Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos. O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games

(Imagen e Imaginario de los villanos contemporáneos. El villano como representación del mal en historietas, películas y juegos)

Não só de heróis vivem as pessoas, os heróis surgem devido a uma necessidade de combater o mal e o que é considerado errado numa visão social, e assim precisam de vilões. Este estudo apresenta a figura do vilão como uma forma de comunicação no mundo contemporâneo. Estes vilões, suas imagens e simbologias têm um papel muito importante na mente dos indivíduos, pois geram fantasias e sonhos, alimentando imaginários. O fato é que o herói não se sustenta sozinho, não há necessidade de heróis se não há mal a combater: o mundo precisa de heróis e os heróis precisam de vilões.

O vilão é entendido como uma representação do mal, mas pensando em termos históricos pode-se observar que o que é bem ou mal, certo ou errado, modifica-se de acordo com o contexto histórico-social que se encontram. Como exemplo disso pode-se pensar nos deuses gregos que, de acordo com os padrões morais modernos, não eram nem um pouco bons: adúlteros, trapaceiros, arrogantes e sempre fazendo peripécias no mundo dos mortais, os próprios encrenqueiros eram os salvadores e detentores de poder: herói e vilão num só. Ainda no período antigo pode-se citar a mitologia nórdica que apresentava o deus Loki, da mentira e da trapaça: o deus era o vilão.

Segundo Luyten:

> Os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia (Luyten, 2000: 69).

Apesar da afirmação da autora, pode-se observar ao longo da história uma grande mudança em relação à figura do herói. Desde a Antiguidade, dos clássicos heróis mitológicos, passando pelo herói medieval cristão e pelo justo e leal herói moderno (Campbell, 2007), a figura da personagem heróica vem se modificando até a contemporaneidade. Hoje, vivendo em uma condição pós-moderna torna-se difícil encontrar ou nortear a figura do herói.

> O herói (…), é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançar formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e

> inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano (Campbell, 2007: 28).

Sendo assim, o herói é a figura da passagem sobre as adversidades, sendo vitorioso ou não, é uma representação de superação e que comunica algo, uma mensagem de conotações diversas dependendo de suas várias facetas de acordo com o meio. Já o vilão pode ser entendido como a própria adversidade, o ato falho, quem dará o teste ao herói. O vilão perverso, maligno, ambicioso torna-se necessário para que o herói possa ser herói.

O vilão contemporâneo, por sua vez é oriundo de uma condição pós-moderna. Uma condição que subverte antigos e modernos valores morais e os reestruturam de novas maneiras. Sendo assim, e considerando o vilão como uma figura de comunicação, uma vez que representa e comunica valores, lições e ideologias distorcidas, cabe uma pesquisa cuidadosa sobre os novos vilões, os vilões contemporâneos surgidos através de transformações, «contravenções» – como afirma Harvey (1992) – e necessidade de novos pensamentos. Cabe neste estudo também verificar se este vilão surgido em uma condição de desestruturação e reestruturação moral continua sendo vilão, ou lhe são atribuídas novas e diferentes características.

A condição pós-moderna seria a época na qual as idéias se chocam, misturam-se e acrescentam ou dividem, não tendo assim início, meio ou fim. Assim, a pós-modernidade aceita novas idéias e novas imagens. A regra ainda está lá, mas não precisa ser seguida. Não existe mais o «*isso ou aquilo*» e sim o «*isso e aquilo*», ou seja, um pensamento *inclusivista*. Os conhecimentos somam-se, dividem-se e transformam-se, formando novas idéias e olhares. «A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para transformar o universo numa pluralidade de visualizações» (Rahde & Cauduro, 2004:100-101).

Uma vez estabelecido que os vilões a serem trabalhados serão aqueles ficcionais, deve-se compreender que a figura do vilão aqui tratada é de um personagem. Já na Grécia antiga, refletindo sobre o teatro, Aristóteles referia-se ao personagem como a imitação de algo, ideias ou pessoas reais: «Como os imitadores imitam pessoas em ação, e estas são de boa ou má índole (porque os caracteres se limitam a esses), sucede que, necessariamente, os poetas imitam homens melhores ou piores, ou então iguais a nós» (Aristóteles, Poética. Trad. Baby Abrão, 2000: 38). Para o filósofo, o personagem não seria somente uma simples representatividade do ser humano, mas à sua importância na elaboração e todo o desenrolar da obra a partir das ações por ela desempenhadas.

Para o pensador o personagem, ou a imitação, ainda só terá êxito, uma vez que o público conheça o que quer dizer o original. Partindo deste pressuposto, os vilões, como imitações caricaturizadas do mal humano, só são reconhecíveis uma vez que os sujeitos espectadores compreendem que aquelas ações são más.

Assim, pode-se compreender que nas narrativas existe uma finalidade para o vilão, pois este personagem representa determinadas ideias e valores que serão julgadas através de determinada moral apresentada pelo autor dentro de seu contexto sócio-histórico, como errôneas ou perversas.

Para Rosenfeld (*in* Candido, Rosenfeld, Prado & Gomes, 2009), o personagem é o fator determinante da ficção, sendo este quem vai determinar o grau de verossimilhança com o real ou quão mais imaginativa esta ficção será. Porém é fato que por mais verossímil que seja o personagem sempre terá caráter ficcional, uma vez que ele nunca alcançará a determinação completa daquilo que é real. «Assim a personagem de um romance (…) é sempre um configuração esquemática, tanto no sentido físico como psíquico, embora *formaliter* seja projetada como um indivíduo „real", totalmente determinado» (Rosenfeld *in* Candido, Rosenfeld, Prado & Gomes, 2009: 33).

Então, um personagem de ficção torna-se um encontro com várias possibilidades de seres humanos condensados em contornos contemplados em uma construção ficcional. Da mesma forma como os seres humanos encontram-se integrados em situações complexas sejam estas sociais, comunicacionais, psicológicas etc., os personagens são uma acentuação destas situações, causando a projeção-identificação (Morin *in* Xavier org., 2003), uma exteriorização de estereótipos. Aristóteles ainda comenta que um personagem sozinho não encontra coerência em uma fábula, a antagonização se faz necessária para dar unidade ao discurso, e ainda é preciso certo grau de verossimilhança para o entendimento da obra.

Pode-se observar que as considerações do pensador Aristóteles, de certa maneira, são válidas para os dias de hoje. Os personagens de contos ficcionais ainda carregam verossimilhanças com os indivíduos. Indo ao encontro de Morin (*in* Xavier org., 2003), o personagem gera uma projeção-identificação, que faz com que o público se agrade daquela ficção apresentada. O protagonista, ou antagonista, necessita ocupar um lugar de destaque, exteriorizando suas características éticas e psicológicas junto ao sujeito espectador.

