

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES

AMANDA ROBERTA BAZILIO BONFIM
LARYSSA NOBRE BARBOSA

BEM X MAL:
A RESSIGNIFICAÇÃO DOS VILÕES E ANTI-HERÓIS NAS NARRATIVAS
AUDIOVISUAIS

MACEIÓ
2023

AMANDA ROBERTA BAZILIO BONFIM
LARYSSA NOBRE BARBOSA

BEM X MAL:
A RESSIGNIFICAÇÃO DOS VILÕES E ANTI-HERÓIS NAS NARRATIVAS
AUDIOVISUAIS

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes da Universidade Federal de Alagoas como requisito básico para obtenção do título de Bacharel em Relações Públicas.

Orientador: Professor Dr. Ronaldo Bispo dos Santos.

MACEIÓ
2023

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária Responsável: Livia Silva dos Santos - CRB 1670

B713b	Bonfim, Amanda Roberta Bazilio. Bem x mal: a resignificação dos vilões e anti-heróis nas narrativas audiovisuais / Amanda Roberta Bazilio Bonfim, Laryssa Nobre Barbosa. – 2023. 109 f.:il.
	Orientador: Ronaldo Bispo dos Santos. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Relações Públicas) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Maceió, 2023.
	Bibliografia: f. 100-109
	1. Narrativas audiovisuais. 2. Análise – Personagens vilões. 3. Narrativa – Bem x mal.
	I. Título.
	CDU: 371.68

A minha avó Jacira (*In memoriam*)

Por ser a pessoa que sempre me incentivou a prosseguir com os meus estudos, a nunca desistir dos meus sonhos e a não me contentar com pouco. A você todo o meu amor e gratidão!

A despedida não é o fim porque sei que você está sempre comigo.....

(Amanda Roberta Bazilio Bonfim)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pela a minha vida, saúde e por não me deixar desistir diante das dificuldades encontradas ao longo do desenvolvimento desse trabalho.

A minha amiga Laryssa, pela amizade e companheirismo durante esses cinco anos na UFAL.

A minha avó Jacira Rosa (In memorian), a quem eu dedico esse trabalho e todo o meu esforço, pôr ter sido uma mulher íntegra e de uma bondade inestimável. A você dedico todas as minhas conquistas.

A minha mãe Vanilda, pelo amor, paciência e apoio.

A minha filha Maria Cecília, pelo incentivo constante em buscar um futuro melhor para nós duas, você ilumina e dá sentido a minha vida. Te amo!

A minha amiga Jady Mendes, por estar comigo e dividir todos os momentos da vida. A você minha eterna gratidão!

A minha amiga e colega de curso Thayna Marques, por ter tornado essa jornada acadêmica mais fácil e por estar sempre presente incentivando para que esse projeto fosse finalizado. A você, todo o sucesso do mundo!

Aos meus gatos Thor, Aurora, Frajola, Salem, Xandy, Nina, Rubi e Sam, por cada rom rom e fofura. Vocês me ajudaram a não surtar!

A todos os meus amigos mais próximos, que estiveram ao meu lado em todas as horas, mesmo com a correria diária, sei que posso contar com cada um de vocês .

Ao orientador Prof. Dr. Ronaldo Bispo dos Santos, pela dedicação e contribuição para que esse trabalho fosse realizado.

A banca examinadora, pelo tempo e disposição.

A Universidade e todos os professores, por todo o aprendizado, ensinamentos e por partilhar o amor pela comunicação.

E por fim, a todos que diretamente e indiretamente contribuíram com a minha jornada, gratidão a todos vocês!

Amanda Roberta Bazilio Bonfim

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por ter me ajudado e guiado em todos os meus passos, me dando força e coragem para continuar a batalhar a cada dia.

A minha amiga Amanda, que esteve comigo desde o início dessa jornada e não poderíamos finalizar esse ciclo de outra maneira, a não ser juntas .

Aos meus pais Josineide e Divaci, que sempre foi um exemplo de persistência e caráter, me ajudando sempre a permanecer no caminho certo.

A minha irmã Layse Nobre, que me apoiou em todas as minhas conquistas e me incentivou a nunca desistir.

Ao meu amigo Denden Natysume por escutar todos os meus sonhos e anseios e me ajudado a superar as dificuldades encontradas ao longo do curso.

A todos os nossos amigos, que sempre estiveram presentes e torceram pelo nosso sucesso.

Ao orientador Prof. Dr. Ronaldo Bispo dos Santos, pela dedicação e contribuição para que esse trabalho fosse realizado.

A banca examinadora, pelo tempo e disposição.

Aos professores, por todo o aprendizado, ensinamentos e por partilhar o amor pela comunicação.

E por fim, a todos que diretamente e indiretamente contribuíram com a minha jornada, gratidão a todos vocês!

Laryssa Nobre Barbosa

Tudo o que podemos dizer com precisão e segurança é que qualquer pessoa quando comete o mal viola intencionalmente as normas morais – elas têm consciência da lei moral, mas se desviam intencionalmente dela.

(Robert Louden)

RESUMO

O presente trabalho buscou compreender as mudanças nas formas de representação do bem e do mal nas figuras mitológicas de deuses, heróis, vilões e anti-heróis e suas recentes ressignificações nas produções audiovisuais contemporâneas. O confronto entre essas duas forças tem expandindo-se consideravelmente ao longo dos anos ultrapassando a linha mítica para o mundo real, os personagens maquiavélicos que desempenhavam um papel secundário em contraposição aos protagonistas honrados, tem gradativamente conquistado o centro do palco. Desta forma, o objetivo desta investigação foi a exploração e análise sobre as mudanças de foco narrativo de personagens de boa índole, heroicos e virtuosos em contraste aos personagens duvidosos, traiçoeiros, instáveis e como as narrativas audiovisuais contemporâneas refletem as mudanças e compreensão do bem e do mal. Com isso, pôde-se perceber uma mudança na indústria cultural, na percepção do público acerca desses personagens e como essas mudanças refletem na sociedade e nos valores atuais. Nesse intuito foi realizada uma pesquisa exploratória com abordagem qualitativa apoiando-se na revisão bibliográfica da literatura com base na contribuição de alguns teóricos renomados, traçando uma linha cronológica partindo da religião cristã até os dias atuais. Conclui-se que a mudança do foco narrativo sucedeu-se da necessidade de refletir os anseios e questionamentos da humanidade que busca nessas narrativas a imperfeição do mundo real, trazendo histórias que podem ser vividas e identificadas no cotidiano, esses roteiros estão sendo construídos e adaptados de acordo com o público-alvo trazendo narrativas que abordam conflitos internos, traumas, erros, falhas, redenções e quebras de tabus, além disso, a história não está mais sendo contada da perspectiva do herói e sim do vilão, mostrando o outro lado da moeda desmistificando e humanizando essas figuras maquiavélicas.

Palavras-chave: Anti-heróis; vilões; narrativas audiovisuais; representação do bem e do mal.

ABSTRACT

This study sought to understand the changes in the forms of representation of good and evil in mythological figures of gods, heroes, villains and anti-heroes and their recent resignification in contemporary audiovisual productions. The confrontation between these two forces has expanded considerably over the years crossing the mythical line to the real world, the Machiavellian characters who played a secondary role in opposition to the honored protagonists, has gradually conquered the center stage. Thus, the objective of this investigation was to explore and analyze the changes in narrative focus of characters of good nature, heroic and virtuous in contrast to the doubtful characters, and how contemporary audiovisual narratives reflect the changes and understanding of good and evil. With this, it was possible to perceive a change in the cultural industry, in the public perception about these characters and how these changes reflect on society and current values. In this sense, an exploratory research was carried out with a qualitative approach based on the literature review based on the contribution of some renowned theorists, tracing a chronological line from religion to the present day. It is concluded that the change of narrative focus was succeeded by the need to reflect the desires and questions of humanity that seeks in these narratives the imperfection of the real world, bringing stories that can be lived and identified in everyday life, these scripts are being built and adapted according to the target audience bringing narratives that address internal conflicts, traumas, errors, failures, redemption and taboos, moreover, the story is no longer being told from the perspective of the hero but the villain, showing the other side of the coin de-mystifying and humanizing these Machiavellian figures.

Palavras-chave: Antiheroes; villains; audiovisual narratives; representation of good and evil.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Coringa magro e apático em Joker (2019)	38
Figura 2 – Coringa sendo ovacionado pela população.....	38
Figura 3 – Arlequina representada nos quadrinhos/série animada.....	42
Figura 4 – Arlequina representada no cinema.....	42
Figura 5 – Anakin Skywalker na fase de mocinho.....	49
Figura 6 – Anakin na sua fase sombria como Darth Vader.....	49
Figura 7 – Deadpool com seu uniforme e armamento.....	53
Figura 8 – Tony na terapia com a Dr. ^a Melfi.....	61
Figura 9 – Dexter em seu ritual para matar suas vítimas.....	65
Figura 10 – Dexter com a esposa e filhos.....	66
Figura 11 – Lúcifer na versão humana.....	70
Figura 12 – A verdadeira face do diabo.....	70
Figura 13 – Odete e sua seriedade.....	77
Figura 14 – A morte de Odete Roitman.....	77
Figura 15 – Cena final que Nazaré corre com o bebê na ponte.....	81
Figura 16 – Meme Nazaré confusa	81
Figura 17 – Meme da cena inferno/ Identificação quarentena.....	85
Figura 18 – Félix e Márcia vendendo cachorro-quente na 25 de março.....	89
Figura 19 – Bordão usado por Zoé durante a trama.....	93
Figura 20 – Repercussão das personagens na Internet.....	93

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVC	Acidente Vascular Cerebral
DC	Detective Comics
DNA	Ácido Desoxirribonucleico
EUA	Estados Unidos da América
GEEK	Nerd
HQ's	Histórias em quadrinhos
IBOPE	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
LGBTQIAPN+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Queer, Intersexo, Assexuais, Pan, Não binárias e mais
LA	Los Angeles
MCU	Universo Cinematográfico Marvel
TV	Televisão
UFAL	Universidade Federal de Alagoas
USC	University of Southern Califórnia

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	BEM E O MAL E SUAS REPRESENTAÇÕES NAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS AO LONGO DA HISTÓRIA.....	17
2.1	Bem e o mal sendo representados em filmes.....	19
2.2	Bem e o mal sendo representados em séries.....	21
2.3	Bem e o mal sendo representados nas telenovelas brasileiras.....	24
2.4	Do ódio ao protagonismo.....	25
3	A RESSIGNIFICAÇÃO DO MAL NAS PRODUÇÕES NORTE-AMERICANAS.....	29
3.1	DC Comics.....	32
3.1.1	Rei palhaço: uma análise sobre o vilão Coringa.....	34
3.1.2	Maldade x sedução: a construção da personagem Arlequina.....	38
3.2	Marvel Comics.....	42
3.2.1	De herói a vilão: a resignificação de Darth Vader.....	45
3.2.2	Humor e violência: a narrativa de Deadpool que conquistou uma legião de fãs.....	50
3.3	Gigantes do Streaming: o mal em evidência em suas produções de sucesso.....	53
3.3.1	Máfia: o fenômeno atemporal Tony Soprano	57
3.3.2	Dexter: as multifaces de um serial killer.....	61
3.3.3	Lúcifer: do inferno ao céu.....	66
4	TELEDRAMATURGIA: O PROTAGONISMO DAS ANTAGONISTAS NAS NOVELAS BRASILEIRAS.....	71
4.1	Odete Roitman.....	74
4.2	Nazaré Tedesco.....	77
4.3	Carminha.....	82
4.4	Félix Khoury.....	86
4.5	Vanessa e Zoé.....	90
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	94
6	REFERÊNCIAS.....	97

1 INTRODUÇÃO

Não podemos iniciar a discussão acerca do bem e do mal sem citar inicialmente o confronto de Deus versus Diabo. Na religião cristã Deus é o portador da luz, criador do mundo, um símbolo inestimável de bondade e possui uma moral incorruptível, já o diabo é um anjo caído que se corrompeu pela ganância, transformando-se no portador das trevas trazendo o mal e o caos para o mundo. Leibniz (2013) conceitua o bem como uma doutrina que evidencia a justiça, sabedoria e bondade de Deus, já o mal é um empecilho que atrapalha o equilíbrio universal, tornando-se um obstáculo a ser vencido (Estrada, 2004).

Nas narrativas audiovisuais podemos observar esse confronto do bem e do mal sendo representado inicialmente através das figuras mitológicas do herói e do vilão e derivado da estética barroca. O herói é um monomito (Campbell, 1997), a personificação humana dos deuses, fazem o que for necessário para manter a paz no mundo e seus poderes são usados para o bem, além disso, possuem dons extraordinários que os tornam honrados perante a sociedade (*Id. Ibid.*). Já o vilão é uma criatura má (Ullmann, 2005) que busca a queda do herói e usa a violência e o maquiavelismo para alcançar o seu objetivo final. Com o passar dos anos, foi inserido nessas narrativas o anti-herói que está no meio entre essas duas forças, não é perfeito e nem é totalmente mau, porém, usa os seus poderes para obter motivações pessoais (De Biaso, 2013). Para Vogler (2006) o anti-herói está entre três pontos: o herói, o marginal e o vilão, e sua imperfeição é o principal motivo que leva o telespectador a se solidarizar com esse tipo de personagem.

Dito isso, o embate entre o bem e o mal nas narrativas audiovisuais tem evoluído consideravelmente ao longo dos anos, expandindo-se para além das fronteiras tradicionais e dando origem a uma gama complexa de personagens. Os vilões, que outrora desempenhava um papel secundário como contraste aos protagonistas virtuosos, tem progressivamente conquistado o centro do palco. Essa mudança reflete uma compreensão mais profunda da moralidade na sociedade atual, na qual, os valores são interpretados de maneira flexível e sujeitos a diferentes perspectivas e contextos (Smith, 2019). Conforme Johnson M. (2022), à medida que as narrativas evoluíram também o fizeram seus personagens, vilões que uma vez encarnaram os arquétipos do mal, passaram a ser seres unidimensionais que são apresentados com nuances psicológicas e motivações profundas.

E por fim, os anti-heróis que por sua vez navegam entre traços heroicos e comportamentos moralmente ambíguos, desafiando as noções convencionais de integridade.

Dito isto, a transição do protagonismo dos vilões e anti-heróis teve início em um momento crucial da história do entretenimento, suscitando a indagação sobre como as narrativas contemporâneas refletem a evolução das percepções morais e éticas. À medida que as fronteiras entre certo e errado se tornaram mais difusas, o público se voltou para narrativas que explorassem essas ambiguidades. Logo, a complexidade dos vilões passou a espelhar a complexidade da própria condição humana, tornando-os personagens identificáveis e envolventes (Davis, 2020).

A escolha do objeto do estudo e seu respectivo tema se deu a partir da preferência por essas figuras mitológicas e suas histórias. Bonfim tem preferência pelo universo Marvel e seus personagens, já Nobre se identifica com o universo da DC e dado a afinidade pelo o objeto, desencadeou a curiosidade de estudo e aprofundamento sobre o assunto. O objetivo deste estudo é explorar como a mudança no foco narrativo em relação aos vilões e anti-heróis nas narrativas audiovisuais contemporâneas reflete as mudanças culturais e sociais na compreensão do bem e do mal, dando preferência por personagens que ambas possuíam afinidade e por obras que estão presente em nosso cotidiano, além disso, a aceitação do público e seu sucesso nas redes, foram pontos fortes para a escolha desses personagens. Analisando como a indústria audiovisual vem retratando esses personagens multifacetados e como eles influenciam a percepção do público sobre moralidade, empatia e justiça, fomentando qualitativamente reflexões profundas sobre a natureza humana e a sociedade atual.

Portanto, este estudo trata-se de uma pesquisa exploratória que segue uma abordagem qualitativa e apoiou-se na revisão bibliográfica da literatura que incluem artigos, livros, monografias, teses e publicações que se fundamentam na análise das mudanças nas narrativas audiovisuais ao longo do tempo e na investigação das razões subjacentes a essa transformação. Com base nas contribuições de alguns teóricos renomados no mundo como Campbell, Lopes, Maffesoli, Pallottini, Ulmann, Vogler e outros autores, busca-se compreender como a redefinição dos vilões e anti-heróis espelha a fluidez dos valores e a transformação das concepções éticas na sociedade moderna.

Para isso, no capítulo dois buscou-se traçar uma linha do tempo da história do audiovisual identificando como essas forças são representadas, deslocando-se do mal inicial que configura na imagem do Diabo até os vilões contemporâneos. Dado o pioneirismo americano nas produções cinematográficas, no capítulo seguinte é possível identificar como as duas maiores empresas do gênero heróis representam esses personagens. Criados inicialmente nos quadrinhos, houve em seguida uma migração dessas narrativas para outras plataformas, na indústria cinematográfica esses personagens maquiavélicos são representados por ambos os sexos e são tidos como um retrato real do mal. Em suma maioria, estão ligados a um desejo de vingança, trauma ou rancor. Suas vilãs são moldadas em volta de uma personalidade forte, marcante e com apelo sexual, além do empoderamento e erotização, outra característica, é a quebra da quarta parede e o humor ligado ao mal, trazendo narrativas ficcionais e ao mesmo tempo reais, dando foco a dualidade do imaginário. Ainda no terceiro capítulo, na maior parte das produções seriadas esses personagens se dão pelo gênero masculino caracterizados por mafiosos, gangsters, psicopatas, além disso, são movidos por um código de conduta e caminham em direção contrária a perfeição gloriosa do herói.

O quarto capítulo aborda e evidencia o gênero melodramático e maniqueísta, produzindo narrativas fomentadas em debates sociais, quebras de tabu e a realidade brasileira. Representadas na maioria das vezes por mulheres que buscam ascensão social e poder, essas vilãs possuem características como carisma, humor e sarcasmo. Desta forma, esses folhetins trazem assuntos que fazem o público refletir sobre a realidade, revolucionando o mercado televisivo e provocando mudanças culturais no país.

2 BEM E O MAL E SUAS REPRESENTAÇÕES NAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS AO LONGO DA HISTÓRIA

Tendo-se originado das apresentações teatrais, as narrativas audiovisuais tiveram o seu início datado em meados da década de 1930, anos depois da criação do cinema mudo. Proveniente das expressões em latim *audire* e *videre* que significam ouvir e ver, o audiovisual teve como ponto de início o cinema, que possibilitou a criação de novos produtos midiáticos, como os seriados para a TV, novelas, vídeos para a internet e as plataformas de *streaming*. Das narrativas criadas ao longo dos anos, podemos pontuar a luta do bem e do mal que transcendem do mítico ao mundo real e adentram ao barroco¹. Tendo o seu início na religião cristã, esse embate entre essas duas forças são representadas pela luta de Deus contra o diabo, as forças do bem contra o mal, a luz x escuridão, o bonito x feio, moral x imoralidade e anjos x demônios. Ao conceituar esse embate divino, Xavier (2019, p. 36) explica que “a definição de bem e mal é uma construção ideológica para exercer controle e dominação, podendo ser construída ou desconstruída conforme sua utilidade”.

Dito isto, essas representações são alteradas e ressignificadas de acordo com a época e sociedade na qual estão inseridas, desta forma, essas figuras diabólicas podem ser representadas por ambos os sexos. O primeiro filme que abordou essa temática, foi *A vida de Cristo* (1906) criado pela mãe do cinema Alice Guy-Blanché ainda na época do cinema mudo. A partir dessa obra outras adaptações foram feitas ao longo dos anos para o cinema, seriados e a Televisão, dito isso, podemos mencionar: *Santa Klauss* (1959), *A lenda* (1985), *Coração Satânico* (1987), *Endiabrado* (2000), *O auto da compadecida* (2000), *Constantine* (2005), *Lúcifer* (2014), entre muitos outros.

Todas as obras citadas, representam a figura do diabo de inúmeras formas, sendo elas: monstro ou humano, feio ou bonito, homem ou mulher, sensual e engraçado. Ferraz (2012) disserta a respeito dessas representações, afirmando que essas multifaces do diabo permitem uma influência em suas narrativas fazendo com que elas permaneçam em alta diante de vários períodos ao longo da história da

¹A estética barroca é uma estética de conflitos. As obras têm muito contrastes e focam na diferença simbólica e visual entre a sombra e a luz. Ela destaca o desequilíbrio entre a alma e o corpo, e aborda temas como a moralidade, prazeres carnis, busca pelo céu e a salvação da alma. Disponível em < <https://www.universia.net/br/actualidad/orientacion-academica/resumo-do-barroco-brasil-o-que-e-preciso-saber-enem-e-vestibulares-1151532.html> > Acesso em 13 Jan, 2024.

humanidade, possibilitando diversas alterações e interferências. Magalhães *et al.* (2012) completa que a representação do demônio na sociedade, é temida e ao mesmo tempo semeada e disseminada no mundo independente da época, o que causam relatos e ressignificações acerca da influência do mal junto à humanidade. Segundo André (2010) todos os seres humanos possuem o mal dentro de si, o que na sociedade ocidental significa que o único responsável e portador desse sentimento maligno é o diabo. O mal por sua vez, também é representado por tudo que é moralmente errado na sociedade, como por exemplo: monstros, bandidos, assassinos, loucos e vilões.

Já o bem, é representado pelo divino, anjos, santos, belo e tudo que remete ao angelical. Devido a isso, foi criado um estereótipo de beleza europeu sobre a imagem de Jesus, em grande parte das histórias apresentadas na indústria cultural, Jesus é descrito e representado por um homem branco, olhos claros, corpo esbelto e cabelos lisos, fazendo com que sua bondade seja associada a cor branca, que está presente até em suas vestes. Isto posto, o bem também pode ser representado nas narrativas pelas princesas e príncipes das histórias infantis, Valente (2012), Os incríveis (2004) e Mulan (2020), são alguns exemplos que podemos citar. Para Maffesoli:

Ser herói é ser reconhecido como tal, é porque está sintonizado com as características comuns. Ele participa do húmus coletivo. Mais que produtor, ele é o “produto” de sua época, em relação de amor com ela. É próprio de uma relação como esta ser ambígua. Disto o princípio de contradição, que devemos entender em sua acepção lógica, vem a ser uma expressão privilegiada. A oscilação entre o bem e o mal, o escuro e o claro, o céu e a terra, acentua, em sua dinâmica própria, aquilo que caracteriza o que é vivo. As qualidades morais do santo, do herói, do gênio são, claro, importantes, mas seus defeitos não [...] (2004, p. 119 – 120).

Em conformidade com os assuntos abordados, André (2010) explica que o bem e o mal podem ser entendidos e observados de três perspectivas diferentes:

[...] a primeira sendo o ponto de vista egocêntrico, onde o que é mau para alguém não é necessariamente para nós, [...] o segundo ponto provém do sentimento humano causado por uma ação externa e o terceiro é a visão divina que para o homem algo bom não é necessariamente bom na visão divina (André, 2010, p. 17).

Dessa forma, a mistura dessas duas forças provém as complexidades narrativas dessas produções (Mittel, 2012), evidenciando o surrealismo e a sensibilidade, permitindo que essas narrativas se fixem no imaginário cultural (Durand, 2002). Segundo Gomes (1970), esses produtos midiáticos possuem relevância e destaque social, para o autor a indústria audiovisual é detentora de “[...] todas as linguagens, artísticas ou não, e o mal pode prescindir desses apoios que eventualmente digere. Fundamentalmente parte de personagens e situações que se projetam no tempo [...] (Gomes, 1970, p. 81)”. Dessa maneira, é desenvolvido um padrão social fazendo com que o protagonismo desses personagens mude a cada nova produção, pois, “sem o mal, não existiria o sucesso do bem (André, 2010, p. 18)”, e sem o bem, não seria possível construir e ressignificar a narrativa do mal.

2.1 Bem e mal sendo representados em filmes

Para os pesquisadores, a criação do cinema teve como ponto de partida o invento de Thomas Edson em 1890, o cinetoscópio. A partir de 1894, com o aperfeiçoamento do aparelho foram criados em New York locais exclusivos para a exibição dos curtas, que eram divididos de acordo com a classe social. Com o passar do tempo, essas produções foram aprimoradas, tendo o seu tempo de exibição prolongado, o que possibilitou aprofundar-se nas histórias e criar filmes nos gêneros: terror, *noir*, romance, ficção científica, faroeste e aventuras. Fantin (2013) conceitua o cinema como arte, técnica, espaço físico e linguagem. Já para Rey (1997), o cinema é formado por cenas e sequências que constroem uma história que podemos definir “[...] como algo mais amplo do que apenas um conjunto de imagens, pois vai além de variadas formas de vidas e ultrapassa a cultura, apesar de conter elementos culturais do organismo social ao qual está vinculado[...] (Vieira, 2020, p. 20)”.

Para evidenciar o mal em seus roteiros, os produtores utilizam uma estética sombria em suas produções. Seus vilões são definidos por sua feiura, egoísmo, violência, mau humor, crueldade e seus corpos são levados ao extremo da magreza ou da obesidade. Nessas produções cinematográficas, o mal é representado através da figura do vilão e do anti-herói que são retratados por assassinos, bandidos, psicopatas, sociopatas, canibais, *serial killers*, o diabo e a morte (Matos, 2011). A personalidade desses personagens é descrita como sombra para Sanford (1988), de acordo com o autor, ela define o pior lado transparecendo a imoralidade e o obscuro.

André (2010) relata que esses personagens começaram a ser reproduzidos em massa, em razão de:

[...] um grande crescimento na produção cinematográfica americana devido à Primeira Guerra Mundial, onde os filmes estereotipavam o inimigo do bem comum, o inferiorizava e tentavam passar uma idéia(*sic*) de que o inimigo americano era fraco e vencível. A criação destes estereótipos foram intencionalmente criados e se torna a mais sutil e penetrante forma de influência social (André, 2010, p. 13).

Na indústria cinematográfica, o papel do antagonista pode ser protagonizado por ambos os sexos, não tendo apenas um sexo em evidência como nas outras produções audiovisuais. Ao traçar uma linha do tempo acerca de algumas obras que possuem o mal como narrativa principal, podemos mencionar: O grande roubo do trem (1903) que evidencia o faroeste e *gangsters*, O Gabinete do Dr. Caligari (1920) que trouxe o mal como um Doutor que usa o sonambulismo para cometer assassinatos, Scarface (1932), Cassino (1995), O psicopata americano (2000) e Meninas malvadas (2004). Outros tipos de antagonistas que podemos observar nas narrativas fílmicas são os adversários dos super-heróis e os vilões dos contos de fadas, seus poderes e sua existência são uma complementação dos protagonistas, Thanos, Loki, a rainha vermelha e Coringa são alguns exemplos que podemos mencionar.

O bem é representado nos filmes pelos heróis. Esses personagens seguem o código de conduta da sociedade, sendo ovacionados e tendo como regra número um, nunca matar, além disso, virtude, moral, bondade, caráter e força são outras características desses personagens. Vale ressaltar, que são utilizados em sua caracterização uniformes que transmitem poder a sua imagem, exalam uma beleza inigualável e se sacrificam em prol do bem coletivo. As cores claras e vibrantes são predominantes em sua cartela, enquanto o mal é referenciado por cores escuras e sombrias. Representando esse gênero, é possível listar: Capitão América, Superman, Thor, Capitã Marvel, Homem-Aranha e Viúva Negra.

Tida como uma das pioneiras do cinema, a indústria cultural norte-americana se tornou uma grande inspiração no segmento audiovisual, essa forte influência cultural tem mudado e impactado o mercado cinematográfico. Para Coelho (1997) fica claro que a cultura do cinema dita moda ao mundo, esse universo de histórias influencia a nossa vida e costumes, ultrapassando gerações. Diante do exposto,

Fabris (2000) discorre que Hollywood ensina, controla, governa e exerce o poder de subjetivação e objetivação dos sujeitos. Deste modo, é notório que os filmes possuem um grande papel social, o que ocasiona a exposição dos anseios sociais e levantam questões do imaginário coletivo Matos (2011), por outras palavras, “a indústria cinematográfica[...] carrega valores significantes da sociedade, bem como influencia em costumes pra esta mesma[...] (Cemolin, 2021, p. 28)”.

