activating Evolution*

Na série, Chandra Suresh escreve um livro sobre as pessoas com poderes. O livro aparece recorrentemente na série. Ao pesquisá-lo online, pode-se encontrar o site.

The screenshot shows the 'ACTIVATING EVOLUTION' website. The header includes a navigation menu: 'Main | Mohinder's Journal | Dream Study | Theories | Resources & Interviews | The List | Mail Bag'. The main content area is titled 'Main' and features 'Journal Entries' by Mohinder Suresh. The first entry is 'My Sister, Shanti', which describes a personal loss and its connection to his research on human evolution. A portrait of a young girl, Shanti, is shown next to the text. To the right, there are sections for 'Theories Wiki' and 'Interviews'. The 'Theories Wiki' section mentions a wiki for sharing ideas, and the 'Interviews' section mentions conducting interviews with geneticists.

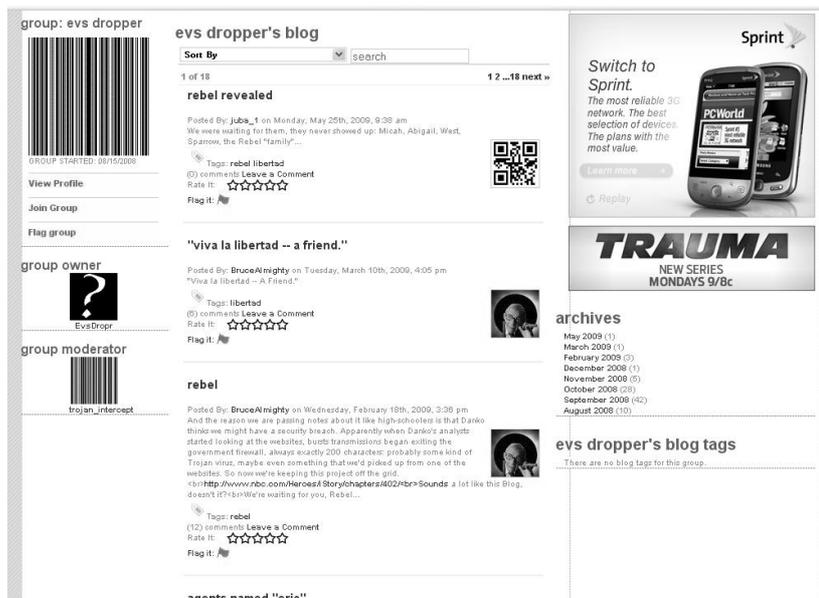
3. Assignment Tracker 2.0

É um site escondido dentro do site da Primatch (a famosa “Companhia” da série). Ele possui, supostamente, os perfis de todas as pessoas evoluídas, mas protegido por senhas. Essas senhas estão escondidas nos quadrinhos, na série e no site da NBC.



4. Evs Dropper's Blog

Seria o site de alguém que hackeou a Companhia. Não existem muitas informações sobre quem seria ou porquê.



5. Hana's Blog.

Na série, Hana é uma das pessoas evoluídas que consegue emitir, controlar e ler informações eletrônicas sem precisar de um aparelho para isso. Ela morre tentando destruir a Companhia nos quadrinhos, mas sua consciência se mantém *online* desde então.



6. Las Vegas Niki

Seria o site em que a personagem Niki Sanders faz strip-tease no primeiro episódio da primeira temporada. Ao cadastrar-se, você consegue assistir a um trecho de um suposto strip-tease dela, que é interrompido.



7. Site da campanha de Nathan Petrelli

É o site da campanha de Nathan na primeira temporada. Além de sua história, há mais alguns vídeos que foram exibidos durante os episódios – como o de sua campanha.

NATHAN PETRELLI For US Senate

HOME | LEARN ABOUT PETRELLI | GALLERY | SHOP | DOWNLOADS

NATHAN PETRELLI
US Senator for New York

★ Meet Nathan Petrelli:

I would like to extend my warm and sincere appreciation to the citizens of New York City for your patience and support. Woodrow Wilson said, "The destiny of America is always safer in the hands of the people than in the conference rooms of any elite." My decision to return to serve the great state of New York as a United States Senator allows me to extend my message of hope and progress to even more Americans. Together, we can build a brighter future, not just for New York but for all of America.

Nathan Petrelli

★ Top Stories

The Economy
In a world where... [VIEW STORY](#)

Our Schools
With two young children in school... [VIEW STORY](#)

Healthcare
Under the current system... [VIEW STORY](#)

Protecting Our Country
Our nation faces a myriad of threats... [VIEW STORY](#)

★ Latest Videos

Campaign Video
Fighting to provide you with a brighter future.
[WATCH](#)

★ On The Move

"Senator Petrelli has a commitment to upholding and honoring the rights of the citizens"

8. Pinehearth

Na série, a *Pinehearts* é a empresa de Arthur Petrelli. Serve de fachada para uma pesquisa que visa produzir poderes nas pessoas que não nascem com o gene mutante.

PINEHEARTH
C O M P A N Y

Home | Careers | Our Company | Contact Us | Corporate Responsibility | Energy Initiatives | Development

Biotech Training Programs

Our Vision Powers the Future

The Pinehearth Company is dedicated to becoming the nation's most trusted biotechnology company through our continued output of innovative technology, industry expertise, and outstanding service quality.

Company Commercial

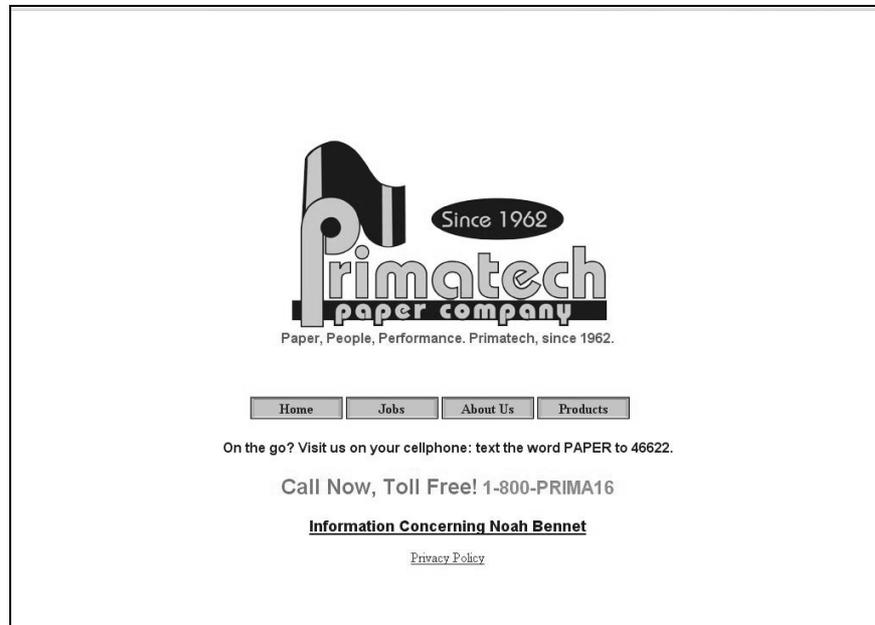
PINEHEARTH

Careers At Pinehearth

Pinehearth is committed to the idea that our products help build the future. All of our products are developed with incredible scrutiny in the fields of science, medicine, and technology. Join our online community by clicking [here](#). Stay up to date with Pinehearth news, updates, and latest developments.

9. Primatech Papers

A Primatech é empresa de fachada para a Companhia. O site oculta também o *Assignment Tracker 2.0*. Seu link aparece em um episódio da primeira temporada, quando Noah Bennet dá o cartão para outro personagem.



