



## Arqueologia dos supervilões: como o ‘mal’ é representado nas histórias em quadrinhos

Marcelo Bolshaw

Resumo: o presente texto problematiza o conteúdo simbólico e a representação do mal através dos vilões dos dois principais universos narrativos das histórias em quadrinhos (DC Comics e Marvel). Através da noção de Anti-sujeito de Greimas, analisa-se cada personagem e como ele se encaixa em

---

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: [encantador\\_de\\_serpentes@yahoo.com.br](mailto:encantador_de_serpentes@yahoo.com.br)

seu universo narrativo. O objetivo é, a partir de uma arqueologia de antagonistas, esboçar uma anatomia do mal narrativo em suas variadas versões. Palavras-chave: Comunicação midiática; Histórias em quadrinhos; Representação do mal.

## Archeology of the super villains: how 'evil' is depicted in comic books

**Abstract:** The present text problematizes the symbolic content and the representation of evil through the villains of the two main narrative universes of comics (DC Comics and Marvel). Through the notion of Greimas's Anti-subject, each character is analyzed and how it fits into his narrative universe. The goal is, from an archeology of antagonists, to sketch an anatomy of narrative evil in its various versions.

**Keywords:** Media communication; Comic books; Representation of evil.

### I. Introdução: o mal em si

**A**s narrativas de super-heróis e de ficção científica são uma nova forma de mitologia, voltada para o futuro (e não apenas para o passado – como a mitologia clássica). Estudar essas narrativas midiáticas é investigar a organização dos símbolos no imaginário coletivo atual. Há universos narrativos mais centrados na dicotomia entre o bem e o mal, como as estórias dos contos de fada, muitas vezes afirmando crenças do simbolismo dominante – tanto em relação à política como à religião. Por outro lado, essas narrativas são social-

mente críticas, laicas e até antirreligiosas: os deuses são alienígenas e a magia foi combinada e/ou substituída pela tecnologia.

Assim como as tradições religiosas do passado, os universos narrativos de ficção atuais também têm suas cosmologias, povoadas por seres semi eternos, cuja existência precedeu e vai suceder a dos humanos e de seus super-heróis.

O conceito de ‘mal’ (e de sua representação) sempre foi uma das discussões filosóficas e teológicas mais intrigantes. Religiosos como Agostinho de Hipona e Paul Ricouer (entre outros) problematizam o tema como uma ‘dialética quebrada’ ou um paradoxo: “(...) como se pode afirmar conjuntamente, sem contradição, as três proposições seguintes: Deus é todo poderoso; Deus é absolutamente bom; contudo, o mal existe” (RICOEUR, 1988, p. 21).

Por outro lado, céticos e materialistas como Freud e Nietzsche tentam, em vão, entender a auto destrutividade humana diante da natureza e de si mesmo como sendo uma pulsão de morte ou uma vontade mórbida de poder.

O criador da cibernética, Nobert Wiener (1954) considera que o ‘mal’ é equivalente ao ruído comunicacional. Para ele, estamos mergulhados no caos e o universo tende à entropia, isto é, a desorganização estrutural. Wiener discriminava dos tipos de ruído: o Diabo Agostiniano e o Diabo Maniqueu. Para compreender esta analogia é preciso lembrar que Santo Agostinho, antes de ser Bispo de Hipona, participou da seita herética dos maniqueus. Os maniqueus acreditavam louvar a totalidade de Deus, adorando tanto o Cristo quanto o Diabo. Para esta seita (o “maniqueísmo”), o bem e o mal são opostos e complementares que formam juntos a totalidade divina. Agosti-

nho, no entanto, rompeu com essa concepção quando elaborou a doutrina do pecado original, segundo a qual Deus é infinitamente bom e misericordioso, e o mal só existe por causa do próprio homem, que foi expulso do Éden e agora luta para retornar a sua condição original.

Wiener diz que a ciência (ou a relação entre o homem e a natureza) corresponde à luta contra a irracionalidade do diabo agostiniano porque a natureza não inventa ardis para nos enganar e o ruído resulta de nossa própria ignorância; ao passo que a política (ou a relação dos homens entre si) representa um embate contra a irracionalidade do diabo maniqueu em que o ruído é utilizado para enganar o adversário (e para se enganar). Nessa perspectiva, há um ‘mal objetivo’, a força entrópica desagregadora do universo; e um ‘mal intersubjetivo’, a bestialidade humana, que corresponde ao ruído comunicacional.

Nas narrativas, o mal intersubjetivo é representado por um personagem e o mal objetivo por um tipo de impedimento (amoroso, moral, tecnológico).

## 2. Método: o mal narrativo

Para Greimas, nas narrativas alguém (O SUJEITO) deseja alcançar algo (O OBJETO DE VALOR) e é atrapalhado por algo/alguém (O ANTI SUJEITO). Este modelo simples permite entender o gênero (que tipo de objeto de valor) e a ideologia (a identidade do anti sujeito) da narrativa. No caso da gravidez, o diagnóstico da substância de expressão: a mãe é o actante sujeito; a futura criança, o objeto de

valor; e o anti sujeito, define o tipo de narrativa: gravidez de risco, gravidez indesejada, gravidez constrangedora. E, finalmente, a substância de conteúdo se refere aos elementos simbólicos e psicológicos da narrativa, aos ‘universais do imaginário’, que combinados de diferentes modos formam a “mensagem” da narrativa.

Greimas sugere a organização desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo. Este modelo consiste em definir quatro actantes e organizá-los em seis pares de opostos: duas relações de contradição; duas relações de contrariedade; e duas relações de complementaridade – entre os quatro elementos simbólicos principais da narrativa. Essas estruturas profundas seriam lógicas e acrônicas, formadas por relações de contradição, oposição e contraponto (o quadrado semiótico).