Fabris (2000) completa que é de grande relevância discutir a respeito das histórias que Hollywood conta, pois, elas se instituem como verdadeiras para o mundo produzindo discursos e ocupando um espaço pedagógico em nossa cultura, causando uma concepção de estereótipo. Essa estratégia, é utilizada pela indústria para que as ideias sejam absorvidas e entendidas por todos, estimulando a identificação do público com o personagem e a narrativa apresentada (Steinberg, 1966).

Em concordância, Hall (1997) aponta que o cinema expandiu os meios de produção, circulação e ressignificação por interferência de informações. Portanto, na cultura norte americana, os filmes são retratados de acordo com a época em que estão vivendo, “a relação com o tempo no cinema é transgredida, permitindo voltar ao passado ou fazer uma ponte com o futuro em alguns minutos (Fantin, 2013, p. 549)”. Sendo assim, é perceptível a evolução dos personagens da vida real para o ficcional, o que para Pires (2014, p. 610) está correto, pois “[...] a linguagem cinematográfica produz um sentido narrativo de apresentações que mistura ficção e realidade, sem muito distanciamento”.

Essas narrativas realistas fazem com que o mal seja protagonizado por um novo personagem além do vilão, o anti-herói. Essa categoria de personagens apresentam dualidades em suas características que estão ligadas às forças do bem e do mal. Por estar em alta e ganhando cada vez mais espaço nessas produções, os roteiristas estão ressignificando as histórias de alguns vilões, adicionando defeitos as suas características permitindo que sejam humanizados passando de vilão para um herói fora da regra.

2.2 Bem e mal sendo representados em séries

Ao contrário do que muitos pensam “não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa (Machado, 2014, p. 86)”. O autor ainda aponta que o seriado

nasceu por intervenção do cinema em 1913, originando-se da constante mudança no mercado cinematográfico. Tendo a sua criação no início da década de 10, as séries apenas se consolidaram a partir de 1980, sessenta e sete anos depois do seu nascimento ao serem inseridas como um produto televisivo, afirma Silva M. (2014). Pallottini (1998) conceitua que os seriados são uma ficção televisiva revelada em episódios, tendo eles começo, meio e fim. Segundo a autora, esses roteiros são criados com base na reação do público, para ela “[...] ao longo de sua feitura, os autores vão criando os casos, as histórias, os enredos que poderiam ter envolvido aquele grupo humano e que tenham a ver com a filosofia geral que conduz a série (Pallottini, 1998, p. 46)”.

Perante o exposto, Silva (2014) indica que essas produções possuem narrativas próprias que facilitam o consumo. De acordo com o autor, a popularização da internet e a chegada do *Streaming* disparou a circulação dessas produções, tornando o consumidor um coautor importante para essas tramas destacando a cultura participativa. Por todos esses aspectos “os consumidores passaram a adquirir caráter crítico, ativo, criativo, produtivo e socializado (Magnoni e Miranda, 2013, p. 106)”.

Cabe destacar, que ao longo dos anos foi possível inserir várias narrativas em seus roteiros, dentre elas, a batalha do bem e do mal. Diante disso, é notório que os seriados tiveram uma parcela significativa na popularização desse gênero ficcional, principalmente, no protagonismo do anti-herói. Buscando criar narrativas que fizessem alusão a realidade, os personagens dessas tramas fogem da perfeição gloriosa do herói e vão em direção ao imperfeito. Em função disso, essas produções focaram em protagonizar o mal, trazendo uma ressignificação para as suas histórias, deixando que tudo seja contado da perspectiva do antagonista.

Nos seriados o mal é representado por vilões e anti-heróis, sendo retratados por matadores de aluguel mafiosos, *serial killers*, *gângsters*, pessoas normais que se desviaram por algum motivo financeiro e até mesmo o diabo. Em suma maioria são figuras masculinas, inteligentes, bonitos, egoístas, violentos, egocêntricos, carismáticos e que possuem uma moral questionável. Maffesoli (2004, p. 51), explica que essas novas narrativas na representação do mal traz uma grande importância para o social, para ele “a morte, o diabo, o mal, o animal, passam então a ser parte integrante de um conjunto do qual não se pode arrancar um pedaço arbitrariamente, intelectualmente. É este holismo fundamental, arcaico, tradicional, que ressurgem em

nossos dias”. Já Ince (2013) correlaciona esse protagonismo do mal ao conceito de pós-modernidade, enfatizando o histórico-cultural e o momento atual. A partir de 1999, o gênero anti-herói começou a ganhar destaque a partir do lançamento de *The Sopranos*, além disso, podemos evidenciar outras produções como: *Dexter* (2006), *Breaking Bad* (2008), *Hanibal* (2013), *La casa de papel* (2017) e *You* (2018) que se tornaram referências no gênero e ganharam mais força no início dos anos 2000. De acordo com Lidge-Judge (2013), esse pioneirismo da HBO com *The Sopranos* trouxe para os seriados uma ressignificação que influenciou e inseriu no gênero, narrativas que destacaram o narcisismo, psicopatia e o maquiavelismo² em suas ações.

É importante mencionar que o bem é representado através da figura do super-herói e de mulheres empoderadas. Ao conceituar o herói nessas produções, Campbell descreve que “mesmo nos romances populares, o protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo (1990, p. 137)”. Nesse contexto podemos mencionar as séries: *Mulher maravilha* (1975), *Supergirls* (2015) e *As telefonistas* (2017).

Ao evidenciar as figuras dos vilões e anti-heróis em seus roteiros, essas produtoras passaram a abordar o mal como algo que pode ser justificado, baseado nesse fato, essas produções começaram a ganhar mais notoriedade. Para Lidge-Judge (2013) esse sucesso se dá ao anti-herói contemporâneo que acresce da alienação do indivíduo. Segundo o autor, estamos inseridos em uma sociedade fraturada em que a tecnologia detém poder sobre a comunidade, tendo por consequência a figura do anti-herói como um espelho, onde ele é alienado e marginalizado, podendo falar diretamente com os espectadores através da quebra da quarta parede. A afeição por esses personagens imperfeitos nos leva a um debate moral, Jung descreve que:

O critério da ação ética não pode mais consistir no fato de que aquilo que é considerado bom tome o caráter de um imperativo categórico; inversamente, o que é considerado mau não deve ser evitado de um modo absoluto. Quando reconhecemos a realidade do Mal, o Bem toma necessariamente um caráter relativo e aparece como uma das metades de dois termos opostos. O mesmo ocorre com o Mal. Os dois

²É alguém sem escrúpulos; pérfido: habilidade maquiavélica.[Figurado] Que possui astúcia; esperto: projeto maquiavélico. Que se refere a maquiavelismo; que nega as leis morais. De acordo com a doutrina de Maquiavel, considerada como a negação de toda moral: política maquiavélica. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/maquiavelico/#:~:text=Significado%20de%20Maquiav%C3%A9lico,de%20toda%20moral%3A%20pol%C3%ADtica%20maquiav%C3%A9lica.>> Acesso em 13 de Jan. 2024.

constituem, juntamente, um todo paradoxal. Praticamente isso significa que tanto o Bem como o Mal perderam o caráter absoluto e que somos obrigados a tomar consciência de que representam julgamentos (Jung, 1961, p. 297).

Com isso, essas narrativas acerca do bem e do mal vem ganhando espaços maiores nessas produções, fazendo com que personagens antes vistos como seres totalmente maquiavélicos possam ter uma ressignificação da sua história, ganhando empatia do público e tornando as suas narrativas imortalizadas na mente de seus consumidores.

2.3 Bem e mal sendo representados nas telenovelas brasileiras

Criadas na França no início do século XIX, as novelas chegaram ao Brasil no mesmo período junto com uma bagagem melodramática. Descendente do rádio e suas radionovelas, a teledramaturgia começou a ganhar força e notoriedade no país, transformando-se em uma cultura popular de massa. Para Gomes (1976) as novelas são caracterizadas por conter histórias curtas, lineares e por serem derivadas de outros produtos. Dito isto, essas produções ganharam uma linguagem própria trazendo uma narrativa voltada para o dia a dia brasileiro, ou seja, “com raízes fincadas em nossa realidade (Gomes, 1998, p. 166)”.

Adaptando roteiros da Argentina, Cuba e México, as narrativas utilizadas entre as décadas de 50 e 60 nessas obras, baseavam-se em ideologia nacionalista e a “falsa identidade/dupla personalidade; o mistério do nascimento; os enganos intencionais (como falsos testamentos, papéis incriminadores, cartas anônimas); a perseguição da inocência; as falsas mortes; os triângulos amorosos; a vingança (Campedelli, 1987, p. 27)”. A partir de 1969, a TV Globo resolveu investir em uma narrativa exótica trazendo “a velha tradição maniqueísta dos melodramas, centrada na luta entre o bem e o mal. Era como se o universo social se estruturasse por antinomias, justiça/injustiça, fidelidade/infidelidade, amor/ódio, ricos/pobres, felicidade/tristeza (De Medeiros, 2006, p. 177)”.

O Melodrama presente nesses folhetins é definido por “finais previsíveis, onde ao final o vício será punido e a virtude recompensada, os “maus” terão necessariamente um desfecho desfavorável enquanto os “bons” serão, depois de tantas adversidades enfrentadas, recompensados (Andrade, 2017, p. 426)” trazendo sempre ao final da trama a punição do vilão. Dito isso, o melodrama dentre os outros

gêneros foi um dos últimos a sofrer influência do Iluminismo, tendo fortes influências do romantismo, classicismo e apropriando-se do fator emocional (Andrade, 2017). Por outro lado, o drama burguês também ganhava força trazendo narrativas que destacavam a honra, virtude e opondo-se ao imoral.

Nessas produções televisivas podemos observar uma luta incessante entre o bem e o mal, mocinho e vilão, protagonista e antagonista. Dentro dessas produções, o papel de antagonista é desempenhado muitas vezes por mulheres oriundas de famílias ricas ou com um objetivo de ascensão social. Essas personagens possuem beleza, educação e são totalmente imorais, diante disso, o mal habita a personalidade dessas mulheres levando-as a cometerem diversas atrocidades. O bem é retratado através da inocência por homens e mulheres pobres, tendo a sua moral e honestidade como único trunfo. Thomasseau (2012, p. 42) descreve que:

Os personagens que sofrem a perseguição do vilão apresentam menor variação de comportamento: sua função dramática é essencialmente fazer frente às situações que suscitam um suspense patético e, de modo geral são as mulheres e as crianças que desempenham melhor esse papel de vítimas.

Entre a década de 70 até o início de 2004, o protagonismo dos vilões nas telenovelas tinha um papel de destaque no qual era evidenciado as narrativas melodramáticas onde o bem vence e o mal sempre é punido em seus roteiros. Por outro lado, o primeiro anti-herói das telenovelas brasileiras surgiu em 1969. Beto Rockfeller chegou nas telinhas com o objetivo de mudar o arquétipo do bem e do mal, trazendo um personagem que habitava entre as duas forças, entretanto, apesar de todo o sucesso do personagem o público ainda tinha preferência pela clássica narrativa melodramática, o que forçou os autores a deixarem os anti-heróis em *Stand-by*. Em 2012 os autores decidiram retornar com os anti-heróis nessas produções, o que causou uma aceitação positiva por parte do público. Ao tratar da construção do anti-herói, podemos afirmar que:

Não se trata mais do princípio do Bem e do Mal – o herói não é mais o executor da vingança, a encarnação da Paixão ou o portador do Bem, mas um indivíduo de origem modesta, habitante da cidade, sujeito a erros, cheio de dúvidas, inseguro, buscando estima, pondo em prática todos os seus recursos de astúcia para subir na escala social. Os críticos o classificaram como ‘próximo do caráter brasileiro’ (Mattelart, 1998, p. 30).

Essas mudanças em seus roteiros trouxeram para a teledramaturgia brasileira personagens e histórias que geram identificação a rotina do país, dito isso, o mal ganhou força, popularidade e afinidade do público. Seus vilões são carismáticos e por muitas vezes o herói da trama acaba sendo posto de lado e obtendo para si uma personalidade entediante ou levados a testar até onde vai a sua bondade, como aconteceu em *Avenida Brasil* (2012). Dito isso, Fernandes (1987, p. 116) afirma que:

O anti-herói assume os postos até então ocupados por personagens de caráter firme, sensatos, absolutamente honestos e capazes de qualquer proeza para salvar a heroína das adversidades. A sua concepção procurava se aproximar das pessoas comuns; isto é, ter as atitudes boas e más conforme se apresenta à vida.

Além disso, o humor é uma característica visível e importante na construção desses personagens o que deixa a narrativa mais leve e divertida. Por ter um papel social, em seus roteiros também são inseridos diversos assuntos relevantes e quebras de tabus, resultando em debates e reflexões para a população.

2.4 Do ódio ao protagonismo

Oriunda do latim *protos* e *agonistes* a palavra protagonismo significa principal lutador, ou seja, aquele que determina o curso da história. O protagonismo dos anti-heróis começou nos cinemas a partir de 1920, no entanto, só obteve força a partir dos estudos do mitólogo e professor Joseph John Campbell em 1949. A obra “O herói de mil faces” prova que os mitos se assemelham, sendo possível traçar uma espécie de manual para as construções dos personagens e suas narrativas. Para o autor, os mitos são bases de inspiração para todos os produtos das atividades do corpo e da mente humana, ou seja, se manifestam no imaginário cultural como religião, filosofia, artes e ciências. Dessa forma, o mito parte da psique humana sendo fonte primária para a formação e renascimento de uma sociedade. A tratar desse renascimento, o autor afirma que:

[..] O cisma no espírito, bem como o cisma no organismo social, não serão resolvidos por meio de um esquema de retorno aos bons tempos passados (arcaísmo), por meio de programas que garantam produzir um futuro projetado de natureza ideal (futurismo), ou mesmo por meio do mais realista e bem concebido trabalho de reunião dos elementos que se encontram em processo de deterioração. Apenas o nascimento

pode conquistar a morte nascimento não da coisa antiga, mas de algo novo (Campbell, 1997, p. 12).

Inicialmente os heróis, anti-heróis e vilões eram tidos como seres mitológicos e irreais. Após os estudos de Campbell, foi possível perceber outros rumos para essas figuras que levaram ao antagonismo e o protagonismo. De acordo com Campbell (2007), as narrativas desses personagens são baseadas em três fases que contém dezessete etapas ao todo e que contribuem para a fluidez das narrativas, sendo elas: o chamado à aventura, a recusa do chamado, o auxílio sobrenatural, a passagem pelo primeiro limiar, o caminho de provas, o encontro com a deusa, a mulher como tentação, a sintonia com o pai, apoteose, a benção última, a recusa do retorno, o resgate com auxílio externo, a passagem pelo limiar do retorno, senhor dos dois mundos e liberdade para viver.

As estruturas dessas narrativas são determinadas pela construção do sentido que os personagens passam para os espectadores, sejam eles participativos ou não. Para Campbell (2007) em toda história existe um herói e toda a narrativa irá girar em torno dele, sendo assim, o protagonista seguirá uma linha de tempo x espaço que determinará a sua jornada, diferenciando os heróis, anti-heróis e os vilões nessas narrativas.

Passado, presente e futuro, começo, meio e fim: o começo da narrativa dramática está nas motivações que vêm do passado, o meio está no jogo presente das ações e o fim, no objetivo futuro que visa. No dramático, a progressão temporal passado -> presente -> futuro é resultado da progressão causal motivação -> ação -> objetivo (Campos, 2007, p. 73).

Assim sendo, os anti-heróis e vilões possuem em suas narrativas características mais complexas, fazendo com que os espectadores reflitam sobre a realidade. Essas reflexões provocam mudanças nos valores morais, éticos, culturais e refletem de forma significativa em nossa sociedade influenciando diretamente nas escolhas diárias e políticas. Segundo Levisky (2010, p. 12) “os reflexos da interferência da mídia como geradora de violência afetam as ressignificações de valores, pontos de referência em torno do qual sujeito e sociedade se organizam e se equilibram”. Desta maneira, o ódio nasce do pressuposto da revolta com o sistema atual da sociedade, devido as injustiças, problemas ambientais, psicológicos e ao serem representados nessas produções mantêm uma familiaridade com o mundo real.

Elucidando o que foi dito, Casoy (1960) aponta que a caracterização desses personagens é ligada às imperfeições, dualidades e comportamentos violentos. Seguindo essa similaridade, o público é sugestionado a simpatizar com esse tipo de personagem, levando-o à imitação e repetição. Diante do exposto, Aristóteles afirma:

A imitação é natural para o homem, desde a infância, e esta é uma das suas vantagens [...], e aprende desde o início por imitação [...]. Ainda que os objetos se configurem como situações penosas de se assistir, nos deleitamos em contemplar na arte, as representações mais realistas [...] (Aristóteles 1997, p. 97).

As mudanças dos produtos televisivos após os estudos de Campbell revolucionaram as formas de representar esses personagens no audiovisual. Os mocinhos/heróis se destacaram ao longo dos séculos, o que causou um cansaço em torno dessas narrativas tornando-as ultrapassadas. Consequentemente, houve a necessidade de reformular o conceito de perfeição para o ambíguo envolvimento aos erros e traços humanos. La Taille (2008), afirma que o espectador se identifica com o anti-herói, pois, tem mais em comum com esse tipo de personagem do que com o herói. Visto que, as atitudes podem opor-se às regras sociais tornando-as atraentes, sendo assim, “a natureza, compreendida desta maneira, substitui a perfeição pela completude (Maffesoli, 2010, p. 63)”.

Ao final da década de 90, os anti-heróis e vilões já possuíam um espaço consolidado nas produções audiovisuais obtendo narrativas próprias e independentes. Logo, foram adicionadas em suas trajetórias conflitos que perpassaram a linha tênue do bem e do mal surpreendendo o público com suas escolhas e ações. “No íntimo do protagonista, seja vilão ou herói, o público reconhece certa humanidade compartilhada. Obviamente, os personagens e os espectadores não são parecidos em todos seus aspectos [...] Mas há algo no personagem que nos toca sensivelmente [...] (McKee, 2002, p. 178)”. Cabe destacar que as nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se não só no vácuo de sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres.

Os roteiros que antes utilizavam o mal apenas para contrapor o bem, agora buscam humanizar e normalizar esses personagens que carregam junto a si o maquiavelismo e as suas sombras, tornando o trajeto cheio de ambiguidades. Segundo Campbell (2007), o mal inserido nesses personagens representa o desejo por poder e conduta moral, utilizando seus dons para o bem e para o mal. Em suma,

os vilões roubaram o protagonismo dos mocinhos para si com base na identificação, o que os tornam diferentes e icônicos na cultura popular, desta forma, é possível afirmar, que esses pontos fortes despertaram consumidores ativos que vibram com seus personagens favoritos.

3 A RESSIGNIFICAÇÃO DO MAL NAS PRODUÇÕES NORTE-AMERICANAS

Assim como os heróis, os vilões possuem um papel fundamental nessas produções ficcionais, afinal, que graça teria uma história sem um bom vilão para trazer emoção para a trama? Desde o início dos tempos o ser humano enfrenta uma batalha entre o bem e o mal, seja ela no âmbito religioso, cultural e social.

Nas produções cinematográficas, elas são representadas através das figuras dos heróis, vilões e anti-heróis. Vistos como um mito anteriormente, a partir de 1949 manifestou-se um interesse em entender essas figuras nas narrativas, através dos estudos de Campbell, foi possível realizar uma ressignificação e desconstrução ao redor dessas figuras. Para Feijó (1984, p. 13) “o mito seria [...] um consolo contra a história. E o herói, um consolo contra a fraqueza humana”. Esclarecendo ainda mais o conceito, Luyten (2000, p. 69) elucida que “os homens têm uma necessidade interna de heróis”, portando, os heróis são a representação do bem e da moralidade.

Em conformidade com a definição, Legros *et al.* (2007) apontam que há uma grande importância dos heróis nas narrativas, pois, suas representações são sintonizadas as características comuns (Maffesoli, 2004). Diante disso, “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno (Campbell, 1997, p. 17)”, o que gera poucas modificações em suas representações sendo “[...] vistos pairando muito acima dos seres humanos comuns, quase num pedestal, destinados a ser reverenciados como efígies ou monumentos por toda a posteridade (Brombert, 2001, p. 17)”.

Seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial. Os contos populares representam a ação heroica do ponto de vista físico; as religiões mais elevadas a apresentam do ponto de vista moral. Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas vitórias obtidas.

Caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, uma lenda, um ritual ou um mito particulares, é provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito (Campbell, 1997, p. 42).

Já o vilão é o exemplo real do mal, são caracterizados pela violência, imoralidade e a falta de caráter. Por todos esses aspectos, “os vilões são a força antagônica de uma narrativa, desafiando o herói e impulsionando suas ações (Maia, Nunes e Lourenço, 2022, p. 11)”. Para Baranita (2015) o passado desses personagens determina as suas ações, o que os leva a utilizar diversos artifícios para atingir seus objetivos.

Sanford aponta que esses personagens também são uma representação do nosso lado obscuro, podendo ser chamado de sombra:

O termo “sombra”, como conceito psicológico, refere-se ao lado obscuro, ameaçador e indesejado da nossa personalidade. Nossa tendência no desenvolvimento de uma personalidade consciente, é buscarmos incorporar uma imagem daquilo que gostaríamos de ser. As qualidades que pertenceriam a essa personalidade consciente, mas que não estão de acordo com a pessoa que queremos ser, são rejeitadas e vêm a constituir a sombra (Sanford, 1988, p. 64).

Desse modo, esses personagens são egoístas, maldosos e que matam sem pudor, posto isto, esse mal “reside no desvio voluntário da norma de moralidade, que é a razão, nas ações livremente postas (Ullmann, 2005, p. 9)”. E por fim, em suma maioria são representados por cores escuras e sem beleza, dando ênfase para que apenas o bem seja belo. O anti-herói começou a ganhar notoriedade a partir de 1960, estando no meio entre os dois lados, o anti-herói pode ser conceituado como “alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza [...] (Vogler, 2006, p. 58)”. Para Morrell (2008, p. 55) “[...] é alguém que perturba o público com as suas fraquezas e, no entanto, é demonstrado de forma a criar empatia”, isso quer dizer, que esses personagens se encontram entre uma linha tênue entre os dois lados e apesar de suas inúmeras maldades continuam sendo aceitos, pois, “as plateias amam ver heróis enfrentando problemas de personalidade e os superando (Vogler, 2007, p. 34)”.

Sua maldade e violência são atrelados ao trauma ou vingança, o que para Maffesoli (2004) é exemplificado como um mal justificado, por outro lado, Morell (2008, p. 109) realça que suas motivações “[...] podem personificar características e comportamentos desagradáveis, tais como atitudes racistas ou sexistas e reagem

violentamente quando contrariados”. Movidos pelo ódio e rancor, essas figuras utilizam os poderes e técnicas para promover justiça mesmo que de uma forma errônea, indo contra as regras sociais. Por não seguir regras, esses indivíduos são regidos na maioria das vezes por um código de conduta próprio, Brombert (2001, p. 15) exemplifica tal argumento ao dizer que:

Eles vivem segundo um código pessoal feroz, são obstinados diante da adversidade; seu forte não é a moderação, mas sim a ousadia e mesmo a temeridade. Heróis são desafiadoramente comprometidos com a honra e orgulho. Embora capazes de matar o monstro, eles mesmos são frequentemente medonhos e até monstruosos. Testemunhas apavoram-se com a ‘perversidade de suas ações violentas’ e a estranheza de seu destino.

Assim como os vilões os anti-heróis são imorais e não possuem ética. Para que sejam aceitos perante o telespectador, são introduzidas qualidades como carisma, humor, beleza e sensualidade, o que leva a afeição. A cerca dessa aceitação, Bauman defende:

[...] cada pessoa é capaz de escolha moral, e esse fato nos permite tratar cada pessoa como destinatária da exigência moral e como sujeito moralmente responsável; todavia, por uma razão ou outra (seja pela carga partilhada e hereditária de Adão, seja pela ignorância do próprio interesse, ou pelas paixões teimosas do animal homem), muitas ou a maioria das pessoas, ao escolher não escolhem o que é moralmente bom. Assim é, paradoxalmente, a própria liberdade de julgar e escolher que necessita de força externa que compila a pessoa a fazer o bem “para sua própria salvação”, “para seu próprio bem-estar”, ou “em seu próprio interesse”. [...] todas as instituições sociais apoiadas por sanções coercitivas foram e são fundadas na admissão de que não se pode confiar que o indivíduo faça boas escolhas (Bauman, 1997, p. 36).

Lipovetsky reforça o argumento citando que:

Na sociedade do pós-dever, o mal é espetacularizado, o ideal é pouco exaltado; se a vergonha dos vícios se mantém, o heroísmo do Bem é átono. Os valores que reconhecemos são mais negativos (não fazer) do que positivos (<<tu deves>>): por detrás da revitalização ética, é uma moral indolor que triunfa, último estágio da cultura individualista democrática, a partir de agora livre, na sua lógica profunda, tanto do moralismo como do anti-moralismo (*sic*) (1994, p. 57).

Devido as constantes migrações de plataformas midiáticas, esses personagens tiveram que adaptar as suas narrativas de acordo com o público-alvo, saindo de coadjuvantes para protagonistas das suas próprias histórias, desse modo, o público teve acesso ao outro lado da moeda, afinal, em algumas histórias o antagonista só é

vilão quando a trama é contada do ponto de vista do herói. Cabe destacar que o gênero super-herói nasceu nos HQ's e em seguida foi migrado para o cinema, Tv, jogos, internet e plataformas de *streaming*, sendo produzidos nos Estados Unidos e distribuídos para outros países.

3.1 DC Comics

Fundada por Major Malcolm Wheeler- Nicholson em 1934, a DC Comics é uma editora norte-americana responsável por produzir HQ's. Sua sede fica localizada na Califórnia e foi apresentada ao mundo com o nome de *National Allied Publications*. Sua primeira publicação aconteceu em 1935 e foi nomeada de *More Fun Comics*, a revista continha o formato de *tabloide*³ com 30 páginas e apresentava a primeira produção do gênero super-herói com destaque para o personagem Dr. Oculto. Luyten exemplifica que essa inserção do herói nos quadrinhos, antes dominado pelo gênero humorístico se deu a um fato importante do EUA:

Com a queda da bolsa e a perda de otimismo de anos anteriores, com a falta de dinheiro e a queda do padrão de vida, os gostos das pessoas acabaram por se modificar e talvez por essa razão acabam surgindo histórias de aventuras e mitos de heróis pela necessidade de inspirar a conduta humana (Luyten, 1985, p. 24).

Dando início a Era de Ouro, em meados da década de 30 a empresa apresentou ao mundo as primeiras histórias em quadrinhos, na opinião de Luyten (1985, p. 8) “os quadrinhos sem dúvidas marcam os acontecimentos do século XX. Marcam todo o processo de evolução influenciando desde a fotografia ao cinema”. A terceira publicação foi a *Detective Comics* em 1937, que devido ao seu grande sucesso, mais tarde se tornaria o próprio nome da editora. Seu primeiro vilão foi o Dr. Silvana, sua aparição ocorreu em fevereiro de 1940 e conta a história de um cientista malvado que se muda para Vênus com os seus filhos após a perda da sua esposa, movido pela insanidade, ele usa a sua inteligência para criar dispositivos perigosos para ameaçar o mundo. Em 1944, o Superman aparece pela primeira vez e dispara as vendas da revista no mundo todo “com uma história e um herói diferente de tudo

³Produção híbrida, com função de folheto que tem o tamanho equivalente a meia folha de um jornal tradicional. Disponível em: < <https://educalingo.com/pt/dic-pt/tabloide> > Acesso em: 7 Jun, 2023.

aquilo que existia nos quadrinhos: uma figura de roupa colante, botas e capa e que no momento de perigo usava superpoderes para salvar alguém (Luyten, 1985, p. 33)”. Como toda empresa tem seus altos e baixos, no final da década de 40 a procura por alguns personagens caíram e a empresa inseriu em seu catálogo novos gêneros como: faroeste, romance, ficção científica e humor.