10. The Corinthian

É o site do Hotel-Cassino de Linderman.



12. Yamagato Fellowship

É o site da empresa de Hiro e sua irmã, Kimiko. A empresa é citada várias vezes no programa.



A função de todos esses sites é expandir a série para outras áreas. Mais do que apenas assistir a uma hora semanal da série, os fãs tem a possibilidade de um maior conhecimento sobre o universo de *Heroes*. Com isso, tudo aparenta ser muito mais real.

Entre os materiais que já estiveram disponíveis nos sites, o que mais envolveu os fãs foi uma espécie de “caça ao tesouro” online, fazendo com que as ações dos usuários interferissem na história da série. Durante a primeira temporada, o internauta poderia encontrar materiais escondidos, os decodificava e passava para outra informação, ajudando a personagem Hana a derrubar a Companhia.

Também existem outras grandes áreas interativas no site da NBC que recompensam o internauta/telespectador que se predispõe a gastar mais tempo:

7.2.1. Interactive SMS

É uma espécie de jogo pelo celular, que ocorre quando os episódios são transmitidos. Conforme o episódio é exibido, perguntas para testar o conhecimento sobre a série chegam ao celular.

7.2.2. *Heroes* - The Official Magazine

É uma revista que pode ser comprada pelo site da NBC, com matérias sobre a série.

7.2.3. IStory

Jogo interativo que coloca o usuário dentro da história. De acordo com o site: “Toda semana você é presenteado com um novo capítulo da história interativa (IStory). Você deve decidir quais contratos aceitar, que métodos usar e em quem confiar. Suas escolhas determinarão o destino de seu personagem. Você até mesmo pode descobrir apontamentos bônus que podem moldar o futuro da própria história” (Tradução Nossa).

7.2.4. Survival

Jogo em que você monta seu próprio herói e vai cumprindo missões relacionadas à série.

7.2.5. Quadrinhos *Online* e *Webepisodes*

A série não é a única linha de narrativa dentro da mitologia de *Heroes*. Para entender completamente a história, há ainda os quadrinhos e os *webepisodes*. Ambos são como capítulos da série, embora cada um deles atue em sua mídia: os quadrinhos contam através de desenhos; e os *webepisodes* são como episódios tradicionais da NBC, salvo retratarem histórias paralelas às assistidas na televisão.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

"This Transformation from ordinary to extraordinary will not occur overnight"

Prólogo – Episódio 01 – Genesis

Passamos nossa vida toda correndo, conscientemente ou não, atrás de imagens simbólicas que possam nos guiar em nossa “jornada interior”. Essas imagens podem ser encontradas na religião, em modelos do dia-a-dia ou, o que é mais comum hoje, na televisão.

Junto à televisão, podemos encontrar hoje outras mídias que ajudam a canalizar estes nossos anseios e transformá-los em simulacros da realidade. Isso significa que não é mais necessário vivenciar a fantasia de uma série apenas durante o tempo em que ela é exibida. Pode-se acompanhar materiais diversos através de um celular ou de um computador, ampliando esta sensação de fazer parte momentaneamente de uma outra realidade.

Este estudo demonstrou alguns aspectos que comprovam que esse nosso futuro *já começou*. Não é um estudo completo, logicamente, pois mesmo o objeto de análise não se completou. *Heroes*, mesmo contra todas as probabilidades, renovou-se para a quarta temporada e está tentando se manter em transmissão, ainda que não possa ser considerado um sucesso na audiência *televisiva* norte-americana. Diz-se norte-americana porque no Brasil, por exemplo, a série é líder de audiência da TV a cabo; sua venda de DVD's é alta; os *streamings* que a exibem têm número elevado; e a quantidade de *downloads* continua crescendo (apesar da ilegalidade destes últimos).

Também se procurou demonstrar como nossa visão de herói se modificou depois do 11 de setembro. Mais do que a morte de tantas vítimas inocentes, o ataque terrorista também destruiu nossos paradigmas, deixando-nos com a sensação de vulnerabilidade. Apenas com o passar do tempo pode-se reestruturar a nossa imagem mítica do herói e, então, criar o herói mais humanizado e o anti-herói.

Heroes soube aproveitar muito bem essa nova imagem heróica, criando uma série em que os personagens são mais humanizados, podendo cometer erros e nem sempre cabendo numa classificação de “bom” ou “mal”. A série também demonstrou ter uma excelente equipe técnica, que consegue transmitir identificações com os personagens através da montagem, edição e roteirização. Na cena analisada neste trabalho – o salvamento da líder de torcida no episódio “Confronto Final” (*Homecoming*) –, pudemos mostrar a grande precisão técnica presente na série.

Pode-se ver, também, que ainda vivemos no contexto da Cultura de Massas descrito por Edgar Mohin na década de 60. Esses contextos estão inseridos em diversos programas, inclusive em *Heroes*. Os exemplos citados neste trabalho (*A Girl and a Gun*, os Olímpianos e a Realização pelo Personagem) são apenas alguns dos que podem ser encontrados em uma análise mais aprofundada da série.

E, por último, fez-se uma análise de como será o futuro dos programas: não mais se restringirão apenas a um meio ou a um tipo de programação, mas sim criarão toda uma nova realidade para que as pessoas possam conviver. O dia-a-dia do telespectador está cada vez mais saturado de informações conflitantes; e um *stress* quase intrínseco passa a ser algo habitual. Ao voltar-se para um mundo em que tudo pode acontecer – como é o caso de *Heroes* –, a pessoa escapa por alguns momentos de ter que *pensar* em todas essas coisas que a aflige. Não é de se surpreender, portanto, que se busque aumentar o período em essa pessoa pode passar dentro do simulacro, através da utilização de novas mídias.

Com tudo isso, sobra a dúvida: por que ainda não se conta a audiência de episódios na Internet ou dos conteúdos dispersos juntamente com a da televisão? Se esta é nossa nova realidade, por que não aceitá-la de uma vez e passar a fazer uma análise verdadeira acerca de quais séries são ou não um sucesso? Será que estão com medo do *streaming* superar a televisão, assim como temeram anteriormente que a televisão superasse o cinema ou o rádio? Já está mais do que comprovado que novas mídias não encobrem as anteriores – muito pelo contrário.

E a visão que temos de herói, assim como as formas de transmissão, estará sempre mudando. Como disse Campbell, o herói muda conforme precisamos que ele mude. Hoje temos um herói que é mais humano, ao mesmo tempo em que desejamos que ele continue tendo seus poderes extraordinários. E tudo isto ocorre para que *nós* possamos acreditar que parte destes poderes existe dentro de nós.

Encerra-se este estudo fazendo uma proposta aos comunicólogos ou interessados nos assuntos abordados: estudem-no! Há, atualmente, uma carência no estudo de aspectos tais quais o herói pós-moderno ou a audiência *online*. E cabe a nós, especialistas desta área, atualizarmos nossas pesquisas.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

BALOGH, Anna Maria. **O discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. 19ª Edição. São Paulo: Palas Athena, 2001.

_____. **The Hero with a Thousand Faces**. New York: Pantheon Books, 1949.

COMPARATO, Doc. **Roteiro: Arte e técnica de escrever para cinema e televisão**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Ed. Nórdica, 1983.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo**. História, Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. **Super-homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor LTDA, 1990.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

IRWIN, Willian (org.). **Super-heróis e a Filosofia: Verdade, Justiça e o Caminho Socrático**. São Paulo: Madras, 2005.

JUNG, C.G. **O Homem e Seus Símbolos**. 18ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2000.