O vilão é então um personagem, um personagem que, como outros, trata-se de um tipo de imitação de algo real. A diferença deste personagem é que está calcado em valores imorais ou amorais em relação à ética apresentada pelo herói: o vilão é a representação do mal. De acordo

com Ullmann (2005), o mal é considerado uma propriedade dos seres, porém uma propriedade não-positiva, falha; ainda segundo o autor, o mal também pode ser carnal, físico ou doloroso de espírito. Seguindo estas ideias, pode-se afirmar que a função do personagem vilão é a de uma criatura má, falha, que não condiz com o bem moral e que por isso é capaz de infringir o mal físico ou o de espírito.

Seguindo esta ideia, pode-se entender que o mal é uma privação do bem, portanto o bem, necessário para existência do mal, não é passível de negação, de privação, não pode ser rejeitado, fascina o homem. No bem não existe o mal. Todavia, pensamento contém um equívoco em relação ao personagem vilão como representação do mal e do personagem herói enquanto representação do bem: o herói do bem, para assim ser, como será visto em capítulo posterior, deve ter sido infligido por algum mal, seja físico ou de espírito; pois só assim, conhecendo o mal e o tendo experenciado é que será possível enfrentá-lo como um herói (Campbell, 2007).

Ullmann (2005) ainda afirma que existem três tipos de mal: o mal físico, o mal moral e o mal metafísico. O mal físico é aquele que deforma de alguma maneira a boa naturalidade do homem, seja ela material ou de espírito. O mal físico pode ser ou uma conseqüência da natureza ou da violência, sendo ela física ou psicológica. Já o mal moral «reside no desvio voluntário da norma de moralidade, que é a razão, nas ações livremente postas» (Ullmann, 2005: 9); é o desvio do ser da conduta moral e ética preestabelecida. Por fim o mal metafísico é aquele que reside em uma «imperfeição original da criatura, que a torna sujeita ao erro, à falta, ao pecado» (Ullmann, 2005: 9), é um mal de certa maneira «natural», não explicável, imponderável, inerente ao ser maléfico; pode-se dizer que muitas vezes este é o caso do vilão de ficção.

Eco (2007), em *História da Feiúra,* afirma que a representação do mal na imagem, na arte e na comunicação visual trata-se muitas vezes da representação do feio, do imperfeito, o contrário do belo. O mal, enquanto visualização é então aquilo que não está dentro das regras do que é belo, do que é bom.

> Para explicar o mal no mundo, já desde tempos remotos, existe a doutrina do dualismo: um espírito ou princípio do bem e outro princípio ou espírito do mal (…). Ao homem sábio cumpre escolher o espírito do bem, seguir-lhe os pensamentos e as ações para ser feliz. Terrível futuro espera os que se pautarem pelo espírito do mal (…). Os dois espíritos acham-se em luta perene, a qual só terminara ao fim dos tempos com a vitória do bem e a aniquilação do mal (Ullmann, 2005: 12-13).

Apesar do senso comum de dualidade bem e mal ao qual Ullmann (2005) se refere**,** essas noções só podem ser atribuídas a visão de mundo ocidentalizada, baseada em paradigmas morais

medievais e modernos. Estes paradigmas, baseados em uma doutrina judaico-cristã, entendem o mal como uma conseqüência, surgida historicamente pelo pecado original (Ullmann, 2005). Porém, em uma condição pós-moderna na qual vivemos contemporaneamente, os parâmetros de bem e mal se tornam relativos e com fronteiras culturais e geográficas. Como afirma Eco (2007) em relação à beleza:

> No caso de outras culturas, ricas em textos poéticos e filosóficos (como, por exemplo, a indiana, a japonesa ou a chinesa), vemos imagens e formas, mas ao traduzir tanto as páginas de literatura quanto às filosóficas, é quase difícil estabelecer até que ponto determinados conceitos podem ser identificados aos nossos, embora a tradição nos tenha induzido a transpô-los para termos ocidentais como «belo» ou «feio» (Eco, 2007: 10).

Sendo assim, em uma condição pós-moderna, em que as novas tecnologias da informação e da comunicação possibilitam a disseminação de imagens e valores locais a parâmetros globais, assim como o que é belo ou feio, o que é bom ou mal também sofrem possibilidades de interpretação. Torna-se difícil hoje aceitar o dualismo bem e mal estabelecido até a modernidade. Os imaginários multiplicam-se possibilitando novas formas de socializações (Maffesoli, 2005) e por fim, novas leituras do que é bom e o que é mal. Por isso, torna-se relevante avaliar a situação do vilão, representados através dos quadrinhos, cinema e *games*, uma vez que são imagens comunicacionais que estabelecem valores imorais ou amorais, que se difundem através de meios de comunicação surgidos localmente para um público global.

O vilão é um personagem, no caso deste estudo, um personagem fictício que representa o mal em determinada narrativa. Por assim ser o vilão tem sua função, além de um imaginário que o acompanha, representando por imagens, foco deste trabalho.

1. O vilão e a imagem do mal

A figura do vilão é a de antagonista do herói, este tendo um caráter mítico (Campbell, 2007), ele representa o homem que passa pelas adversidades, enfrenta seus obstáculos e renasce em uma nova condição. «Apenas o nascimento pode conquistar a morte – nascimento não da coisa antiga, mas de algo novo» (Campbell, 2007: 26). O herói para surgir precisa passar por suas provações, e o vilão é aquele que tentará impedir o herói de conseguir, ou então, que apresentará as dificuldades.

O tirano é o portador do mal assim exibindo suas características. Ele comete o pecado, causa o sofrimento e recebe ou não sua punição posterior. Por muitas vezes orgulhoso representa tudo aquilo de imoral, se coloca acima das leis e códigos éticos dos homens com fins de benefício

próprio. Podendo ser aquele que não segue a conduta moral, ou de um caráter mítico-mágico simplesmente mau, o vilão é aquilo que «não se deve» ser.

Propp (2006) afirma que o antagonista possui a função de malfeitor, que causa dano, gera o combate e luta contra o herói, ele é essencial à ação. Já Patmore (2006) complementa: o vilão é o encarregado de possibilitar a evolução do herói, fazendo com que ele enfrente seus medos e debilidades e os supere. Ainda de acordo com Patmore (2006), o vilão não se limita aos códigos morais, ele pode ser também *amoral*, ou seja, o antagonista nem sempre descumpre o entendimento ético por querer fazê-lo, mas por desconhecimento ou não compreensão do código, o que se torna mais complexo.