Na Era de Prata, durante as décadas de 50 e 60 a editora inovou investindo na criação de novos personagens, séries e na reformulação de histórias e personagens antigos que receberam retoques tornando-os atuais. A empresa se estabeleceu no mercado ao produzir personagens e histórias que fugissem da realidade e adentrasse ao ficcional, na mesma época, originou-se a rivalidade entre ela e a Marvel fazendo com que cada empresa desse o melhor de si para conquistar o público.

Buscando destaque, dos anos 70 aos 90 a DC deu início nos HQ's a produção de minisséries tornando maleáveis as sequências de suas histórias, permitindo revelar as origens dos novos personagens e caminhar entre a linha do tempo. Para aumentar o seu alcance a empresa também passou a publicar as *Graphic Novels* e Mangás, Ryan (2013, p. 02) explica que “determinada história alcança certa popularidade ou se torna tão culturalmente proeminente que espontaneamente gera uma variedade de *prequels*, sequências, *fanfictions* e adaptações transmídias”.

A DC possui uma enorme lista de super-heróis, dentre eles: Batman, Aquaman, Mulher-Maravilha, Superman e Lanterna Verde. Seus heróis masculinos são retratados com corpos musculosos, rostos harmônicos e uniformes justos. As personagens femininas também possuem corpos sarados, cabelos longos, lisos e uniformes curtos que evidenciam a sensualidade. O caráter, moral e honestidade dos heróis são inquestionáveis e apesar de lutar com os mais variados vilões, eles não matam. Caracterizados por cores escuras, falta de beleza, deformidades e semblante maligno que retratam suas atrocidades, os vilões da DC são conhecidos pela falta de caráter e por serem maus por natureza. Na lista dos vilões podemos mencionar: Lex Luthor, Nekron, Pinguim e Darkseid. Os anti-heróis da editora variam entre justiceiros que fazem uso de diversos tipos de armas como o famoso Pistoleiro e os que possuem magia como o Jon Costantine, um feiticeiro que usa seus poderes para roubar, manipular e conseguir os seus objetivos.

A partir de 1964 a empresa migrou suas obras para o cinema, no entanto, só obteve sucesso no mercado cinematográfico a partir dos anos 2000. Vale ressaltar, que a empresa possui um vasto portfólio de personagens e os seus maiores sucessos

de bilheteria foram Aquaman (2018) e Coringa (2019) que juntos arrecadaram mais de dois bilhões de dólares, esse fato reforça a ideia de que os vilões e heróis estão no mesmo páreo. Assim sendo, é nítido que a empresa conquistou o seu espaço no Universo Geek e está presente em várias *crossmedia*⁴, porém, o seu ponto forte continua sendo os HQ's. Como consequência disso, a empresa detém o título de maior produtora de histórias em quadrinhos somando em seu catálogo mais de dez mil personagens que fazem parte da vida de adultos e crianças por todo o mundo.

3.1.1 Rei palhaço: uma análise sobre o vilão Coringa

Conhecido por sua loucura e sua risada inconfundível, Coringa é um dos vilões mais famosos na cultura *Geek*, inspirado no personagem Gwynplaine do filme *O Homem Que Ri*, sua primeira aparição aconteceu em 1940 no HQ nº1 do Batman. Diferente de outros personagens da DC o Coringa não possui uma origem, devido ao seu estado mental apenas ele sabe qual é a sua verdadeira história, o que desencadeou diversas versões e teorias, ou seja, essas diferentes representações de uma história ou personagem “diferem de acordo com a sociedade em que nascem e são moldadas” (Moscovici, 2001, p. 49).

Já nos cinemas sua primeira aparição foi em *Batman: O filme* (1966), nessa adaptação o vilão foi interpretado pelo ator César Romero, no longa o Coringa é apresentado de uma forma mais leve do que a versão atual, apesar de ser o arqui-inimigo declarado do Batman ele não praticava crimes. O vilão retornou as telonas em 1989 no filme *Batman*, interpretado pelo ator Jack Nicholson o personagem ganhou uma narrativa que explicava a sua origem, inicialmente chamado de Jack Napier, o antagonista iniciou a sua carreira no crime quando tinha apenas 15 anos⁵, já adulto se tornou integrante de uma famosa gangue da cidade de Gotham⁵ e foi ele o responsável pelo assassinato dos pais do Bruce.

Após alguns anos, em uma de suas missões Jack enfrenta o Batman e acaba caindo em um tanque de produtos químicos na indústria *Axis Química Chemicals*

⁴ Conceito fundado em 1990, que junta a distribuição de serviços, produtos e experiências por meio de diversas mídias e plataformas de comunicação. Disponível em: <<https://www.tudoep.com/tudo-inovacao/NOT,0,0,1829124,crossmedia-e-transmidia-descubra-o-que-significa-essas-palavras.aspx>> Acesso em: 1 Jun, 2023.

⁵ Cidade fictícia criada pela Dc Comics para usar em suas histórias. Disponível em: < https://dcextendeduniverse.fandom.com/pt-br/wiki/Gotham_City > Acesso em: 1Jun, 2023.

deixando-o deformado. Movido pela vingança o Coringa começa a apresentar uma nova personalidade onde consiste matar por diversão, arquitetar planos e praticar vandalismo em toda a cidade. Com um perfil psicológico extenso, o personagem possui variações violentas de humor, Q.I. elevado, instabilidade e psicopatia. Gadelha e Paiva (2008) afirmam que essas produções cinematográficas instigam por meio de alguns personagens a rebeldia com a normalidade, permitindo debates mais lúcidos sobre doenças mentais.

Em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) o Coringa é interpretado pelo ator Heath Ledger, o artista conseguiu retratar fielmente o personagem adicionando um semblante pesado, perturbador e obscuro em sua atuação. Sua maquiagem não é mais de um palhaço comum, agora ela é borrada com tons escuros e é utilizada por ele como uma pintura de guerra para assustar as pessoas. Fugindo da narrativa do humor e com foco em uma personalidade sombria, esse Coringa é mais violento e cheio de traumas. Nessa versão as roupas coloridas não são mais uma característica do personagem predominando em seu visual os tons escuros, além disso, seus dentes são sujos, seu rosto possui cicatrizes e sua boca tem um formato de um U devido a um trauma cruel provocado por seu pai em sua infância.

Nessa nova narrativa ele é um agente do caos, adora a violência e o sofrimento do próximo, segundo Bourdieu (2023, p. 7-8) essas “ações violentas ainda mais implícitas nos filmes estão relacionadas à violência simbólica enquanto um fenômeno habitual nas relações sociais, que, ao ser identificada, permite perceber a lógica da dominação”. A fim de demonstrar a sua psicopatia, crueldade e maldade o personagem faz com que todas as suas vítimas passem pelo mesmo trauma que ele, além disto, ele utiliza apenas facas, pois, dessa forma a morte é mais lenta permitindo-o saborear todas as pequenas emoções. De acordo com Freitas (2014), para a psicanálise o que é relevante entender é se existe a implicação subjetiva em determinado ato, ou seja, quando o criminoso supera os limites da lei se vê a necessidade de aplicar a pena do réu do ponto de vista da psicanálise e na observação da subjetividade perante o crime cometido. Durante os anos 50 e 60, o personagem sofreu censura em decorrência da sua violência extrema, o que levou a DC a readaptar o personagem e sua narrativa, retornando a sua fiel versão apenas no final da década de 80.

Devido ao seu sucesso, o vilão ganhou o seu primeiro filme solo em 2019, *Joker* chegou aos cinemas com a missão de contar a sua narrativa de outra

perspectiva, onde coloca o palhaço como um vilão e outrora um anti-herói. De acordo com os estudos de Baranita “a construção da jornada de Arthur Fleck tem muito a se explorar, principalmente relacionando-a a aspectos da narrativa do herói, anti-herói e vilão. No cinema o antagonista, que contrabalanceia o herói, tem motivações ligadas a traumas ou experiências passadas, usando de quaisquer tipos de recursos morais ou imorais para atingir seus objetivos (Baranita, 2015, p. 09). Antes de se tornar o Coringa ele era apenas o Arthur Fleck (Joaquim Phoenix), uma pessoa comum do subúrbio de Gotham City com a sua mãe que tem sérios problemas mentais. Devido ao estado de sua mãe ele precisou trabalhar desde de cedo para manter as contas da casa em dia, no longa-metragem ele trabalha como palhaço em uma empresa chamada HaHa's, porém, seu sonho é se tornar um famoso comediante de *Stand Up Comedy*⁶.

O personagem possui uma fisionomia apática e triste, além disso, é extremamente magro externando a sua fragilidade (FIGURA 1). Devido ao seu estado mental Arthur precisa tomar sete remédios, ir a consultas regulares ao psiquiatra e acredita que a vida não tem sentido, além disso, possui uma doença onde não consegue controlar as suas risadas. Seu desequilíbrio mental faz com que constantemente o personagem seja estudado, a fim de descobrir a origem do seu comportamento. Foucault (1961) explica que a loucura é estudada assiduamente por diversos pensadores, porém, a partir do surgimento do racionalismo é que passou a ser apontada como a antítese da razão.

O conceito de loucura não é unívoco. Não se pode admitir que existe um conceito de loucura vagando pelo mundo platônico das idéias(sic), paulatinamente desvendado pelo progresso da ciência. A loucura sempre foi, em todas as sociedades, uma questão de como a pessoa se relaciona consigo mesma, como se relaciona com os outros e, principalmente, como vê o mundo e como é vista por este. Alguém pode ser considerado louco num determinado contexto, e ser um líder, ou um xamã, em outro (Jacobina, 2008, p. 68).

Apesar de não ser confirmado pelos produtores, o Coringa tem indícios de transtornos psicóticos, transtornos de personalidade esquizofrênica, transtorno de humor e alucinações que rompem a barreira da realidade. Isto posto, a sua insanidade

⁶ Espetáculo humorístico apresentado por apenas um comediante que, geralmente, fica em pé, e conta situações engraçadas do cotidiano, sem auxílio de qualquer elemento em cena, à exceção de um microfone. Disponível em: < <https://michaelis.uol.com.br/palavra/Ykaj7/stand-up/> > Acesso em 01 Jun, 2023.

dificulta o convívio social e faz com que não tenha medo de nada sendo capaz de cometer várias atrocidades, logo, sua loucura é o seu maior poder. Goffman (1980) afirma que os sujeitos que possuem o estigma social podem dispor de características diferenciadoras da normalidade, segundo a idealização pré-estabelecidos socialmente.

[...] A figura está cindida da consciência subjetiva e se comporta por isso como uma personalidade autônoma. O “trickster” é a figura da sombra coletiva, uma soma de todos os traços de caráter inferior. Uma vez que a sombra individual é um componente nunca ausente da personalidade, a figura coletiva é gerada sempre de novo a partir dela (Jung, 1954/2012, p. 271, § 484).

A partir do seu primeiro crime ele começa a ter confiança em si mesmo e se sente visto por todos. Devido a um vídeo que viralizou ele acaba sendo convidado para o programa do Murray Franklin onde confessa seus crimes ao vivo e afirma que o sistema é quem decide o que é certo e errado. Após um ataque de fúria ele atira no apresentador e causa um caos social na cidade, tornando-se um símbolo de resistência das classes oprimidas (FIGURA 2).

Essa mudança de narrativa, faz com que o personagem saia de uma representação demoníaca que se estendeu por anos, permitindo a humanização de um dos maiores vilões deixando-o entre a linha tênue do bem e do mal. Nessa última representação podemos observar que a história não é contada sob a perspectiva do herói e sim do vilão, o Batman, apesar de ser um herói ele não é totalmente inocente e sua motivação parte de um grande trauma, o que nos faz refletir: será que existe uma diferença realmente entre os dois? Baranita (2015) explica que a semelhança entre os dois é apenas a ética e que a motivação de ambos pode se igualar. Portando, o bem segue regras e o Coringa não segue nenhuma.

Saindo da ficção e adentrando a realidade, o coringa tem sido associado ao crime de diferentes formas, sendo uma delas a tatuagem de palhaço. Tida como um símbolo de facções que matam policiais elas causando medo, terror, raiva, tristeza e frustração influenciando ações que fogem da conduta moral. Dessa forma, o Coringa pode ser interpretado como um personagem que desafia as normas e convenções da sociedade provocando mudanças e transformações. Diante disso, o papel desse personagem é essencial para a construção da tensão e do conflito tornando-o um personagem icônico e imortal na cultura popular.

FIGURA 1 – CORINGA MAGRO E APÁTICO EM JOKER (2019)



Fonte: Internet/Legado DC⁷

FIGURA 2 – CORINGA SENDO OVACIONADO PELA POPULAÇÃO



Fonte: Internet⁸

3.1.2 Maldade x sedução: a construção da personagem Arlequina

Criada por Paul Dini e Bruce Timm, Arlequina teve a sua primeira aparição em 11 de setembro de 1992, diferente da maioria dos personagens da DC Comics ela não teve sua estreia nos HQ's. Idealizada para uma participação especial no episódio *Joken's Favor* na série animada: Batman, a personagem foi inspirada em uma antiga colega de faculdade de Paul, Arleen Sorkin fazia parte do elenco da novela *Days of Your Lives* e em um dos episódios sua personagem apareceu vestida de bobo da corte, o que resultou na criação e adaptação da personagem para a animação.

Diante do seu sucesso estrondoso e aceitação positiva por parte do público, a DC decidiu migrar a personagem para os quadrinhos em 1994 e contar a sua história

⁷ Disponível em: <https://legadodadc.com.br/coringa-saiba-quantos-quilos-joaquin-phoenix-perdeu-para-viver-o-joker/>

⁸ <https://images.app.goo.gl/TTAFnVZyJseyUuSG6>

desde o início. Seu nome verdadeiro é Harleen Quinzel e sua infância foi conturbada devido a sua família instável, nos quadrinhos, sua mãe era uma mulher extremamente severa, seu pai um criminoso e seu irmão mais novo pretendia seguir os passos do pai, na adaptação para o cinema, seu pai era um alcoólatra que chegou a trocar a filha por seis cervejas e em seguida a abandonou em um orfanato.

Perante toda dificuldade ela não se deixou abater, disposta a mudar de vida ela passa em medicina e seguida faz doutorado em psicologia. Após concluir os estudos ela começa a trabalhar como psiquiatra no Asilo Arkham onde conheceu e desenvolveu uma obsessão pelo Coringa que a leva a loucura. Disposta a viver ao lado do seu amado ela o ajuda a fugir do asilo, não satisfeita, a personagem decide pular em um tanque de substâncias químicas como prova de seu amor. Arlequina foi construída na narrativa de que a beleza, sensualidade, inocência, loucura e maldade podem coexistir juntas em um único indivíduo, posto isto, “a partir da década de 1990, a beleza e o apelo sexual passaram a ser condição prioritária na concepção das personagens femininas, sejam elas principais ou coadjuvantes (Oliveira, 2007, p. 123)”.

Ao ressaltar as características da personagem Oliveira pontua que “ao contrário da mocinha, as vilãs das histórias em quadrinhos possuem uma personalidade forte e marcante. [...] todas são belas, sensuais, ousadas, aventureiras, mas também pérfidas, egoístas, maldosas e traiçoeiras (2007, p. 69)”. As roupas, maquiagem e cores da personagem podem sofrer algumas variações em cada adaptação, nos quadrinhos e desenhos animados Arlequina usa um macacão preto e vermelho, maquiagem pesada e um chapéu de bobo da corte (FIGURA 3), no cinema ela usa *shorts* e blusas minúsculas, maquiagem borrada, batom vermelho e sua paleta é vermelho e azul (FIGURA 4) explorando o lado sexy da personagem. Para Oliveira (2007, p. 69-70) “a beleza da vilã não é angelical; não é envolta por uma aura infantil, mas sim pelo mistério. [...] A pintura que cobre seu rosto denuncia a vagabunda. Contudo, a vagabunda exerce um grande encanto sobre o homem”. Madrid (2016, p. 287) pontua ainda que a personagem é “um cruzamento entre uma stripper e uma assassina homicida, e um novo estilo de mulher nasce nos quadrinhos, sendo chamada de Bad Girls”.

Atualmente, a categoria *bad girl* é muito abrangente, de modo que as personagens podem guardar os mesmos ou alguns atributos de suas antecessoras; dessa forma, as atuais *bad girls* podem ser bonitas, sedutoras, agressivas e amorais: como Elektra, considerada a primeira *bad girl* dessa nova geração de personagens femininos, Hurricane e a Mulher Gato, em sua nova versão. Outras podem ser apenas bonitas, sedutoras, agressivas mas de caráter indiscutivelmente ilibado, como Witchblade, Fairchild, Queda-Livre, Devota, Vodú e outras tantas. As *bad girls* virariam uma fórmula certa para as editoras venderem novas revistas, cujas protagonistas sejam gostosas e saiam por aí distribuindo golpes marciais, socos e muitos pontapés (Oliveira, 2007, p. 122, grifo da autora).

A vilã possui um arsenal de armas que são a sua marca registrada, dentre eles: taco de beisebol, martelo, pistola e canhão. Apesar de sua inteligência ela possui características psicológicas como loucura, insanidade e desequilíbrio o que torna a personagem mais interessante. Sua existência partiu do pressuposto da humanização do Coringa e para isso era necessário a criação de uma parceira amorosa, ao elucidar essa colocação Madrid afirma que “a inclusão de mulheres em histórias é especificamente desencorajada. Mulheres, quando usadas na estrutura do enredo, devem ser secundárias em importância” (Madrid, 2016, p. 81).

Todo herói de histórias em quadrinhos que se preze tem uma namorada ou noiva. E, como não poderia deixar de ser, todo vilão tem uma mulher ao seu lado, que pode ser namorada, sua filha, sua irmã e, em raríssimos casos, sua mãe. Acontece que a parceira do vilão, nesse gênero de história, quase sempre se apaixona pelo herói e não só tenta seduzi-lo, e por isso acaba traíndo o vilão, como transforma a vida de sua namorada em um inferno de intrigas e armadilhas. Em muitos casos, essa mulher má é a própria antagonista do herói, ou seja, é a vilã da história (Oliveira, 2007, p. 60).

Vivendo por anos em um relacionamento tóxico onde era submissa, manipulada e humilhada a personagem cai na real e decide deixá-lo. Mesmo sendo codependente dele, ela chega a se envolver com outros personagens como: o Pistoleiro, Hera Venenosa, Shazam, Bianca Steeplechase, além deles, nos HQ's a vilã também se apaixonou pelo Batman, Mulher-Maravilha e Poderosa no qual não foi correspondida. Após o término a personagem começa a trilhar o seu próprio caminho, agora vista como uma mulher forte, independente e uma figura de empoderamento feminino, diante disso, ela começa ajudar os heróis a salvarem o mundo, tornando-se uma anti-heroína. Ao fundamentar sobre a mudança da personagem Oliveira (2007, p. 15) esclarece: “desconfio que houve uma sistemática reelaboração dos modelos básicos. [...] Em que momento foram reelaborados? Possivelmente nos momentos em

que o movimento feminista norte-americano conseguiu produzir alguma mudança no papel social da mulher”.

Essa nova narrativa da personagem é explorada nos filmes, em 2016 Margot Robbie deu vida a personagem em *Esquadrão Suicida* onde Arlequina é presa pelo Batman e em seguida é escalada pelo Governo do EUA para fazer parte da Força X, uma equipe de anti-heróis e vilões que tem a missão de salvar o mundo. Nele também é retratado o início de seu relacionamento, a origem da sua loucura e seu humor exaltado, um lado da personagem que agradou ao público. Em 2019, a personagem ganhou a sua primeira série animada, vinte e sete anos depois da sua primeira aparição. Dois anos depois a personagem retorna para o segundo filme da franquia *Esquadrão Suicida*, um longa mais violento e que exalta a amizade, agora ela é retratada de uma forma mais humana e começa a descobrir que pode viver sem o Coringa.

Em 2020 a personagem retorna em um filme que ela é protagonista de fato, o *Aves de Rapina*. No longa ela é retratada como uma mulher inteligente, forte e mesmo amando o seu pudinzinho ela consegue viver sozinha conquistando a sua emancipação, porventura do destino, ela acaba se juntando com outras mulheres e unidas decidem formar um grupo para salvar o mundo. Com o empoderamento e erotização da personagem seus roteiristas também exploram o lado angelical e inocente trazendo a sua dualidade à tona. Oliveira (2007, p. 52) relata que “a personagem encarna a imagem da dicotomia entre o erotismo e o coração, uma mistura entre o puro e inocente, com o erótico e provocativo, o chamado *good-bad girl*”. Isso deixa claro que mesmo conseguindo salvar-se sozinha ela quer e precisa que alguém faça isso por ela, isso fica evidente em algumas falas, atitudes e como é retratada em algumas edições de HQ's.

A fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói e reproduz a relação criança/adulto, cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade. A fragilidade e a docilidade fazem-na criança a ser protegida a todo momento. A ingenuidade transforma-a em presa fácil e constante de vilões. Mesmo que seja [...] uma heroína como a batmoça (*sic*), a mocinha deve ser protegida, pois nunca consegue sair das situações geradas nas quais, geralmente, ela mesma se enreda. Algo parecido como uma criança levada (Oliveira, 2007, p. 63).

Diante de tantas facetas, mudanças de narrativa e variações da sua história, ela se tornou um fenômeno mundial e campeã de *cosplay*⁹. Arlequina vai contra os padrões sociais e deixa evidente em sua personalidade a moralidade e imoralidade retratada na teoria da virgem e vagabunda, como afirma Oliveira: “a questão da virgem e da vagabunda, explorada à exaustão de forma maniqueísta no gênero de aventura, refere-se diretamente à questão da moral burguesa” (Oliveira, 2007, p. 59). A antagonista prova que não precisa ficar refém de uma só narrativa e personalidade, ela pode ter duas ao mesmo tempo, boa e má, mocinha e vilã, inocente e perversa, inteligente e malvada, tornando-se uma personagem única.

FIGURA 3 – ARLEQUINA REPRESENTADA NOS QUADRINHOS/ SÉRIE ANIMADA



Fonte: DC / Omelete¹⁰

FIGURA 4 – ARLEQUINA REPRESENTADA NO CINEMA



Fonte: Internet/Legião de heróis¹¹

3.2 Marvel Comics

⁹ Atividade que consiste em vestir-se, caracterizar-se e comportar-se como uma personagem. Disponível em: < <https://dicionario.priberam.org/Cosplay> > Acesso em: 28 Jul, 2023.

¹⁰ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/dc-comics/arlequina-como-comecar-a-ler>

¹¹ Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2016/esquadrao-suicida-arlequina-se-destaca-em-novas-fotos-do-filme.html>

Dona de cinco das dez maiores bilheterias da história do cinema, a Marvel Comics é uma editora estadunidense famosa mundialmente por suas produções. Fundada por Martin Goodman em agosto de 1939, a *Timely Comics* teve a sua primeira publicação no mesmo ano apresentando ao mundo os super-heróis Tocha Humana e Namor na revista *Marvel Comics*. A segunda publicação aconteceu em 1940, agora como *Marvel Mystery Comics* a empresa deu início junto a Jack Kirby e Joe Simon a produção do primeiro herói patriota, Capitão América é inserido nos quadrinhos em meio a segunda guerra mundial apelando para o patriotismo dos americanos a revista vendeu cerca de um milhão de exemplares. Para Luyten (1985, p. 35) o personagem é “o herói que representou por excelência o ideal americano de “America for Americans” foi o guerreiro Capitão América, o primeiro super-herói a se declarar publicamente inimigo dos nazistas”. Ao elucidar a indústria cultural estadunidense na segunda guerra mundial, Oliveira explica que:

Essa era a situação da população norte-americana. A saída de uma economia recessiva para uma economia de guerra, na qual havia trabalho, mas não havia alimentos suficientes para abastecer o mercado interno, parece ter agudizado as dificuldades do cotidiano. Muitas horas de trabalho versus pouco alimento foi uma equação que resultou no aperfeiçoamento da fórmula romana *panis et circenses* pela indústria cultural norte-americana. Cinema, rádio, teatro, jornais, revistas e, claro, histórias em quadrinhos. Tudo que podia ser utilizado para entreter civis e militares foi produzido no mesmo ritmo que os produtos industriais. [...] Valores foram ressaltados ou suprimidos em meio a admoestações e incentivos transmitidos, projetados e impressos pelos meios de comunicação de massa (Oliveira, 2007, p. 82, grifo da autora).

Com o fim da guerra em 1945 a empresa viu os seus números caírem bruscamente, disposta a reverter a crise financeira ela decide expandir os seus roteiros para outros gêneros. Em 1950 a companhia passou novamente por uma reformulação de nome, agora como Atlas a empresa tentou reaver algumas narrativas e personagens antigos, o que não deu muito certo. No final dos anos cinquenta a crise ainda prevalecia, tentando sobressair a sua concorrente em 1960 Jack Kirby e Stan Lee criaram o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha que juntos trouxeram novamente os dias de glória para a empresa. Mesmo a DC Comics sendo pioneira na produção do gênero, a Marvel conseguiu distinguir-se no mercado por ser uma editora com personagens originais, bem construídos e com riqueza de detalhes, além de

apresentar uma narrativa mais próxima da realidade habitando cidades do EUA, o que gerou identificação por parte dos leitores.

A DC pareceu ser sempre dirigida a adolescentes e crianças que brincam nos quintais de casas, usando toalhas de banho como capas e saltando de casas na árvore para simbolizar a sua força sobre-humana. A Marvel já parecia lidar com adolescentes mais velhos ou jovens adultos em porões, possivelmente até drogados, procurando desconstruir as características de personagens como Thor, o Deus do Trovão, e seu papel no mundo moderno. Para a DC, parecia ser sempre quatro de julho (dia da independência dos EUA). Para a Marvel, era sempre Halloween. A DC é como o Windows. A Marvel já está parecendo mais um Macintosh (Stuever, 2007, p. 1).

A partir dos anos 90 a Marvel consegue passar os números de vendas da concorrente e vira a principal editora de HQ's dos Estados Unidos. Buscando inovação, a partir de 1997 Avi Arad decide licenciar os direitos de alguns personagens para Hollywood, essa parceria em adaptar às histórias para o cinema fez com que a empresa investisse pesado o que ampliou positivamente o seu público-alvo.

Com mais de cinquenta mil personagens no Universo Marvel, a empresa possui uma lista de personagens icônicos. De acordo com Teixeira (2012) essa criação do MCU promoveu e elevou os padrões, tornando possível que os personagens coabitassem em todas as revistas da editora. No quesito super-herói podemos citar: Thor, Homem Aranha, Homem de Ferro, Pantera Negra, Jean Grey e os X-men, esses personagens são retratados por uma beleza exuberante, corpos esbeltos, fardamento com cores claras e com uma moral incorruptível. Claro, quando se trata da Marvel essa regra não se aplica em 100% de seus personagens, como por exemplo o Hulk, que ao se transformar fica verde e com uma beleza questionável.

Seus vilões são seres sobrenaturais, imorais, feios, de outros planetas e fazem mau uso de seus poderes, Knull, Korvac e Thanos são alguns dos vilões mais temidos do MCU. Os anti-heróis continuam desempenhando um papel de destaque nas suas narrativas, onde por muitas vezes, o leitor não consegue identificar em que modalidade aquela personagem se encaixa, o que difere esses personagens é uma linha tênue entre os seus traços de heróis e atitudes de vilões, Viúva Negra, Loki, Guardiões da Galáxia e Wolverine são alguns exemplos de personagens que causam essa confusão no público. Namor foi o primeiro que adentrou essa categoria de anti-herói na editora, inicialmente foi criado como um herói, depois virou vilão e no final

dos anos 80 passou a ser retratado como um anti-herói, reformulando assim, sua narrativa.