KAHLMAYER-MERTENS, Roberto S. et al. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. Linguagem e método. Rio de Janeiro: FGV, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. 2ª Edição. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MILLER, Jonathan. **As Idéias de McLuhan**. São Paulo: Cultrix, 1973.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX** (O Espírito do Tempo). – Rio de Janeiro: Forense Rio, 1967.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Almanaque dos seriados**. 2ª ed. São Paulo: Ediouro, 2008

POLITO, Rachel. **Superdicas para um Trabalho de Conclusão de Curso Nota 10**. São Paulo: Saraiva, 2008.

RANDAZZO, Sal. **A criação de mitos na publicidade**: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

RIOS, Carlos Alberto Ed, **Tristão e Isolda**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 2006.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. **Produção de Imagem e Som**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus Editora, 1994

PERIÓDICOS

Dicta&Contradicta. São Paulo: IFE, Junho de 2008.

Dicta&Contradicta. São Paulo: IFE, Dezembro de 2008.

TESES E DISSERTAÇÕES

RAMA, Maria Angela Gomez. **A Representação do Espaço nas Histórias em Quadrinhos do Gênero Super-heróis: A metrópole nas aventuras de Batman.** 2006. 123 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

VALENZI, Mírleni Aparecida Malvezzi. **The Wonder Years: A identidade americana na mídia Televisiva.** 2003. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

PALESTRA

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Heroes.** 2009. Palestra realizada na Livraria Cultura em 25 de Setembro de 2009.

DVDs

HEROES: Primeira Temporada. Criação: Tim Kring. Universal Studios, 2006. Seis DVDs, (1010 minutos), son., color., com opção de legendas ou dublado.

HEROES: Segunda Temporada. Criação: Tim Kring. Universal Studios, 2007. Quatro DVDs, (475 minutos), son., color., com opção de legendas ou dublado.

HEROES: Terceira Temporada. Criação: Tim Kring. Universal Studios, 2009. Seis DVDs, (1125 minutos), son., color., com opção de legendas ou dublado.

WEBGRAFIA

9th WONDERS. Disponível em <[HTTP://www.9thwonders.com](http://www.9thwonders.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

ACTIVATING EVOLUTION. Disponível em <[HTTP://www.activatingevolution.org](http://www.activatingevolution.org)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

ASSIGNMENT TRACKER. Disponível em <[HTTP://primatechpaper.com/AT_2.0/assignmentTracker.php](http://primatechpaper.com/AT_2.0/assignmentTracker.php)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

BLOG HEROES – UNIVERSAL CHANNEL. Disponível em <[HTTP://blog.uc.globo.com/heroes/](http://blog.uc.globo.com/heroes/)>. Acesso em 09 de Novembro de 2009.

BRASIL ESCOLA. Disponível em <[HTTP://www.brasilecola.com/cultura/industria-cultural.htm](http://www.brasilecola.com/cultura/industria-cultural.htm)>. Acesso em 10 de Novembro de 2009.

CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. Disponível em <[HTTP://www.indiciarismo.net/revista/CMS/?download=03_07_Luciana_ensaio.pdf](http://www.indiciarismo.net/revista/CMS/?download=03_07_Luciana_ensaio.pdf)>. Acesso em 11 de Novembro de 2009.

EVS DROPPER'S BLOG. Disponível em <[HTTP://my.nbc.com/groups/blogs/Evs%20Dropper/main](http://my.nbc.com/groups/blogs/Evs%20Dropper/main)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

HANA'S BLOG. Disponível em <[HTTP://www.samantha48616e61.com](http://www.samantha48616e61.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

HEROES BRASIL. Disponível em <[HTTP://www.heroesbrasil.com.br](http://www.heroesbrasil.com.br)>. Acesso em 02 de Novembro de 2009.

HEROES LOAD. Disponível em <[HTTP://blogs.heroesbrasil.org/heroesload](http://blogs.heroesbrasil.org/heroesload)>. Acesso em 14 de Novembro de 2009.

HEROES WIKI. Disponível em <[HTTP://pt.heroeswiki.com](http://pt.heroeswiki.com)>. Acesso em 02 de Novembro de 2009.

LAS VEGAS NIKI. Disponível em <[HTTP://www.lasvegasniki.com](http://www.lasvegasniki.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

LOVEFILM. Disponível em <[HTTP://www.lovefilm.com](http://www.lovefilm.com)>. Acesso em 14 de Novembro de 2009.

MAKE-UP MAFIA. Disponível em <[HTTP://www.makeupmafia.com](http://www.makeupmafia.com)>. Acesso em 09 de Novembro de 2009.

NBC'S HEROES. Disponível em <[HTTP://www.nbc.com/heroes](http://www.nbc.com/heroes)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

NEXT TO HEROES. Disponível em <[HTTP://www.nextonheroes.com](http://www.nextonheroes.com)>. Acesso em 02 de Novembro de 2009.

OMELETE. Disponível em <[HTTP://www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

PINEHEARST COMPANY. Disponível em <[HTTP://www.pinehearstresearch.com](http://www.pinehearstresearch.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

PRIMATECH PAPER COMPANY. Disponível em <[HTTP://www.primatechpaper.com](http://www.primatechpaper.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

SERIADOS NO PC. Disponível em <[HTTP://www.seriadosnopc.com](http://www.seriadosnopc.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

SCI-FI WIRE. Disponível em <[HTTP://scifiwire.com](http://scifiwire.com)>. Acesso em 02 de Novembro de 2009.

TELESÉRIES. Disponível em <[HTTP://teleseries.uol.com.br/atencao-fas-de-heroes-tim-kring-esta-perdido/](http://teleseries.uol.com.br/atencao-fas-de-heroes-tim-kring-esta-perdido/)>. Acesso em 09 de Novembro de 2009.

THE CORINTHIAN CASSINO E HOTEL. Disponível em <[HTTP://www.corinthianlasvegas.com](http://www.corinthianlasvegas.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

TORRENT FREAK. Disponível em <[HTTP://torrentfreak.com](http://torrentfreak.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

TV FOR SERIES. Disponível em <[HTTP://tvbythenumbers.com](http://tvbythenumbers.com)>. Acesso em 02 de Novembro de 2009.

TWITPIC. Disponível em <[HTTP://twitpic.com](http://twitpic.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

VOTE PETRELLI. Disponível em <[HTTP://www.votepetrelli.com](http://www.votepetrelli.com)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

YAMAGATO FELLOWSHIP. Disponível em <[HTTP://www.yamagatofellowship.org](http://www.yamagatofellowship.org)>. Acesso em 15 de Novembro de 2009.

* Todas as capas dos capítulos foram retiradas do site NBC's *Heroes*.

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 01

Questionário de pesquisa realizada nos meses de Agosto e Setembro de 2009.

PESQUISA

Sexo: () Feminino () Masculino

Idade: () Até 10 anos () De 11 à 20 anos () De 21 à 30 anos
() De 31 à 40 anos () De 51 à 60 anos () Mais de 60 anos

Quais das seguintes palavras você utilizaria para definir um super-herói?:

() Justo () Nobre () Forte () Inteligente () Fraco () Astuto () Violento
() Estúpido () Outra:_____.

Qual super-poder você considera mais importante para um super-herói?

() Super-força () Auto-regeneração (Cura) () Invisibilidade
() Invencibilidade () Controlar Elementos () Escalar paredes
() Visão de Raio-x () Riqueza () Outra:_____.

Qual seu super-herói favorito?_____.

Quanto tempo por dia você passa assistindo televisão?

() Até 2 horas () 2 à 4 horas () 4 à 6 horas () 6 à 8 horas () 8 à 10 horas
() Mais de 10 horas.