Essa representação do mal em algum tipo de personagem não é de agora, os mitos e contos mostram isso desde suas origens, afinal «a violência é um elemento essencial da construção simbólica do social: precisamente naquilo em que ela nos liga, ou nos religa, à natureza» (Maffesoli, 2004: 70). Segundo Eco (2007), o mal moral e o feio (referindo-se à imagem) a muito tempo são relacionados, «como o mal e o pecado se opõe ao bem, do qual são o inferno, assim o feio é o ‘inferno do belo» (Eco, 2007: 16).

Desde a antiguidade a figura do vilão é representada nos contos mitológicos como obstáculo ao herói. A exemplo disto tem-se a Medusa, antes uma bela donzela que se tornou uma criatura deformada, com rosto desfigurado e serpentes na cabeça, tão odiosa que seu olhar era capaz de transformar homens em pedra, devido a punição por deitar-se com Poseidon no templo dedicado à deusa Atena. A criatura horrenda cheia de ressentimento tornou-se um dos desafios de Perseu, que como herói vitorioso corta sua cabeça para no fim de sua jornada poder salvar Andrômeda.

A própria representação de Hades, deus do mundo inferior dos gregos, era de um ser maléfico, vil e traiçoeiro que comandava um mundo de horrores, trevas e dor. As representações de Hades e seus domínios são atualizadas até os dias de hoje, sendo inclusive o que dará subsídios à descrição do inferno cristão posteriormente.

Ainda que nem sempre vilões, as ações maléficas compreendem um universo de duelo de forças, nem tão maniqueístas, mas com suas justificativas morais. As simbologias implícitas nos contos mitológicos antigos atentam para o que é considerado moralmente correto ou não, indicando as perversas ações imorais como vilanias merecedoras de retaliação.

Os monstros criados nos contos demonstram os horrores do pesadelo daquilo que não se pode compreender. Híbridos de animais ou homens e animais recheiam o imaginário mitológico de vilões aterrorizantes como as serias – belas criaturas que seduziam os homens e os matavam –,

quimeras, grifos, minotauros entre outros «espécimes». Mais tarde, esses mesmos monstros são utilizados pelos cristãos como demonstração da falsidade da mitologia pagã (Campbell, 2007). Ainda assim, muitas vezes monstros eram considerados belos, uma vez que são seres, criaturas, portanto fazem parte do mundo. Mesmo que o pecado seja ruim e rompa com os bons princípios, o castigo faz-se cumprir a punição, portando ao serem condenados ao inferno, as criaturas hediondas assumem seu lugar de direito.

De acordo com Ruiz (2003) «na concepção mítico-mágica se produz uma indistinção entre imagem e mundo, entre a representação e a realidade, entre o sentido e a coisa» (Ruiz, 2003: 113-114). As representações monstruosas apresentadas nos contos e lendas eram parte da realidade, nelas também eram disseminadas as condutas morais, assim, definiam-se os parâmetros de bem e mal, identificando, mesmo que não de maneira dualista, os heróis e os vilões.

A morte por muitas vezes também é representada como vilã, uma força inexorável da qual não se pode escapar. Como será após a morte? As noções de paraíso e inferno indicam o que espera o homem de acordo com suas ações. Porém, em sua maioria, as representações da morte são macabras, sendo esqueletos «vivos» que cometem atos cruéis aos humanos, «tanto a pregação verbal quanto as imagens exibidas nos locais sacros eram destinadas a lembrar a iminência e a inevitabilidade da morte, além de cultivar o terror das penas infernais» (Eco, 2007: 62).

Muitas histórias mostram a morte com corpos de esqueletos que aparecem aos homens para mostrar os horrores que os aguardam. «Uma outra forma, tanto erudita quanto popular, de celebração da morte foi a Dança Macabra, que tinha lugar nos locais sagrados e nos cemitérios» (Eco, 2007: 67). A Dança Macabra mostrava figuras diversas dançando com esqueletos, desde imperadores, pessoas do clero e camponeses, demonstrando que ao fim da vida nada importa e todos morrem da mesma forma, celebrando de certa maneira a morte como igualitária.

Talvez o primeiro vilão da cultura judaico-cristã seja o próprio demônio. No *Gênesis* é representado como uma serpente, que induz à cometer o pecado, mais tarde assume outras formas, mais monstruosas e, por assim dizer, demoníacas, sendo grotesco e aterrorizante. No apocalipse é muitas vezes descrito como um dragão – mais uma criatura mitológica – que voltará para seduzir nações contra a vontade divina, porém, como o fim da maioria dos vilões, está destinado a ser derrotado e jogado no lago de fogo e enxofre, onde juntamente com a Besta e o falso profeta – ou anticristo – sofrerá até os últimos dias.

O diabo, Lúcifer, senhor do inferno, tem a função de antagonizar Deus, ser sua nêmese. Não obstante, o inferno, seu reinado, é a moradia dos mortos, onde se encontram os pecadores

destinados a sofrer pela eternidade. Satã comanda a morte e a agonia das almas, e seduz os homens contra a vontade divina, a fim de ter suas almas danadas em seu reino. Porém a ideia do demônio já existia em várias culturas como «seres intermediários que às vezes são benévolos e às vezes malévolos (…) e, quando malévolos, de aspecto monstruoso» (Eco, 2007: 90). A exemplo disso tem-se na mitologia egípcia Ammut, um monstro parte crocodilo, leopardo e hipopótamo, que devora os condenados após a morte. Vários outros exemplos podem ser encontrados em religiões dualistas como na cultura mesopotâmica, islâmica etc. Na bíblia ainda se encontram referências a personagens como Lilith, monstro feminino que se transformava em demônio com rosto de mulher e asas. O diabo nunca é descrito nos Evangelhos, apenas são descritos seus feitos, como tentar Jesus e ser expulso dos corpos de vários, «é citado pelo próprio Cristo e é definido de forma variada como o Maligno, o Inimigo, Belzebu, O Mentiroso, o Príncipe deste mundo» (Eco, 2007: 90).

Uma famosa representação do inferno se encontra na *Divina Comédia* de Dante Alighieri, escrita entre 1304 e 1321. Na obra, Dante personagem de sua própria história, atravessa os três mundos possíveis da morte cristã – o inferno, o purgatório e o paraíso – acompanhado do seu guia o poeta Virgílio. A descrição de um cenário fúnebre e tenebroso acompanha Dante ao cruzar os círculos infernais para encontrar sua amada Beatriz, que, no paraíso é a sua guia, sua heroína. Os círculos infernais apresentados por Dante mostram cenas terríveis de criaturas torturadas e demônios torturadores num cenário de aflição e desespero.