O texto O herói de duas faces (GOMES, 2016) estabelece um modelo:

Tabela 1: Quadrado Semiótico Narrativo do super-herói

Herói protagonista (Mito)	Antagonista (Ideologia combatida)
Leitor (Identidade cotidiana)	Universo Narrativo (Mídia)

Fonte: próprio autor

Os super-heróis são a representação dos mitos e arquétipos, mediados ideologicamente dentro da linguagem fragmentada e descontínua da mídia, em seus múltiplos suportes atuais. Há, portanto, quatro aspectos da mediação da identidade narrativa dos super-heróis: a psicanálise dos desejos inibidos do leitor (a representação da relação eu/outro através da dupla identidade); o conteúdo mítico e/ou

arquetípico do protagonismo; a linguagem fragmentada e repetitiva da mídia como narradora; e a dimensão ideológica do antagonismo. O mito precisa ser repaginado ideologicamente de acordo com o contexto social e os pactos de leitura; principalmente através de novos inimigos, mas também através de mudanças estéticas, narrativas e editoriais. Os inimigos geralmente representam antagonistas sociais, como o nazismo da Era do Ouro; os países socialistas nas Eras de Prata e Bronze; e o terrorismo e a corrupção, em suas diferentes versões, na atualidade.

O anti-sujeito narrativo é a representação de tudo que impede o sujeito de conquistar seu objeto de valor, não apenas quando estão encarnados em personagens: monstros, alienígenas, máquinas) mas também como formas de adversidade (doenças, catástrofes ambientais, dramas emocionais etc.). A arqueologia completa dos vilões de um universo narrativo, formado por milhares de histórias, desenha uma anatomia dos ruídos imaginativos, não apenas das coisas que tememos, mas de como e por que tememos, de qual papel o medo desempenha em nossas histórias e em nossas vidas.

### 3. Universo narrativo

Universo narrativo é um mundo ficcional em que acontece um determinado tipo de estórias. Ele é diferente do mero cenário, são os detalhes e o nível de consistência interna, o que permite a intertextualidade entre as estórias – que podem ser contadas por vários autores e por diferentes meios: romances, quadrinhos, filmes, programas de televisão, videogames e outros trabalhos criativos.

Há universos narrativos que são praticamente indistinguíveis do universo real, exceto pela presença dos personagens e acontecimentos inventados da narrativa. Outros são abertamente fantásticos, mas sempre guardam elementos simbólicos semelhantes à realidade para estabelecer analogias e inferências indiretas do leitor. A maioria dos universos narrativos são híbridos dos dois aspectos – a representação da realidade e a imaginação.

Homero, por exemplo, trata da relação entre a guerra de Troia (que foi real) e da vida dos deuses do Olimpo. Frank Baum descreve a terra de Oz como uma realidade alternativa à vida rural do Kansas. Um exemplo famoso de um universo narrativo literário é a saga *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, que cria línguas próprias para as diferentes ‘raças’ que compõem a narrativa. Outro, mais recente, é o universo narrativo audiovisual do filme *Avatar*, de James Cameron, que inventou todo um ecossistema biológico e a linguagem Na’vi para uma espécie alienígena.

Hoje praticamente todas as séries de TV desenvolvem seu próprio ‘universo’. E os escritores para cada série devem seguir um ‘cânion’: linhas do tempo, locais, características dos personagens etc. Os universos atuais são compartilhados, não apenas por autores, mas também pelo público, que produz narrativas em seu contexto.

O livro *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II* (GOMES, 2016a) discute cinco universos narrativos diferentes de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010) e *Alien vs Predador* (1979-2015). Tratava-se de mostrar como esses universos - com estórias na televisão, no cinema, nos livros e em

quadrinhos – serviram de laboratório para a transmediação das narrativas. O termo ‘narrativa transmídia’ foi elaborado por Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da audiência na elaboração da estória; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade narrativa; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes. Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmidiáticas na indústria de entretenimento, destacando os universos de Matrix e do seriado *Lost*<sup>1</sup>.

Talvez por ocuparem uma posição intermediária entre os universos narrativos literários e audiovisuais, talvez por sua periodicidade regular durante longos períodos de tempo, os universos narrativos das histórias em quadrinhos se desenvolveram de modo peculiar e pioneiro, gerando regras, elementos e procedimentos, que passaram a ser adotados pelos universos transmídia atuais: o crossover, o reboot, o multiverso.

*Crossover* é um evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos de universos narrativos diferentes, sem qualquer relação anterior passam a interagir em uma mesma estória. É comum que crossovers sejam realizados entre produtos de uma mesma empresa, mas também acontece de fãs produzirem narrativas misturando, sem autorização, os personagens de diferentes fran-

---

1. *Lost* utilizou vários recursos: minivídeos para celular com estórias rápidas que não passam na TV, perfis dos personagens na internet, *podcasts* (arquivos de áudio) semanais discutindo os episódios e entrevistando os atores, diretores, produtores e roteiristas da série, a *lostpédia* (uma enciclopédia wiki criada por fãs), e um site falso da empresa aérea *Oceanic Airlines*, supostamente responsável pelo desaparecimento dos personagens após um acidente.



quias: Sherlock Holmes e Drácula, Naruto e Dragon Ball, Liga da Justiça (da DC Comics) e os Vingadores (da Marvel)<sup>2</sup>.

*Multiverso* é um termo usado para descrever, na física quântica, o conjunto hipotético de universos possíveis, incluindo o universo em que vivemos. Na literatura, o multiverso é o ‘mundo dos sonhos’, o ‘reino mágico’, o ‘mundo espiritual’ – dimensões alternativas à realidade dentro do universo narrativo. O multiverso narrativo é um convite a aceitarmos que nossa realidade também tem dimensões alternativas reais e que a narrativa existe com relação à nossa vida. Hoje em dia, para representar o cotidiano, todos os universos narrativos são multiversais, combinando elementos ‘reais’ e simbólicos; e embutindo dimensões alternativas na representação do real.