Qual o período em que você assiste mais televisão?

() Manhã () Tarde () Noite () Madrugada

Na sua opinião, por que os super-heróis fazem tanto sucesso?

ANEXO 02

Guia de Episódios por Volume.

PRIMEIRO VOLUME – GENESIS

NOME DO EPISÓDIO	DATA DE EXIBIÇÃO (EUA)	AUDIÊNCIA (EM MILHÕES)
01. Gênese (<i>Genesis</i>)	25/09/2006	14.3
02. Não olhe para trás (<i>Don't Look Back</i>)	02/10/2006	13.0
03. Momento Decisivo (<i>One Giant Leap</i>)	09/10/2006	13.3
04. Colisão (<i>Collision</i>)	16/10/2006	13.0
05. A Hora da Verdade (<i>Hiros</i>)	23/10/2006	14.45
06. Caras-Metade (<i>Better Halves</i>)	30/10/2006	14.9
07. Nada a Esconder (<i>Nothing to Hide</i>)	06/11/2006	14.5
08. Sete Minutos para a Meia Noite (<i>Seven Minutes to Midnight</i>)	13/11/2006	15.1
09. Confronto Decisivo (<i>Homecoming</i>)	20/11/2006	16.03
10. Seis Meses Atrás (<i>Six Months Ago</i>)	27/11/2006	15.6
11. A Bênção do Esquecimento (<i>Fallout</i>)	04/12/2006	14.95
12. Dádiva Divina (<i>Godsend</i>)	22/01/2007	14.9
13. Marcas do Passado (<i>The Fix</i>)	29/01/2007	13.63
14. Distrações (<i>Distractions</i>)	05/02/2007	14.6
15. Questões Familiares (<i>Run!</i>)	12/02/2007	14.7
16. Perigo de Morte (<i>Unexpected</i>)	19/02/2007	14.06
17. Amor de Pai (<i>Company Man</i>)	25/02/2007	14.42
18. Parasita (<i>Parasite</i>)	04/03/2007	14.9
19. .07% (<i>idem</i>)	23/04/2007	11.96
20. Cinco Anos Depois (<i>Five Years Gone</i>)	30/04/2007	11.92
21. Amor de Mãe (<i>The Hard Part</i>)	07/05/2007	11.14

22. Vitória Esmagadora (<i>Landslide</i>)	14/05/2007	11.54
23. Conflito Decisivo (<i>How to stop an Exploding Man</i>)	21/05/2007	13.48

SEGUNDO VOLUME – GENERATIONS

NOME DO EPISÓDIO	DATA DE EXIBIÇÃO (EUA)	AUDIENCIA (EM MILHÕES)
01. Quatro Meses Depois (<i>Four Months Later</i>)	24/09/2007	14.12
02. Lagartos (<i>Lizards</i>)	01/10/2007	11.96
03. Semelhantes (<i>Kindred</i>)	08/10/2007	10.91
04. A Bondade de Estranhos (<i>The Kindness of Strangers</i>)	15/10/2007	11.41
05. Lutar ou Fugir (<i>Fight or Flight</i>)	22/10/2007	10.81
06. Destinos Incertos (<i>The Line</i>)	29/10/2007	10.5
07. Luta contra o Tempo (<i>Out of Time</i>)	05/11/2007	9.87
08. Quatro Meses Atrás (<i>Four Months Ago</i>)	12/11/2007	11.16
09. Dramas em Família (<i>Cautionary Tales</i>)	19/11/2007	10.8
10. Aqui se Faz, Aqui se Paga (<i>Truth and Consequences</i>)	26/11/2007	11.89
11. Tudo Pelo Poder (<i>Powerless</i>)	03/12/2007	11.06

TERCEIRO VOLUME – VILLAINS

NOME DO EPISÓDIO	DATA DE EXIBIÇÃO (EUA)	AUDIÊNCIA (EM MILHÕES)
01.A Segunda Vinda (<i>The Second Coming</i>)	22/09/2008	9.89
02.Efeito Borboleta (<i>The Butterfly Effect</i>)	22/09/2008	9.89
03.Um de Nós, Um Deles (<i>One of Us, One of Them</i>)	29/09/2008	9.28
04.Eu sou a Morte Futura (<i>I Am Become Death</i>)	06/10/2008	8.21
05.Anjos e Monstros (<i>Angels And Monsters</i>)	13/10/2008	8.63
06.Morte da Luz (<i>Dying of the Light</i>)	20/10/2008	8.46
07. <i>Eris Quod Sum (idem)</i>	27/10/2008	8.15
08.Vilões (<i>Villains</i>)	10/11/2008	7.82
09.Está Vindo (<i>It's Coming</i>)	17/11/2008	7.60
10.Eclipse Parte 01 (<i>The Eclipse Part 1</i>)	24/11/2008	7.85
11.Eclipse Parte 02 (<i>The Eclipse Part 2</i>)	01/12/2008	7.96
12.Nosso Pai (<i>Our Father</i>)	08/12/2008	7.78
13.Dualidade (<i>Dual</i>)	15/12/2008	7.78

QUARTO VOLUME – FUGITIVIES

NOME DO EPISÓDIO	DATA DE EXIBIÇÃO (EUA)	AUDIÊNCIA (EM MILHÕES)
01. Um Perigo Claro e Presente (<i>A Clear and Present Danger</i>)	02/02/2009	8.45
02. Confiança e Sangue (<i>Trust And Blood</i>)	09/02/2009	7.90
03. Prédio 26 (<i>Building 26</i>)	16/02/2009	7.70
04. Guerra Fria (<i>Cold Wars</i>)	23/02/2009	6.91
05. Exposto (<i>Exposed</i>)	02/03/2009	7.04
06. Tons de Cinza (<i>Shades of Gray</i>)	09/03/2009	6.63
07. Frente Fria (<i>Cold Snap</i>)	23/03/2009	6.48
08. No Esconderijo (<i>Into Asylum</i>)	30/03/2009	6.32
09. Vire-se e Enfrente o Desconhecido (<i>Turn and Face a Stranger</i>)	06/04/2009	6.05
10. 1961 (<i>idem</i>)	13/04/2009	6.80
11. Eu Sou Sylar (<i>I am Sylar</i>)	20/04/2009	6.34
12. Uma Linha Invisível (<i>An Invisible Thread</i>)	27/04/2009	6.56

QUINTA VOLUME - REDEMPTION

NOME DO EPISÓDIO	DATA DE EXIBIÇÃO (EUA)	AUDIENCIA (EM MILHÕES)
01.Orientation/Jump, Push, Fall	21/09/2009	6.02
02.Ink	28/09/2009	5.80
03.Acceptance	05/10/2009	5.41
04.Hysterical Blindness	12/10/2009	5.64
05.Tabula Rasa	19/10/2009	5.67
06.Strange Attractors	26/10/2009	5.86
07.Once Upon A Time In Texas	02/11/2009	6.18
08.Shadowboxing	09/11/2009	5.35
09.Brother's Keeper	16/11/2009	
10.Thanksgiving	23/11/2009	
11.The Fifth Stage	30/11/2009	
12. Upon This Rock	****	
13.	****	
14. Let It Bleed	****	
15. Close to you	****	
16. Pass/Fail	****	

Audiência pelo site TV by the Numbers, disponível em <http://tvbythenumbers.com>, acessado em 15 de Novembro de 2009.