Segundo Cappelari (2007), Gustave Doré, gravurista do século XIX, retrata com maestria a dualidade bem e mal da obra de Dante. O artista, ao retratar o imaginário da obra acentua o aspecto moral e diminui o religioso. As figuras humanas são retratadas de maneira clássica enquanto os anjos e demônios são diferenciados por ícones que celebram suas imagens como as asas, a presença ou não de chifres e caudas, a luz em torno dos anjos e trevas em torno dos demônios. Essa diferenciação dá-se, não de outra forma, devido ao imaginário existente em torno da temática na época em que a obra foi interpretada por Doré.

A escuridão enfatizada nos demônios de Doré é nitidamente uma maneira de representação imaginária do mal. Muitas das representações que diferenciam bem e mal se utilizam das dicotomias claro e escuro, luz e trevas, preto e branco etc. O imaginário do mal está ligado ao escuro, ao medo do que não se pode ver, da solidão, e não por acaso, muitos vilões de ficção são representados com vestimentas ou em cenários escuros. De acordo com Durand (2002), a visão do negro provoca choque e angústia em quem a vê:

> […] uma imagem mais escura, uma personagem vestida de negro, um ponto negro emergem subitamente na serenidade das fantasias ascensionais, formando um verdadeiro contraponto tenebroso provocando um choque emotivo que pode chegar à crise nervosa. Essas diferentes experiências dão fundamento à expressão popular ter idéias negras, sendo a visão tenebrosa sempre uma reação depressiva (Durand, 2002: 91).

Atualmente o preto também implica outras conotações. Sendo socialmente aceito, não é mais somente a cor do medo ou do luto, mas também da contestação – como em movimentos *punk*, luto político etc. – e, num caso mais subversivo, de luxo, já que a cor «tornou-se moda a partir de Coco Channel, que imortalizou o traje como sinônimo da mulher moderna» (Cappelari, 2007: 199).

O algoz horrendo perpassa a literatura moderna…

> Chegando aos nossos dias, passando através do Drácula, da criatura do dr. Frankenstein, Mr. Hyde, de King Kong e, enfim, cercados de mortos-vivos e alienígenas vindos do espaço, temos novos monstros a nosso redor, mas por eles só experimentamos medo, não os vemos mais como mensageiros de Deus, nem pensamos em domá-los colocando uma virgem ao pé de uma árvore (Eco, 2007: 127).

Todavia, o monstro nem sempre é o responsável pela vilania. O povo na Idade Média costumava difamar e atormentar seus inimigos cotidianos através de sátiras, risos e malevolências. Tratar o inimigo como cômico e/ou obsceno nada mais era do que uma maneira de vingança, desmoralizando o outro. É o caso de divertir-se à custa de alguém que se despreza, rindo de suas derrotas ou feitos malsucedidos, um «mal inocente», vilão cotidiano, desejar mal a quem não se gosta. As sátiras medievais eram geralmente obscenas apresentadas de maneira cômica e cruel. Outra possibilidade era «demonizar o inimigo», mostrando senhores feudais e/ou o clero como diabos, exteriorizando em imagens o mundo infernal, o terror da doença e desgraças. Esse costume de mostrar o inimigo de maneira caricata e cômica se manteve, como exemplo as propagandas militares da época da II Guerra, nas quais os membros do Eixo assim como Hitler eram representados com feições demoníacas de expressões macabras.

Essa característica de como retratar o inimigo veio acompanhada de uma atualização da leitura do diabo. No século XVII Milton escreve *Paraíso Perdido* que recorda que Lúcifer antes havia sido um anjo belíssimo, e ressalta o Satanás como uma forma de rebelião ao poder divino, criando um – de certa maneira – um anti-herói de beleza decaída e certa dignidade, um vilão justificado. Essa atualização pode ser vista em vários contos ficcionais contemporâneos em histórias em quadrinhos, filmes, games, séries televisivas e letras de músicas de rock.

Ao mesmo tempo em que o diabo torna-se mais «humano», acontece a «demonização do inimigo, que ganha características satânicas» (Eco, 2007: 185). O inimigo, que sempre existiu, deixa de ter foco nas figuras icônicas religiosas, mas mostra-se o velho medo do Outro, do estrangeiro, daquilo que não se compreende. «Sem andar muito atrás no tempo, pode-se recordar que os ocidentais consideram inaceitável que os chineses se alimentem de cães e os anglo-saxões que os franceses comam rãs» (Eco, 2007: 185). Por muito tempo os «novos povos» foram tratados por bárbaros, os considerados hereges das religiões foram perseguidos, os judeus opressores e posteriormente oprimidos, as guerras religiosas no oriente médio ainda perduram…

Nos meios de comunicação essa característica também imperou. Podem-se citar os quadrinhos do herói *Tintin* de Hergé que geralmente enfrentava vilões com fisionomias semitas; na saga *Flash Gordon* do célebre Alex Raymond, o grande tirano, *Ming*, tinha traços orientais e exibia expressões malignas; os inimigos de famosos heróis do cinema como *007* e *Indiana Jones* por muitas vezes eram estrangeiros, alemães nazistas ou de etnias exóticas. Sem falar nas ficções científicas nas quais seres extraterrestres, comumente monstruosos, tinham o grande intuito de dominar ou destruir a Terra. O inimigo monstro alienígena continua nos romances de terror de Lovecraft, bárbaro, cruel e destruidor. «Ele é a personificação de cada inimigo e vem confirmar a tendência dos seres humanos a representar aquele a quem se deve odiar como desprovido de qualquer forma, fazendo dele, sempre, a última encarnação do diabo» (Eco, 2007: 201).

A magia, encantamentos vinculados a seres maléficos sempre existiram. Desde a cultura egípcia, passando por registros bíblicos entre outros, trata-se o oculto, a magia negra, como fonte do mal. Ainda que se reconhecessem os homens como praticantes de bruxarias, as mulheres eram as mais identificadas relacionadas a esses atos. «Com maior ênfase ainda, no mundo cristão o conúbio com o diabo não podia ser perpetrado senão por uma mulher» (Eco, 2007: 203). As chamadas bruxas, se diz, se reuniam no sabá, em uma festa diabólica na qual se entregavam às magias e a orgias, em que mantinham relações com o próprio diabo. A representação da bruxa culminava com o cavalgar em uma vassoura representando uma alusão fálica.