Com oito décadas de história a Marvel é dona de várias franquias de filmes, séries, desenhos e quadrinhos conhecidos em todo o planeta. Sua presença no cinema tornou-se uma experiência para seus fãs com as cenas pós créditos, que ao final do filme traz *spoiler*¹² da próxima produção do MCU, uma inovação que a empresa trouxe para o mundo cinematográfico. Outro diferencial, são as narrativas dentro do seu universo permitindo que seus roteiristas criem novas sagas que se completam. Diante de suas obras de sucesso podemos mencionar Os Vingadores, que ocupa o segundo lugar de maior bilheteria na história do cinema, um marco para a indústria. Com isso, fica evidente o seu destaque e importância no gênero super-herói para o mundo, sua existência detém um papel fundamental na construção da cultura pop e suas histórias continuam encantando e marcando diferentes gerações.

3.2.1 De herói a vilão: a ressignificação do personagem Darth Vader

Diferente de outros personagens da Marvel, Darth Vader não teve sua origem diretamente nos quadrinhos. Idealizado pelo cineasta George Lucas, o vilão foi criado em 1970 com a premissa de fazer apenas uma pequena aparição nos filmes da trilogia¹³. Para a criação de sua obra o cineasta teve como inspiração a trajetória do herói e como sua narrativa é construída e pode ser alterada ao longo de sua jornada, tendo como base os estudos de Campbell que na época era seu professor na USC e foi carinhosamente apelidado por Lucas como “meu Yoda”, um dos mais importantes mestres da sua criação. Guerra nas Estrelas nasceu a partir do desejo de reformular o gênero ficção científica evidenciando o romantismo, avanços da tecnologia, mitologia e a aventura tendo como resultado a construção de uma Galáxia da qual combina a narrativa de diversos gêneros como: faroeste, Space opera, samurais e a origem da humanidade.

¹² Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/spoiler>> Informação que revela partes importantes do enredo de um filme, de uma série televisiva ou de um livro, sobretudo para quem ainda não os viu ou leu. Acesso em: 10 Ago, 2023.

¹³ Em 1975, Charles Lippincott, que era supervisor de publicidade da Lucasfilm, entrou em contato com Stan Lee e a Marvel para negociar a publicação de quadrinhos de Star Wars. A proposta foi aceita e em abril de 1977 (um mês antes do lançamento de Star Wars Episódio IV nos Estados Unidos) a editora publicou *Marvel Star Wars* n° 1. Disponível em <<https://www.rika.com.br/curiosidades-primeira-hq-de-star-wars-no-brasil>> Acesso em 13 Jan, 2024.

Inserido inicialmente como um figurante, Darth Vader apareceu menos de dez minutos no primeiro filme da saga em 1977 chamando de imediato a atenção dos espectadores e surpreendendo os roteiristas pela aprovação do público. Diante do seu sucesso, sua origem começou a ser contada a partir dos filmes seguintes da saga o que nos leva a entender a trajetória que foi percorrida por ele e suas três fases: a de herói, anti-herói e a do vilão mais temido da cultura pop.

Em sua fase de herói, podemos compreender a trajetória do personagem desde a sua origem até se tornar um cavaleiro Jedi. Anakin Skywalker era uma criança inteligente e que mostrava ser especial, no entanto, devido à falta de recursos ele e sua mãe Shmi Skywalker eram mantidos como escravos no planeta Tatooine. Após um pouso de emergência no planeta um dos mestres Jedi percebe o quão talentoso é o garoto, mestre Qui-Gon Jinn passa a crer que ele é o guerreiro predestinado da profecia Jedi e o convence a iniciar o treinamento junto a Força, deixando sua mãe para trás.

Campbell (2007, p. 66) explica que essa mudança de vida do personagem marca o início importante da sua jornada, ou seja, “o chamado para a aventura consiste em um momento no qual o destino chama o herói e o tira do centro de seu universo conhecido e familiar, jogando-o numa região desconhecida”. Já Hopcke (2012, p. 132) reforça que essa mudança também “pode significar uma separação da mãe, aquela autonomia difícil de ganhar que pode ser uma tarefa heroica e para a vida toda”. Devido a atenção recebida por suas habilidades Anakin começa a se tornar uma pessoa arrogante, soberbo, perspicaz e ao chegar “nesse ponto, ocorre uma fusão com a próxima parte, a apoteose, onde o personagem adquire convicção da responsabilidade que todos depositam nele, na qual ele se glorifica e se dá conta de que é um “escolhido”, um “messias” (Campbell, 2007, p. 144-145).

Anakin lutou por um tempo ao lado da Força promovendo o bem na Galáxia (FIGURA 5), porém, sua ambição fez com que ele não se sentisse realizado com a posição que ocupava, além disso, segundo o código dos Jedi os seus membros não podem se casar e construir uma família, indo contra a lei, Anakin acaba se apaixonando e se casando escondido com Padmé Amidala que algum tempo depois acaba engravidando. Tendo que manter o seu casamento em segredo devido a sua posição e por medo das consequências, Anakin em uma de suas missões acaba tendo uma visão do futuro em que descobre que Padmé irá falecer durante o parto, disposto a fazer o que for preciso para salvá-la o jovem acaba sendo influenciado pelo

poderoso Supremo Chanceler Palpatine que afirma que para salvar a sua amada da morte ele teria que mudar para o lado sombrio da Força. Nesse cenário, Anakin migra para uma breve fase de anti-herói que usa métodos questionáveis para alcançar um objetivo nobre, o que infelizmente não dura muito tempo.

Ao explicar essa passagem do personagem do bem para o mal, Campbell (2007, p. 82) expõe: “quando o destino ajuda e guia o herói, que segue sua aventura até chegar ao guardião do limiar, figura que guarda os limites da esfera da vida presente do herói, para além do qual só existem as trevas, o desconhecido e o perigo”, o que deixa claro que apesar de possuir um lado obscuro dentro de si Chanceler Palpatine foi uma figura importante para a transição de antagonista do personagem. Deslumbrado com as novas possibilidades e sua busca incessante por poder, Anakin começa instaurar o caos e o medo na Galáxia fazendo com que a cor do seu sabre de luz, uma arma a laser utilizada pelos Jedi e Sith assuma a cor vermelha devido aos seus sentimentos negativos. Vogler em seus estudos declara que esses sentimentos sombrios surgem de conflitos internos, isto é:

As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos (Vogler, 2006, p. 83).

Deixando para trás o seu passado de herói e iniciando a sua narrativa como vilão, Anakin se torna Lord Sith, um tirano rígido e impiedoso que conseguiu poder ao custo de muitas mortes e sofrimentos. Padmé ao presenciar as atrocidades de seu marido acaba perdendo a vontade de viver e morre ao dar à luz ao seu filho, cumprindo o presságio e deixando-o desestabilizado.

[...] existe uma fronteira que não se pode ultrapassar, e uma figura que pareça predominantemente malvada ou dedicada a fazer o mal, por mais atrativa que seja, não pode considerar-se um herói já que a palavra sempre deve denotar uma pessoa que admiramos por qualidades heroicas ou admiráveis, e que atua como algum tipo de ideal para todos (Konigsberg, 2004, p. 255).

Propp (1984) alega que o vilão é de fato aquele que se opõe ao heroísmo, é um ser contrário aos princípios morais e usufrui de atitudes desonestas para alcançar

seus objetivos. Imparável, Anakin entra em uma batalha com Obi-Wan que consequentemente acaba por extirpar as suas duas pernas e um braço, deixando-o gravemente ferido. Para se manter vivo, Anakin começa a usar uma armadura (FIGURA 6) inspirada na antiga tradição Sith que funciona como uma CTI ambulante que amplia sua força e performance. Amargurado e com sede de vingança, Anakin assume o alter ego de Darth Vader e passa a comandar exércitos de destruição em massa, tornando-se ainda mais bárbaro.

Vader em sua fase de herói é apresentado como um homem alto, bonito e que possui um sabre de luz na cor azul, evidenciando o lado bom da Força. Em sua fase maligna Ralph McQuarrie desenvolveu junto a Jonh Mollo um visual que se transformaria na marca registrada do personagem, sua máscara foi inspirada nos acessórios utilizados por Samurais no Japão Feudal e máscaras de gás utilizadas no Holocausto¹⁴, já o seu traje teve referências nas vestes de monges, padres, macacão de ciclismo e uniforme nazistas. Para deixá-lo ainda mais assustador, Ben Burtt inseriu equipamentos de mergulho que resultou na temida respiração mecânica e pôr fim a Marcha Imperial, trilha sonora usada nas cenas em que Vader está em batalha.

É notório que todos os detalhes da construção da sua imagem foram pensados na sua transição do belo para o maquiavélico fazendo com que ele seja temido até pelo o visual, ao tratarmos dessa transição Eco (2007, p. 15) estabelece que ao “dizer que o belo e o feio são relativos aos tempos e às culturas (ou até mesmo aos planetas) não significa, porém, que não se tentou, desde sempre, vê-los como padrões definidos em relação a um modelo estável.”

Sua amargura e culpa por ter abandonado a própria mãe o perseguiu por toda a vida, tornando-o impiedoso e um tirano que chegou a perseguir até o próprio filho para que seu poder perante a galáxia permanecesse. Alguns fãs do personagem questionam se Vader é realmente um vilão ou só é mal devido a manipulação de Palpatine? Maia, Nunes e Lourenço esclarecem que as ações do vilão em suma se dão a decorrência e amarguras do passado, isso não quer dizer que Vader se arrependa de seus atos.

Fora esse todo, o vilão tem princípios claros e duros, acreditando piamente estar fazendo o melhor para a galáxia, alegando não se

¹⁴ Holocausto foi o genocídio de judeus cometido pelos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial e resultou aproximadamente na morte de seis milhões de pessoas.
Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/holocausto.htm> > Acesso em: 2 Set, 2023.

arrepender. No entanto, ele secretamente sente uma enorme vergonha e remorso por suas ações, quer ele queira admitir ou não. Vader está determinado a nunca falar sobre sua antiga vida, querendo se distanciar de seu passado. Como resultado, ele detesta qualquer coisa que o lembre de seu antigo eu, que ele considera fraco. Vader é frio, brutal e implacável com seus inimigos, perfeitamente disposto a aterrorizar, torturar e até matá-los a sangue frio, embora não tenha prazer nisso (Maia, Nunes, Lourenço, 2022, p. 23).

No final da saga Vader teve outra reviravolta, movido pelo amor e a compaixão de seu filho Luke Skywalker o vilão teve a sua redenção, mostrando que apesar de todo o mal que causou ainda existe humanidade dentro de si, provando que até mesmo um dos piores vilões da ficção pode ter um final feliz. Dentro de Vader sempre houve uma batalha conflituosa entre o bem e o mal que o levou a fazer escolhas erradas que resultaram em sofrimento. Desse modo, a saga de Guerra nas Estrelas chegou ao fim em 2005, com nove filmes originais e dois *Spin-offs* que consagraram e imortalizaram o vilão mais icônico e perverso de todos os tempos.

FIGURA 5 – ANAKIN SKYWALKER NA FASE DE MOCINHO



Fonte: Internet/ Vida Extra¹⁵

FIGURA 6 – ANAKIM NA SUA FASE SOMBRIA COMO DARTH VADER



Fonte: Internet/ NTV¹⁶

¹⁵ Disponível em: <https://www.vidaextra.com/cine/sentia-inalcanzable-hayden-christensen-anakin-skywalker-star-wars-recuerda-como-le-cambio-vida-formar-parte-este-universo>

¹⁶ Disponível em: <https://www.ntv.com.tr/sanat/darth-vader-izmire-geldi,OwCeEkk5IkGM95kTJRZ8ZQ>

3.2.2 Humor e violência: a narrativa de Deadpool que conquistou uma legião de fãs

Conhecido pelo humor, sarcasmo e palavrões Deadpool é um anti-herói que foge do convencional, criado por Rob Liefeld e Fabian Nicieza o personagem teve sua primeira aparição no HQ *New Mutants* de 1991. Sua criação foi inspirada no Exterminador da DC e no Homem-Aranha e apesar de ter nascido nos anos 90 ele só ganhou popularidade após aparecer no HQ *Wolverine: Weapon X* de 2012.

Wad Wilson é um mercenário que teve uma infância traumática, nascido em Ohio nos Estados Unidos, o jovem perdeu a mãe para o câncer, foi abandonado por seu pai e como se não bastasse sofreu abusos do seu tio. Devido a tantos traumas, o jovem decide viver a sua juventude vagando pelo país onde se aperfeiçoou e treinou com diversos tipos de armas tornando-se tempos depois, um assassino de aluguel. Trabalhando em uma profissão sem ética, ele decide criar o seu próprio código de conduta onde só aceita trabalhos em que a vítima de fato mereça morrer.

Anos depois Wad descobre um câncer em metástase no fígado, pulmões, próstata e cérebro. Após a descoberta, ele se torna um voluntário no projeto Arma X onde recebe um soro que atinge os genes mutantes no DNA e para ser ativado o paciente é submetido a diversos tipos de tortura. A ativação ocorre como planejado e Wad se torna um mutante com poderes de regeneração, o que o torna imortal. Em consequência a tantas torturas, o personagem adquiriu algumas sequelas como: instabilidade mental, emocional e o corpo totalmente desfigurado. Jurando vingança a quem o tornou um monstro, ele adota o alter ego de Deadpool e inicia a sua perseguição ao Dr. Francis que usa o codinome de Ajax.

Em sua caracterização o personagem faz uso de um macacão com máscara vermelha e preta, armamento pesado e duas espadas (FIGURA 7). O arco principal da história é o seu desejo de vingança, o que o torna obsessivo em sua caçada. Deadpool possui uma moral questionável, não segue regras e acredita que a morte é um símbolo de justiça, o que não corresponde ao paradigma ético dos super-heróis. Suas características predominantes são: a identificação com a violência, cinismo, maldade, humor ácido, atitudes infantis e insanidade. Vloger (2007, p. 33) expõe que “os defeitos também dão ao personagem um caminho a percorrer – o chamado ‘arco do personagem’, em que ele se desenvolve da condição A para a condição Z, numa série de etapas”.

Deadpool é o único anti-herói pansexual. Perante o exposto, Butler (2003) afirma que essa inserção dos discursos a respeito dos gêneros é evidenciada através dos signos inseridos no contexto social, apesar de ter seu par romântico em algumas adaptações, para se relacionar ele não se importa com gênero e nem espécie, chegando a se envolver com extraterrestres e a morte. Nos quadrinhos, inicialmente o personagem é um vilão muito sombrio, violento e ameaçador, para fugir da comparação com o Exterminador da concorrente, os roteiristas da Marvel decidiram mais tarde mudar a narrativa e transformar o personagem em um anti-herói psicótico, perverso e com humor.

Em 2016 a Marvel produziu o primeiro filme do personagem, Deadpool é interpretado pelo ator Ryan Reynolds e chegou aos cinemas com 85% de aprovação no *Rotten Tomatoes*¹⁷, além disso, o longa bateu recorde de bilheteria nos Estados Unidos e no mundo. Tentando tornar a sua história mais leve, o filme tem como foco o lado humorístico do personagem arrancando diversas gargalhadas do seu público. Buscando a humanização do personagem, ele se apaixona perdidamente pela prostituta Vanessa com quem ele tem um relacionamento monogâmico, dito isso, o fato de possuir um amor e lutar com todas as forças para ficar com ela apesar da sua aparência, deixa evidente esse lado. Outro ponto dessa adaptação é a violência explícita atrelada a nudez e conteúdo sexual. Pyle afirma que:

Embora Deadpool venha definitivamente de uma tradição pós-púbere de sexualidade e violência, ele também [...] mais do que a maioria dos heróis contemporâneos incorpora a criança brincalhona fantasiada de adulto. No entanto, ao contrário do modelo de coração puro de antigamente, a criança interior de Deadpool é um delinquente violento e desbocado (Pyle, 2020, p. 158-160).

Ao longo da trama o personagem deixa claro que não é um herói, nunca quis ou quer ser um, ele sabe que é mal e não liga para isso. Brombert (2001, p. 19) explicita que “esses personagens não são totalmente “fracassos”, nem estão desprovidos de coragem; simplesmente chamam a atenção por suas características ajudarem a subverter, esvaziar e contestar a imagem de ideal”. Em determinado momento, o público chega a questionar se ele é um vilão ou um anti-herói?

¹⁷ Website americano onde os críticos deixam suas opiniões sobre as obras produzidas para o cinema e televisão. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/>> Acesso em 5 Ago, 2023.

Em 2018 o personagem retorna para o *Deadpool 2*, nessa nova história o arco principal é o seu desejo em formar uma família com a sua mulher Vanessa, o que não acaba acontecendo. Após viajar o mundo matando pessoas más, Deadpool é encurralado dentro da sua própria casa e Vanessa acaba sendo assassinada. Movido pela culpa Deadpool se vê em um luto profundo, chegando a tentar suicídio, com o seu corpo em pedaços, Colossus retorna para tentar ajudar o seu amigo, que depois de muita insistência decide dar uma chance para os *X-Men* tornando-se um estagiário, o que não dura muito tempo. Devido ao pedido de sua amada, Deadpool tenta ser uma pessoa melhor, salvando o Russel, um garoto que ele conheceu em uma missão.

Dalbeto e Oliveira (2017, p. 369) comenta que “além de monstruoso, Deadpool extrapola os limites da violência e do bom senso. Não se trata de um herói, como dito anteriormente, entretanto um anti-herói que, em busca de seu próprio interesse, por vezes, realiza uma boa ação, normalmente banhada em muito sangue”. Nessa adaptação Deadpool se junta ao Cable, nos quadrinhos ele é seu arqui-inimigo, atestando que nem sempre os filmes são fiéis as narrativas dos HQ's e nessas produções as histórias podem sofrer alterações. No final da trama, provando que não é um vilão como todos pensam, ele leva um tiro para que Russel não se torne mal, um gesto altruísta que definitivamente marca o início da sua trajetória no mundo dos anti-heróis. Dado o contexto, Silva (2011, p. 3) elucida o conceito de anti-herói:

Anti-herói, por sua vez, é o termo que define aquele que contraria a concepção do herói tradicional. Ele até pode defender uma causa justa em favor de outros, mas suas intenções ou motivações não são nobres. Agem por motivos muitas vezes egoístas e não seguem um código de conduta. Alguns optam por matar seus inimigos intencionalmente, ao contrário dos heróis que não matam. Para os anti-heróis justiça e vingança são palavras que se confundem. Vale ressaltar que anti-herói não é vilão, ele só não possui os mesmo atributos, principalmente éticos, que os heróis.

Suas experiências, histórias e a maneira como trata a vida e a morte com humor, o difere de outros personagens ficcionais. A quebra da quarta parede faz com que o público se sinta íntimo do personagem, Baranita (2015) elucida que esse tipo de narrativa faz com que o público crie uma semelhança com o anti-herói devido os seus erros e falhas, fazendo com que ele seja visto de uma forma mais humana. Campos (2007, p. 67) esclarece sobre o personagem narrar a sua própria história, para ele “se o principal ponto de foco do seu narrador é ele mesmo, se ele prioriza o

pronome de primeira pessoa, 'eu', para exibir-se no presente, ele vai gerar uma narrativa lírica". No cinema e nos quadrinhos Deadpool mantém um diálogo narrativo sobre o seu passado, presente e futuro com o público, escritores e ilustradores, como se ele estivesse os vendo o tempo todo, além de fazer inúmeros *crossovers*¹⁸ participando de várias equipes de super-heróis, permitindo ser usado em qualquer narrativa com base no humor. Deadpool não tem beleza de um herói mas possui o carisma de um, é nesse ponto que o personagem construiu uma legião de fãs, ele não é mal por natureza ou por alguma doença psicológica, ele é mal por sua história e consequências que a vida o acarretou, ele luta pelo que certo mesmo que utilize os meios moralmente errados.

FIGURA 7 – DEADPOOL COM SEU UNIFORME E ARMAMENTO



Fonte: Internet/ Fandom¹⁹

3.3 Gigantes do Streaming: o mal em evidência em suas produções de sucesso

Tendo se popularizado a partir de 2010 com os avanços da tecnologia, o *streaming* tem um papel importante no audiovisual ao passo que integrou o cinema, a televisão e os DVDs os incorporando em uma única plataforma através da transmissão de dados (Carneiro, 2018). Posto isto, é notório que o consumo dessas produções online tomou uma proporção gigantesca, tornando-se a principal mídia deixando para trás a TV tradicional em alguns países (Alves, 2018). Para Silva *et al.* (2018), a

¹⁸ É a colocação de dois ou mais personagens, cenários ou universos de ficção distintos no contexto de uma única história. Disponível em: <<https://pop.proddigital.com.br/o-que-e/o-que-e-crossover>> Acesso em: 5 Ago, 2023.

¹⁹ Disponível em: [https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Wade_Wilson_\(Terra-TRN414\)](https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Wade_Wilson_(Terra-TRN414))

tecnologia e seus avanços foi o principal agente sobre a mudança de comportamento do consumidor em relação ao entretenimento, migrando da televisão para essas plataformas tendo como vantagem o acesso simplificado, vasto e diversificado desses conteúdos.

Para Teodoro e Davino (2020) a inserção dessas plataformas no mercado inovou a forma de se consumir cultura, trazendo relevância e diferenciação para seus consumidores, essa mudança de hábito tornou a televisão tradicional algo ultrapassado. Alguns críticos como Jeffery (2018) apontam que esse crescimento pode ser visto como um obstáculo, pois, o público pode sentir-se sobrecarregado com tanta oferta, para outros, esses serviços no digital está ligado a geração de valor e informação para o consumidor (Adolpho, 2011). Atualmente, existem várias plataformas disponíveis oferecendo diversos conteúdos e serviços para os mais variados públicos, olhando esse cenário, McCabe e Akass (2007) afirmam que as séries estão vivendo uma nova era com produções diárias e melhores roteiros, dando prioridade para opinião do seu público para dar continuidade em suas produções.

A ambição desses programas e aquilo que realizaram iam muito além da simples noção de que a “televisão estava ficando boa”. Os seriados dramáticos de final aberto, com doze ou treze episódios, estavam amadurecendo e configurando uma forma de arte. Além disso, esses seriados tornaram-se uma forma artística típica dos Estados Unidos na primeira década do século 21, equivalente ao que os filmes de Scorsese, Altman, Coppola e outros haviam representado nos anos 1970 [...] (Martin, 2014, p. 29).

No presente, podemos observar várias empresas de *streaming* no mercado midiático, entre as maiores podemos citar: *Netflix*, *Amazon Prime*, *Disney +* e *HBO Max*, essas empresas são responsáveis por trazer debates sociais e novas narrativas para suas obras. Em concordância, Rodrigues (2014) descreve que esses criadores de séries dramáticas desenvolvem um universo único e singular em suas produções, Mckee (2011, p. 38) declara que os roteiros e debates apresentados por essas empresas são “a conversão criativa da linguagem comum em uma forma mais forte e expressiva, descrevendo o mundo vividamente e capturando suas vozes humanas”. Já Shuster (2019) aborda que essas produções têm a “capacidade para se centrarem em elementos do mundo real”, elucidando temas contemporâneos com assuntos e personagens que fazem alusão a realidade. Para explicar a estrutura e narrativa dessas produções, Anaz sustenta que:

É no roteiro que se encontra o conjunto de elementos simbólicos que estabelece a estrutura arquetípica da narrativa, isto é, a forma como esse conjunto de elementos, dentre os quais destacam-se os arquétipos e estereótipos, com suas funções dramáticas e psicológicas, articula-se para contar uma determinada história e estabelecer o núcleo do imaginário que o autor propõe compartilhar com a audiência [...] (Anaz, 2018, p. 102).

Buscando ultrapassar suas concorrentes, em 1999 a HBO decide migrar de suas linhas de produções tradicionais para inovar produzindo para o seu canal de TV a cabo a primeira série com um anti-herói como protagonista. *The Sopranos* chega com um roteiro onde o mal é protagonizado através da sua vida de crimes, mesmo sendo moralmente errado gostar de alguém que pratica delitos a série conquistou o telespectador, inspirando outras produções do gênero, afirmando assim, que “o novo agrada, o nunca antes visto atrai, a invenção que estreia embeleza” (Mravall, 2009, p. 356). A respeito desse protagonismo, Martin estabelece:

Se fossem dar ouvidos às opiniões convencionais ainda em vigor, esses seriam personagens que os americanos nunca permitiriam entrar em sua sala de estar: criaturas infelizes, moralmente incorretas, complicadas, profundamente humanas. Eles se envolviam num jogo sedutor com o espectador, desafiando-o emocionalmente a investir, eventualmente torcer e até amar uma gama de personalidades criminosas cujos delitos acabariam incluindo tudo, de adultério e poligamia (*Mad Men* e *Amor Imenso* [*Big Love*]) a vampirismo e assassinatos em série (*True Blood* e *Dexter*). Desde o momento em que Tony Soprano entrou em sua piscina para dar as boas-vindas a seu bando de patos geniosos, ficou claro que os espectadores estavam dispostos a ser seduzidos. Em parte, o público mostrava-se disponível porque esses programas traziam homens enfrentando batalhas cotidianas que os espectadores reconheciam. Esses protagonistas pertenciam a uma espécie que se poderia chamar Homem Acochado ou Homem Oprimido – atormentado, aflito e frustrado pelo mundo moderno (Martin, 2014, p. 21).

Para Comparato, o motivo que leva o público a ter identificação com esse tipo de personagem se dá pelo conceito de conversão, para ele “[...] A conversão trabalha na transformação da personagem que psicologicamente é dinâmica. De usurpadora ela pode passar a conhecer os direitos do usurpado e assim adquirir nova consciência do mundo que a cerca (2009, p. 131)”. *The Sopranos* escancarou as portas para o protagonismo do mal, ressignificando as narrativas onde podemos observar o principal personagem com traços imorais e ao mesmo tempo cativantes, com roteiros que

envolvem situações cotidianas e se afastam do ficcional do super-herói. Com relação a moral e imoralidade retratada por esses personagens e seus públicos, Bauman (2014, p. 181) descreve que “a teia de vínculos humanos tecida com os fios da moral torna-se cada vez mais débil e frágil, vindo a descosturar-se”, aproximando cada vez mais os dois mundos.

Parte significativa das narrativas audiovisuais, no entanto, apresenta protagonistas que não são arquetípicos (redondos/complexos), e sim estereotipados (planos/bidimensionais). O estereótipo, nesta perspectiva de construção de personagens nas narrativas audiovisuais, deve ser entendido como uma degradação dos arquétipos. Isto significa que, enquanto o personagem arquetípico, composto por um ou vários arquétipos, apresenta características psicológicas, morais e comportamentais contraditórias (positivas e negativas), o personagem estereotipado apresenta apenas um desses aspectos (positivo ou negativo) (Anaz, 2020, p. 264).

Segundo Campos (2007), existe uma linha que difere o anti-herói de um herói em algumas narrativas, o anti-herói é o vilão e possui pouca beleza, sendo a maldade a sua maior qualidade, o herói por sua vez, possui uma beleza exuberante e caráter, o que leva o espectador a torcer e a se identificar com tal personagem. Dado o conceito, nas produções seriadas a partir de 1999 nem sempre o conceito exposto é uma regra, havendo uma inversão e troca de papéis. A afeição por esse tipo de personagem se dá em caráter da construção geral da narrativa, onde o protagonista do mal aparece como o “menos pior” em comparação com os demais personagens, além do mais, suas ações, carisma e traumas fazem com que cativem o público mesmo sendo imoral. Sánchez Casarrubios (2012) afirma em seus estudos que atualmente existem três grupos de vilões e anti-heróis que protagonizam a malignidade: o primeiro grupo são os psicopatas, o segundo se dá a um monstro podendo ser representado em uma forma humana ou não e por fim, o terceiro que caracteriza os políticos e mercenários.