ANEXO 03

LISTA DE PERSONAGENS E PODERES

Personagem	Poderes	Definição do(s) Poder(es)
Peter Petrelli	Mimetismo	Habilidade de copiar os poderes e habilidades de outra pessoa (Apenas por aproximação).
	Empatia	Capacidade de percepção e compreensão dos sentimentos dos outros.
	Mimetismo II	Habilidade de copiar os poderes e habilidades de outra pessoa ao tocar nelas.
Claire Bennet	Regeneração celular espontânea	Capacidade de regenerar rapidamente qualquer tipo de ferimento, ainda que mortal.
Nathan Petrelli	Voo	Capacidade de voar.
Gabriel Gray (Sylar)	Aptidão Intuitiva	Capacidade de análise e compreensão de sistemas complexos (o que abrange desde relógios até cérebros humanos). Ao analisar humanos com habilidades especiais, pode copiá-las para si. Como espécie de “efeito colateral” de seu poder, possui uma sede por poder que luta por controlar suas ações.
Micah Sanders	Tecnopatia	Capacidade de controlar aparelhos eletrônicos através de mero contato físico.
Hiro Nakamura	Controle do tempo/espaço	Capacidade de controlar o tempo e o espaço. Conseqüentemente, consegue “congelar” o tempo e deslocar-se para qualquer lugar em qualquer época.

Matt Parkman	Telepatia	Habilidade de poder interferir e controlar ações referentes ao cérebro e seus pensamentos. Conseqüentemente, pode ler os pensamentos de outras pessoas, comunicar-se telepaticamente, ou até mesmo alterar sentidos (criando ilusões, apagando memórias e paralisando movimentos de outra pessoa).
Morinder Suresh	Super-força	Força física muito superior à normal.
Ângela Petrelli	Sonhos precognitivos	Capacidade de ver o futuro através de sonhos.
O Haitiano	Manipulação da memória	Habilidade de manipular a memória de outras pessoas, fazendo-as esquecer memórias específicas (ou todas elas) e criando memórias falsas.
	Negação de habilidades	Habilidade de cancelar os poderes de outras pessoas quando está próximo.
Claude Rains	Invisibilidade	Capacidade de tornar-se invisível.
Meredith Gordon (Morta)	Pirocinese	Capacidade de criar e controlar fogo. Morta Por: Sylar.
Hana Gitelman (Morta)	Comunicação Eletrônica	Habilidade de interceptar, manipular, gerar e compreender transmissões elétricas com a mente, sejam elas de rádio ou digitais. Morta Por: Fracasso em Missão.
Molly Walker	Clarividência	Capacidade de ver a localização exata de outras pessoas, além de ter vislumbres do que está ocorrendo naquele momento.

Sanjog Iyer	Projeção Astral	Capacidade de deixar seu corpo físico e vagar como espírito.
	Manipulação de Sonhos	Capacidade de interferir nos sonhos de outras pessoas e alterá-los.
	Manipulação do Subconsciente	Habilidade de influenciar o subconsciente de outras pessoas, fazendo-as tomar a decisão certa. Isso faz dele uma espécie de “guia espiritual”.
West Rosen	Voo	Capacidade de voar.
Monica Dawson	Memória Muscular Adquirida	Capacidade de aprender qualquer movimento físico que tenha visto ao menos uma vez.
Maya Herrera	Emissão de veneno	Capacidade de emitir um veneno mortal, eliminando as pessoas ao seu redor. Este poder, no caso de Maya, manifesta-se quando fica nervosa ou assustada.
Tracy Strauss	Criocinese	Capacidade de diminuir a temperatura daquilo que toca, podendo congelar algo ou alguém.
Daphne Millbrook (Morta)	Super Velocidade	Capacidade de mover-se em velocidade muito acima do normal. Morta Por: Septicemia devido a tiro.
Eric Doyle	Maestria Corporal	Capacidade de assumir o controle dos movimentos corporais de outras pessoas.
Flint Gordon Jr	Pirocinese	Capacidade de criar e controlar fogo.
Baron Samedi (Morto)	Invulnerabilidade	Capacidade de não poder ser ferido, resistindo a tiros, choques, golpes, etc. Morto Por: Haitiano.

Ando Masahashi	Ampliação de Habilidades	Capacidade de aumentar o nível de habilidade de outra pessoa que esteja próxima. Isto faz de Ando uma espécie de “amplificador” dos poderes alheios.
Luke Campbell	Emissão de microondas eletromagnéticas	Capacidade de aumentar a temperatura através da emissão de microondas eletromagnéticas.
Alex Woolsley	Respiração sub-aquática	Capacidade de respirar debaixo d’água.
Brian Davis (morto)	Telecinese	Capacidade de controlar objetos mentalmente. Morto por: Sylar
Bob Bishop (morto)	Alquimia	Capacidade de transformar um elemento em outro, através do toque. Frequentemente, transformava objetos comuns em ouro. Morto por: Sylar
O Alemão (morto)	Magnetismo	Capacidade de gerar e/ou controlar campos magnéticos. Conseqüentemente, pode repelir, atrair, levitar e manipular metais. Morto por: Knox
Jesse Murphy (morto)	Manipulação do som	Pode produzir e alterar ondas sonoras fora dos padrões comuns. Conseqüentemente, pode produzir um grito super-sônico capaz de quebrar objetos ou ensurdecer pessoas. Morto por: Sylar
Stephen Canfield (morto)	Controle gravitacional	Capacidade de controlar campos gravitacionais. A principal aplicação disto é a criação de buracos negros capazes de sugar tudo para seu interior. Morto por: Suicídio

Adam Monroe (morto)	Regeneração celular espontânea	Capacidade de regenerar rapidamente qualquer tipo de ferimento, ainda que mortal. No caso de Adam, isto resulta ainda em uma espécie de invulnerabilidade ao envelhecimento. Morto por: Arthur Petrelli
Mauryn Parkman (morto)	Telepatia	Habilidade de poder interferir e controlar ações referentes ao cérebro e seus pensamentos. Conseqüentemente, pode ler os pensamentos de outras pessoas, comunicar-se telepaticamente, ou até mesmo alterar sentidos (criando ilusões, apagando memórias e paralisando movimentos de outra pessoa). No caso de Mauryn, a habilidade se desenvolveu ao nível de conseguir danificar mentes alheias ou até mesmo bloqueá-las, induzindo certa espécie de coma. Morto por: Arthur Petrelli
Usutu (morto)	Precognição	Capacidade de prever acontecimentos futuros. Morto por: Arthur Petrelli
Elle Bishop (morto)	Eletrocinese	Capacidade de gerar, controlar ou absorver energia elétrica. Morto por: Sylar
Sue Landers (morto)	Detecção de mentiras	Capacidade de detectar quando outros estão mentindo. Morto por: Sylar
Arthur Petrelli (morto)	Absorção de Habilidades	Capacidade de absorver as habilidades de outras pessoas através de contato físico, fazendo aqueles em quem toca perderem seus poderes permanentemente. Morto por: Sylar

Dany Payne (morto)	Mimetismo metálico	Capacidade de transmutar seu próprio corpo em metal. Morto por: Arthur Petrelli
Echo DeMille (morto)	Grito supersônico	Habilidade de amplificar sua voz tão grandiosamente que pode quebrar objetos ou ensurdecer pessoas. Morto por: Sylar
Knox (morto)	Detecção de Medo	Consegue sentir quando pessoas próximas a ele estão com medo.
	Conversão de medo em força física	Capacidade de converter o medo de pessoas próximas a ele em força física, dando-lhe uma espécie de super-força temporária. Morto Por: Tracy Strauss
Kaito Nakamura (Morto)	Análise de Probabilidades	Capacidade de Analisar as probabilidades que cada escolha oferece e escolher a melhor. Morto Por: Adam.