Assim, a mito das bruxas não surge ao acaso. Essas mulheres eram geralmente pobres curandeiras que utilizavam de ervas, infusões e outros filtros naturais para fazerem suas poções. Exatamente por mexerem com o desconhecido seus feitos eram considerados mágico, passando para uns como charlatãs que se sustentavam pelas crendices do povo, outras como prostitutas do demônio – assim conseguiam suas habilidades – e outras ainda como simplesmente insanas.

Eco (2007) afirma que, diferentemente do que se tem como conhecimento comum, não foi na Idade Média, mas na Idade Moderna que a caça às bruxas teve seu apogeu. A Inquisição, nascida

no século XIII se preocupava com os hereges, descrentes à palavra de Deus. Foi no século XV que aparece uma bula de Inocêncio VIII contra a feitiçaria, atuando com severidade contra as feiticeiras. Foram os inquisidores responsáveis pelo cumprimento desta bula que mais tarde conceberam o grande tratado contra a feitiçaria no qual se ensinava a reconhecer as bruxas, interrogá-las e torturá-las para fazê-las confessarem seu pacto com o demônio, fazendo assim com que os confinamentos de mulheres por bruxaria à fogueira ou ao enforcamento se tornassem freqüentes nos séculos XVI e XVII, tanto no mundo católico quanto protestante tanto na Europa quanto no novo mundo.

A figura da bruxa pode ser sim considerada como a mais comum vilã feminina dos mitos, contos de fadas e histórias infantis. Geralmente retratadas como velhas ou mulheres dotadas de uma feiúra incomparável aparecem em inúmeras histórias clássicas. Como exemplo tem-se a maldosa vilã de *A Branca de Neve* que, apesar de ser uma linda mulher, invejava a beleza da heroína, se transformando em uma velha feia e maligna para executar sua crueldade e envenenar a donzela. Em *O Mágico de Oz*, a Bruxa Má do Oeste também é vilã, representada por feições grotescas e pela verde, causando espanto aos espectadores.

Contemporaneamente a bruxa vilã também é representada como uma mulher bonita e sensual, que utiliza seus encantos para seduzir os homens, sempre utilizando cores escuras – como já comentadas, que remetem ao medo –, como preto, vermelho e roxo. Também, em um movimento característico da contemporaneidade, a bruxa má é relativizada, podendo ser uma criatura boa, porém mal compreendida, como aparecem em ficções literárias e cinematográficas como *As Brumas de Avalon* e *Harry Potter* além de diversos desenhos animados.

Conforme Ruiz (2003), o imaginário mítico-mágico anula o distanciamento crítico entre o sujeito e a representação, a imagem e a realidade se fundem provocando uma indefinição da subjetividade e da alteridade. Como se pode perceber, a palavra «bruxa» continua fazendo parte o imaginário do mal, sendo utilizada tanto popularmente quanto pela mídia até hoje como uma metáfora a uma mulher de ações más, moralmente incorretas ou de aparência feia.

Dentre as inúmeras possibilidades de vilões ligados a uma mitologia vale destacar a figura do vampiro. O ser mitológico que se alimenta do sangue de seres vivos para perpetuar sua existência após a morte já recebeu inúmeras leituras. Várias histórias lendárias existem para contar a origem deste ser, partindo da lenda do conde Vlad III – O Empalador, que recebeu o título pelo hábito de empalar seus inimigos, utilizada posteriormente por Bram Stoker como origem do vampirismo. A figura do bebedor de sangue encantou e aterrorizou o imaginário de muitas histórias de ficção. O personagem vilão foi apresentado de diversas maneiras em contos e no cinema, como em

Nosferatu de Friedrich Murnau, em que o tirano aparece como uma criatura deformada que vive e emerge da escuridão criando uma atmosfera maligna e tenebrosa ao seu redor. Mais tarde, a figura mítica é apresentada na versão cinematográfica do livro *Drácula* (1897) do citado Bram Stoker, dirigido por Coppola em 1992, ainda aterrorizante, porém sedutor, o monstro dos piores pesadelos age movido por um amor possessivo, utilizando de sua maldade para obter a mulher desejada.

Através dos romances da escritora Anne Rice, o vampiro recebe uma nova atualização sendo agora um ser sofredor e romântico, que vivencia ao extremo as paixões e prazeres sem deixar sua natureza perversa. As figuras dos personagens, mais tarde tento sua representação cinematográfica em *Entrevista com o Vampiro,* se mostram andrógenas e dúbias, refletindo o imaginário do ser anacrônico que não se encontra no tempo e nem mesmo em sua sexualidade, em um conflito de dubiedade pós-moderno. «O andrógeno decadente aparece, então, como uma figura que resume as interrogações de uma sociedade quanto relações entre os sexos» (Legros, Monneyron, Renard & Tacussel, 2007: 242). A dúvida também é refletida nas ações dos vampiros dos contos de Rice, o advento da culpa surge na consciência do monstro que sofre por seus pecados. Porém o vampiro permanece como um ser luxurioso, enganador, dissimulado e vil, ao mesmo tempo em que é encantador e perturbado, cariando uma criatura ambígua na separação entre bem e mal.

> É isto o arquétipo do «patife»: ele favorece a rebelião pontual, suscita a heresia libertadora, dinamiza a criação artística, permite a marginalidade fundadora. Em suma, sacode o instituído, reanima o peso mortífero das instituições. O «patife» cristaliza a força da anomia, sem esquecer que este anômico ou alguns de seus elementos tornar-se-ão «cânone» das sociedades em gestação. Pois é sabido que o marginal, o poeta maldito, o teórico rejeitado e o rebelde de todos os tipos tendem a tornar-se a referência incontornável (Maffesoli, 2004: 101).

O vampiro enquanto personagem é, de certa forma, o «patife» o qual Maffesoli (2004) se refere. O canalha, porém encantador morto-vivo, pode ser considerado a criatura lendária mais atualizada e que mais desperta interesse e curiosidade nas ficções de terror da pós-modernidade, muito mais que seus «colegas» horripilantes – fantasmas, lobisomens, zumbis etc. Talvez a aproximação com o mal e a natureza bestial mascarada tratem de geram uma identificação com o sujeito contemporâneo, que se encanta com o terrível bebedor de sangue. «Cada um de nós desfruta menos de uma identidade estável do que uma série de identificações por meio das quais expressa as diferentes possibilidades que o caracterizam» (Maffesoli, 2004: 95).

Tanto o vampiro encanta o imaginário contemporâneo que são inúmeras as obras de ficção que abordam o tema, agora mostrando o vampiro inclusive como um anti-herói, de natureza má mas boas ações que tenta conviver em harmonia com os seres humanos em literaturas melosas e cafonas para o público adolescente. O vampiro pode ser encontrado como temática de todo o tipo de entretenimento midiático: cinema, quadrinhos, *games*, séries televisivas e jogos de RPG, tanto fazendo se ele será herói ou vilão.