Para se manterem na linha e não se tornarem um vilão de fato, esses personagens são regidos por um código de conduta, fazendo com que eles vivam entre uma linha tênue entre o bem e o mal. Além disso, são envolvidos em uma trama familiar, amorosa e social, mesmo que por muitas vezes venha atrelado a violência extrema, palavras de baixo calão e conteúdo sexual, sendo indicado para um público na faixa etária acima de 16 anos, na opinião de Bauman (2014, p. 181) “[...] A violência

mostrada cotidianamente deixa de provocar surpresa ou repulsa”. Por fim, “[...] entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam, podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas (Kelnner, 2001, p.14)”, essas séries seguem em alta nos *streamings* e na internet mesmo após anos do seu fim, a ressignificação dos anti-heróis, narrativas cativantes e o avanço da tecnologia tem o seu papel de destaque e contribuição para esse sucesso.

3.3.1 Máfia: o fenômeno atemporal Tony Soprano

Apontado como o primeiro anti-herói no quesito séries, Tony Soprano nasceu do desejo de representar personagens ambíguos que fugiam dos padrões dos heróis dos anos 90. Reforçando essa teoria, Martin (2014) declara que a obra é responsável por gerar reboição e revolução no audiovisual no final da década ao exibir um criminoso como personagem principal e uma narrativa que fugia dos clichês consagrados. Criada por David Chose, a série *The Sopranos* possui 6 temporadas, 86 capítulos e foi exibida no canal de TV por assinatura HBO entre 1999 e 2007.

Aclamada pela crítica, a série é campeã de honrarias com 5 Globos de Ouro, 21 *Emmys*²⁰ e mais de 100 prêmios no total. Com uma qualidade cinematográfica superior as dos seriados da época, a produção tem referências assíduas aos clássicos do cinema: O Poderoso Chefão e Os Intocáveis. Stoehr (2004), aponta que *The Sopranos* possui a inspiração realista e sombria dos filmes clássicos do estilo *noir* retratando através do protagonista a imoralidade, frieza e desumanização.

Apresentando uma trama impactante o seriado conta a trajetória de vida (da infância a morte) do chefe da Máfia Tony Soprano (James Gandolfini), nascido em 22 de agosto de 1957 em Newark, Tony é filho de Jonhnny Boy e Livia e possui descendência Italiana. Com um pai ligado ao crime e uma mãe incapaz de ter afeto, o personagem teve uma infância conturbada, ainda pequeno teve seu primeiro contato com o crime ao presenciar seu pai e seu tio espancar um homem por atrasar o pagamento dos números.

²⁰ O Emmy é considerado um dos quatro maiores prêmios de entretenimento americano, ficando ao lado do Oscar, do Grammy e do Tonny, que premiam o cinema, a música e o teatro, respectivamente. Um dos grandes marcos do Emmy é a sua estatueta dourada, que traz uma mulher alada, segurando um átomo. Disponível em: < <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/emmy-2022-tudo-o-que-voce-precisa-saber> > Acesso em: 6 Set, 2023.

Com a morte de seu pai, Tony é obrigado a comandar os negócios e assumir o título de chefe da família DiMeo. Vivendo uma dualidade, Tony se divide entre ser o chefe da poderosa gangue de Nova Jersey e a de ser pai e esposo onde tenta levar uma vida normal e construir relações familiares. O mafioso é casado e tem dois filhos, Carmela Soprano é uma mulher católica, boa mãe e que vive no embate moral do céu e o inferno, pois, é de seu conhecimento a vida imoral do seu marido, o que segundo Carney (2011) é um erro tentar conciliar materialismo e espiritualidade. Ainda sobre esse embate moral, Bauman descreve que:

[...] cada pessoa é capaz de escolha moral, e esse fato nos permite tratar cada pessoa como destinatária da exigência moral e como sujeito moralmente responsável; todavia, por uma razão ou outra (seja pela carga partilhada e hereditária de Adão, seja pela ignorância do próprio interesse, ou pelas paixões teimosas do animal homem), muitas ou a maioria das pessoas, ao escolher não escolhem o que é moralmente bom. Assim é, paradoxalmente, a própria liberdade de julgar e escolher que necessita de força externa que compila a pessoa a fazer o bem “para sua própria salvação”, “para seu próprio bem-estar”, ou “em seu próprio interesse”. [...] todas as instituições sociais apoiadas por sanções coercitivas foram e são fundadas na admissão de que não se pode confiar que o indivíduo faça boas escolhas. (Bauman, 1997, p. 36).

Dono de uma personalidade forte, Tony é um homem complexo e violento que faz o que for preciso para obter dinheiro e poder. Por ter tudo que quer, o mafioso acredita que a felicidade está em possuir objetos materiais, Baker (2004) em concordância com as obras de Aristóteles afirma que na Grécia Antiga as pessoas também possuíam esse mesmo entendimento indo em direção contrária as recomendações de Platão, que aponta que a harmonia interna tem relação com a descoberta individual e a motivação deve alcançar o que buscamos, tendo assim, uma ideia confusa de felicidade.

Regido pelo código da máfia, Tony é um ser maquiavélico, preconceituoso, machista, adúltero e que não segue nenhuma lei gerando um impacto social. Para Wilson (2004) Tony é imoral e parece não ligar para isso, sua moral distorcida e irresponsabilidade faz com que ele tenha impulsos e tendências egoístas que trazem problemas e questões existenciais, o que claramente evidência o seu lado de anti-herói, completa Bauman (1997). Perante o exposto, fica claro que “o anti-herói seria aquele que persegue um código de conduta específico que não o expressa na moral social prevalecente (Marinero e Thomas, 2012, p. 74)”.

No trabalho, Tony possui um visual discreto e elegante que remete a sua origem, já no âmbito familiar se veste de forma simples e desleixada, optando na maioria das vezes por um roupão de banho, adequando-se a um estereótipo de pai e esposo americano. Ao se tratar de um mafioso é impossível correlacionar as duas imagens, dito isso, “é tentador pensar em Tony Soprano como um homem dividindo o papel, entre aquele que é bom e faz com que ele seja um pai e amigo dedicado, enquanto a parte ruim dele faz com que ele mate e bata nas pessoas (Wilson, 2004, p. 274, tradução nossa)”.

Seguindo a pirâmide hierárquica ele está no topo, abaixo dele estão os capitães, soldados e associados que juntos comandam o crime organizado: tráfico de drogas, contrabando de mercadorias, agiotagem, extorsão e diferente de outros chefões da máfia, ele suja as suas mãos de sangue cometendo diversas atrocidades em prol da sua gangue. Isto posto, Tony acredita fielmente que ele e seus capangas não são pessoas más, em sua visão eles são apenas uma organização e não assassinos que matam por prazer.

Com essa jornada dupla sua vida é uma montanha russa de adrenalina e emoções, o que acaba desencadeando depressão, ansiedade e crises de pânico. Tentando compreender a origem dos seus problemas psicológicos, o personagem começa a fazer terapia com a Dr.^a Jennifer Melfi que se dispõe a ajudá-lo a enfrentar seus monstros internos e a encontrar a felicidade. Para Baker (2004) essa busca por preencher esse vazio interno precisa ter um sentido no final das contas, durante a jornada, os efeitos psicológicos dessa procura é o que os antigos gregos chamavam de felicidade. Já McClure (2014) indica que esse vazio é causado pelo mal, sendo assim, “o mal é a qualidade frustrada do desejo insatisfeito”.

Essas sessões de terapias fazem com o público se torne mais íntimo desse personagem presenciando um homem confuso e sensível, o que o torna mais humano (FIGURA 8). Em seu trabalho ele precisa demonstrar segurança e força o tempo todo, retraindo seus sentimentos, pois, um mafioso não pode ser visto como fraco, na terapia ele se libertar desse estereótipo demonstrando suas fraquezas e angústias. Conforme Baker (2004) explica, Tony é um homem decidido e visionário que adquiriu sucesso nos negócios, entretanto, mesmo tendo todo o conforto que o dinheiro pode oferecer é infeliz feliz e triste, chegando a ter pensamentos invasivos que reforçam que ele é um perdedor. Logo, o personagem se torna vulnerável emocionalmente e é

neste ponto que está o diferencial, pois, o público se torna um aliado e começa a torcer por sua mudança de vida.

O espectador percebe e realiza o sentido de um filme e sua narrativa de forma semelhante a como ele/ela faria da vida real. Os personagens são assumidos como tendo sentimentos e personalidades como pessoas reais, e as funções mundanas ficcionais como o mundo real. No entanto, isso não deve ser misturado com a "ilusão de realidade", onde o espectador, na situação de visualização, é pensado que experimenta o mundo fictício como real. O espectador está bem ciente de que a narrativa é ficção, e que o mundo fictício é separado da realidade. Nós comumente falamos sobre como situações improváveis "só acontecem em filmes", mas esta consciência não nos impede de responder emocionalmente (Thomsen, 2013, p. 3 e 4).

Após anos de terapia, o personagem acredita fielmente que só chegou nesse ponto por influência da sua família. Durante essa aventura psicológica, ele demonstra um desejo de levar uma vida normal, porém, não é capaz de abandonar a sua vida de crimes, diante disso, fica evidente que Tony é um sociopata que não se arrepende e nem sente culpa por seus atos alegando que o fim justifica os meios. Ao analisar o que os filósofos antigos apontam sobre a harmonia interna é possível observar a falta de entendimento do protagonista quanto o assunto, pois, a busca incessante pela felicidade e mudança completa de vida tem motivações direta a moralidade, o que acarretou o fracasso na sua procura, reitera Baker (2004).

Trazendo autenticidade e estilo próprio, os seriados são divididos entre antes e depois de *The Sopranos*, para McClure (2014, p. 28 e 29) é nessas produções que evidenciam o anti-herói, o que ocorre é que “há menos foco no herói e sua história e mais foco no vilão e o que o torna denso. O público tornou-se cada vez mais intrigado com os motivos do bandido”. Do ponto de vista Ince:

A condição pós-moderna, de fato, afetou nossa compreensão do mundo, assim como nossa recepção de personagens de ficção, assim como não acreditamos mais no mundo onde um herói puramente bom vem e salva o dia, não queremos mais ver um personagem fora da lei, é tão perfeitamente justificável em suas ações moralmente questionáveis que ele inevitavelmente acaba sendo o cara bom (Ince, 2013, p. 11).

Buscando retratar uma narrativa fora dos padrões a série termina de forma ambígua, Tony é alvejado em um restaurante e em seguida aparece uma tela preta, tornando subentendido o seu final, para os produtores, a série deixa a lição que nem tudo na vida precisa de conclusão e explicação, deixando uma legião de fãs

estarrecidos. Dezesesseis anos após o fim a obra segue sendo referência no mundo audiovisual, pois, marcou a terceira fase da Era de Ouro da TV e trouxe o anti-herói com seus conflitos e poder.

[...] Eu suspeito que uma das principais razões pelas quais o programa é tão popular é que as pessoas veem um pouco de Tony em si mesmo. Somos pessoas que se preocupam com nossos amigos e família, e faríamos qualquer coisa para protegê-los e garantir que eles se deem bem na vida. Se o que eu disse acima estiver correto, então nós devemos ter cuidado com o quão devotados somos a essas pessoas. Assim como Tony, precisamos justificar as nossas ações de uma forma imparcial, ou seja, do ponto de vista de que se quisermos viver uma vida moral [...] (Wilson, 2004, p. 274, tradução nossa).

Além de ter se tornado uma referência, a produção inspirou outras obras do gênero como *Breaking Bad* (2008) e *Peaky Blinders* (2013), resultando em um clássico que incorpora o telespectador em sua narrativa fazendo o refletir e desencadear fascínio pela trama através de metáforas e analogias. Portanto, *The Sopranos* é uma obra que marcou a história do anti-herói na TV e ao mesmo tempo conquistou uma legião de fãs e mesmo depois de anos do seu término continua sendo considerada a melhor produção do gênero.

FIGURA 8 – TONY NA TERAPIA COM A DR.^a MELFI



Fonte: Internet/ Bora assistir²¹

3.3.2 Dexter: as multiface de um Serial Killer

Derivada da saga de livros do autor Jeff Lindsay, a série Dexter teve sua estreia em outubro de 2006 no canal *Showtime* nos Estados Unidos, criada por James Mano Jr. a série conta a história de Dexter Morgan (Michael C.Hall) um *Serial Killer* que possui um código moral. Dexter é um analista forense especialista em padrões

²¹ Disponível em: <https://boraassistir.com.br/critica/serie/02462-ozark-a-serie-completa>

sanguíneos da Polícia Metropolitana de Miami que possui vida dupla, nascido em cinco de fevereiro de 1971, presenciou aos três anos de idade sua mãe sendo morta e esquartejada por traficantes que utilizaram uma serra elétrica para desmembrá-la, deixando uma enorme poça de sangue no local, Dexter e seu irmão mais velho ficaram banhados no sangue de sua mãe por dois dias até serem resgatados pela polícia, desencadeando neles um trauma cruel transformando-os em assassinos em série.

A história contada de sua vida é o que nos faz simpatizar e ter empatia por ele, uma criança órfã com um trauma enorme nas costas, que é adotado por uma família amável e recebe todo o amor e carinho possível, mas mesmo assim ele continua tendo esse instinto assassino, e a tentativa de seu pai adotivo de ajudá-lo com isso (Campos, 2019, p. 09).

O primeiro a perceber que ele era diferente foi o seu pai adotivo Harry Morgan, após achar uma cova com vários ossos de animais ele o confronta e indaga se ele sente vontade de matar algo maior que um animal, Dexter responde que sim e afirma que ainda não fez tal atrocidade por desaprovação de seus pais. Vendo que seu desejo por matar não iria cessar, Harry decide convencê-lo a usar isto a favor da justiça tornando-o uma espécie de justiceiro. Peirse afirma em suas obras que “Dexter Morgan é um típico protagonista *noir*: solitário, instável e perigoso, um morador da cidade que resolve crimes além da alçada da lei. Como tal, podemos fazer paralelos entre Dexter e outros gêneros de ficção pesada, realista e casos policiais” (Peirse, 2010, p. 191, tradução nossa).

Na série, Dexter tem um pouco mais de 30 anos, é bonito, charmoso, possui cabelos ruivos e uma ótima condição financeira, além de sua boa aparência, o personagem é muito inteligente, calculista, destemido e sem senso de humor, o que o ajuda a não levantar suspeitas diante de seus crimes. Além disso, o personagem é frio, manipulador, mentiroso, controlador, organizado, dominador e desligado emocionalmente, o que deixa sua psicopatia em evidência, para “Freud, o sujeito ‘normal’ é aquele que abraça o gozo traumático ao invés de sacrificá-lo em nome de uma demanda feita pela lei social” (Prado, 2013, p. 76). Por não possuir sentimentos ele não pode ser influenciado, chegando a se perguntar em algumas cenas “Eu sou mau? Sou bom? Cansei de fazer essas perguntas. Não tenho essas respostas” (Dexter, 2007, temp.2°, epi. 12°).

Para que sua doença não viesse à tona seu pai criou um código moral, uma soma de regras e procedimentos garantindo que ele não ultrapasse a linha ética matando apenas assassinos. Harry também o treinou para que ele desenvolvesse uma espécie de máscara e parecesse uma pessoa normal, dito isso, o personagem afirma no 4º episódio da primeira temporada que adora o *Halloween*²² porque é o único dia que todos se parecem um pouco com ele, pois, enquanto eles usam máscara para se parecer com um monstro, ele a usa para não parecer com um. *Mind Hunter* e *You* em 2017 e 2018, respectivamente reforçam a ruptura promovida por Dexter: o serial killer não é apenas uma alteridade distante, mas também uma identidade com a qual podemos nos identificar (*apud* Campos, 2019, p. 16).

Como todo *serial killer*²³, Dexter mantém um *modus operandi*, primeiramente escolhe sua vítima pelo crime cometido, estuda sua rotina, em seguida organiza um ritual escolhendo um local que tenha referência com ela, exemplo: se for um alcoólatra ele o mata em um bar. Após encontrar o local ideal ele monta uma sala cercada de plástico (FIGURA 9) e começa a desmembrá-las, como todo assassino em série, ele também guarda um troféu para se lembrar das vítimas coletando sangue da bochecha em uma lâmina para microscópio, após finalizar ele coloca todas as partes das vítimas em sacos pretos e as jogam no mar. Apesar de trabalhar do lado da lei, o personagem só as segue na personalidade moldada por Harry, pois, sua perversidade toma conta da outra, ou seja, “o perverso, com efeito, é aquele que se permite ir olhar ali onde é proibido, que procede por infração e abre brechas nos sistemas murados” (Dufour, 2013, p. 302). Seguindo essa teoria, Prado afirma que:

A ideia fundamental de Lacan é que o perverso não desconhece a lei, ou seja, não desconhece o Outro. Ao suscitar a angústia na “vítima”, ao buscar divisão, o perverso reconhece o Outro. Entretanto, ele não reconhece o Outro-do-neurótico, esse Outro a quem o neurótico tanto pergunta: “O que você quer de mim?”. O perverso não se dirige a esse Outro, ele nada pergunta, pois sabe de seu gozo. O perverso dita a lei desde si, a partir do Outro encarado como vontade de gozo. Esse gozo é buscado pelo perverso no sem-limites, ou seja, para ele é preciso buscar o gozo através de todos os meios, sendo o único limite a morte física do corpo do qual ele goza (Prado, 2013, p. 167).

²² Data em que é comemorada a noite de todos os santos.

Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/halloween>> Acesso em: 25 Ago, 2023.

²³ Assassino em série em português. Tradicionalmente, é uma pessoa que assassinou três ou mais pessoas durante um período de mais de um mês, com tempo de inatividade entre os assassinatos. Disponível em: <<https://educalingo.com/pt/dic-en/serial-killer>> Acesso em: 25 Ago, 2023.

Sua cautela, organização e precisão fazem com que o personagem esconda a sua verdadeira face por algumas temporadas obtendo sucesso em seus crimes, por esse motivo, pode-se afirmar que a “precisão é a chave que define as características do comportamento de Dexter” (Howard, 2010, p. 39). Por outro lado, por seguir um código de ética ele acredita que possui valores morais e uma superioridade a outros assassinos justificando suas ações pôr livrar a cidade desses “lixos”, tornando-se um anti-herói que faz justiça com as próprias mãos.

Em vez de deixar a origem do seu ‘mal’ permanecer inexplicável e misteriosa, a série sai do seu caminho para enfatizar que Dexter foi transformado em um assassino sem culpa própria, e então Harry surge, e após ter pena dele, o cria como um membro de sua família e insiste repetidamente que Dexter é fundamentalmente um “bom garoto”, fazendo acreditar e crer nisso. Desta forma, o público é alertado para o fato de que também pode apoiá-lo” (Pontuso, 2011, p. 254, tradução nossa).

Apesar de sua maldade e psicopatia serem justificadas devido ao seu trauma de infância, seus instintos homicidas são administrados através de uma voz interior chamada de “o passageiro obscuro”, em compensação, Dexter gosta da sensação da adrenalina em seu corpo e sente prazer ao matar suas vítimas. Embora ele tenha seguido o código de Harry por bastante tempo, o personagem começa a se desviar do código matando pessoas com frequência e sem remorso após seus crimes serem descobertos, em contrapartida, Dexter tenta levar uma vida normal, chegando a formar uma família com Rita (FIGURA 10). No decorrer das temporadas seguintes, podemos observar a sua luta ao tentar vencer esse monstro interno em benefício do bem-estar da sua família e filhos, o que infelizmente ele não obtém muito sucesso. Consequentemente, podemos ver nos capítulos seguintes uma tentativa de humanização através do apelo afetivo, fazendo com que o personagem antes frio emocionalmente passe adquirir amor por sua esposa, filho e irmã.

Tratando-se de um *serial killer* moralmente não deveríamos torcer e nem sentir afeto por esses personagens, a construção e todo o contexto da narrativa de Dexter que leva de um incidente traumático na infância a uma espécie de justiceiro psicopata quando adulto, faz com que o telespectador crie afeição e até torça a favor dele. Campos (2019, p. 09) afirma em seus estudos que “a estruturação disposta a esse personagem permite ao espectador ter uma quebra na zona de conforto moral e ético, se tornando um cúmplice tanto de seus crimes quanto de seu comportamento

inconcebíveis, no momento em que são envolvidos com a rotina desse personagem profundo se tornando até empático com a situação ou narrativa de vida que o personagem está integrado”.

Essa afeição pela representação do mal nem sempre é explícita pelo público, gostar do mal e do errado faz com que o telespectador seja julgado pela sociedade. Por sua vez, essa negação por parte do telespectador faz com que a série tenha sucesso, com isso, podemos reforçar que “[...] as formas mais bem-sucedidas de cultura popular relacionadas aos assassinos em série dão ao público uma maneira de negar o seu envolvimento com os personagens serial killers; de fato, tal negação é a chave para o sucesso de tal cultura pop” (Schmid, 2010, p. 135). Intercalando a ficção e a realidade nesse tipo de produção audiovisual podemos afirmar que “além do foco nas complexidades da representação artística, também pode-se dizer que o serial killer e seus atos representam uma dialética aberta entre a necessidade de se conformar com o sistema social e o desejo secreto de desrespeitar suas regras impunemente” (Simpson, 2000, p. 18, tradução nossa).

O protagonismo do personagem e sua narrativa que normaliza o anormal faz com que se desmitifique a existência dos *serial killers* e psicopatas no mundo real, afinal, essa condição atinge entre 1% a 2% da população mundial²⁴. Depois de treze anos, com oito temporadas e noventa e seis capítulos a série chegou ao fim em 2013 fazendo história, tornando-se a produção mais extensa da TV no gênero e no âmbito mundial, além disso, deixou uma legião de fãs. Atualmente, a série é exibida no *streaming* Prime vídeo da *Amazon* e mesmo após sete anos desde o seu último capítulo, a série continua sendo referência no crime contemporâneo.

FIGURA 9 – DEXTER EM SEU RITUAL PARA MATAR SUAS VÍTIMAS



²⁴ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/saude/ciencia/medicos-tracam-perfil-dos-psicopatas-do-cotidiano-que-sao-1-2-da-populacao-mundial-17575364>> Acesso em: 30 Ago, 2023.

Fonte: Internet/ CNN²⁵

FIGURA 10 – DEXTER COM A ESPOSA E FILHOS



Fonte: Internet/ Pinterest²⁶

3.3.3 Lúcifer: do inferno ao céu

Criada por Tom Kapinos em parceria com a Warner Bros e a Netflix, a série *Lúcifer* teve sua estreia em janeiro de 2016 nos Estados Unidos, trazendo como protagonista a figura mítica do mal mais antiga do mundo, o diabo. Inspirada nos quadrinhos da DC Comics e nas escrituras bíblicas, a série mistura vários gêneros como: suspense, terror, mistério, crime e fantasia condicionando a simbologia do demônio na mente e no imaginário cultural. Durand (2002, p. 215) explica a importância do imaginário, em sua concepção é o “conjunto das imagens infinitamente heterogêneas existentes na sociedade: ícone, símbolo, emblema alegoria, imaginação criadora ou reprodutiva, sonho, mito, delírio”, para Magalhães *et al.* (2012) esse conjunto de diferentes representações do diabo aumentam as lendas e adicionam ao acervo cultural novas narrativas e características para esse ser mitológico. De acordo com Link:

A função e o papel do Diabo na arte, bem como os nomes do Diabo, provêm da teologia do século V. Seu rosto e forma originaram-se de fontes helenísticas (inclusive os deuses osirianos adotados e Bes) e do drama litúrgico. Em um certo sentido, o que vem a seguir é como o Diabo fez sua aparição. As primeiras pinturas cristãs encontram-se nas

²⁵ Disponível em: <https://www.cnn.com/2013/09/21/showbiz/gallery/dexter-kills/index.html>

²⁶ Disponível em: <https://pin.it/1lrGsR>

catacumbas de Roma, mas nelas não há Diabo. Os estudiosos desdobram-se em esforços para descobrir por que inexitem representações do Diabo anteriores ao século VI. [...] A razão disso, a meu ver, é dupla: confusão acerca do Diabo e um vazio, a falta de algum modelo pictórico passível de ser usado durante o período em que formas de arte e motivos especificadamente cristãos emergiram e se distinguiram das influências clássicas (Link, 1998, p. 85-6).

Ao contar a história do ponto de vista do personagem, a produção desconstrói alguns arquétipos religiosos e inova trazendo uma narrativa complexa, para Mittel (2012, p. 31) “a fruição proporcionada por narrativas complexas é mais rica e mais multifacetada do que aquela oferecida pela programação convencional do entretenimento, mais previsível”. Com base nisso, Silva M. (2014) aponta que a migração de diretores e atores de Hollywood para essas produções seriadas, adicionam uma qualidade cinematográfica que antes só eram vistas nos cinemas.

A série conta a história de Lúcifer Morningstar (Tom Ellis), o anjo caído que está deprimido e entediado no inferno, buscando novos ares ele decide tirar um período de férias na terra para entender a sua confusão interna e conviver com as criaturas criadas por seu pai. Para conseguir suas férias ele renuncia o seu trono no inferno e toma como destino a cidade de Los Angeles, ao chegar na cidade, ele decide abrir a Lux, um Piano-bar para os prazeres noturnos e que foi construído com base nos pecados capitais: luxúria, ganância, ira e inveja. Posto isso, Durand afirma que a vida noturna são ideais e perigosas, conforme as crenças bíblicas “é a hora dos pactos, das oferendas, em que os animais maléficos e os monstros infernais se apossam dos corpos e das almas (Durand, 2002, p. 73)”.

Na sua versão humana Lúcifer transmite poder, além disso, é bonito, educado, vaidoso, elegante, inteligente e um símbolo sexual. O personagem está sempre vestido com ternos com cores escuras e com artigos de luxo, durante a sua estadia em LA o protagonista acaba conhecendo a detetive Chloe (Lauren German) que o deixa intrigado por não conseguir usar seus poderes com ela, para se aproximar, ele acaba virando investigador e parceiro dela no departamento de polícia local.

Ao longo dos capítulos, com a convivência diária ele acaba se envolvendo romanticamente com a detetive, além disso, o diabo toma gosto pela profissão fazendo com que a série tenha uma inversão do terror para o mistério acerca do mal, usando seus poderes para conseguir justiça e o bem (Pires e Nascimento, 2019). A cada episódio a série nos faz questionar sobre a moralidade social como suborno,

policiais corruptos, drogas ilícitas, sexo e violência, colocando de maneira enfática a perdição e a tentação. Contrapondo o mal, o bem é representado por personagens como o anjo Amenadiel (David Bryan Woodside), a detetive como o milagre de Deus e Trixie (Scarlett Stevez) filha da detetive, como o genuíno.

Por meio de Lúcifer, os românticos podem conhecer os mais extremos e convulsos aspectos da vida, chegando até mesmo à fronteira da crueldade, da perversão, da orgia, do crime, pois o que está em foco é a afronta aos valores sociais. Enfim, o duplo homem-satã tem a função para os românticos de mostrar as desarmonias da natureza humana, testando suas possibilidades diabólicas e desvendando os mistérios de sua natureza (Miranda, 2002, p. 51).

Por conseguinte, a temática atrelada a trama é associada de forma cômica contendo traços de humor e paródia, apoiado nisso, Nogueira (2010) esclarece que a inserção de humor nessas produções tem como motivo a intencionalidade discursiva, parodiando o discurso e como objetivo despertar a atenção e riso do público. Buscando humanizar o personagem, sua fragilidade é abordada a todo tempo, trazendo à tona relações familiares como o relacionamento conturbado com os irmãos e a mágoa que tem dos pais, Lúcifer acredita que eles são os culpados por ele ter se tornado quem é, além disso, possui uma crise existencial rotineira que traz sentimentos de dor, culpa, moralidade e dualidade. Por outro lado, o personagem não aceita a forma que é representado pela humanidade, ele não se considera totalmente um vilão e afirma que nem tudo que foi retardado na Bíblia aconteceu como foi descrito, deixando evidente o seu descontentamento.