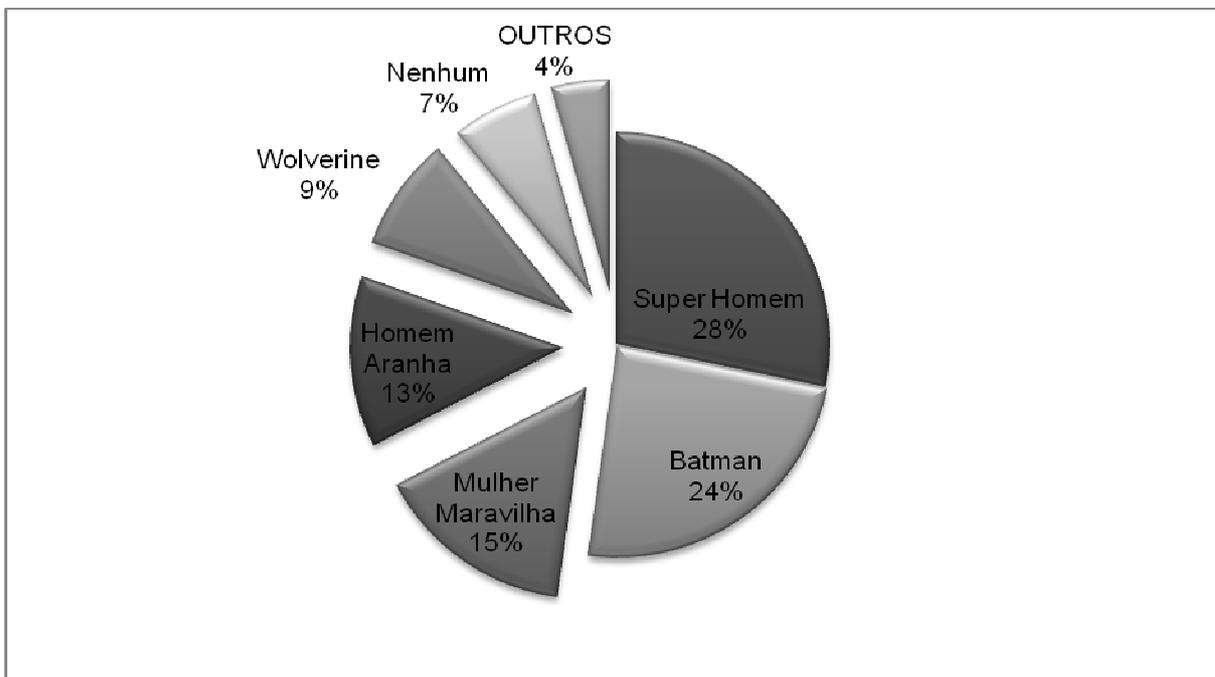
Observações importantes:

- O status demarcado de “morto” ou não se refere à situação dos personagens até a 3ª temporada (2009), data de realização deste trabalho.
- No caso de personagens cuja habilidade consiste em “absorver” os poderes de outros personagens, evitou-se uma lista detalhada de todos os poderes absorvidos ao longo da série para fins de praticidade.
- Informações retiradas do site *Heroes Wiki*, acesso em 15 de Novembro de 2009.