Considerando o gênero de terror percebe-se de maneira evidente a relação do mal, o vilão e a morte. Nestes filmes o foco é o medo de sofrer e por fim de morrer, tendo esta como o grande mal, sendo apresentada inúmeras vezes das mais criativas, originais e horripilantes maneiras possíveis. Os filmes de terror trabalham essencialmente o imaginário do medo, através dos mesmos recursos de cenas escuras, ações imorais, violência em cenários e temáticas macabras.

Dentro do próprio gênero vêem-se várias distinções sobre como abordar a questão da relação do medo da morte (Ricoeur, 2007), uma delas é através de vilões icônicos como *Jason Vorhees* da série de filmes *Sexta-Feira 13* e *Freddy Krueger* de *A Hora do Pesadelo*, que levam o terror a uma extremidade bizarra com monstros assassinos que trabalham exatamente a relação onírica de a morte ser algo da instância do desconhecido, mas que se teme em pesadelos (Malrieu, 1996), o monstro de quem se quer fugir mas não se consegue, ele continua sempre perseguindo.

A violência é outra marca registrada do gênero, mostradas em filmes como O *Massacre da Serra Elétrica*, *O Albergue*, *Jogos Mortais* entre outros, e em *games* como *Resident Evil*, *Alone in the Dark* e inúmeros títulos. A violência e morte andam juntas como forma de catarse nos meios de comunicação, sendo estranhamente ao mesmo tempo atraente e repulsiva, tendo esses filmes e jogos inúmeras seqüências que comprovam a rentabilidade do gênero. Em outros enfoques, jogos como *Silent Hill* e *Alan Wake*, filmes como *Seven,* quadrinhos como *30 Dias de Noite*, trabalham o suspense o medo do medo como principal estratégia, causando tensão em situações sombrias que aguardam o «susto» a qualquer momento. Conforme Maffesoli (2004):

> Como estrutura antropológica, a violência é certamente um bom exemplo do aspecto indivisível do dado mundano. Em todas as coisas existe um misto de atração-repulsa, amor-ódio, generosidade e egoísmo. Basta olhar um pouco mais de perto para constatar que os sentimentos mais elevados são permeados do seu contrário (Maffesoli, 2004, p. 62).

Essa estranha atração que a violência e o medo trazem também é exemplificada com a enorme horda de filmes, quadrinhos, séries televisivas e *games* que abordam os gêneros terror e suspense. Nunca se viu tanto entretenimento com a temática de zumbis e/ou mortos-vivos gerando uma indústria ainda maior com brinquedos, parques temáticos e mercadorias em geral que vendem o

«medo» como forma de diversão para pessoas que estão dispostas a pagar para isso. E o vilão? O vilão acaba sendo um ícone catalisador desse medo, aquele que vai instaurar e infligir o terror para o deleite dos espectadores.

Patmore (2006) sugere algumas possibilidades de vilões e suas variações. Elas vão desde o vilão «sinistro» – aquele misterioso, que gera dúvida e medo – passando por um vilão voltado para o público infantil – que deve ser mal, porém sem extremos – e outras possibilidades como uma antítese do herói – o enfrentamento do próprio herói, seu duplo – e a já comentada ideia do anjo caído – relacionada diretamente com o demônio. Independente das possibilidades apresentadas por Patmore (2006) percebe-se que sim existem diferenças entre os vilões na ficção, cada um representando determinado estereótipo de maldade.

Darth Vader, da série cinematográfica *Star Wars* de George Lucas, é um exemplo de vilão que detém alguns estereótipos. O personagem começa como um herói que, seduzido por suas habilidades e a possibilidade de mais poder, cede ao mal – o «lado negro da força», que só pelo nome já conota o escuro simbólico do mal. Sendo o grande antagonista da «série clássica» (episódios IV, V e VI), enfrenta o herói *Luke Skywalker*, seu filho, que no final o leva a redimir-se e tornar-se novamente bom. *Darth Vader,* na verdade, trilha a jornada o herói (Campbell, 2007), tendo grande empatia com o público, possivelmente, pela sua «humanidade»: aquele que errou, se redimiu e cumpriu sua pena, tendo em sua história o conflito da dualidade bem e mal. Segundo Patmore (2006: 92): «Darth Vader é, provavelmente, o antagonista mais conhecido dos últimos tempos e é a personificação da luta entre o interior do indivíduo e o mundo exterior»[1]. O personagem vilão acaba por representar um duelo entre o código moral e sua própria consciência.

Outros vilões parecem maus simplesmente por assim serem – o mal metafísico de Ullmann (2005) ou místico de Ricoeur (2007). É o caso de *Lex Luthor*, conhecido antagonista do super-herói dos quadrinhos *Super-Homem.* O personagem, que teve sua história reescrita várias vezes, por muito tempo um cientista, agora um grande empresário, é exatamente aquilo que enfrenta o indestrutível homem de aço: um vilão que busca poder político-científico, pois tem condições para isso, sem nenhum desejo maior de vingança ou maldade estimulada. O mal pelo mal. Também se tem o exemplo do contemporâneo vilão da série de livros e cinema *Harry Potter*, *Lord Voldemort.* O personagem é bem caricato quanto aos estereótipos do mal: é um bruxo – assim como o herói, porém este entra nos novos bruxos «bonzinhos» –, é cercado de cores escuras, tem feições metamorfas, parecendo uma cobra, comete maldades e violência, é

1Livre tradução da autora. No original: «Darth Vader es, probablemente, el antagonista más conocido de los últimos tiempos y es la personificación de la lucha entre el interior del individuo y el mundo exterior».

preconceituoso com os humanos e outras raças, busca por poder acima dos outros e tenta de qualquer maneira dominar a morte – aliás, o personagem chega a voltar da morte. *Voldemort* não tem dualidades, é um vilão que representa aquilo que é o mal: comete o pecado, causa sofrimento e, no fim, sofre sua punição. Talvez a escolha de um personagem tão estereotipadamente mau seja para uma fácil moralização para a criança (publico inicial da história que vai se desenvolvendo a medida em que o personagem principal, Harry, cresce), como afirma Malrieu (1996: 207), «a identificação efectiva é favorecida por circunstâncias adjuvantes». *Voldemort* representa em *Harry Potter* o imaginário do mal de uma forma tão explícita que o fato de, na história, os personagens não dizerem seu nome – tratam como «Aquele Que Não Deve Ser Nomeado», ou «Você Sabe Quem» – incita o medo de algo maligno, criando uma atmosfera de terror em torno do vilão.