[..] Me proteger do mal, ou do mundo me pintar como o mau?, ser culpado por cada parcela de mal que a humanidade já sofreu, cada atrocidade cometida em meu nome, como se eu quisesse que as pessoas sofressem. Tudo que eu queria ser era apenas eu mesmo, ser julgado apenas pelo que eu fiz, e por isso, foi-me revelado como impotente realmente sou (Morningstar, 2016, Temp. 1º, Ep. 12).

Para resolver os seus conflitos, Lúcifer começa a fazer terapia com a Dr.^a Linda Martin (Rachael Harris) que o ajuda a descobrir e a se livrar do ódio de seus pais direcionando-o para o caminho certo, esses momentos de terapia faz com que o público veja o lado bom do personagem, desenvolvendo empatia. Apesar de ser visto como o pai da mentira e um ser imoral, na série, Lúcifer tem suas próprias regras: não mentir e sempre cumprir a palavra, já seus poderes na série não são tão explorados como nos HQ's, apesar disso, Lúcifer é um ser muito poderoso perdendo apenas para

Deus. Seus poderes são imortalidade, onipresença, chamadas, onisciência, força física e a vontade de Deus podendo manipular a realidade, além disso, realiza desejos por mais sombrios que sejam e sua única fraqueza é não poder criar nada. Tendo como meta o desenvolvimento pessoal e mudar a forma como é visto pela humanidade, o que era pra ser um caso grotesco se tornou cômico pelo modo nada ortodoxo do protagonista lidar com os casos, tornando leve o enredo, apesar da comicidade em questão, as problemáticas da série tornam cada episódio uma reviravolta essencial no protagonismo da luta do bem e do mal e sua ressignificação.

Essa inversão da narrativa do personagem faz com que ele seja visto como um anti-herói e não como um ser totalmente maquiavélico, seu nome carrega um significado diferente da sua representação, Lúcifer significa: portador da luz, Morningstar: estrela do amanhã e suas asas são as mais bonitas dentre os anjos, trazendo à tona o seu lado angelical. Para Muchembled (2001, p. 343) essa nova representação levou “[...] a um deleite estético ou sensorial, e não mais ao medo, como nos tempos do passado, quando ele explodia nas cabeças avivando a angústia do fim último e o temor fisicamente sentido de um inferno chamejante, fedorento, destinado a expiações eternas”.

Vale ressaltar, que além do belo e sedutor (FIGURA 11) a trama também mostra o lado grotesco do personagem, sua metamorfose acontece quando a raiva toma conta de si revelando a verdadeira face do diabo (FIGURA 12). Magalhães *et al.* (2012, p. 12) aborda que essas “[...] figuras do diabo, de satanás, são figuras tradicionalmente religiosas, em grande parte, cultivadas e interpretadas na história das religiões, o demoníaco, por sua vez, estabelece uma fronteira criativa com as figurações do mal”, baseando-se assim, nas representações dos mitos sociais e bíblicos, acentuando que o mal é feio.

Essa ressignificação para o maior inimigo cristão acaba com os tabus que envolvem o personagem e faz com que o público veja esse mito de outra perspectiva. Segundo Pires e Nascimento (2019), esse tipo de produto televisivo desmitifica o estereótipo do bem e do mal, trazendo personagens maus que sejam carismáticos e sedutores fugindo dos padrões culturais ou religiosos fazendo com que o protagonismo do personagem caminhe contra as expectativas da perversão. Após seis temporadas e noventa e três capítulos a série chegou ao fim em 2021, cumprindo o desafio complexo da sua narrativa e humanizando o mais temido vilão do mundo.

FIGURA 11 – LÚCIFER NA VERSÃO HUMANA



Fonte: Internet/ Facebook²⁷

FIGURA 12- A VERDADEIRA FACE DO DIABO



Fonte: Internet/ Observatorio do cinema²⁸

²⁷ Disponível em: <https://images.app.goo.gl/DunkwHN2cighVvGS7>

²⁸ Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/streaming/lucifer-entrega-na-4a-temporada-o-que-fas-pediram-a-deus-veja-por-que/>

4 TELEDRAMATURGIA: O PROTAGONISMO DOS ANTAGONISTAS NAS NOVELAS BRASILEIRAS

A TV está presente em mais de 90% dos lares brasileiros, responsável por levar entretenimento e notícias, ao passar dos anos o objeto tornou-se um dos eletrônicos indispensáveis para um lar. Visto inicialmente como um veículo de comunicação para as classes baixas, hoje é possível afirmar que ela atinge todas as classes:

[...] a televisão é a mídia brasileira mais importante. Em menos de quatro décadas, o vídeo transformou a face do país, modificou os hábitos diários do povo, revolucionou a política, impôs profundas alterações na cultura, estabeleceu parâmetros de comportamento, afetou a fala e inovou a língua dos brasileiros. [...] A televisão se transformou na principal fonte de informação e notícia para as mais amplas camadas de espectadores de todos os níveis, todas as idades, todas as classes, de todos os rincões deste país (Salles, 2010, p. 18).

A teledramaturgia surgiu em meados de 1950 e foi uma derivação dos programas de rádio. Gomes (1998, p. 93) afirma que “[...] a tevê nada inventou, apenas adicionou imagem a programação criada pelo rádio. A Pan-Americana, recém-fundada por Oduvaldo Vianna, transmitia novelas, programas musicais, humorísticos, peças completas, jornais etc.”. A televisão é uma forma de comunicação com as massas e a teledramaturgia aborda assuntos do cotidiano, moral, representatividade, ficção e se reinventa contando histórias de diversas formas, ou seja, “[...] a telenovela tem tido, no Brasil, uma espécie de coautoria: a da realidade e a da sociedade” (Pallottini, 2012, p. 66).

Comercializadas e exportadas para outros países, essas obras não ficam retidas apenas no Brasil sendo exibidas em diversos locais pelo mundo. Enraizada em nossa cultura ela faz parte do nosso cotidiano, logo, ao pensarmos em novelas de imediato vem em nossa mente as lembranças da família reunida em frente à TV comentando sobre alguma trama e o desfecho de algum personagem. Diante do exposto, a teledramaturgia deteve o protagonismo no país por anos, porém, com a chegada da Era digital e a popularização dos serviços de *Streaming* esse cenário acabou mudando.

Quando mencionamos a teledramaturgia brasileira é impossível não pensar na maior produtora de novela do país, a TV Globo foi fundada em 1951 pelo empresário

Roberto Marinho, atualmente é a maior emissora do país e está presente na maioria dos estados. Pioneira na inovação, a Globo foi a primeira emissora do país a construir um espaço para as suas produções, a exibir uma novela a cores e a migrar para o digital. Por esse motivo, iremos utilizar como objeto as suas produções que passaram a usar como estratégia o protagonismo dos seus antagonistas para conquistar o sucesso.

Com base nos estudos de Maria Immacolata Lopes (2009), podemos observar que as novelas são categorizadas por três fases: a sentimental (1950 a 1967), realista (1968 a 1989) e a naturalista (1990). Isso posto, na última fase em 1990 “suas personagens vão se afastando do mundo maravilhoso da pura fantasia rumo a um mergulho progressivo e gradual no mundo social concreto. Vivem num cotidiano tenso, perpassado de problemas, angústias, impotências” (Motter, 2003, p. 43). Deste modo, as produções saíram de histórias fantasiosas para assuntos que acontecem na vida real, tornando-as mais interessantes para o seu público.

As histórias de um romantismo primitivo, que se passavam em lugares e épocas distantes e exóticos, com personagens esquemáticas e nenhuma ligação com o mundo brasileiro, sucederam enredos mais realistas, reconhecíveis pelas pessoas comuns dentro de seu mundo comum, enredos que cobrem, é verdade, quase tão somente a parcela das pessoas que vivem entre a pequena classe média e o universo dos milionários; mas que, de qualquer forma, tocam, ainda que às vezes ligeiramente, um mundo real de carências, vícios e miséria (Pallottini, 2012, p. 165).

Com várias produções em seu acervo a TV Globo vem se reinventando em suas produções, antes suas novelas eram lembradas por seus protagonistas, atualmente suas maiores obras são lembradas por suas ilustres vilãs, desde Vale Tudo (1989) com a marcante Odete Roitman até a sua produção mais recente do *Streaming* Todas as flores (2023) que inovou trazendo para a trama uma dupla de antagonistas fazendo com que a novela se tornasse um dos assuntos mais comentados das redes sociais.

A representação do bem e do mal nessas produções são apresentados pelo embate constante entre o mocinho e o vilão seguindo a narrativa de que o bem sempre vence e o mal sofre consequências terríveis. A protagonista que é a personificação do bem na maioria das vezes é retratada por uma pessoa pobre, simples, sem vaidade e que nem sempre possui o atributo da beleza, sem muitos bens materiais, o que lhe

resta de valor é a sua honestidade que está sempre a prova e por muitas vezes não tem acesso à educação. Já na personalidade, possui adjetivos como: alegre, bondosa, solicita, trabalhadora e empoderada.

Já o mal é representado pelo antagonista que em suma maioria vem de uma importante família da alta sociedade, possui muitos bens materiais, um elevado padrão de beleza e uma ótima educação. Já na personalidade é uma pessoa de caráter duvidoso, fútil, invejosa, maldosa e que passa por cima de tudo e de todos para alcançar o seu objetivo. Pallottini (2012, p. 131) retrata que o benefício do dinheiro tem como consequência a maldade, podendo afirmar que “veem-se personagens honestas e descentes porque são pobres e conclui-se que o ficheiro conspira e degrada, que o dinheiro serve, mas é sujo”. Sendo assim, esses roteiros por muitas vezes são clichês e repetitivos onde o pobre é feio e o rico é bonito tendo uma pequena soma de produções que fogem desse padrão.

A telenovela conta histórias de vida, e através de personagens, tenta reproduzir fatos e acontecimentos da vida de pessoas reais, a fim de que as pessoas se identifiquem e acabem acompanhando o desenrolar dessas histórias. Essa narrativa, muitas vezes, transporta os receptores para um mundo fantasioso, pois, na maioria das histórias, personagens ricos são infelizes e de mau caráter, enquanto que os pobres são honestos e felizes, ou seja, há a ênfase dos extremos, os quais revelam somente uma das faces do ser humano. Vê-se, então, a presença de estereótipos, de relações, e de papéis sociais nesses enredos (Kegler e Araújo, 2008, p. 06).

Outra característica é que o papel de antagonista na Tv globo é interpretado na maioria das vezes por mulheres que possuem um amor incondicional e distorcido por seus filhos, outro ponto, é o amor por seus parceiros que acaba se tornando o seu ponto fraco. Seus vilões masculinos são caracterizados por sua frieza e falta de compaixão, apesar de não serem tão evidenciados como as personagens femininas podemos mencionar dois antagonistas que marcaram a teledramaturgia: Leôncio de Escrava Isaura (1977) e Félix de Amor à vida (2013). Os seus personagens de sucesso são derivados das novelas do horário nobre que são transmitidas de segunda à sábado após o Jornal Nacional a partir das 21h atingindo um público mais maduro em sua audiência.

A partir dos anos 2000 os autores ressignificaram os papéis dos vilões em suas produções, agora esses personagens são construídos com traços do bem e do mal e

na maioria das vezes suas atitudes maquiavélicas são engatilhadas a partir de um determinado motivo, o que gera redenção no final da trama. Pallottini explica que essa mudança de caráter não deve ser feita de forma brusca e repentina, ela deve ser construída ao decorrer da trama para que o telespectador não se confunda

As modificações não podem ser arbitrárias; o personagem não pode passar de vilão a herói, de mau a bom, de desonesto a honesto, por mera necessidade do veículo ou por urgentes razões de brevidade. Se aceitarmos o fato de que existe em todo ser ficcional um fundo fixo, seja de que proporção for, que dá unidade ao ser, naturalmente será difícil aceitar a reversão total, a mudança completa de A para B [...] É preciso, portanto, que além de respeitar o caráter em sua unidade básica, o autor prepare as modificações, fazendo aparecer no caráter a *potência* da mudança.[...] é preciso que isso seja devidamente preparado por meio de indicações – realizadas de diversas maneiras – que seja, verdadeiras pistas dadas pelo o autor do que vai acontecer (Pallottini, 1998, p. 162-163, grifo da autora).

Antes todos torciam para que os vilões tivessem o pior final e que pagassem por todas as suas maldades, nas obras recentes podemos perceber outros finais além da morte para esses personagens, alguns são presos, outros recebem o perdão dos mocinhos, outros saem impunes e ganham até um final feliz. Vale ressaltar, que em algumas obras o mocinho motivado pela vingança chega a tomar atitudes errôneas igualando-se ao vilão, como aconteceu em *Avenida Brasil* (2012).

Outra narrativa são os vilões carismáticos que possuem senso de humor, seus bordões, comentários ácidos e atitudes que beiram a loucura fazem com que o público tenha preferência por esse tipo de personagem, fazendo com que ele obtenha mais sucesso e visibilidade do que o mocinho da trama. Com a popularização da *Internet*, esses personagens são pensados e construídos para viralizar nas redes sociais, ou seja, quanto mais gente comenta, compartilha memes, trechos de cenas e falas mais retorno positivo a obra recebe, fazendo com que ela permaneça em alta nas redes mesmo depois de anos do seu término.

4.1 Odete Roitman

Considerada a mãe de todas as vilãs, Odete Roitman foi a maquiavélica antagonista vivida pela atriz Beatriz Segall em *Vale Tudo*. Escrita por Gilberto Braga, Aguinaldo Silva e Leonor Bassères a novela teve sua exibição entre maio de 1988 a

janeiro de 1989 em horário nobre na TV Globo, com 203 capítulos e com picos de audiência de 61 pontos em média, a trama marcou o início de uma nova era da vilania na teledramaturgia brasileira.

A novela *Vale Tudo* marcou a fase realista na teledramaturgia que retratava a realidade e abordava assuntos relevantes e atuais, seu roteiro foi criado com base no contexto social que evidenciava a outra face do elitismo brasileiro cercado de preconceito, racismo, corrupção, ausência de ética e hipocrisia. Lopes (2009, p. 25) descreve essa nova fase como “[...] opção por uma definição clara no tempo e no espaço – quase sempre o cenário contemporâneo situado no âmbito da nação”, ou seja, esse novo modelo de novela sai do mundo de fantasia e insere assuntos do cotidiano que condizem com a vida real, iniciando assim, “uma mudança na telenovela brasileira que vai distanciá-la, sempre mais, do modelo melodramático e maniqueísta da novela clássica” (Motter, 2003, p. 51).

Odete é uma viúva milionária, mãe de três filhos e presidente do grupo Almeida Roitman. Cercada por uma vida de luxo é uma mulher elegante, que exalava *Old Money*²⁹, está sempre bem-vestida, maquiada, com cabelos impecáveis e tem orgulho de viver fora do Brasil. Na educação não deixa a desejar falando 4 idiomas: francês, inglês, português e alemão um luxo que poucos tinham acesso na década de 80. Dona de uma personalidade forte e marcante continha adjetivos como esnobe, prepotente, cínica, calculista e manipuladora e apesar de ser fria a personagem não possui traços de psicopatia. A maior *hater*³⁰ que o Brasil já teve, a vilã não media esforços para expressar o seu desafeto pelo país, morando em Paris a *socialite*³¹ só vinha ao Brasil em casos de extrema urgência e ao pisar em solo brasileiro já começava a fazer comentários como: “Não gosto nem do ar desse país”, “Brasileiro é tudo preguiçoso”, “Odeio o português, que língua mais feia”, “Esse país não tem jeito, é bonito apenas em cartão postal”, o que enfatizava a crítica social sobre a corrupção no país e o quanto a personagem é preconceituosa e xenofóbica. Essa crítica social inserida nas falas da personagem tem uma grande importância para a sociedade,

²⁹ No português quer dizer dinheiro velho, *Old Money* é o termo em inglês para a fortuna que “vem de berço” ou que passa de geração em geração.

Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/01/saiba-o-que-e-old-money-visual-aristocratico-que-faz-sucesso-no-tiktok.shtml> > Acesso em: 5 Abr, 2023.

³⁰ Odiados em português, o termo é utilizado para definir discursos de ódio a algo ou alguém. Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/haters>> Acesso em: 5 Abr, 2023.

³¹ Termo em inglês que define pessoas que fazem parte da alta sociedade, elite. Disponível em : <<https://www.aulete.com.br/socialite>> Acesso em: 5 Abr, 2023.

fazendo com que o telespectador reflita sobre o assunto, ou seja, essas falas “se apresenta de forma deliberada e cujo discurso traz explicações, conceituações e definições, enfim, forma opinião, acerca dos temas sociais abordados” (Lopes, 2009, p. 33).

Odete adora controlar tudo e a todos, inclusive a vida dos três filhos: Helena, Afonso e Leonardo. Isto posto, seu maior desejo é escolher os parceiros perfeitos para seus filhos, pois, segundo ela eles não sabem tomar boas decisões sozinhos, revelando o seu narcisismo. Justificando as suas ações e comportamentos, a malvada alega que tudo é feito em prol do bem-estar dos seus filhos, ocasionando uma conturbada relação com seus herdeiros.

Antipática, egoísta e sem senso de humor a personagem é uma mulher séria (FIGURA 13) que mostra que para ser uma vilã, não precisa matar. Para realizar seus desejos ela não mede esforços, ao contrário de outros vilões, ela não suja as suas mãos e paga terceiros para que suas vontades sejam atendidas. A arrogância é a sua marca registrada, além disso, adora humilhar subordinados e quem estiver a nível inferior que o dela, um retrato claro da elite brasileira.

Embora sem nenhum traço de dualidade, ela era apenas má e não mostrava sentimentos que equilibrassem essa característica, a personagem foi uma retratação mais real como antagonista. É mais fácil crer em uma persona como Odete Roitman agindo em uma grande cidade brasileira do que na vilania excêntrica de lugares e tempos puramente imaginários (Santos, 2015, p. 184).

Apesar de suas maldades seu ponto fraco era o amor, Odete se apaixona por César e sua relação é rejeitada por toda a sua família, pois, César (Carlos Alberto Riccelli) é mais novo que Odete e adora ser mimado e sustentado por ela. Odete foi assassinada misteriosamente com três tiros a queima roupa no capítulo 193 e o autor de sua morte foi um mistério, todos se perguntavam quem matou Odete Roitman?. O assassino só foi revelado 13 dias após a sua morte, no dia 24 de dezembro véspera de Natal o país parou para ver o desfecho da trama, mesmo com tanta coisa acontecendo no país, o assunto do momento era descobrir quem matou a vilã, “Assim, em pleno dezembro de 1988, os próprios media são enredados na trama do universo diegético, este cada vez mais configurando-se em ‘arena de problematização da nação’ (Hamburguer, 2005, p. 116)”. Diante disso, o que muitos não esperavam era

que a megera fosse morta por engano, Leila (Cássia Kiss) achou que tinha matado a amante de seu marido e acabou matando Odete.

Suas críticas e frases polêmicas retratam a forma como a burguesia enxerga as classes baixas e suas minorias, um retrato tão atual da sociedade. A antagonista marcou gerações e seus traços podem ser observados na construção de outros personagens deixando o seu legado para as próximas vilãs. Por todos esses aspectos, Vale Tudo e Odete são consideradas um clássico atemporal da Tv brasileira, a personagem ficou imortalizada na memória de seus fãs e provou que não precisa matar para ser icônica, sua morte seria eternizada e deixaria marcas na teledramaturgia brasileira.

FIGURA 13 – ODETE E SUA SERIEDADE



Fonte: Internet/ Jornal Ilustrado³²

FIGURA 14 – A MORTE DE ODETE ROITMAN



Fonte: Internet/ Aventuras na história³³

4.2 Nazaré Tedesco

Escrita por Aguinaldo Silva e com direção geral de Wolf Maya Senhora do Destino teve sua estreia em 28 de junho de 2004 em horário nobre, iniciando a fase

³² Disponível em: <https://ilustrado.com.br/quem-matou-odete-roitman/>

³³ Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/70-anos-da-tv-no-brasil-relembre-morte-de-odete-roitman-o-episodio-que-parou-o-pais.phtml>

do realismo nos anos 2000, o melodrama aborda assuntos relevantes como sequestro de crianças, eventos da ditadura militar e corrupção, vale ressaltar, que essas produções televisivas “adapta esses conflitos à contemporaneidade (Hamburger, 2005, p. 105)”. Exibida em mais de 50 países, o roteiro da trama foi construído entre o embate da protagonista x antagonista, além disso, foi dividida em duas fases, a primeira se passa em 1968, onde são apresentadas as histórias dos personagens nos primeiros capítulos.

Maria do Carmo (Carolina Dieckmann) é uma jovem nordestina do interior do Pernambuco que foi abandonada pelo marido com 5 filhos pequenos: Viriato, Leandro, Reginaldo, Plínio e Lindalva, convencida que não tem mais vantagens permanecer no interior, a jovem se muda com os filhos para o Rio de Janeiro para tentar uma nova vida e reencontrar seu marido. Nazaré (Adriana Esteves) é uma jovem prostituta que mora em um bordel no Rio de Janeiro, apesar de suas condições atuais, sonha com uma mudança de vida, Nazaré é amante de Luís Carlos Tedesco (Tarcísio Filho) e enxerga nele a chance de uma ascensão social. Castells (1999) reitera que a construção de significado da personagem tem como base atributos culturais como comportamento do indivíduo ou inter-relacionada à cultura de massa, ou seja, uma aproximação com a realidade.

Determinada a dar o “golpe do baú³⁴” a megera tenta engravidar a todo custo, o que resulta em uma sequência de vários abortos que por consequência lhe deixa estéril. Não satisfeita com o ocorrido, ela decide falar mais uma vez que está grávida e forja com uma barriga falsa toda a sua gravidez, disposta que seu plano tenha sucesso, ela decide sequestrar uma criança e é nesse momento que as histórias se cruzam. Ao chegar na cidade, o irmão de Maria do Carmo Sebastião (Luiz Carlos Vasconcelos) ficou de buscá-la na rodoviária, cansada de esperar, a jovem Maria do Carmo decide então seguir pela cidade em meio a loucura da manifestação referente ao Ato Institucional Número 5 pelo Governo Militar, em meio à confusão seu filho Reginaldo acaba se machucando e para tentar fugir ela se refugia com seus filhos em uma casa abandonada.

Paralelamente, Nazaré tem uma briga com seu amante e acaba se refugiando na mesma casa, ao ver Lindalva Nazaré enxerga a chance de ter sucesso em seu

³⁴ Golpe do baú é a expressão popular para designar as uniões conjugais por interesses econômicos e financeiros. Disponível em: < <https://www.conjur.com.br/2019-jun-23/processo-familiar-golpe-bau-sugar-baby-autonomia-privada-aos-olhos-direito#> > Acesso em: 10 Abr, 2023.

plano, tramando o sequestro da criança ela decide se passar por uma enfermeira que trabalha em um hospital próximo dali e diz que ajudará a nordestina. Ao chegar no hospital ela inventa que lá não é permitido a entrada de crianças e que para ajudá-la ela ficará lá fora com as quatro enquanto Maria do Carmo presta socorro a Reginaldo, pouco tempo depois, ela pega Lindalva dos braços de seu irmão e diz que vai ao hospital buscar uma chupeta para ela se acalmar e some com a criança. Dias depois, Nazaré apresenta a pequena Lindalva para o Luís Carlos Tedesco como filha do casal e logo é registrada como Isabel.

A segunda fase da trama se passa nos anos 90 vinte e cinco anos após o ocorrido, nessa segunda fase Nazaré Tedesco agora é interpretada pela atriz Renata Sorrah, Maria do Carmo por Suzana Vieira e Isabel/ Lindalva por Carolina Dieckmann. O enredo agora gira em torno de descobrir o paradeiro de Lindalva, um triângulo amoroso e Nazaré em conseguir esconder o que fez em seu passado.

Uma telenovela contemporânea trabalha com várias tramas ao mesmo tempo. As produções de décadas atrás não eram tão ricas em variedade e quantidade de dramas, e esse aprofundamento da estrutura em mosaicos parece constituir-se em um traço marcante dessa modalidade de contar histórias (Sadek, 2008, p. 47).

A vilã possui traços de psicopatia e seu marido é a sua primeira vítima fatal. Após assistir um programa de TV onde Maria do Carmo denuncia o sequestro de sua filha e divulga a foto da sequestradora com a bebê, Luís Carlos Tedesco (Tarcísio Meira) reconhece a esposa e em seguida a confronta dizendo que irá contar tudo para Isabel e a mãe biológica dela, com medo de seu plano ser descoberto e de perder sua filha ela o empurra da escada de sua casa, levando-o a óbito.

Apesar de suas maldades no decorrer dos capítulos fica evidente o amor doentio e obsessivo por sua filha, segundo Corrêa e Venancio (2017) o objetivo de Nazaré ao longo da trama é fazer com que o amor de Isabel/ Lindalva por ela não seja alterado por causa de suas mentiras, para manter o seu segredo intacto ela é capaz tudo para que Isabel não descubra a verdade. Para Smith (2019) a empatia age como uma luz de busca em construção da situação narrativa e gera no espectador de alguma forma humanizada as emoções predominantes das personagens no mundo da história, consequentemente aliviando ao decorrer da trama a vilania e os objetivos da antagonista em um jogo de humanidade versus loucura até alguém desconfiar dos seus feitos.

A primeira a desconfiar de suas mentiras e maldades foi a sua enteada Maria Cláudia (Leandra Leal) que diariamente sofria com comentários ofensivos e tinha tratamento diferente de sua meia irmã Isabel. Não contente com todo sofrimento causado a Maria do Carmo, Nazaré decide fazer várias chantagens em troca de dinheiro, pois estava arruinada financeiramente e não queria voltar para a pobreza. Sua segunda vítima foi o taxista Gilmar (Roberto Bomtempo) que era seu amante e cúmplice em suas tramoias, Gilmar foi atraído para um motel e morreu eletrocutado na piscina por um ventilador que ela mesma jogou.

Após o clímax e a revelação do sequestro, Nazaré é presa e foge em seguida da prisão, jurando que sua filha não iria se livrar tão fácil assim dela a antagonista decide repetir toda a história e trama o sequestro da filha de Isabel/ Lindalva, o que não sai como o esperado. Nos capítulos finais, Nazaré tenta novamente um sequestro contra a sua “neta” e dessa vez obtém sucesso, com todos atrás dela ela corre até uma ponte situada no Rio São Francisco onde se vê encurralada e ameaça se jogar da ponte com a criança, no entanto, Isabel implora para que ela não faça isso, desnorreada ela devolve a criança e declara o seu amor à filha e em seguida se joga da ponte e morre deixando explícito o seu descontrole mental. Com 221 capítulos, em 11 de março de 2005 a novela chegou ao fim.

Diante dos fatos apresentados, fica evidente que o autor conseguiu distinguir e construir a narrativa do bem e do mal na trama. Logo, o bem era representado pela protagonista Maria do Carmo uma mulher pobre e humilde, suas qualidades são honestidade, honra e seu desejo era dar uma vida melhor para os filhos. O mal por Nazaré que também era pobre, porém, queria ficar rica a qualquer custo, além disso era mentirosa, debochada, ardilosa, egocêntrica, perigosa e não sentia remorso. Diante do sucesso da personagem, Aguinaldo Silva declara para a Globo:

A Nazaré era a má que fazia tudo errado. Por isso ela ficou muito engraçada, e também por causa da Renata, que é uma atriz fantástica e dava à personagem um certo ar de deboche, que eu podia levar às últimas consequências. Fiz a Renata pagar os maiores micos, e ela sempre pagou com o maior prazer. Dessa forma, a Nazaré se tornou a vilã definitiva das minhas novelas (Globo, 2008, p. 48).