*Reboot* (Continuidade retroativa) é a reinicialização do universo narrativo. Um reboot difere do remake e da prequela, que são mudanças consistentes com o cânone estabelecido<sup>3</sup>. O reboot é uma reestruturação geral dos arcos narrativos, que ‘salva’ alguns elementos do universo (personagens, locais e conceitos), mas ignora a continuidade das histórias anteriores, substituindo-a por um novo cânone.

---

2. Há um longo histórico de crossover entre DC e Marvel feito por fãs. Em 1976, foi publicado *Superman vs The Amazing Spider-Man*. O sucesso permitiu a criação de novos crossovers: *Batman x Hulk* (1981); *Teen Titans x X-Men* (1982); e *Darkseid x Galactus* (1995).

3. O remake se propõe a refazer um filme ou série de TV, mantendo personagens, eventos, ou mesmo toda a história. Uma prequela conta uma história inicial que não tenha sido encenada antes, sendo capaz de “corrigir” através do retcon, alguns aspectos até mesmo criar uma inconsistência com o histórico existente. Geralmente são realizadas pela mesma equipe criativa envolvida na continuidade.

## 4. niversos narrativos de quadrinhos

As histórias em quadrinhos – produtos síntese de uma indústria criativa que mistura autoria com estratégias de distribuição em escala industrial – tornaram o universo dos super-heróis um dos mais ricos e complexos campos de testes comunicacionais entre os diversos mercados de “contação de histórias”, tensionando de formas inovadoras e criativas o uso de ferramentas narrativas em sua intersecção entre objetivos estéticos com objetivos de mercado. Os quadrinhos têm explorado a estrutura narrativa como nenhum outro meio. Estas técnicas – que incluem coisas como arcos, crossovers, team-ups, reboots e múltiplos títulos “ligados” em séries maxi-story – vendem mais quadrinhos, mas no processo, eles podem estar desvendando caminhos para novas formas de contar histórias complexas. Os super-heróis dos comics interagem em seriados de tv, filmes de Hollywood, séries animadas para vídeo, games etc. Dentro desse contexto, é natural o desenvolvimento de ferramentas narrativas que gerenciem e vinculem coerentemente esse emaranhado de histórias e manifestações midiáticas, orquestrando mundos ficcionais e personagens a partir de uma série de dispositivos que se destinam a públicos, suportes e linguagem diferentes. Acrescente-se em complexidade o fato de que essa orquestração de conteúdos frequentemente deve ser planejada considerando-se as ações pontuais de marketing de cada editora/estúdio (MOSSMANN e BRANCO, 2012, p. 5).

O conflito entre muitos anos de serialização e a necessidade de coerência intertextual do mundo narrado, levou, nos quadrinhos, ao reboot de todo o universo narrativo da DC. A história *‘Flash of Two Worlds’* (em 1962) marca a primeira repaginação completa do universo DC. A partir dela, todos os heróis da editora na Era de Ouro e suas histórias passam a pertencer a um universo paralelo: a Terra

2. Os heróis foram duplicados em versões mais jovens, tiveram seus trajes redesenhados, diferenças entre histórias antigas foram resolvidas, a linha do tempo foi reestruturada<sup>4</sup>.

Em 1985, a DC Comics decidiu unificar todas as suas publicações sob um único universo narrativo coeso e compartilhado, através da história ‘Crise nas Infinitas Terras’, destruindo todas as ‘terras paralelas’ e encerrando a continuidade e estabelecendo uma nova, repaginando novamente os personagens da DC Comics e acabando com o conceito de ‘multiverso’<sup>5</sup>. Esse novo período foi batizado de “Os novos 52” e foi recentemente (em 2011) encerrado por um terceiro reboot, o *Renascimento*, em que os personagens retornam ao universo Era de Ouro acrescido de outras continuidades intertextuais.

Já o universo Marvel é totalmente multiversal e compartilhado, incluindo além de outros locais e dimensões alternativas (os heróis habitam a terra 616 ou terra primal), outras continuidades intertextuais<sup>6</sup> como o Esquadrão Supremo<sup>7</sup> e as revistas “E se”<sup>8</sup>. Seus Re-

---

4. Ver mais em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso\\_\(DC\\_Comics\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_(DC_Comics)) .

5. É possível, no site de fãs, conferir as cronologias antes da crise, depois da crise e a dos Novos 52.

6. Outras continuidades além da Terra-616: Alterniverse; Amalgam Comics; Dias de um Futuro Esquecido; Era do Apocalipse; Esquadrão Supremo; Exilados; Guardiões da Galáxia; Heróis Renascem; Marvel 2099; Marvel Age; Marvel Mangaverse; Marvel UK; MC2 (Marvel Comics 2); Novo Universo; E se?; Poder Supremo; Terra X; Ultimate Marvel; Ultraverso; What The--?!; Guerra Infinita; X-Men Adventures e X-Men: Evolution (baseadas em desenhos animados); X-Men: O Filme (adaptação dos filmes dos X-Men); Zumbiverso (Terra em que os Heróis são Zumbis); Marvel Apes (em que há versões símias dos heróis); e Terra MvC (terra dos Jogos “Marvel Vs Capcom”).

7. ‘Esquadrão Supremo’ é um grupo personagens de uma Terra paralela e que foram inspirados na Liga da Justiça da editora rival da Marvel, a DC Comics. ‘Poder Supremo’ é o nome da série editada pela Marvel Comics (de outubro de 2003 a outubro de 2005). No Brasil, foi

boots são específicos. O Homem-Aranha, por exemplo, passou por vários reboots sem que afetasse outros heróis. Thor, Hulk, Namor, os Defensores e os X-men já passaram por reboots específicos para serem adaptados para TV ou para cinema.