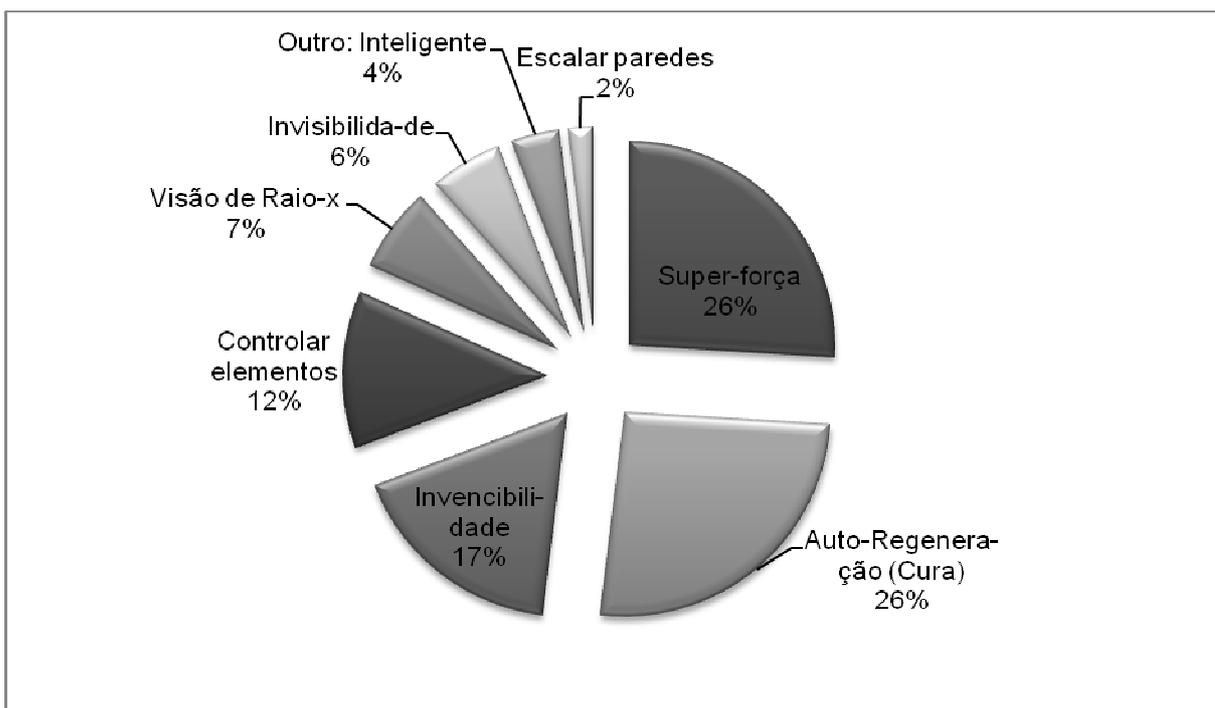
ANEXO IV

Gráficos Completos da Pesquisa

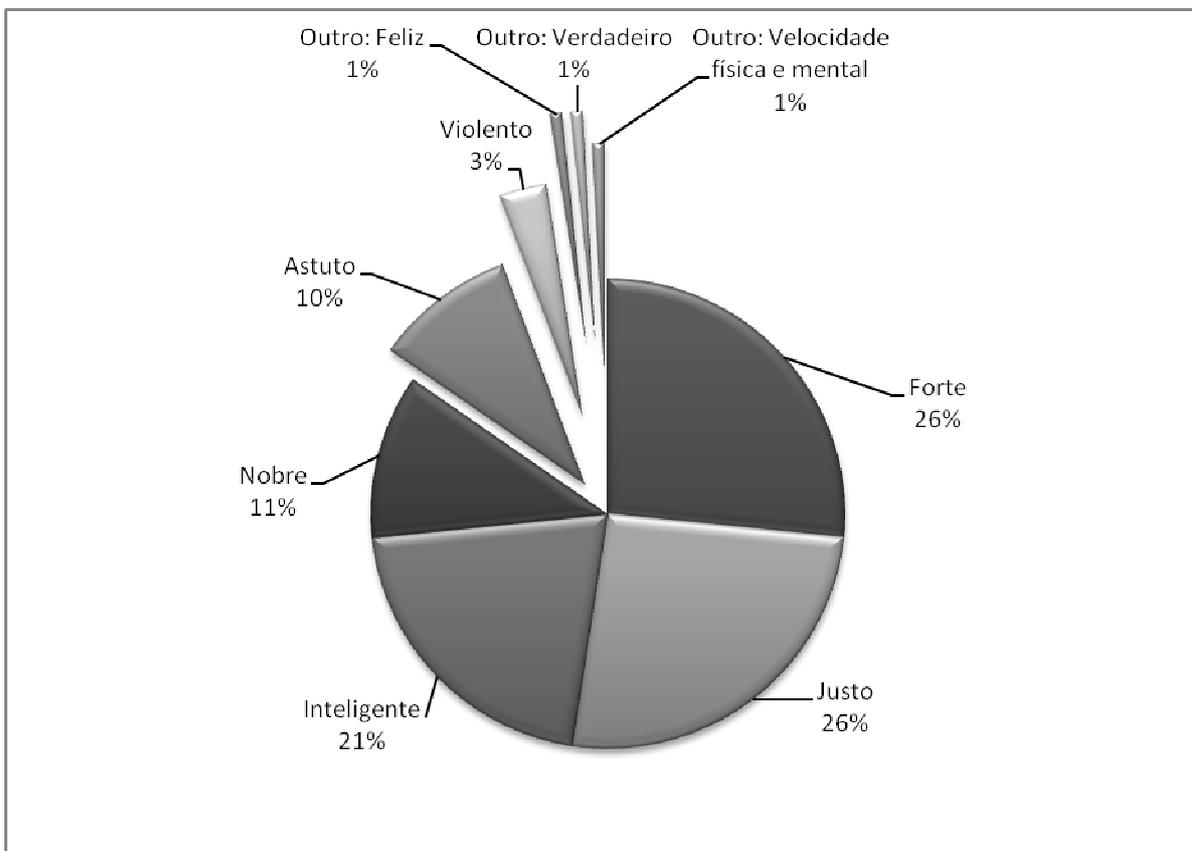
SUPER-HERÓI FAVORITO



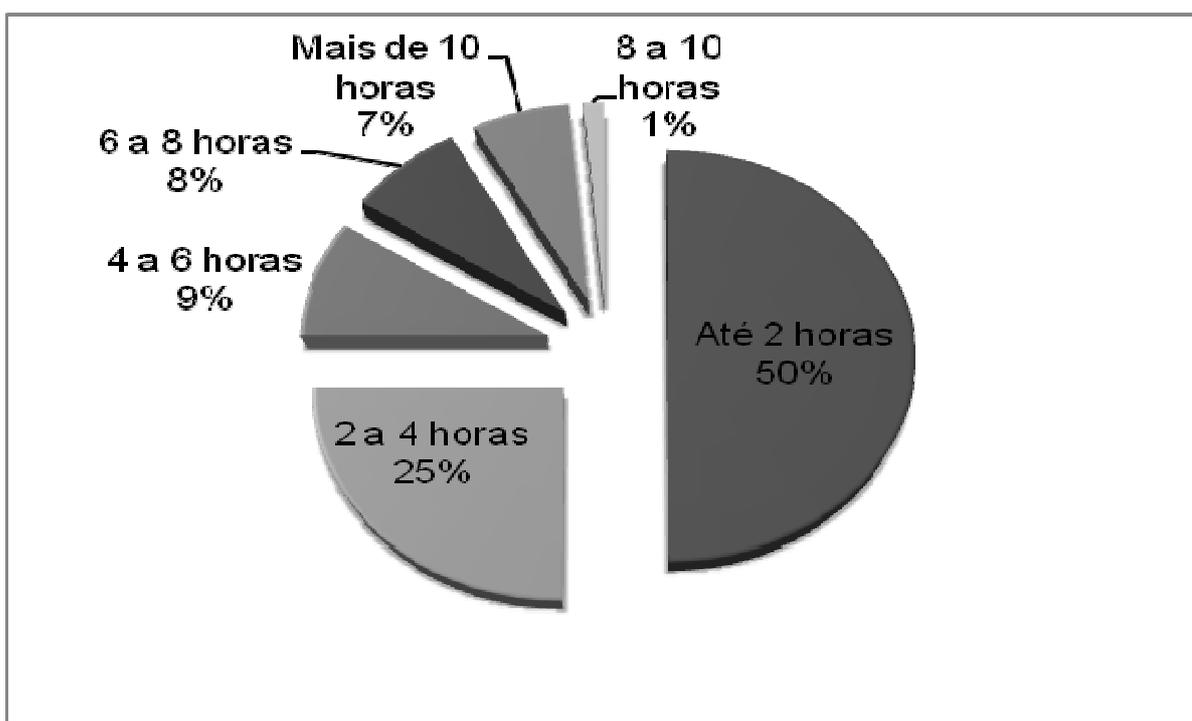
SUPER-PODER FAVORITO



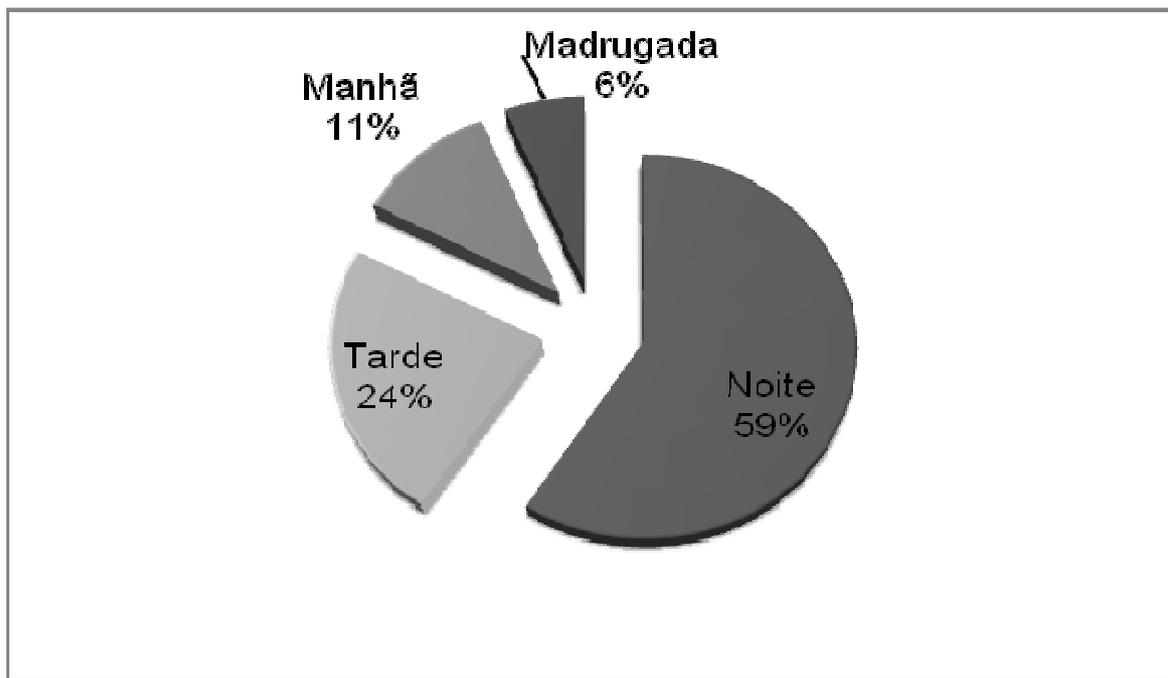
ATRIBUTOS NECESSÁRIOS A UM HERÓI



TEMPO PASSADO ASSISTINDO TELEVISÃO



PERÍODO EM QUE ASSISTE TELEVISÃO



FICHA TÉCNICA

DIREÇÃO

Greg Beeman
Alan Arkush
Jeannot Szwarc
Adam Kane
Greg Yaitanes
Paul A. Edwards
James Chory
John Nadham
Paul Saphiro
David Semel
Roxann Dawson
Daniel Attias
Sergio Mímica-Gezzan