Por todos esses aspectos, fica evidente que a vilã conquistou o público através do seu humor. Em sua reprise de 2014 a antagonista invadiu as redes com a criação incessante de memes sendo o Nazaré confusa o mais famoso, onde aparece uma

sequência de fotos da personagem tiradas de uma cena que ela está confusa (FIGURA 16), gifs, páginas em redes sociais que remetem ao seu humor ácido e perfis como Nazaré Amarga³⁵ que possui 10 milhões de seguidores no *Instagram* e Nazaré Sincera³⁶ com 768 mil seguidores na mesma plataforma. De acordo com Corrêa e Venancio (2017), a criação e a visibilidade desses memes no audiovisual se dá a sua repercussão viral nas redes sociais, também é válido ressaltar que a peculiaridade é a abstração da cadeia produtiva, ou seja, dificilmente há-se uma necessidade de descobrir o contexto original pela criação do meme fazendo com que aquele recorte de imagem ou fala seja inserido em qualquer contexto, o que possibilita que a personagem seja eternizada e siga viva na memória cultural e afetiva de seus fãs.

FIGURA 15 - CENA FINAL QUE NAZARÉ CORRE COM BEBÊ NA PONTE



Fonte: Zé Paulo Cardeal – Globo/Divulgação- Arquivo blogdoarcanjo.com³⁷

FIGURA 16 - MEME NAZARÉ CONFUSA



Fonte: Internet/ Wikipédia³⁸

³⁵ Disponível em: <https://instagram.com/nazareamarga?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

³⁶ Disponível em: <https://instagram.com/nazare.sincera?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

³⁷ Disponível em: <https://www.blogdoarcanjo.com/2021/01/18/fotografo-de-nazare-correndo-com-bebe-conta-como-fez-foto-que-e-meme/>

³⁸ Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Nazar%C3%A9_Confusa

4.3 Carminha

Exibida em horário nobre na TV Globo em 2012, a novela Avenida Brasil é uma obra do autor João Emanuel Carneiro e foi um dos maiores sucessos da emissora. A produção teve 179 capítulos, tendo seu início em 26 de março de 2012 e seu capítulo final exibido em 19 de outubro do mesmo ano, segundo o IBOPE³⁹ (2012) a novela teve a maior audiência da TV no ano descrito, a média foi de 51 pontos na grande São Paulo com picos de audiência entre 54 e 72%, ou seja, a cada quatro TVs três estavam assistindo Avenida Brasil. Carmen Lúcia Moreira de Souza Araújo conhecida como Carminha, foi a ilustre antagonista vivida pela atriz Adriana Esteves, tida como a personificação do mal, a vilã caiu no gosto do telespectador e virou uma das maiores vilãs da TV brasileira.

A trama se desenvolve em duas fases, a 1ª se passa em 1999 e já nos primeiros capítulos o público já tem contato com a perversidade da personagem, Carminha é casada com o viúvo Genésio (Tony Ramos) e vive com ele e sua enteada Rita (Débora Falabella) em uma casa simples no subúrbio do Rio de Janeiro. Não satisfeita com a sua vida, Carminha arma um falso assalto com o seu amante de longa data Max (Marcello Novaes) para roubar o dinheiro da venda da casa em que o casal morava, casa essa, que era herança da falecida esposa de Genésio, logo, a armação foi descoberta por sua enteada que em seguida alertou o pai sobre a falcatura da madrasta, Genésio confronta sua esposa e no meio da discussão cai de uma escada, machucado e desorientado o personagem perambula pela famosa Avenida Brasil, momentos depois, é atropelado e morto acidentalmente pelo famoso e renomado jogador de futebol Tufão (Murilo Benício).

Após o ocorrido Carminha e seu amante Max enrolam a pequena Rita para saber o paradeiro do dinheiro, após a descoberta, eles abandonam a pequena no lixão onde ambos foram criados e em seguida fogem. A imagem da vilã nos primeiros capítulos é construída na narrativa de uma mulher pobre e sem vaidade, uma humilde viúva que usa roupas simples, acessórios masculinos e pochete, dando um ar de desleixo para a personagem. Suas atrocidades não pararam por aí, buscando sair da pobreza e se tornar uma mulher rica, Carminha resolve seduzir Tufão fazendo-o se

³⁹ Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística era responsável por fazer diferentes pesquisas e medir a audiência da Tv brasileira entre 1942 e 2021.
Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/ibope.htm> > Acesso em: 20 Abr, 2023.

separar de sua noiva, movido pela culpa ele se deixa levar pela megera e acaba caindo em seus encantos. Vale ressaltar, que a ambição de financeira da personagem deve-se “a conquista e manutenção tanto de um modelo de aparência a ser invejado, quanto da riqueza costumam ser o objetivo de muitas das vilãs. E quando não são ricas, ambicionam ser e fazem tudo para manter-se nesta condição [...] (Rocha, 2016, p. 11)”.

Anos se passaram e a segunda parte da novela acontece no ano de 2012, a imagem da personagem nessa nova fase é construída na narrativa de uma mulher elegante, sempre vestida com roupas claras, cabelos arrumados, maquiada, acessórios dourados, religiosa, mãe, esposa excepcional e que mora em uma bela mansão no bairro fictício do Divino, localizado no Rio de Janeiro. Dito isto, suas novas características ajudam o público a identificar a construção do seu novo caráter e a distinguir a sua mudança de classe social, porém, a imagem de boa mulher não se sustenta por muito tempo, mesmo com a sua nova vida a personagem não deixou de lado as suas crueldades, desta forma, o vilão é responsável por fazer a trama ter ação (Motter, 2004). Não satisfeita, Carminha adota com Tufão o seu filho biológico, filho esse, que ela teve com o seu amante Max e que ambos também o abandonaram no lixão, a personagem também tem o hábito de fazer comentários desnecessários e gordofóbicos com a sua outra filha Ágatha (Karol Lannes) mostrando um amor maternal distorcido.

Com o intuito de desmascarar sua ex-madrasta, Rita retorna da Argentina movida pelo desejo de vingança. No desenrolar dos capítulos seguintes, o público pode perceber uma confusa troca de papéis quando a mocinha começa a usar os mesmos artifícios da vilã, Rita que agora usa o codinome Nina, descobre que sua ex-madrasta forjou um falso sequestro junto com Max para ficar com o dinheiro do resgate e resolve chantageá-la, com medo de perder sua vida de luxo e suas regalias, Carminha resolve ceder às chantagens de Nina. Decidida a fazer valer sua vingança, Nina começa a humilhar e forçar Carminha a lhe servir de diversas formas, o que a leva a quase loucura, é nesse momento que o público começa a tomar partido e aumenta a sua feição por Carminha, para Mckee (2006) essa feição se inicia a partir do momento que o público começa a notar traços de identificação com o personagem, mesmo sendo má na maioria das cenas, a personagem não tem o perfil de psicopata e o público consegue perceber que suas maldades são justificadas pelos fatos ruins

que aconteceram em sua infância, desde o assassinato da sua mãe até os abusos sexuais.

A personagem caiu ainda mais no gosto popular quando começou a usar vários bordões, dentre eles "Toca para o inferno motorista" e o icônico "É tudo culpa da Rita" que se tornou popular e viral nas redes sociais, segundo a *Topsy*:

[...] no dia 20 de julho, foram mais de 40 mil menções, colocando a personagem Rita como culpada pelos mais diversos fatos, desde mau tempo, até morte de celebridades. No Facebook, a página mais influente é a Culpa da Rita³⁰ com mais de 10 mil fãs. Em buscas no Google, mais de 790 mil resultados são encontrados fazendo referência à novela[...] (*Topsy*⁴⁰, 2012).

Depois de várias crueldades como enterrar sua enteada viva e várias outras falcatriuas, nos capítulos finais a personagem mata o seu amante Max para salvar Nina e seu ex marido Tufão, como consequência de seus atos, ela vai presa e pede perdão por suas maldades o que ocasiona a redenção para a personagem. Após pagar por seus crimes, a megera volta para o lixão onde foi criada e retorna do luxo ao lixo onde acaba recebendo o perdão de seu filho Jorginho (Cauã Reymond) e Rita que levam o seu filho para conhecer sua avó. Agora vivendo uma nova narrativa de uma mulher pobre e simples, a personagem se despede da trama com um novo caráter e busca diariamente ser uma pessoa melhor.

Pode acontecer de uma pessoa que achávamos que agiria heroicamente ser covarde. Ou alguém que achávamos que agiria covardemente ser um herói [...] De qualquer maneira que a cena for escrita, a escolha sob pressão desnuda a máscara da caracterização, perscrutamos suas naturezas internas e com uma rápida visão captamos os verdadeiros personagens (Mckee, 2006, p. 140-141).

O autor João Emanuel Carneiro soube construir os personagens, a mocinha que era para ser a querida na trama é chata, amarga e vingativa, já a vilã-mor que seu papel era para ser totalmente odiada é uma mulher pérfida, inteligente, ambiciosa e que tem ótimo senso de humor. O último capítulo da novela foi ao ar no dia 19 de outubro de 2012 em uma sexta-feira e parou o país, a maioria das pessoas queriam chegar em casa mais cedo e ao percorrer as ruas da grande São Paulo era possível notar ruas vazias e sem quase movimento de pessoas ou carros no horário em que a

⁴⁰ O site Topsy quantifica o número de menções a uma determinada palavra no Twitter. A medição é diária. Disponível em: <<http://analytics.topsy.com/?q=carminha%2Cnina%2Crita&period=1%20month>>.

novela foi exibida. Após anos de seu término, é possível notar que ainda circulam na *internet* memes e gifs de identificação com a vilã em redes sociais como *Instagram*, *Twitter*, *TikTok* e figurinhas no *WhatsApp*, enquanto a novela era exibida, às redes sociais como *Twitter* e *Facebook* eram bombardeadas diariamente com imagens e recortes de falas da personagem ofuscando até as notícias importantes, como retrata a UOL:

E na semana do maior julgamento da história, o mensalão, a capa da Veja, foi... Avenida Brasil! [...] A questão então é a repercussão que a novela tem tido fora da telinha, assuntos e temas únicos da novela têm invadido as diferentes redes sociais e o dia a dia até mesmo de quem não assiste o folhetim. Se você é brasileiro e não sabe quem é Carminha, há algo errado. O extraordinário é que outras novelas que tiveram ibope igual ou maior, como a anterior “Fina Estampa”, não tiveram toda essa comoção nem no mundo real nem no virtual (UOL, 2012).

Durante o momento crítico que foi a pandemia do COVID-19, os memes voltaram a ficar em alta quase 8 anos após o fim, no *Twitter* o público utilizava o humor ácido da personagem para retratar os momentos difíceis da pandemia (FIGURA 17). Dessa forma, a novela marcou e imergiu da TV para as redes sociais tornando-se viral e uma infinita fábrica de memes.

FIGURA 17 - MEME DA CENA INFERNO / IDENTIFICAÇÃO QUARENTENA



Fonte: Internet/ Museudememes⁴¹

⁴¹Disponível em: <https://museudememes.com.br/collection/carminha-perturbada>

4.4 Félix Khoury

Charmoso, engraçado, invejoso e maldoso são atributos do mais polêmico vilão da TV brasileira. Amor à vida teve sua estreia em 20 de maio de 2013, escrita por Walcyr Carrasco a novela teve sua exibição em horário nobre na emissora Globo, trazendo uma trama contemporânea que se passa na cidade de São Paulo, o roteiro aborda problemas nas relações familiares, vingança, inveja, homossexualidade e preconceito. Oliveira, J. (2015) explica a importância de abordar a diversidade sexual em seus roteiros “ao tratar dessas discursividades, a telenovela não apenas participa do embate na sociedade pela performatividade de gênero, mas se inclui num campo estratégico, pois a sexualidade sempre esteve ligada ao discurso e aos interesses do Estado na regulação dos corpos”.

Filho do renomado médico César Khoury (Antônio Fagundes) e Pilar Khoury (Suzana Vieira) uma dermatologista que abriu mão da carreira para cuidar dos filhos, Félix (Mateus Solano) é o filho mais velho do casal que vive em busca de poder, reconhecimento e acabar com a relação do seu pai e sua irmã Paloma (Paola Oliveira). A novela se inicia mostrando a viagem da família Khoury a Machu Picchu no Peru, com objetivo de comemorar a aprovação da caçula na faculdade de Medicina, Paloma decide seguir a carreira de seu pai o que deixa o médico orgulhoso, por outro lado, seu irmão fica furioso. Após discutir com Pilar, Paloma perambula pelas ruínas e acaba conhecendo o mochileiro Ninho (Juliano Cazarré) por quem tem uma paixão imediata. Cansado de disputar atenção, Félix decide contar para sua irmã que ela é adotada e que esse é o motivo de sua mãe lhe tratar com indiferença, ao saber desse fato Paloma fica desorientada e decide viver sua vida com o Ninho longe de sua família.

Meses se passaram após a sua ida e Paloma descobre que está grávida, sem dinheiro algum ela convence Ninho a voltar com ela para o Brasil para que sua família lhe ajude por um tempo, tentando segurar as rédeas da situação, Ninho decide transportar drogas para o Brasil em troca das passagens aéreas, ao chegar no aeroporto ele percebe uma movimentação estranha e pede que Paloma entre no avião e vá para o Brasil de qualquer jeito, minutos depois a polícia Boliviana revista todos os suspeitos daquele voo e ele acaba sendo preso. Ao chegar no Brasil, Paloma liga para o seu irmão Félix implorando que ele lhe ajude e acaba confidenciando que está grávida, fingindo amar a irmã, ele decide que é melhor ela esconder a sua gravidez

até ele conseguir soltar Ninho da cadeia e os dois irem embora juntos, meses depois ele vai até a Bolívia buscar Ninho e ao chegar no Brasil eles se reencontram.

Após o reencontro os dois acabam tendo uma discussão, Ninho vai embora e Paloma acaba entrando em trabalho de parto no banheiro do bar, onde uma desconhecida acaba fazendo o seu parto e em seguida liga para o 190, minutos depois Félix chega ao bar e encontra sua irmã no chão desacordada, sangrando e com a filha ao lado, desesperado e com medo de que seu pai ame mais ainda a irmã e a neta ele decide levar a criança embora e abandona a sua irmã lá. Sem saber o que fazer com a criança ele perambula com ela pelas ruas tentando achar uma solução, ao passar por uma rua vazia ele avista uma caçamba de lixo e enxerga a solução do seu problema e em seguida a abandona, mostrando no primeiro capítulo para o que veio.

Félix é o primeiro vilão homossexual da teledramaturgia brasileira, dito isto, Silva (2019) aponta em seus estudos que construímos nossos padrões de comportamentos por meio de associações, o que reforça a importância da representatividade nessas histórias. Nascido em berço de ouro e cercado por luxo, ele é o filho biológico do casal Khoury, já Paloma é fruto de uma traição extraconjugal de César que acabou trazendo a criança para o anseio de sua família. Tentando ser o mais perfeito possível para que seu pai lhe dê afeto, ele se formou em administração, se casou com Edith (Bárbara Paz) com quem tem um filho, o personagem foi construído na narrativa que o mal também pode ser belo, Félix é um homem jovem, educado, rico, elegante e que está sempre bem-vestido com roupas e acessórios de luxo. Barbero assegura que a beleza nem sempre é sinal de moral, sendo possível afirmar que nessa construção “produz-se aí uma estilização metonímica que traduz a moral em termos de traços físicos sobrecarregando a aparência, a parte visível do personagem, de valores e contravalores éticos” (Barbero, 2009, p. 166).

Apesar de ter tanto, nunca está satisfeito, é ambicioso e almeja que a herança de sua família seja apenas dele, principalmente, a direção do hospital San Magno. Além de sua beleza e sofisticação o autor usou o humor e o sarcasmo para que o vilão caísse na graça do povo, dono de vários bordões e pérolas como: “Devo ter salgado a Santa Ceia”, “Mamis poderosa”, “Juro pelas contas do rosário” e o “Criatura” forma que usava para se referir as pessoas, essa inserção de bordões e características como a fala e o comportamento ajudam a identificar ligeiramente o personagem, podendo-se afirmar através da teoria que “os traços repetitivos e simplificados

remetem a estereótipos, tipos que são caricaturais e que são conhecidos e entendidos rapidamente por sinais simples, marcantes e sintéticos” (Sadek, 2008, p. 97).

A novela se desenvolve com a missão de Paloma descobrir o que aconteceu com sua filha, os segredos da família sendo revelados e Félix obter sucesso em seus planos. Capítulos adiantes Paloma descobre o paradeiro de sua filha e mais uma vez Félix tenta matar sua sobrinha no hospital. Como suas maldades não ficariam impunes por muito tempo, sua família descobre todas as suas tramoias e acaba deixando-o na miséria, sem nenhum tostão e reaprendendo a viver, ele acaba virando um vendedor de cachorro-quente na 25 de março, ao lado de Márcia (Elisabeth Savala) (FIGURA 18). Caracterizado de uma forma carnavalesca e extravagante, Bakhtin (2010) chama atenção para essa caracterização do personagem apontando como uma paródia, além dessa mudança visual que o personagem apresenta, ele também deixa o seu vocabulário formal para trás e passa a usar uma linguagem popular, assim dizendo, “a linguagem familiar da praça pública caracteriza-se pelo uso frequente de grosserias, ou seja, de expressões e palavras injuriosas, às vezes bastante (sic) longas e complicadas” (Bakhtin, 2010, p. 15). Vivendo uma vida simples e tendo que trabalhar para se manter financeiramente, Félix descobre que tem um dom para vendas e se reencontra profissionalmente no *Marketing* fazendo uso do humor e caracterização carnavalesca para abordar e conseguir clientes.

[...] o desvendamento dos verdadeiros vilões – não acontece num instante, de uma só vez, como no melodrama, e sim progressiva e sucessivamente, num longo percurso que volta a narrativa para trás, remontando tudo até a “cena primitiva” na qual se esconde o segredo da maldade: a hipocrisia social ou o vergonhoso crime familiar (Barbero, 2009, p. 190).

Em meio a essa nova fase Félix decide assumir a sua homossexualidade, segredo que ele mantinha por medo do desprezo do seu pai, após se assumir, ele conhece Niko (Thiago Fragoso) por quem se apaixona. Chegando ao final da trama, Paloma assume a presidência do hospital San Magno e em nome do amor que sente ela acaba perdendo o irmão, César que sofreu um AVC que resultou em sequelas, ficou aos cuidados do filho e estreitou o relacionamento com ele, dando ao seu filho o amor que ele tanto queria. Campbell (2007, p. 126-142) descreve esse momento como

uma “[...] uma situação onde o herói vence a “figura pai”, torna-se senhor de si próprio e obtém, de si para si, o sentimento de aprovação paterna que busca e do qual necessita pra prosseguir”. Em 31 de janeiro de 2014, com 221 capítulos a novela chega ao fim com uma das cenas mais polêmicas, Félix e Niko resolvem assumir o seu relacionamento e protagonizam o primeiro beijo gay da TV Globo, o que na época foi um escândalo e quase foi censurado, apelidado de bicha má, o personagem foi uma representação para o público LGBTQIAPN+, tornando-se um vilão carismático que apesar de tanta crueldade e maniqueísmo o público torcia por sua redenção, o que aconteceu com direito a um grande amor e um final feliz.

As mudanças de objetivo, em geral, complicam a narrativa e os encaminhamentos, ao passo que as alterações nos traços do personagem significam que, no processo para chegar a seu objetivo, ele sofreu mudanças advindas de sua experiência, de seu amadurecimento, de seu maior entendimento do mundo, enfim, de sua vida. Com certa frequência, para atingir seu objetivo, o personagem precisa perceber o mundo de forma diferente, compreender melhor sua realidade e aprender lições em seu percurso (Sadek, 2008, p. 104).

Anos após o seu término o personagem continua em evidência nas redes sociais com os seus bordões, fragmentos de cenas e memes, provando que a estratégia utilizada pelo autor de criar a narrativa de um vilão carismático deu certo.

FIGURA 18 – FÉLIX E MÁRCIA VENDENDO *HOT DOG* NA 25 DE MARÇO



Fonte: Inácio Moraes/TV Globo⁴²

⁴² Disponível em <https://gshow.globo.com/novelas/amor-a-vida/por-tras-das-cameras/noticia/2014/01/um-dos-grandes-presentes-para-o-publico-afirma-elizabeth-savalla-sobre-marcia.html>

4.5 Vanessa e Zoé

Buscando sempre inovar e lançar tendências a Rede Globo produziu a novela *Todas as Flores* especialmente para a sua plataforma de *Streaming* Globoplay. Johnson C. (2022) relata que a inserção de novelas no *streaming* gerou e modificou o modo de consumir essas produções, em concordância, Borelli e Priolli (2000, p. 95) apontam que “o barateamento de canais por assinatura e de Smarts TVs que possibilitam o telespectador a novas plataformas de conteúdos, tornando o ambiente atual imensamente mais complexo e competitivo”. Escrita por João Emanuel Carneiro a obra teve sua estreia em outubro de 2022, com duas antagonistas de peso a trama conquistou o público e deu o que falar, além disso, contou com a novidade de ser dividida em duas temporadas com intervalo de três meses de uma temporada para outra. Logo, o público não tinha acesso aos capítulos diariamente como as obras produzidas para a TV aberta, cada capítulo era disponibilizado semanalmente as quartas-feiras, uma estratégia que a emissora testou para segurar e aumentar o seu público na plataforma.

O objetivo do Grupo Globo no investimento dessa nova plataforma de entretenimento digital é trazer todo o conteúdo já fortemente consolidado no país, como novelas e séries produzidas pela emissora, %assim como a transmissão dos canais fechados pertencentes ao grupo, mas por outro lado desenvolver conteúdos novos e exclusivos da plataforma e oferecer a possibilidade do seu público escolher como e onde montar sua própria programação, através da sua plataforma (Amaral *et al.*, 2021, p. 6).

A trama possui um núcleo de embates familiares, acessibilidade e ambição. O bem é representado por Maíra (Sophie Charlotte) uma jovem farmacêutica que possui deficiência visual e tem uma vida simples com o pai no interior de Goiás, já o mal, por sua mãe Zoé (Regina Casé) uma mulher fria que comanda uma rede de tráfico humano e sua irmã Vanessa (Letícia Colin) uma jovem estilista que foi diagnosticada com leucemia e usa a doença para se vitimizar. Pallottini aponta que nas produções televisivas o uso do bem e do mal se dá ao estereótipo social, nesse caso, “frequentemente têm-se visto ótimos dramaturgos que são obrigados a criar vilões absolutos ou heroínas angélicas, devido às exigências do gênero (1998, p. 66)”. Após a morte repentina de seu pai Maíra descobre que sua mãe está viva, o que gera surpresa, já que ela cresceu acreditando que sua mãe estava morta, no entanto, Zoé

convence Maíra a viver com ela e Vanessa no Rio de Janeiro, o que a jovem não suspeita é que o pedido de sua mãe foi feito com segundas intenções. Ao chegar na cidade, Maíra descobre a doença de sua irmã e realiza a doação de medula para curá-la. Após o transplante, Maíra decide continuar no Rio de Janeiro e consegue um emprego na Rhodes.

Rafael (Humberto Carrão) é herdeiro da Rhodes e noivo de Vanessa, ambiciosa e de olho na fortuna do rapaz a jovem mantém esse noivado com o intuito de ficar milionária, porventura do destino, Maíra e Rafael acabam se aproximando e se apaixonando, o que leva o rapaz a romper o seu noivado com Vanessa, deixando-a furiosa. Dias depois, Vanessa acaba descobrindo que está grávida e que o filho é de seu amante Pablo (Caio Castro), porém, a jovem acredita que encontrou a solução perfeita para forçar o seu ex noivo a ficar com ela, afirmando que o filho é dele e que sua doença voltou, o jovem decide reatar o noivado.

Nesse tempo Maíra também descobre que está grávida de Rafael, o que deixa Vanessa em alerta, não satisfeita com a situação, ela convence Zoé a levá-la para a sua fazenda onde as pessoas ficam antes de serem vendidas ou são usadas para reprodução, separada do filho e cercada por tanta maldade Maíra jura vingança a mãe e a irmã. Thomasseau (2012, p. 42) aponta que “os personagens que sofrem a perseguição do vilão apresentam menor variação de comportamento: sua função dramática é essencialmente fazer frente às situações que suscitam um suspense patético e, de modo geral são as mulheres e as crianças que desempenham melhor esse papel de vítimas”.

Após várias discussões, chiquetes e mudanças de personalidade depois do nascimento de Nicolau, a máscara de boa moça de Vanessa começa a cair e seu noivo começa a desconfiar do seu comportamento. Em razão dos acontecimentos, Rafael descobre que sua noiva está fazendo transferências milionárias de sua conta para a de Zoé, ele também descobre que Nicolau não é seu filho biológico e acaba rompendo com a vilã, deixando-a sem nada. Tentando reverter a situação, ela retorna para a casa da mãe e começa a espioná-la a mando de Rafael, o que não dura muito tempo e acaba sendo descoberta.

Nos capítulos finais Zoé foge com os 40 milhões de reais que roubou da Rhodes para Angra dos Reis, disposta a recuperar o seu dinheiro Vanessa e seu amante vão atrás da malvada e ao encontrá-la começam a torturá-la. Depois do ocorrido, as vilãs acabam descobrindo que Maíra fez uma cirurgia e voltou a enxergar, em meio a

discussão, Maíra acaba ferindo Vanessa no braço e mesmo tomada pela fúria ela decide que não irá deixá-la morrer e em seguida liga para os socorristas e a polícia. Quando os policiais chegam à casa, Vanessa toma a frente e manipula os policiais afirmando que a irmã é uma assassina perigosa, Maíra é presa e vai a julgamento, onde se declara inocente.

No tribunal Vanessa e sua mãe viram testemunhas-chaves no caso, Zoé ao começar a falar afirma que Maíra é culpada e em um surto momentâneo ela volta atrás em sua versão e acaba confessando que faz parte de uma rede de tráfico humano, assume a autoria de três assassinatos e pede perdão a filha por todo o mal que lhe causou. Anos depois, Zoé sai da cadeia e Maíra vai buscá-la acreditando que ela está mudada, Vanessa também está diferente, a megera agora vive na pobreza e aparece com um visual nada elegante. Como as duas não conseguem deixar a vida de crimes, juntas elas decidem bater carteira pelas ruas do Rio de Janeiro para sobreviver, finalizando assim a sua passagem na trama.

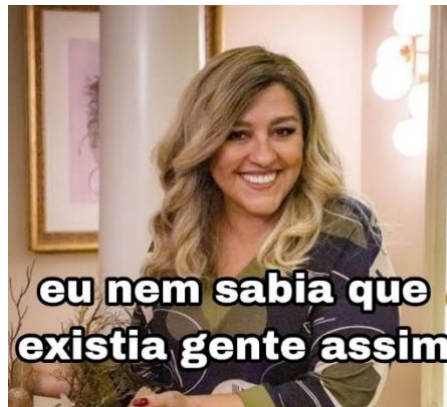
João Emanuel Carneiro construiu de forma significativa as personagens, a dupla era amada e odiada ao mesmo tempo. Vanessa é uma mulher bonita, está sempre bem-vestida, usa sempre acessórios e ama dinheiro, já na personalidade a vilã é preconceituosa, maquiavélica, desequilibrada, cruel e não demonstra afeto por quase ninguém. Zoé é uma jovem senhora que possui uma ótima vida financeira e deseja sempre mais, frieza, ambição e crueldade também fazem parte da sua personalidade. Para que não fossem lembradas apenas por suas maldades as personagens foram construídas com base no humor, seus bordões (FIGURA 19) e cenas engraçadas são a marca registrada das vilãs. De acordo com Carroll (1999), a interligação na maldade da dupla de vilãs potencializou o drama, o suspense e narrativa da trama, tornando a continuidade melodramática ainda maior e permitiu a inserção e a identificação emocional do espectador.