Em 2000, a Marvel fez um reboot total com a série *Ultimate Marvel* em todo seu multiverso; e, agora, em 2018, com a série de *Guer-ra Infinitas* nos quadrinhos e no cinema. No entanto, diferente dos reboots da concorrência, o universo original continuo sendo publicado como se as duas séries fossem universos paralelos. Também o arco atual, *All New All Different Marvel*, as histórias em quadrinhos voltam para o nº 1 mas o universo segue sua continuidade. Porém, muita coisa muda: Thor é uma mulher, o Capitão América é o Sam Wilson e a Miss Marvel é a inumana Kamala Khan.

## 5. Os vilões da DC

Os vilões do universo DC são bastante ligados a heróis específicos. Lex Luthor, *Braniac 5* e o duende *Mxyzptlk* são antagonistas específicos do Superman; Coringa, Pinguim e Mulher-gato são adversários particulares do Batman; e a Mulher Maravilha tanto tem inimigos mitológicos como Ares, o deus grego da guerra, quanto ‘históricos’ como o nazismo. Com a Liga da Justiça surgem também os grupos

---

publicada pela Panini Comics no título mensal “Marvel MAX”, edições #06 (fevereiro de 2004) até #43 (março de 2007), com algumas edições sem a publicação do grupo. Roteiro de J. Michael Straczynski e arte de Gary Frank.

8. As histórias *What If...* da Marvel mostram como seriam eventos e personagens caso eles acontecessem de outro modo. A primeira edição do gênero, datada de fevereiro de 1977, foi “O que aconteceria se o Homem-Aranha integrasse o Quarteto-Fantástico?”.

de super-vilões, reunindo inimigos que antes eram específicos (o esquadrão suicida, a liga da injustiça, a legião do mal). Há vários vilões-gêmeos dos heróis (como Bizarro e o Superman). E muitos heróis que se tornam vilões (Jason Todd, Hal Jordan).

Assim, uma arqueologia dos vilões da DC seria semelhante a uma arqueologia de seus super-heróis. Subdivididos em cósmicos/míticos (como o Apocalipse) e cotidianos (como o Duas-caras), haveria os vilões-monstro; os vilões-máquina; os vilões-deuses; de acordo com o totem adotado para simbolizar o self. Também seria importante saber o que cada um tem a oferecer (para ser combatido).

Tabela 2: Galeria de vilões da DC



**Lex Luthor** é um vilão super-humano, um homem “demasiadamente humano” diante do Superman que, além de ter superpoderes, é um alien moralmente exemplar. Em contrapartida, Luthor é mentiroso, covarde, egoísta; e principalmente: se acha superior e se sente mal diante da superioridade alheia. Nada mais humano que essa contradição diante da perfeição do outro. Lex Luthor representa a frustração e a revolta de não sermos o Superman.



**O Coringa** simboliza o caos diante da lei e da ordem, representadas pelo Batman? Essa explicação é válida para as conhecidas histórias (Miller, Moore) em que o palhaço desempenha o papel de archi-inimigo do homem-morcego, mas não se aplica a outras. O Batman tem uma galeria rica em vilões loucos, porém o antagonista que talvez melhor defina o protagonista seja *Ra's Al Ghul*, líder imortal da seita dos assassinos, que deseja purificar a humanidade.



**Mr. Mxyzptlk**<sup>9</sup> é um duende de poderes ilimitados da quinta dimensão e o único jeito de derrotá-lo é fazer com ele diga seu nome ao contrário. Portanto, de nada valem os superpoderes, a única forma de vencê-lo é através da astúcia. Ao contrário dos vilões do cotidiano, os vilões mágicos não desejam dinheiro ou poder material. A intenção de *Mxyzptlk* é se vingar e se divertir e fazer com que o homem de aço faça papel de bobo, desmoralizando-o.

---

9. Sua primeira aparição se deu em 21 de fevereiro de 1944, nas tiras diárias em preto-e-branco de *Superman*, escritas por Whitney Ellsworth e desenhadas por Wayne Boring. Foi reciclado várias vezes, chegando a aparecer nas séries de TV *Superboy*, *Louise & Clark* e *Smallville*.



**Flash Reverso**<sup>10</sup> é um exemplo de vilão duplicado do super-herói. Ele era o professor universitário Dr. Edward Clariss. Ele acreditou ter duplicado a fórmula que deu ao primeiro Flash (Jay Garrick) seus poderes. A comunidade científica o rejeitou e ele se tornou criminoso, usando uma versão sombria do uniforme de Era de Ouro. Flash reverso é um símbolo da sombra (do lado negativo) que todos temos e não conseguimos vencer.



**Imperiex**<sup>11</sup>, o “Devorador de Galáxias”, não é exatamente um vilão, mas um ser equivocado. Desde o começo dos tempos, ele destrói o universo e o recria de seus restos, tentando assim construir um universo novo e perfeito. Quando tenta destruir mais uma vez, todos os Heróis se unem em um grupo só para lutar contra e impedi-lo. Em um esforço conjunto, conseguem enviar Imperiox para bilhões de anos no passado, em um momento anterior ao Big Bang. Imperiox, então, percebe que a anomalia que precisava ser corrigida no universo, era ele próprio.

---

10. Surgiu na revista de *Flash* n. 139 (setembro de 1963), no Brasil na “Dimensão K” n. 6 (março de 1968). Depois foi revisto várias vezes, desempenhando um papel fundamental no reboot dos Novos 52.

11. Criado por Jeph Loeb e Ian Churchill em *Superman* #153, Imperiox é o maior antagonista da saga *Mundos em Guerra* (2001).



O **Antimonitor**<sup>12</sup>, contraparte de Anti-Matéria do Monitor, encarnação do Multiverso. Ele foi formado na gênese DC, quando o malthusiano Krona, provoca a separação do universo em várias dimensões (as terras 1, 2, 3 ...) e o universo Qward de Anti-matéria. O Antimonitor é um ser destruidor por natureza, ele apaga a realidade indiscriminadamente, sem nenhuma consciência moral. Na saga Crise nas Infinitas Terras, ele acorda de um longo sono com fome e quer apagar toda a criação, se alimentando do Multiverso. Os Vingadores só conseguem derrotá-lo graças ao super-vilão Darkseid.