Estereótipos de vilões maus estão em muitas obras. É comum observarmos, principalmente no universo infantil, a figura do vilão de maneiro explícita, como, por exemplo, nos desenhos animados dos estúdios Disney que, muitas vezes, tratam de «amenizar» contos de fadas para uma linguagem moderna/contemporânea. Em desenhos como *A Bela Adormecida* tem-se a clássica bruxa – na história chamada de *Maleficent* – que quer dominar o reino, lança uma maldição na princesa e, ao final, quando enfrenta o valente príncipe, transforma-se num dragão, metaforizando sua monstruosa maldade. Noutro conto do estúdio, *101 Dálmatas*, a figura má de *Cruella de Vil* surge como uma mulher feia e caprichosa que quer matar filhotes de cães para fazer casacos com suas peles, em uma nítida lição moral. O nome da personagem por si só denota maldade através dos trocadilhos com a palavra *cruel* e *devil* – diabo em inglês. Numa linha mais contemporânea, a adaptação Disney de *A Bela e a Fera* traz o vilão *Gastão* como um homem forte, bonito e viril, porém preconceituoso e desprovido de inteligência, em contraponto com o herói: um monstro que, ao longo da história se arrepende de suas maldades e se revela um lindo príncipe. Neste clássico a figura do vilão é apresentada como uma relação moral de julgamento, mostrando a popular questão de que as ações importam mais do que a imagem, o que vale é a «beleza interior».

Esses estereótipos de vilões maus ou vilões de uma maldade justificada podem ser encontrados em diversos meios. São muitos desenhos animados, filmes, games, quadrinhos etc. que mostram vilões mesquinhos, monstruosos, violentos ou até charmosos que se mostram extremamente maus. Alguns personagens como *Mr. Burns* da série *Os Simpsons* de Matt Groening, chegam a ter um grau de maldade a ser carismático, criando um personagem maldosamente cativante. Os vilões ainda podem ser cômicos como no musical dos anos 70 *The Rocky Horror Picture Show,*

que apresenta um antagonista travesti, carismático e duvidoso, satirizando os modelos morais da sociedade. É impossível citar ou comentar todos os vilões marcantes do mundo do entretenimento, a questão é que o vilão, como representação do mal cria personagens que afetam o público de maneira a serem, não só temidos, mas amados.

> Na vida cotidiana somos cercados por espetáculos horríveis. Vemos imagens de populações onde as crianças morrem de fome, reduzidas a esqueletos de barriga inchada, de países onde as mulheres são estupradas por invasores, de outros onde corpos humanos são torturados assim como ressurgem continuamente sob nossos olhos as visões não muito remotas de outros esqueletos vivos à espera de entrar em uma câmara de gás. Vemos membros dilacerados pela explosão de um arranha-céu ou de um avião em vôo e vivemos no terror de que isso possa acontecer conosco. Tais coisas são *feias*, não apenas em sentido moral, mas em sentido físico, isso porque suscitam nojo, susto, repulsa – independentemente do fato que possam inspirar piedade, desdém, instinto de rebelião, solidariedade, mesmo quando aceitas com o fatalismo de quem acredita que a vida nada mais é que uma história contada por um idiota, cheia de som, fúria e vazia de significado (Eco, 2007: 436).

A revolta e repulsa diante do mal da violência é cotidiana. Mesmo assim, se dando conta do horror do caos e do sofrimento, de que existe algo maligno que acontece, o mal em seus encantos. Desvio moral? Nietzsche (2010) afirmaria que seria parte da animalidade do homem, seu lado natural bestial aflorando uma vez tenta ser sempre suprimido pelo domínio apolíneo. A dualidade bem e mal, para bem ou mal, faz parte do ser humano, seja ela com o intuito de fazer a maldade ou canalizada pelo «instinto de rebelião» (Eco, 2007), vingança, vontade de fazer justiça que tanto se fala na contemporaneidade. O vilão, como um personagem de ficção que representa esse mal, o inimigo, a violência, serve também como a possibilidade de vencer, de derrotar o mal, mostra de maneira metafórica que se tem o desejo de acabar com o inimigo, de por fim à maldade.

Na pós-modernidade, com a relativização das dualidades maniqueístas, outro tipo de personagem surge: o anti-herói. Muito mais explicito agora, o anti-herói já aparecia nos modernos desenhos animados como, por exemplo, *Bugs Bunny – Pernalonga* no Brasil – da Warner Bros. Ou *Donald Duck* da Disney. O primeiro sendo um pilantra que se diverte sendo trapaceiro e enganando os outros, ainda que, muitas vezes, para sua sobrevivência ante aos caçadores. O segundo, o sujeito mal-humorado e mal intencionado que tenta tirar proveito das situações não importando a maneira, porém, neste caso, nem sempre o personagem se dá bem, tendo a «lição de moral» no fim da história.

Muito mais dúbios e sinistros podem ser os anti-heróis pós-modernos. Sua dubiedade vai desde suas ações até sua aparência, como o exemplo do famoso super-herói *Batman*, que enfrenta os bandidos como um vigilante fora da lei, veste-se de preto metaforizando um morcego – que por si só já é um ícone do mal – e também é conhecido como «cavaleiro das trevas», associando mais à temática maléfica do que do bem. Com conflitos psicológicos severos, beirando a insanidade, *Batman* ainda é reconhecido como herói, mesmo sabendo que sua conduta segue uma moralidade própria e não aquela da vivência social. Conforme Maffesoli:

> Para ficarmos na esfera do exemplo cinematográfico, podemos evocar a estranha fascinação que nunca deixam de exercer as inúmeras versões de Zorro, Robin Hood ou Batman, para só falar deles. Sucesso que não deve ser pura e simplesmente modismo, mas que, tal como acontece com as narrativas míticas, é redundante, apresentando variadas «lições» e «réplicas». Esses filmes são construídos, precisamente, sobre a ambivalência do bem e do mal, sobre o aspecto fundador de cada uma dessas entidades. Entidades que podem alternadamente comover e provocar fascínio ou repulsa. Dessa forma, os sentidos é que são solicitados (Maffesoli, 2004: 48-49).