Com isso, fica evidente que as duas roubaram o protagonismo da novela causando um alvoroço na *Internet*, a dupla de vilãs chegou a entrar nos *Trending Topics*⁴³ do *Twitter* Brasil por diversas vezes, além da criação de memes, reprodução de falas, cortes de cenas exibidas no *TikTok* e vários elogios às atrizes (FIGURA 20), de acordo com Macedo e Lettiere (2011) essa interação do telespectador faz com que

⁴³ Lista com os 20 assuntos mais comentados e que estão em alta no *Twitter* em determinado momento. Disponível em: < <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-sao-trending-topics,44b06f6ad8184810VgnVCM100000d701210aRCRD> > Acesso em: 30 Abr, 2023.

ele se sinta íntimo e próximo dos personagens, alcançando um sucesso absoluto que foi comemorado pelo elenco e a emissora, que já planeja outras produções desse modelo para o *Streaming*. Devido ao seu sucesso estrondoso, a emissora optou por exibir a trama também na Tv aberta ampliando ainda mais o número de fãs da obra.

FIGURA 19 – BORDÃO USADO POR ZOÉ DURANTE A TRAMA



Fonte: Twitter/ TV Globo⁴⁴

FIGURA 20: REPERCUSSÃO DAS PERSONAGENS NA INTERNET



Fonte: GloboPlay/Twitter/ [@zamenza](#)/ [@larissamarias26](#)/ [@idoctorgousei](#). Montagem: Laila Lopes⁴⁵

⁴⁴ Disponível em: <https://twitter.com/todasasflores1/status/1643843158516678657/photo/1>

⁴⁵ Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/noticias/novelas-noticias/todas-as-flores-vila-vanessa/>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como ponto de partida a religião cristã, as forças do bem e do mal foram protagonizadas inicialmente através das figuras de Deus e do Diabo atrelado ao embate constante da moral x imoralidade, beleza x feiura e do certo x errado, sendo alterados de acordo com a época e sociedade que estão inseridos, dessa forma essas forças começaram a serem representadas através das figuras dos heróis, vilões e anti-heróis adentrando ao audiovisual e suas respectivas produções. Isto posto, esta análise buscou compreender como o bem e o mal e esses personagens mitológicos são representados nas narrativas audiovisuais assim como as suas pertinentes diferenciações e ressignificações ao longo da história.

O confronto entre essas duas forças tem expandindo-se consideravelmente ao longo dos anos ultrapassando a linha mítica para o mundo real, os personagens maquiavélicos que desempenhavam um papel secundário em contraposição aos protagonistas honrados, tem gradativamente conquistado o centro do palco. Com isso, pôde-se perceber uma mudança na indústria cultural, na percepção do público acerca desses personagens e como essas mudanças refletem na sociedade e nos valores atuais. Com esse objetivo foi realizada uma pesquisa exploratória com abordagem qualitativa apoiando-se na revisão bibliográfica da literatura com base na contribuição de alguns teóricos renomados, a partir disso foi feito uma cronologia da representação dessas figuras no audiovisual partindo da religião cristã até os dias atuais.

Logo, o propósito desta investigação se deu pela exploração e análise sobre as mudanças de foco narrativo de personagens de boa índole, heroicos e virtuosos em contraste aos personagens duvidosos, traiçoeiros, instáveis e como as narrativas audiovisuais contemporâneas refletem as mudanças e compreensão do bem e do mal influenciando o público acerca da moralidade, justiça e trazendo reflexões sobre a sociedade. A análise permitiu concluir que a mudança do foco narrativo sucedeu da necessidade de refletir os anseios e questionamentos da humanidade que busca nessas narrativas a imperfeição do mundo real, trazendo histórias que podem ser vividas e identificadas no cotidiano. Essas dualidades encontradas nesses personagens são características ligadas ao bem e o mal que provocam a empatia, afeição e identificação no público. Com as constantes migrações das plataformas midiáticas, esses roteiros estão sendo construídos e adaptados de acordo com o público-alvo trazendo narrativas que abordam conflitos internos, traumas, erros,

falhas, redenções e quebras de tabus, além disso, a história não está mais sendo contada da perspectiva do herói e sim do vilão, mostrando o outro lado da moeda reforçando que toda história possui duas versões.

Dito isto, podemos perceber que esses personagens ambíguos vivem em uma linha tênue entre moralidade e a imoralidade. Consequentemente, figuras maquiavélicas e até o mesmo o diabo estão sendo humanizadas nessas produções quebrando estereótipos e desmistificando esses personagens. Nessas produções também podemos notar que essas características e atitudes malignas são ocasionadas por um motivo, trauma ou doença psicológica desmistificando que o mal é errado por natureza, o que acarreta em um debate moral. O mal antes representado pelo o feio, agora é construído envolto de beleza, humor, sensualidade e carisma, resultando em personagens virais para redes sociais.

Com isso, confirmou-se a hipótese apresentada de que as fronteiras entre certo e errado se tornaram difusas, trazendo narrativas que exploram o gênero e seus personagens malvados tornando-se peças fundamentais na construção da cultura, assuntos relevantes e tendo um papel de destaque social com consumidores ativos. Dessa forma, o aumento da visibilidade dos anti-heróis e a resignificação dos vilões nessas produções parte do pressuposto da identificação do público, permitindo que o imaginário permeie a sociedade e visse versa. Isto posto, fica claro que essas representações são modificadas em conformidade com a época em que estão inseridas, provando que essas forças detêm a complexidade narrativa, relevância, e padrão social transformando as ambiguidades em algo normal em nosso cotidiano afastando-se dos padrões culturais e religiosos, trazendo à tona a violência extrema, conteúdo sexual, fragilidade, carisma e debates sociais, mudando inconscientemente o subconsciente da sociedade.

Portanto, este estudo contribuiu de forma significativa para a comunidade acadêmica trazendo um estudo detalhado sobre as forças do bem e do mal e suas representações, identificando os pontos essenciais da construção e a virada de chave da resignificação de personagens ambíguos ao longo da história das narrativas audiovisuais. No entanto, é válido ressaltar a necessidade de estudos futuros, uma vez que, à medida que estas narrativas e personagens estão em constantes mudanças.

Vale ressaltar que essa pesquisa encontrou limitações devido a sua extensão e ampla gama de personagens investigados, sugerimos a futuros estudos a

delimitação do tempo, personagem ou obra para uma análise minuciosa e detalhada. Assim como uma pesquisa qualitativa para entender como o espectador se sente em relação aos personagens e quais características acreditam terem em comum, fazendo uma pesquisa de opinião investigando a preferência por personagens e obras favoritas, buscando como resultado final uma correlação. Diante do enorme volume de obras produzidas recentemente para o audiovisual, notou-se uma necessidade contínua de explorar o gênero e suas vertentes, para tal propósito recomendamos a investigação das obras: *The Boys*, *Watchmen* e *Gen V*, com o intuito de identificar se houve alterações e uma nova ressignificação acerca dos personagens ambíguos.

REFERÊNCIAS

ADOLPHO, Conrado. **Os 8 Ps do Marketing Digital: O Guia Estratégico de Marketing Digital**. 6 ed. São Paulo: Novatec, 2011.

ALVES, Ana Daniela Cortez Duarte. **O comportamento de consumo dos Millennials nas plataformas de video streaming e a prática do binge watching**. 2018. Tese de Doutorado.

AMARAL, H. V *et al.* **A Adaptação do Grupo Globo ao Negócio do Streaming: O Caso Globoplay**. Revista de Casos e Consultoria, 12(1), e27008. 2021.

ANDRÉ, Felipe Santana Souza. **O Bem, o Mal e os Mortos no filme A Noiva Cadáver**. Monografia, p.47 .2010

ANAZ, Silvio Antônio Luiz. **Processo criativo na indústria do audiovisual: do roteiro ao imaginário**. Galaxia, São Paulo, n. 38, p. 98-113, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/M6wJHhMrKCQww5Rf4rWyNqJ/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 10 Ago, 2023.

ANAZ, Silvio Antônio Luiz. **Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries**. Significação, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/159964/161882>. Acesso em: 10 Ago, 2023.

ARISTOTELES. **Retórica**. Madrid: Gredos, 1997.

BARANITA, Pedro Alexandre. **ANTI-HERÓIS NO CINEMA**. Orientador: Maria Guilhermina Castro. 2015. 89p. Dissertação (Mestrado em Som e Imagem) - Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Braga. Portugal. 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. **Cegueira moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida**/ Zygmunt Bauman, Leonidas Donskis – 1.ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BAKER, Jennifer. **The unhappiness of Tony Soprano: an ancient analysis**. In: GREENE, Richard; VERNEZZE, Peter. *The Sopranos and philosophy: I kill therefore I am*. Chicago: Open Court, 2004.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais**. Trad. Yara F. Vieira. 7ª edição. São Paulo: Hucitec, 2010a.

BOURDIEU, Pierre. **Escritos de educação**. Editora Vozes, 2023.

BORELLI, Silvia H; PRIOLLI, Gabriel; *et al...* **A Deusa Ferida: Por que a Rede Globo não é mais a campeã absoluta de audiência**. São Paulo: Summus, 2000.

BROMBERT, V. H. **Em louvor de anti-heróis**. São Paulo: Ateliê, 2001.

BUTLER, J. **Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 236 p. 2003.

CAMPBELL, Joseph. **A jornada do herói**: Joseph Campbell: vida e obra. Editora Ágora, 1990.

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

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill; FLOWERS, Betty Sue. **O poder do mito**. Tradução: Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 2007.

CAMPEDELLI, Samira Youssef. **A Telenovela**. A Telenovela São Paulo: editora. Ática, 1987.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CAMPOS, Paula. **Serial Killers: novas representações do mal na contemporaneidade**. Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-graduação lato sensu em História, Narrativas e Identidades. Formosa, 2019.

CARNEIRO, Jailson Santana. **Consumo de filmes em cinema no Brasil: configurações e preferências do espectador**. Dissertação (Mestrado em Administração, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 110 f. 2018.

CARNEY, Terry. **From Here to InFinnerty: Tony Soprano and the american way**. In: LAVERY, David; HOWARD, Douglas L.; LEVINSON, Paul. The essential Sopranos reader. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011.

CARROLL, N. **Film, Emotion and Genre**. In C. Platinga & G. M. Smith (Eds). *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Johns Hopkins University Press. 1999.

CASOY, Ilana. *Serial killer: louco ou cruel?* 6. ed. São Paulo: Wvc, 1960. 349 p.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CEMOLIN, Manuela. **Cinema, imaginário social e serial killers: uma análise do filme “a irresistível face do mal”**. Publicidade e Propaganda-Tubarão, Monografia, 35p., 2021.

COELHO, Luiz Antônio L. **Texturas visuais e sonoras: a gag renovada-um caso Mon Oncle**. Revista Contracampo, n. 01, 1997.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

CORRÊA, Mariana Solis; VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **Memes na internet: ethos, identidade e comunicação**¹. 2017.

DAVIS, Emily. **Shades of Morality: Exploring Ethical Ambiguities in Villainous and Anti-Heroic Representations**. Film Studies Quarterly, vol. 28, no. 1, 2020, pp. 47-63.

DE ANDRADE MAGALHÃ, Yuri *et al.* **O melodrama como recurso inevitável da teledramaturgia**. Letras Escreve, v. 7, n. 3, p. 425-446, 2017.

DE BIASO MARTINS, Luiz Eduardo. A ASCENSÃO DO ANTI-HERÓI: Watchmen e a hollywood pós-11 de setembro. **Rascunho**, v. 4, n. 7, 2013

DE MEDEIROS, Ana Maria. **Telenovela brasileira: do melodrama à sátira social**. Revista Cadernos do Ceom, v. 19, n. 25, p. 169-186, 2006.

DEL REY REGUILLO, Antonia . **Modos de representación en el cine español de los años veinte: cuatro ejemplos significativos**. Universitat de Valencia (Spain), 1997.

DO CARMO DALBETO, Lucas; PAULA OLIVEIRA, Ana. **Deadpool: mercenário com prazer**. Revista Fronteiras, v. 19, n. 3, 2017.

DUFOUR, Dany-Robert. **A cidade perversa: liberalismo e pornografia**. 1.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

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

ECO, Umberto. **Como se Faz uma Tese em Ciências Humanas**. Lisboa: Editorial Presença, 2007.

ESTRADA, Juan Antonio. **A impossível teodiceia – a crise da fé em Deus e o problema do mal**. São Paulo: Paulinas, 2004.

FANTIN, Monica. **Cinema, participação estética e imaginação/Cinema, aesthetic participation and imagination**. Revista Pedagógica, v. 15, n. 30, p. 533-560, 2013.

FABRIS, E.H. **Hollywood e a produção de sentidos sobre o estudante**. In: COSTA, M.V. Estudos Culturais em educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Porto Alegre. Ed. Universidade/ UFRGS, 2000.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

FERNANDES, Ismael. **Memória da telenovela brasileira**. São Paulo: Memória da telenovela brasileira ed Brasiliense, 1987.

FERRAZ, Salma. **As bem-aventuranças nas versões de Borges, de Machado de Assis, da Bíblia satânica de Anton Lavey e na versão ao mestre com carinho**. In: MAGALHÃES, Antonio Carlos. *et al.* (Orgs). O demoníaco na literatura [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2012.

FREITAS, Adelina Lima. RUDGE, Ana Maria. **Crime e Castigo: vissicitudes do supereu**. Psicologia em Revista, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, p. 260-277, ago. 2014.

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura**. São Paulo, Perspectiva, 1961.

GADELHA, M; PAIVA, Cláudio Cardoso de. **A Representação da Doença Mental no Cinema: Um estudo de Mídia, Comunicação e Saúde Mental – O Caso do Bicho de Sete Cabeças**. 2008.

GLOBO, Memória. **Autores: história da teledramaturgia – livro 1**. São Paulo: Globo, 2008.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

GOMES, Dias. **Dias Gomes: Apenas um subversivo** – Autobiografia. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

GOMES, Dias: **“Podem falar mal, mas a novela de tv é a única trincheira de defesa da cultura brasileira”**. trincheira de defesa da cultura brasileira”. Status, n. 20, jun. 1976.

GOMES, Paulo Emílio Sales. **A Construção da personagem cinematográfica**. (Org.) CANDIDO, Antônio. ROSENFELD, Anatol, PRADO, Décio Almeida, In: A Personagem de Ficção. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

HALL, S. **A Centralidade da Cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. Educação e Realidade. Porto Alegre, Vol. 22, n.2, 1997.

HAMBURGUER, Esther. **O Brasil antenado: a sociedade da novela**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2005.

HOPCKE, R. H. **Guia para a obra completa de C. G. Jung**. Petrópolis: Vozes, 2012.

HOWARD, Douglas L. (org). **Dexter: investigating cutting edge television**. New York: I.B. Tauris & Co. Ltd, 2010

INCE, E. **The subversive anti-hero trend in post modern tv: how subversive are they, really?** 30 folhas. Tese (mestrado em Artes). Bahcesehir University, Istambul, 2013.

JACOBINA, Paulo Vasconcelos. **Direito Penal da Loucura: Medida de Segurança e Reforma Psiquiátrica**. Escola Superior do Ministério Público - ESMPU: Brasília. 2008. Disponível em: <https://escola.mpu.mp.br/publicacoes/obras-avulsas/e-books/direito-penal-daloucura/@@download/arquivo/Direito%20Penal%20da%20Loucura.pdf>. Acesso em: 01 Jun. 2023.

JEFFERY, Morgan. **Here's Why the So-Called Golden Age of TV Might be Coming to an End**. Digital Spy, 2018. Disponível em: <https://www.digitalspy.com/tv/a25422929/golden-age-of-tv-peak-television-over-ending-netflix/> . Acesso em: 10 Ago, 2023.

JOHNSON, C. **The Online Television Industry. Fragmentation, Consolidation, and Power**. In P. McDonald (Ed). Media Industries. Routledge. 2022.

JOHNSON, Mark. **Anti-Heroes: Portrayals of Complex Characters in Contemporary Television**. University Press, 2022.

JUNG, C.G (2012). **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** (OC, Vol IX/I). Petrópolis, RJ: Vozes. (Trabalho original publicado em 1954).

JUNG, C.G. **Memórias, sonhos e reflexões**. São Paulo: Círculo do Livro, s/d. 1961.

KELNNER, Douglas. **A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. – Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KEGLER, Luiza; DE ARAUJO, Denise Castilhos. **A moda e a mídia: a função metalingüística das telenovelas e revista feminina de moda**. BOCC: Biblioteca On-line de ciências da comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-a-moda-araujo.pdf>, v. 20, n. 09, 2008. Acesso em: 5 Abr, 2023.

KONIGSBERG, Ira. **Diccionario técnico akal de cine**. Madrid: Akal, 2004.

LA TAILLE, Yves de. **Formação ética: do tédio ao respeito de si**. Porto Alegre: ArtMed, 2008.

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

LEVISKY, David Léo. Uma gota de esperança. **A violência na sociedade contemporânea**, p. 6-12, 2010.

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. **Ensaio de Teodiceia – sobre a bondade de Deus, a liberdade do homem e a origem do mal**. São Paulo: Estação Liberdade, 2013.

LIDGE-JUDGE, C. **The television anti-hero**. Setembro de 2013. 82 folhas. Tese (Doutorado em mídia e comunicação) – Department of Media & Communications, Mary Immaculate College, Limerick, 2013.

LINK, L. **O diabo: a máscara sem rosto**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Crepúsculo do Dever: a ética indolor dos novos tempos democráticos**. Lisboa: Dom Quixote, 1994.

LOPES, Maria Immacolata V. **Telenovela como recurso comunicativo**. Matrizes, São Paulo, Ano 3, n. 1, p. 21-47, ago./dez. 2009

LOUDEN B. Robert. **Evil Everywhere: the ordinariness of Kantian radical evil**. In: LOUDEN B. Robert. Kant's Human Being: essays on his theory of human nature. Oxford University Press. Oxford, 2011, pp 107-120 [2010].

LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

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

MAIA, João Pedro Lourenço; NUNES, Rafael Fellipe Ferrer; LOURENÇO, Artur Iwasaki. **Quais características das narrativas podem ser desenvolvidas para que a audiência simpatize com o vilão de ficção?**. 2022.

MACEDO, Adriana; LETTIERE, Giovani. R7. **“Quem matou” vira febre nas novelas brasileiras**. Disponível em: <http://entretenimento.r7.com/famososetv/noticias/quemmatouvirafebrenasnovelasbrasileiras20110807.html?question=0> Acesso em: 30 Abr, 2023.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 6ª Edição. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

MADRID Mike. **The Supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines**. United States of America: Exterminating Angel Press, 2016.

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

MAFFESOLI, M. **Saturação**. São Paulo: Iluminuras/ Itaú Cultural, 2010.

MAGALHÃES, Antonio Carlos *et al.* (Orgs). **O demoníaco na literatura [online]**. Campina Grande: EDUEPB, 2012.

MAGNONI A.F; MIRANDA G.V; **Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa**. Conexão – Comunicação. e Cultura, UCS, Caxias do Sul – v. 12, n. 23, 2013.

MARTIN, Brett. **Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias**. São Paulo: Aleph, 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MARAVALL, José Antônio. **A Cultura do Barroco**. São Paulo: EdUSP, 2009.

MARINARO, F. M. THOMAS, H. **“Don’t make people into heroes, John: (Re/De) Constructing the Detective as Hero**. In: PORTER, L (Ed). *Sherlock Holmes for the 21st century: essays on new adaptations*. McFarland & Company, Inc, Publishers, 2012.

MATOS, Daniel Ivori de. **Slasher movies: serial killers e imaginário social**. 2011. 757 f.) - Curso de História, Londrina, 2011.

MATTERLART, Michele e MATTERLART, Armand. O carnaval das imagens. São Paulo: Brasiliense, 1998.

MCCABE, Janet and AKASS, Kim. **Quality TV: Contemporary American Television and Beyond (Reading Contemporary Television)**. London & New York: I.B. Tauris, 2007.

McCLURE, K. **The Evolution of the Villain in American Cinema. Honors Projects in English and Cultural Studies**. Paper 6, 2014. Disponível em: http://digitalcommons.bryant.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=honors_english. Acesso 01 Set. 2023. http://digitalcommons.bryant.edu/honors_english/6

MCKEE, Robert. El guión: **sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones**. Barcelona: Alianza Editorial, 2002.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2011.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MIRANDA, Iraídes Dantas de. **Uma herança do romantismo: a temática do satanismo em Confissões de Ralfo**. Maringá, 2002.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, jan./jun. 2012.

MOSCOVICI, Serge. **Das Representações Coletivas às Representações Sociais: Elementos para uma História. As representações sociais**. Rio de Janeiro: EDUERJ, p. 45-66, 2001.

MORIN, Edgar. **A alma do cinema**. In XAVIER, Ismael (org.) A experiência do cinema. São Paulo: Graal, 2003.p.145-172.

MORRELL, James. **Bullies, bastards and bitches: How to write the bad guys of fiction**. F+ W. Media, Inc. 2008.

MOTTER, Maria Lourdes. **Ficção e Realidade: A Construção do Cotidiano na Telenovela**. 1. ed. São Paulo: Alexa Cultural, 2003.

MOTTER, Maria Lourdes . **As telenovelas brasileiras: heróis e vilões**. Revista Latino americana de Ciencias de la Comunicación, Buenos Aires, v. 1, n.1, p. 64-74, 2004.

MUCHEMBLED, R. **Uma história do Diabo: séculos XII-XX**. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado as representações femininas nos quadrinhos norteamericanos: permanências e ressonâncias (1895 1990)**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

OLIVEIRA, José Aparecido. **Transformações na representação e na discursividade da novela Amor à Vida**. Revista Mediação, p. 27-44, 2015.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

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

PRADO, J.L.A. **Convocações biopolíticas comunicacionais**. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2013.

PEIRSE, Alison. **In a lonely place? Dexter and film noir**. In: **HOWARD, Douglas L. (org). Dexter: investigating cutting edge television**. New York: I.B. Tauris & Co. Ltd, 2010.

PIRES, Valtynny Campos; NASCIMENTO, Robéria Nádia Araújo. **Complexidade narrativa: A série Lucifer e as percepções do mito do Diabo**. Anagrama, v. 13, n. 1, p. 1-12, 2019.

PROPP, Vladimir. **'Morfologia do conto maravilhoso'**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

PONTUSO, James F. **Dexter SPQR**. In: **GREENE, Reisch, Robison-Greene (org.)**. **Dexter and philosophy: mind over spatter**. Chicago: Open Court, 2011.

PIRES, Maria da Conceição Francisca; SILVA, Sergio Luiz Pereira da. **O Cinema, a Educação e a construção de um Imaginário Social Contemporâneo**. Educação & Sociedade, v. 35, p. 607-616, 2014.

PYLE, Christian L. **Deadpool**. **Cinema e Televisão de Ficção Científica**, v. 1, pág. 158-160, 2020.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

ROCHA, L. L. F. (2016). **Má! Maravilhosa!: Lindas, louras e poderosas, o embelezamento da vilania na telenovela brasileira**. Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

RYAN, Marie-Laure. **Possible worlds and accessibility relations: A semantic typology of fiction**. Poetics today, v. 12, n. 3, p. 553-576, 2013.

SADEK, José Roberto. **Telenovela: um olhar do cinema**. São Paulo: Summus, 2008.

SANFORD, John A. **Mal, o lado sombrio da realidade**. São Paulo, Edições Paulinas, 1988

SALLES, Mauro Salles. **O Brasil e a televisão**. São Paulo: Sumus, 2010 LOPES, Maria Immacolata V. Telenovela como recurso comunicativo. Matrizes, São Paulo.

SÁNCHEZ CASARRUBIOS, M. **Narración y sociedade: el villano en el cine contemporáneo** (2000-2010). Revista Aequitas, 2, 2012, p. 36. Disponível em: <http://revistaaequitas.wordpress.com/2012/08/08/numero-2-2012-2/>. Acesso em: 10 Ago, 2023.

SANTOS, L. S. **A representação dos vilões através das fases da telenovela brasileira**. Cambiassu: Estudos em Comunicação, [S. l.], v. 19, n. 14, 2015. Disponível em <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cambiassu/article/view/3511>. Acesso em: 12 set. 2023.

SILVA, Andressa Rodrigues *et al.* **Fatores de desempenho e consumo de entretenimento de videos em streaming**. Revista Pretexto, p. 116-139, 2018.

SILVA, R. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos**. São Paulo. 2011 .Disponível em: <[http://www.usp.br/anagrama/Silva Laytynher_hqleituracritica.pdf](http://www.usp.br/anagrama/Silva%20Laytynher_hqleituracritica.pdf)> Acesso em: 15 Abr, 2023.

SILVA, Ellen. **“O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade”**. 2019.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galáxia, São Paulo, n. 27, jun. 2014.

SIMPSON, Philip L. **Psycho Paths: trancking the serial killer through contemporary American film and fiction**. United States of American: Southern Illinois University, 2000.

SCHMID, David. **The devil you know: Dexter and the “goodness”of american serial killing**. In: HOWARD, Douglas L. (org). Dexter: investigating cutting edge television. New York: I.B. Tauris & Co. Ltd, 2010.

SHUSTER, Martin. **Our Golden Age of TV: Amid Collapse, a New Family Emerges**. Aeon, 2019. Disponível em: <https://aeon.co/ideas/our-golden-age-of-tv-amid-collapse-a-new-family-emerges> Acesso em:10 Ago, 2023.

SMITH, Jennifer. **Reimagining Villainy: The Evolution of Antagonistic Characters in Modern Narratives**. Journal of Contemporary Storytelling, vol. 42, no. 3, 2019, pp. 135-156.

STEINBERRG, Charles S. **Meios de comunicação de massa**. Charles S. Editora Cultrix Ltda. São Paulo 1966

STOEHR, Kevin E. **“It’s all a big nothing”: the nihilistic vision of The Sopranos**. In: GREENE, Richard; VERNEZZE, Peter. The Sopranos and philosophy: I kill therefore I am. Chicago: Open Court, 2004.

STUEVER, Hank. **Clash of the comics titans: battle lines, if blurry, are still drawn between Marvel and DC**. Washington Post.com, 2007. Disponível em: <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2006/06/30/AR006063001880_pf.html>. Acesso: 15 Mai, 2023.

TEIXEIRA João Senna. **O Cânone nos Comics. Revista Universitária do Audiovisual**, 2012.

TEODORO, Bruna G. Malta Victal; DAVINO, Glaucia E. **Tempos de streaming. Implicações na produção audiovisual no Brasil**. AVANCA| CINEMA, p. 794-802, 2020.

THOMASSEAU, Jean-Marie. **O Melodrama**. Trad. Claudia Braga e Jacqueline Pejon. São Paulo: Perspectiva, 2012.

THOMSEN, S. D. **Rooting for the bad guy: emotionally engaging in breaking bad's Walter White**. Tese (Mestrado em Inglês). Aalborg University, 2013, 35 p.

ULLMANN, Reinhold. **O mal**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005.

UOL NOTÍCIAS. **“Nina Congelada” vira febre em fotos de perfis nas redes sociais; veja (e aprenda a fazer)**. Disponível em: <<http://migre.me/asvjE>>. Acesso em: 5 Abr. 2023.

VIEIRA, Suellen Cristina. **Moda, artesanato e imaginário social: o Slow fashion como potência simbólica na sociedade pós-moderna**. 2020. 187 f. - Curso de Moda, Unisul, Tubarão, 2020.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: escrituras míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. California: Michael Wiese Productions, 2007.

XAVIER, Jacyara Sheyla dos Santos Martins. **A representação da vila em Once Upon a time: uma análise de estereótipos de bem e mal a partir da Abordagem Multimodal e da Semiótica Social**. 2019.

WILSON, Scott D. **Staying within the family: Tony Soprano's ethical obligations**. In: GREENE, Richard; VERNEZZE, Peter. *The Sopranos and philosophy: I kill therefore I am*. Chicago: Open Court, 2004.