**Nekron**<sup>13</sup> é a Entidade da Lanterna Negra e o Deus de toda a Tropa dos Lanternas Negros, governante da dimensão onde as almas dos mortos aguardam a aprovação final. Nekron é a própria personificação da morte. Na saga A Noite Mais Densa, Scar se rebela contra os outros Guardiões e abre um portal entre as dimensões, permitindo Nekron de ir o mundo dos vivos.

---

12. Anti-Monitor desempenha o papel de antagonista na minissérie *Crise nas Infinitas Terras* (1985). Mas, o personagem já existia como origem do mal nas versões anteriores do universo.

13. Nekron aparece em várias histórias (*Lanterna Verde* n° 20 – Panini, fevereiro de 2014; *Dimensão DC: Lanterna Verde* n° 29 e 30 – Panini, janeiro de 2011; *Liga da Justiça* n° 97 – Panini, dezembro de 2010), mas principalmente na saga *DC Deluxe: Lanterna Verde - A Noite Mais Densa* – Panini, outubro de 2017.





**Darkseid**<sup>14</sup> é o vilão máximo do universo DC, cujo o objetivo é achar a fórmula anti-vida, para poder suprimir o livre-arbítrio e controlar todos os seres do universo. É o psicopata cósmico universal, que crê que seu destino é governar o cosmo. Ele representa a violência pura, o desejo de controle absoluto, a vontade de poder de forçar todos a obedecer seus pensamentos sem perceber. Pode-se dizer que Darkseid é um vilão clássico ou um vilão síntese, em relação aos outros.

Fonte: próprio autor

## 6. Genesis DC

Krona, um Maltusiano, quis descobrir os segredos da própria criação do Universo. Construindo uma máquina para observar (o monitor), ele provocou uma explosão que gerou a duplicação do universo na dimensão da Anti-matéria de Qward, liberando uma onda de mal que corrompeu milhares de mundos.

Sentindo-se culpados pela catástrofe, os Maltusianos confinaram a Anti-matéria em um dispositivo lacrado, migraram para o planeta Ao (no centro do Multiverso) e se tornaram os Guardiões do Universo. Para impedir que a ordem se perdesse e que o universo entrasse

---

14. É o vilão mais poderoso do universo DC. Apareceu pela primeira vez em *Superman's Pal, Jimmy Olsen* #134 (novembro de 1970) se tornou um vilão recorrente tanto nos quadrinhos, quanto nas animações para TV (*Super Friends: The Legendary Super Powers Show*; *The Super Powers Team: Galactic Guardians*; *Superman/Batman: Apocalypse*; e *Justice League: War*) e mais recentemente no cinema (*Batman v Superman: Dawn of Justice*).

em puro caos, os Guardiões do Universo dividiram todo o universo em 3600 setores, e para cada um deles, foi criado um anel com o poder de realizar a imaginação. Cada anel foi entregue aos mais honestos, mais destemidos e de maior força de vontade, independente da raça ou do planeta de sua origem, formando assim a Tropa dos Lanternas Verdes.

Houve, então, um apocalipse dos antigos deuses e surgiram os novos planetas gerados a partir dos destroços dos antigos. Seus habitantes foram chamados de novos deuses. Um dos planetas formou uma raça de deuses bons e se chamou Nova Gênese. O outro mundo se chamou Apokolips e gerou uma nova raça de deuses malévolos. Foi em Apokolips que nasceu Darkseid, que logo se tornou o governador de todo o planeta e começou a desenvolver seu projeto de dominação do universo.

Para se ter noção das dimensões imaginárias do universo narrativo da DC e do projeto darkseidiano é preciso dizer existem 14 classes de seres<sup>15</sup>, do “acima de tudo/além” até a décima quarta classe em que estão os super-heróis e os super-vilões.

E para se ter noção das dimensões reais do design de universo da DC é preciso distinguir quatro elementos básicos dos universos narrativos: a) mapas geográficos<sup>16</sup>; b) a linha do tempo atual<sup>17</sup>; c) lista de personagens<sup>18</sup>; e d) sequencia histórica e editorial de arcos narrativos (séries de histórias) – coincidindo com o final da linha do tempo.

---

15. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista\\_de\\_seres\\_poderosos\\_do\\_Multiverso\\_DC](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_seres_poderosos_do_Multiverso_DC)

16. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_DC](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_DC)

17. [http://dcheroesrpg.wikia.com/wiki/Cronologia\\_do\\_Universo\\_DC\\_\(Novos\\_52\)](http://dcheroesrpg.wikia.com/wiki/Cronologia_do_Universo_DC_(Novos_52))

18. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Personagens\\_da\\_DC\\_Comics](https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Personagens_da_DC_Comics)

## 7. Apocalipse Marvel

O universo DC se formou pela somatória de narrativas individuais e foi buscando uma coesão intertextual interna; o universo Marvel, no sentido contrário, ‘cresce de dentro para fora’, agregando cada vez mais novas possibilidades e variações da armadura narrativa central. Outra diferença marcante é que enquanto o universo DC é mais voltado para relação entre passado e presente, reescrevendo várias vezes sua Genesis; o universo Marvel é voltado para a relação entre o presente e o futuro, o apocalipse. O Apocalipse é um elemento presente no universo narrativo de diversas culturas tradicionais. Ele não é um evento histórico, ele significa a “revelação” da eternidade. Para a antiga Índia e para a Pérsia, tratava-se de uma grande guerra entre os Devas e os Asuras, guerra essa que se estende até os nossos dias, uma guerra entre forças demoníacas e falanges angelicais ou ainda o ‘crepúsculo dos deuses’ em que o homem assume o comando de seu destino.