ROTEIRO

Tim Kring
Aron Eli Coleite
Joe Pokaski
Adam Armus
Nora Kay Foster
Bryan Fuller
Jesse Alexander
Jeph Loeb
Michael Green

Christopher Zatta
Rob Fresco
Natalie Chaidez
Chuck Kim
Mark Verheiden

ELENCO

Jack Coleman
Hayden Panettiere
Milo Ventimiglia
Mais Oka
Adrian Pasdar
Sendhil Ramamurthy
James Kyson Lee
Greg Grunberg
Zachary Quinto
Ali Larter
Cristine Rose
Ashley Crow
Jimmy Jean-Louis
Noah Gray-Cabey
Randall Bentley
Santiago Cabrera
Leonard Roberts
Brea Grant
Adair Tishler

Dania Ramirez	Eriko Tamura
Elizabeth Lackey	Alan Blumenfeld
Tawny Cypress	Katie Carr
David Anders	Ray Park
Zeljko Ivanek	Julio Leal
Kristen Bell	Matt Lanter
Thomas Dekker	Rena Sofer
Ntare Mwine	Richard Roundtree
George Takei	Nichelle Nichols
Stephen Tobolowsky	Christopher Eccleston
Robert Knepper	Jayma Mays
Jessalyn Gilsig	Assaf Cohen
Jamie Hector	Saemi Nakamura
Blake Shields	Jonny Siew
Dawn Olivieri	Sally Champlin
Nicholas D'Agosto	Daryl Crittenden
Nora Zehetner	Daniel Newman
Robert Forster	Deanne Bray
Malcolm McDowell	Barry Shabaka Henley
Matthew John Armstrong	Holt McCallany
David H. Lawrence	Shishir Kurup
Madeline Zima	Eugene Byrd
Cléa DuVall	Taylor Cole
Shalim Ortiz	Stacy Haiduk
Danielle Savre	Dianna Agron
Deirdre Quinn	Ron Perkins
Dana Davis	Colby French
Eric Roberts	Justin Evans
Missy Peregrym	Jackson Wurth

Sekai Murashige	Kat Purgal
Dominic Keating	Link Baker
Adetokumboh M'Cormack	Jack Wallace
Josh Clark	Darryl Chan
Rick Worthy	Tuesday Knight
Reginald James	Louise Fletcher
Quin Baron	Mark L. Young
Reed Baron	Carlease Burke
Joshua Rush	Justin Baldoni
Mohammad Kavianpour	Ernie Hudson
Eric Shackelford	Gabriel Olds
Tessa Thompson	Stana Katic
Ellen Greene	Cary-Hiroyuki Tagawa
Dan Byrd	Karri Turner
Erick Avari	Bill Fagerbakke
Bruce Boxleitner	Michael Dorn
Francis Capra	Paula Newsome
Kevin Chamberlin	Japheth Gordon
Janel Parrish	Sakina Jaffrey
Demetrius Grosse	Ray Baker
Brian Tarantina	Swoosie Kurtz
Franc Ross	Joel West
Carlton Jeffery	Bernadette Speakes
Mark Vanselow	Jeanette Brox
David Ury	John Prosky
Mark Colson	Chad Faust
Milos Milicevic	Ronald Guttman
Tohoru Masamune	Garrett Masuda
Rachel Melvin	Jason E. kelley

Nicole Bilderback	Joe Bucaro III
Rick Peters	Javin Reid
Missi Pyle	Kenji Nakamura
Jeff Campbell	Tim Kyle
Mark Allan Stewart	Greg Wrangler
Cory Hardrict	Sara Solomon
T.W. Leshner	Russell B. McKenzie
Seth Green	Elisabeth Röhm
Breckin Meyer	Ravi Kapoor
André Royo	Kavi Ladnier
Greg Zola	Harry Perry
Dutch Johnson	Danica Stewart
Glenn Hetrick	Candice Patton
Roberto 'Sanz' Sanchez	Wes Ramsey
Michael Maury	Ryan Smith
Geno Monteiro	Mercedes Colon
Adam Jamal Craig	Emily Adams
Ken Lally	Kazumi Aihara
René Cadet	Andrew Connolly
Max Amini	Jordan Dang
Ashlee Gillespie	Marine Fujisawa
Mio Takada	Brandy Futch
Matt 'Horshu' Wiese	Blair Hickey
Karl T. Wright	Mikey Kawata
Jean-Pierra Vertus	Scott Lowell
Bem Murray	Natalina Maggio
Claudia DiFolco	Joshua McCabe
Mark Nearing	Satomi Okuno
Nurando Mitsutake	Jarret Wright

PRODUÇÃO

Dennis Hammer (produtor Executivo)

Tim Kring (Produtor Executivo)

Lori Motyer (Co-Produtor)

Adam Armus (Produtor Co-executivo)

James Chory (Produtor Co-executivo)

Aron Eli Coleite (Produtor)

Nora Kay Foster (Produtor Co-
Executivo)

Allan Arkush (Produtor Executivo)

Greg Beeman (Produtor Executivo)

Jesse Alexander (Produtor Co-
executivo)

Jeph Loeb (Produtor Co-executivo)

Michael J. Ketelsen (Produtor
Associado)

Cathy Mickel Gibson (Co-Produtor)

Michael Green (Produtor Co-executivo)

Bryan Fuller (Produtor Co-Executivo)

Rob Fresco (Produtor Co-executivo)

Joe Pokaski (Produtor Supervisor)

Natalie Chaidez (Produtor Co-
Executivo)

Mark Warshaw (Produtor Associado)

Mark Verheiden (Produtor Consultor)

J.J. Philibin (Produtor Co-executivo)

Bill Hooper (Produtor Associado)

Skip Beaudine (Produtor)

David Semel (Produtor Executivo)

MÚSICA ORIGINAL

Lisa Coleman

Wendy Melvoin

DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Nathaniel Goodman

Charlie Lieberman

John B. Aronson

EDIÇÃO

Donn Aron

Scott Boyd

Michael S. Murphy

Jon Koslowsky

Lois Blumenthal

SELEÇÃO DE ELENCO

Natalie Hart

Jason La Padura

Keri Owens

DESIGN DE PRODUÇÃO

Ruth Ammon

Curtis A. Schnell

DIREÇÃO DE ARTE

Sandy Getzler

Matther C. Jacobs
Thomas T. Taylor
Michael Budge
Bruce Hill
Tim Eckel
Daniel J. Vivanco

CENOGRAFIA

Ron Franco
Dena Allen
Crista Schneider

FIGURINO

Debra McGuire

DEPARTAMENTO DE ARTE

Glenn Hetrick
Lori Madrigal
Richard Maybery
Lee Ann Brittenham
Mark Viniello
R.J. McCasland
Wendi Lynn Allison
Vicky Phillips
Linda Vallejo
E. Larry Day
Brian Blair
Michelle Keck

Brigitte Hennech
Nicole Michaud
Anthony Miner
Alyson Black
Richard Redlefsen
Thea Samuels
Greg Solomon
Gary J. Tunnicliffe
Natasha Ladek
David Dupuis
Tim Sale

EFEITOS ESPECIAIS

Gary d'Amico
Ken Rudell
Randy Fitzgerald
Chris Nelson
Lori Madrigal
Ken Tarallo
Dennis Yager II
Michael Cook
Jeremy Hays
Glenn Hetrick
Richard Maybery
Jake Valdez
Brian Blair
Mark Viniello