No anti-herói pode-se ver essa complementaridade, o bom fazendo o mal com fins justificados, reforçando a necessidade de violência da natureza humana. Um bom exemplo deste tipo de personagem é *Light Yagami*, do mangá – quadrinho japonês – *Death Note*, escrito por Tsugumi Oba e desenhado por Takeshi Obata. Na história *Light*, recebe um caderno de um *shinigami* – espécie de espírito ou deus da morte da mitologia japonesa – que tem o poder de matar a quem tem o seu nome escrito nele. O protagonista logo começa a fazer uso do artefato assassinando criminosos divulgados pela imprensa, assim tornando-se um tipo de *serial killer* com intenções justificadas. O mangá discute a moralidade da postura de *Light*, tratando-o como um criminoso que mata sem aval das autoridades, mas ao mesmo tempo sendo aclamado pelas pessoas, por fazer a justiça que não acontece. O personagem é dúbio e inteligente matando também aqueles que tentam desvendar sua identidade. Nunca na história se tem uma postura fixa sobre o personagem, ele é ao mesmo tempo bom e mal, ou não se sabe se é bom ou mal.

Em um estilo muito parecido é a série televisiva *Dexter*, cujo protagonista homônimo é um *serial killer* que mata assassinos. *Dexter*, que tem uma ânsia por violência e morte, trabalha como criminalista policial e segue inclusive um código de conduta, que o faz sempre confirmar se sua vítima é realmente um assassino culpado antes de executá-la. Um herói que comente maldades e justifica seus atos, um verdadeiro anti-herói.

Nos *games* a figura do anti-herói é muito comum, uma vez que a violência é constante temática do meio. Como o exemplo de *Kratos* da série *God of War*, que busca vingança pelo que os deuses

fizeram a ele e sua família. O protagonista, que não pode ser considerado nem herói nem vilão, age impulsionado apenas pelo sentimento de vingança, retribuição da violência cometida contra ele. Entre outros inúmeros exemplos, os heróis dos *games* em sua maioria têm a dubiedade de bem e mal, cometendo atos de violência e matança para atingir o bem maior, ou saciar sua satisfação pessoal.

Assim, ao observar a assiduidade da ambivalência bem e mal e suas manifestações nos personagens contemporâneos, bem como o encanto do vilão na pós-modernidade através desta revisão teórica, o próximo capítulo apresenta análises de dois vilões e um anti-herói, com a finalidade de buscar compreender as noções que permeiam o imaginário do vilão contemporâneo e a sua imagem.

Considerações Finais

Ao longo do estudo apresentado, buscou-se a compreensão da imagem e do imaginário do vilão contemporâneo como representação do mal. Sem poder esquecer que o vilão é um personagem de ficção, apresentado dentro dos meios de comunicação, área na qual se concentra o presente trabalho.

Pode-se concluir que o vilão, tanto em um contexto de transição da modernidade para a condição pós-moderna e na contemporaneidade, através de suas manifestações visuais e condutas, representam sim o imaginário do que é entendido por mal, sendo este encontrado nos vilões dos meios – histórias em quadrinhos e cinema - de forma clara, porém de maneiras diferentes. O vilão contemporâneo apresenta algumas diferenças do moderno, deixando margens para interpretação e até possíveis justificativas do porquê de ser mal, o que não o exime de suas características e capacidades malignas e violentas, além de deixar o personagem ainda mais obscuro, violento e *I*assustador, uma vez que nunca se sabe o que esperar dele, e de, nem sempre ele sofrer a merecida punição. Enquanto o de um pensamento moderno, vale-se de uma visão dualista (Cappelari, 2007), tendo o bem e o mal lugares definidos no contexto visual e narrativo, sofrendo a punição esperada ao final pelo triunfo do bem. No contexto contemporâneo, o bem nem sempre vence, o que gera uma das principais diferenças entre os contextos: a dúvida quanto às certezas erigidas, neste caso o triunfo da razão do bem.

Esse contexto complexo e polissêmico quanto às condutas e imagens do mal na contemporaneidade podem então ser expressas no surgimento do anti-herói, um personagem humanizado, que nem sempre a tudo vence e que é sensível às práticas maléficas infligidas a ele

e anseia por uma reparação, mesmo que essa reparação necessite de ações más. O anti-herói é a sinergia entre bem e mal (Maffesoli, 2004), o encontro do apolíneo e do dionisíaco, a demonstração de que as duas forças trabalham juntas no indivíduo e, portanto, no imaginário coletivo, construindo um personagem complexo e ambíguo, muito mais crível aos olhos do indivíduo pós-moderno, em uma síntese humana e sensível dos valores e desejos de bem e mal que são encontrados de forma natural (MAFFESOLI, 2004) no ser humano enquanto ser social.

Referências bibliográficas

ARISTÓTELES. *Poética*. (2000) *In:* Os Pensadores – Aristóteles. São Paulo: Nova Cultural.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. (2007) São Paulo: Pensamento.

CAPPELLARI. Márcia S. V. *As representações visuais do mal na comunicação: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine*. (2007) Porto Alegre: PUCRS.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. (2002) São Paulo: Martins Fontes.

ECO, Umberto. *História da feiúra*. (2007) Rio de Janeiro: Record.

_____. *História da Beleza*. (2005) Rio de Janeiro: Record.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. (1992) São Paulo: Loyola.

LEGROS, Patrick, MONNEYRON, Frédéric, RENARD, Jean-Bruno & TACUSSEL, Patrick. *Sociologia do imaginário*. (2007) Porto Alegre: Sulina.

LUYTEN, Sonia M.Bibe. *Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. (2000) São Paulo: Hedra.

MAFFESOLI, Michel. *A parte do diabo – resumo da subversão pós-moderna*. (2004) Rio de Janeiro: Record.

_____. *A transfiguração do político – a tribalização do mundo*. (2005) Porto Alegre: Sulina.

MALRIEU, Philippe. *A construção do imaginário*. (1996) Lisboa: Instituto Piaget.

MORIN, Edgar. *A Alma do Cinema*.(2003) *In* XAVIER, Ismail (org.). ***A experiência do cinema***. São Paulo: Graal.p.145 – 172.

NIETZCSHE, Friedrich. *A Genealogia da moral*.(2010) São Paulo: Companhia das Letras.

PATMORE, Chris. *Diseño de personajes*. (2006) Barcelona: Norma Editorial.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. (2006) Rio de Janeiro: Forense Universitária.

RAHDE, Maria Beatriz, CAUDURO, Flávio Vinícius. *Algumas características das Imagens Contemporâneas.* (2005) In: XIV ENCONTRO ANUAL COMPÓS. Niterói: UFF.

RICOEUR, Paul. *Evil – a challenge to philosophy and theology.* (2007) New York: Continuum.

ROSENFELD, Anatol. *Literatura e Personagem*.(2009) *In* CANDIDO, Antonio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva p. 9-50.

RUIZ, Castor Bartolomé. *Os paradoxos do imaginário*. (2003) São Leopoldo: Editora Unisinos.

ULLMANN, Reinholdo. *O mal*. (2005) Porto Alegre: EDIPUCRS.