Nos universos narrativos dos quadrinhos *Ragnarök* (ou a batalha do final dos tempos) se desenvolve em diversas dimensões, em diferentes épocas e em vários locais do espaço-tempo. No multiverso Marvel, a narrativa geral das histórias caminha para uma apoteose trágica, centralizando uma única solução de muitas histórias e o começo de outras, um retorno a suas próprias origens em uma escala superior.

Antes do começo dos tempos existiam seis singularidades: Espaço, Mente, Realidade, Poder, Tempo e Alma. As singularidades foram transformadas em joias e passaram a controlar esses aspectos da existência.

Ao longo das histórias Marvel, as joias vão aparecendo. Os filmes *Thor: Mundo Sombrio* (2013) e *Thor: Ragnarok* (2017) mostram,

no ano de 2988 AC, a primeira batalha de Svartalfheim: Malekith lidera os Elfos Negros em uma tentativa de destruir os Nove Reinos usando o Éter (Pedra da Realidade). O exército de Asgard, liderado pelo pai de Odin, Bor, derrota Malekith e protege a joia. Odin domina os Nove Reinos e esconde a joia na Noruega onde é recuperada pelo Caveira Vermelha e os nazistas – nos filmes do Capitão América e dos Vingadores. O filme *Guardiões da Galáxia* (2014) mostra a história de outra joia. A exemplo das séries de histórias em quadrinhos, as narrativas cinematográficas vão se encaixando em torno do projeto de Thanos de reunir as joias para dominar o universo.

Vários vilões permeiam esse percurso até o apocalipse.

Tabela 3 – Galeria dos vilões Marvel



O **Caveira Vermelha** (Johann Schmidt)<sup>19</sup> é o principal vilão nazista da Marvel. Inimigo do Capitão América na segunda grande guerra, ele também renasce nos dias atuais (em 1965, segundo a linha do tempo em vigor). O personagem representa o ideal de controle militar através da tecnologia e da violência. No final da Guerras Infinitas, o Caveira Vermelha (com sua mente dentro de um androide) morre definitivamente em uma explosão. Sua filha acaba sendo pega pelo fogo e fica com o rosto queimado lembrando uma versão feminina de seu pai e assumindo seu lugar na organização HIDRA.

19. Personagem publicado pela primeira vez em *Captain America Comics #7* (outubro de 1941) pela Timely Comics, antecessora da Marvel. O vilão foi adaptado em outras mídias, incluindo séries de desenho animado, videogames e nos filmes *Captain America* (1990), *Captain America: The First Avenger* (2011) e *Avengers: Infinity War* (2018).



**Doutor Destino** (Victor von Doom)<sup>20</sup> sugere um antagonista representando a antiga URSS e o mundo socialista durante o período da Guerra Fria. Ele é Soberano da Latvéria, um país fictício do Leste Europeu e, ao contrário de outros soberanos, se preocupa com seu país. Versado tanto em magia quanto em tecnologia, Destino, assim como o Caveira Vermelha, se envolve com outros antagonistas universais e se desterritorializa, deixando de ser vilão local, tendo seu poder ampliado.



**O Rei do Crime** (Wilson Fisk)<sup>21</sup> representa a corrupção sistêmica da burocracia e das autoridades públicas pelo capital? Ele é o predador mais forte e violento, no topo da cadeia alimentar de uma vasta rede de aliados criminosos infiltrados na sociedade. É alguém que deve existir de fato. É um cargo/função mais do que um personagem. Um caso em que o mal intersubjetivo se soma ao mal objetivo, manifesto no contexto territorial do cotidiano.

---

20. Sua primeira aparição na revista Fantastic Four #5; e sua última no filme Quarteto Fantástico (2005).

21. Surgiu em The Amazing Spider-Man #50 (julho de 1967) e se tornou uma presença recorrente nas histórias do Homem-Aranha, do Demolidor e do Justiceiro – em quadrinhos, no cinema e na TV.



**Magneto** (Erik Magnus Lehnsherr)<sup>22</sup> é o líder dos mutantes rebeldes e rival telepático do Doutor Xavier nas sagas X-men. A narrativa trata diretamente do tema de exclusão social. Ele considera os mutantes, perseguidos e discriminados pela sociedade, uma raça de evolução superior aos seres humanos, um aperfeiçoamento genético. Em nome dos excluídos, ele deseja exterminar a humanidade e começar uma nova civilização. Ele é um vilão revolucionário, que não aceita o mundo como é e que deseja destruí-lo e modificá-lo.



**Loki**<sup>23</sup> representa o irmão invejoso. Alguém próximo, de quem você gosta, mas que, na verdade, te detesta e fará o possível para que você se dê mal. Sua relação com Thor lembra a do vilão Lex Luthor com Superman (a imperfeição contra o modelo inalcançável), tendo como agravante o fato de que agora se trata do filho legítimo de um pai adotivo. E Loki é bem mais astuto e inteligente do que o irmão ingênuo e meio bronco. Ele é o deus da trapaça e da mentira. É um vilão mítico e, na lenda de Thor, é responsável por sua morte pela serpente de Midgard – tema que é aproveitado de modo inteligente tanto pelos quadrinhos quanto pelo cinema.

---

22. Surgiu na revista *X-Men* Vol. 1, em 1963, sendo o primeiro vilão a ser enfrentado pelo grupo em todas as mídias em que as histórias foram adaptadas.

23. Loki Laufeyson é baseado no deus da trapaça da mitologia nórdica. Sendo criado adaptado para as histórias em quadrinhos pelos escritores Stan Lee e Larry Lieber, e pelo desenhista Jack Kirby. Ele fez sua primeira aparição oficial nas revistas da *Marvel Comics* em *Journey into Mystery* #85 (Outubro de 1962).



**Ultron-1**<sup>24</sup> foi construído pelo Dr. Hank Pym das empresas Stark para ser uma arma. Ele se tornou senciente e se rebelou. Também começou a melhorar o seu design, atualizando-se diversas vezes para se tornar o Ultron-5. O vilão representa o medo da autonomia das máquinas tornar o homem dependente de tecnologia, de tornar a vida mais mecânica e sem afeto, de termos nossa vida programada pelas máquinas e não o contrário.



**Galactus**<sup>25</sup> que personifica a destruição e escraviza o surfista como um batedor avançado dos mundos que deseja devorar, não é eticamente ‘mau’. Ele age assim porque é sua natureza ser o devorador de mundos. Ele foi o único sobrevivente da última contração do universo que luta para sobreviver até o fim da expansão cósmica iniciada pelo Big-Bang.

---

24 Criado por Roy Thomas e John Buscema em *Avengers* # 54 (julho de 1968). Teve reedições nos anos 70, 80, 90, 2000 e recentemente participou da saga *Aniquilação* e do filme *A era de Ultron* (2015).

25 Ele estreou em *Quarteto Fantástico* nº48 (1966) e teve diversas atualizações. Galactus é das entidades cósmicas dentro do universo Marvel que se comportam como deuses. Há também O Observador. Ele faz parte da raça alienígena que dedica a observar os acontecimentos do Universo e é terminantemente proibida de interferir no curso da história. Existem ainda Adam Warlock (que vive preso em uma anomalia em que o tempo se repete sempre); os irmãos gêmeos Infinito e Eternidade (dualidade masculino-feminina formada através das projeções da consciência de todos os seres vivos); entre outros.



**Thanos**<sup>26</sup> é o vilão máximo do apocalipse do universo Marvel, que consegue reunir as joias do infinito em uma luva, absorvendo todo seu poder e exterminando metade da população de todo universo. Tal feito chamou a atenção da própria Morte – de quem se enamorou e passou a cortejar.

Fonte: próprio autor

O design do universo Marvel também pode ser dimensionado a partir de quatro elementos básicos: a) mapas geográficos<sup>27</sup>; b) a linha do tempo atual<sup>28</sup>; c) lista de personagens<sup>29</sup>; e d) sequencia histórica e editorial de arcos narrativos<sup>30</sup>. Além de mais probabilístico e flexível (permitindo o gerenciamento de várias histórias em vários produtos diferentes simultaneamente), o multiverso Marvel tem uma arquitetura mais complexa, tem uma escala de tempo móvel<sup>31</sup>,

---

26. Personagem apareceu pela primeira vez em Iron Man #55 (fevereiro de 1973) e foi criado por Jim Starlin, que admitiu ter se inspirado em Darkseid na criação. Thanos aparece nos filmes: Os Vingadores (2012); Guardiões da Galáxia (2014) e Vingadores: Era de Ultron (2015); e é o antagonista principal em Vingadores: Guerra Infinita (2018) e em sua futura sequência, Vingadores 4 (2019).

27. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_Marvel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Marvel)

28. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_Cinematogr%C3%A1fico\\_Marvel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel)

29. [http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Marvel\\_Wiki:Lista\\_de\\_Personagens](http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Marvel_Wiki:Lista_de_Personagens)

30. <http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Categoria:Arcos>

31. [http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Gloss%C3%A1rio:Escala\\_de\\_Tempo\\_M%C3%B3vel](http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Gloss%C3%A1rio:Escala_de_Tempo_M%C3%B3vel)



é menor do ponto de vista espacial<sup>32</sup> e mais coletivo<sup>33</sup> do que o universo narrativo da DC.

A importância da descrição e da comparação dos modelos de universo da DC e da Marvel é enorme, não apenas do ponto de vista teórico (uma discussão de física quântica) e narrativo (eles representam formas diferentes de contar histórias: o modelo DC é fechado de multiplicidade interna; o modelo Marvel é aberto e sua pluralidade cresce para fora), mas, sobretudo, editorial – uma vez que toda indústria de entretenimento está se transmediatizando e adotando universos narrativos para organizar suas histórias em várias mídias. Além disso, o universo DC é mais tradicional (imitando os antigos universos tradicionais, voltado para o futuro) e o da Marvel é mais ‘moderno’ (são aventuras imprevisíveis, narrativas de risco, voltadas para o futuro). O design completo desses modelos de universos narrativos (incluindo os recursos de reboot, redcom, crossover etc.) são paradigmas para o planejamento de marketing das narrativas seriadas transmídias.

---

32. O Universo Marvel, ambientado em Nova Iorque, começou mais realista que o da DC, localizado em cidades fictícias como Gotham City e Metrópoles. Porém, em pouco tempo, a Marvel criou lugares imaginários e a DC passou a se referenciar geograficamente na realidade. Ambos universos também são formados por planetas reais e imaginários, como também de diferentes tipos de dimensões alternativas. O universo Marvel é mais múltiplo e menos extenso do que o a DC.

33. O Universo Marvel é composto por 17 grupos de super-heróis: Os Defensores; X-Men; Novos Mutantes; X-Factor; Excalibur; X-Force; Quarteto Fantástico; Inumanos; Vingadores; Vingadores da Costa Oeste; Jovens Vingadores; Tropa Alfa; Thunderbolts; Heróis de Aluguel; Guarda do Infinito; Os Supremos; e Guardiões da Galáxia

## Conclusão

Interessou-nos aqui desenhar a anatomia geral do ‘mal’, na origem e no desfecho da história de cada universo narrativo, estudando seus principais vilões.

Tabela 4 - Anatomia do mal representado

DC COMICS	MARVEL COMICS	MAL REPRESENTADO
Lex Luthor	Loki	Inveja, ciúme
Coringa e Mr. Mxyzptlk		Escárnio, vingança
Ra's Al Ghul	Magneto	Revolta, orgulho
Flash Reverso	Hulk Vermelho	Vaidade, sombra
Imperiex	Galactus	Gula, destruição
Darkseid	Thanos	Dominação, medo

Fonte: próprio autor

Com Lex Luthor e Loki, se problematiza a inveja e o sentimento de inferioridade. Com o Coringa e Mr. Mxyzptlk, discute-se a ridicularização do heroísmo. A diferença está em que os dois primeiros vilões são inferiores aos seus heróis, enquanto os palhaços se consideram superiores aos seus. São representações desproporcionais do mal.

O caso do Flash Reverso é o pavor da igualdade simétrica (um tema mitológico em várias culturas, bastante utilizado na ficção), mas também a representação da sombra, do lado negativo de si, da impossibilidade de vencer a si mesmo. Várias outras narrativas poderiam ser lembradas dessa forma de representação do mal intersubjetivo.

Dos vilões terrestres Doutor Destino, Magneto e Ra's Al Ghul são subversivos e perfeccionistas: desejam destruir a sociedade para reconstruí-lo. Doutor Destino representa o socialismo; Magneto, as minorias excluídas; e Ra's Al Ghul, que é imortal, simboliza o meio ambiente, a terra, o interesse da vida contra o da humanidade. O mal aqui é representado como uma vontade legítima de destruir e reconstruir o mundo, como uma violência justificada pela injustiça.

Já Imperiex, Galactus, Darkseid e Thanos querem destruir o universo para reconstruí-lo melhor. Os dois primeiros não são realmente maus, eles apenas se alimentam da energia das estrelas que devoram. O mal aqui é naturalizado. Temos medo de ser devorados, consumidos. É o mal por engano ou por acaso (o ruído subjetivo). Os protagonistas personificam o mal objetivo, a força entrópica e impessoal do universo, mas descobrem que não passam de mero 'mal intersubjetivo', de que a causa de destruição do universo é a própria existência. Pode-se dizer (repetindo a fórmula dos 'falsos heróis' de Propp<sup>34</sup>) que Imperiex e Galactus são 'falsos vilões'.

E Darkseid, Thanos e o Caveira Vermelha (entre outros) representam o desejo de dominação total de todos os mundos e dimensões, de abolir o livre-arbítrio como padrão universal e controlar a vida em todos os seus aspectos. São os vilões clássicos, em que o mal objetivo e intersubjetivo se integra de tal modo que não podemos diferenciá-los. Eles são encarnações do mal.

---

34. As funções narrativas que Vladímir Propp, na *Morfologia do conto maravilhoso*, atribui ao falso herói (1992, p. 128) são a partida para a demanda (assim como o próprio herói), a reação negativa às exigências do doador (ao passo que a reação do herói teria o traço positivo) e as pretensões mentirosas.

Os vilões são representações de nossos desafetos. É claro que ninguém é inteiramente bom ou mau, mas, nas narrativas dos quadrinhos (seguindo a tradição das narrativas épicas e de contos de fadas), a polarização moral entre os extremos é sempre acentuada de forma pedagógica e indireta, de modo que possamos participar da vitória dos protagonistas e, veladamente, aprender com a derrota dos antagonistas.

As causas de existência de antagonistas em nossas vidas e sonhos são diversas e complexas. Alguns, com inclinação para biologia, acreditam que a consciência moral (ou a distinção entre o bem e o mal) surgiu a partir do desenvolvimento de uma parte da memória filogenética da espécie humana, usada para distinguir as plantas venenosas das nutritivas. Outros, habitantes de um universo mais físico, pensam que o que se chama de mal (oposto à luz) é a força entrópica dos buracos negros. Outros ainda, voltados para o interior, acreditam que a natureza é perfeita e que o mal é um ruído subjetivo que nos impede de viver plenamente essa perfeição. São histórias das origens do mal e das causas ocultas de nosso antagonismo conosco mesmo (GOMES, 2017).

Somos seres miméticos, mimetizamos nossas histórias de outras. Um dia, seremos mimetizados também. Essa é nossa vida. Nossos sonhos são simulações de nossas vidas, de nossos medos e esperanças. As estruturas narrativas reduzem a complexidade dos sonhos a histórias que simulam a polaridade entre antagonismo e co-protagonismo, entre morte e amor, entre o passado e o futuro.

## Referências

- GOMES, Marcelo Bolshaw. *Devaneios da imaginação simbólica*. Natal: EDUFRN, 2017. <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24441>>
- \_\_\_\_\_. O herói das duas faces. *Revista 9ª Arte*. São Paulo: USP, vol. 5, n. 2, 2º semestre/2016. <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/198/230>>
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1976.
- \_\_\_\_\_. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker editores, 2002.
- GREIMAS, A. J e COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.
- GREIMAS, A. e FONTANILLE, J. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1993.
- MOSSMANN, Matheus Machado; BRANCO, Marsal Ávila Alves. A manutenção do multiuniverso ficcional dos quadrinhos através de recursos de distorção temporal ou como não matar o Batman? *RUA » Revista Universitária do Audiovisual*. Dossiê Animação e Arte Sequencial. UFSCAR, dezembro de 2012. <<http://www.rua.ufscar.br/a-manutencao-do-multiuniverso-ficcional-dos-quadrinhos-atraves-de-recursos-de-distorcao-temporal-ou-como-nao-matar-o-batman/>>
- PROPP, Vladímir. *Morfologia do conto*. Trad. Jaime Ferreira e Vítor Oliveira. Lisboa: Vega, 1992.
- RICOEUR, P. *A Simbólica do Mal*. Trad. Hugo Barros e Gonçalo Marcelo. Lisboa: Edições 70, 2013.

\_\_\_\_\_ *O Mal: um desafio à filosofia e à teologia*. Trad. Maria da Piedade Eça de Almeida. Campinas: Papirus, 1988.

WIENER, Norberto. *Cibernética e Sociedade*. São Paulo: Cultrix, 1954.