



Cara de Vilão: Um Breve Estudo do Personagem-Tipo do Vilão em “Os Crimes do Museu”¹

Janaina dos Santos GAMBA²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

O presente estudo tem por objetivo fazer uma breve análise acerca do personagem-tipo do Vilão, apontando algumas possíveis características físicas e psicológicas e sua inserção dentro de uma narrativa. Para tanto, será feita uma análise do filme *Os Crimes do Museu* (1933), dirigido por Michael Curtiz, com a finalidade de descobrir características recorrentes que possam ser consideradas inerentes a este personagem-tipo.

Palavras-chave cinema; horror; narrativa; personagem; vilão

1. Introdução

Assassinatos, tramas macabras, planos diabólicos, perversidade. Todos estes parecem os ingredientes-chave para a receita de um grande Vilão. Mas, o que torna um personagem qualquer, um Vilão? Quais seriam suas características? Movido por estas, e outras, inquietações este artigo surge com o objetivo de fazer uma breve análise acerca do personagem-tipo do Vilão, apontando algumas possíveis características físicas e psicológicas e sua inserção dentro de uma narrativa. Para tanto, será feita uma análise do filme *Os Crimes do Museu* (1933), dirigido por Michael Curtiz, com a finalidade de descobrir características recorrentes que possam ser consideradas inerentes a este personagem-tipo.

Paula Ludwig (2012), em sua dissertação, problematiza uma questão importante ao relatar o fato de não existirem referências teóricas o suficiente que deem embasamento a respeito do processo de criação desse personagem-tipo, tanto na dramaturgia, quanto nas artes cênicas. Ainda de acordo com a autora:

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Mestranda do Curso de Comunicação Social da FAMECOS – PUC RS. Bolsista CAPES I; e-mail: janaina.dos@terra.com.br



Tal fato pode estar relacionado à constatação de que o vilão se consolidou como personagem fortemente relacionada ao apelo popular. É interessante observar que sua configuração como personagem estereotipada, ressalta-se em obras artísticas cujo contexto de produção está relacionado a uma época em que literatura e teatro se estabeleceram como material de consumo para diferentes classes sociais, período de ênfase da dicotomia entre arte erudita e popular (*idem*, p. 10-11).

Deste modo, este trabalho se desenvolve com base em informações obtidas entre os mais diversos autores, e em outras que foram construídas graças à análise da obra escolhida. Necessário frisar que este estudo específico sobre o vilão se encontra em andamento, e que todas as informações podem ser consideradas de caráter provisório, posto que o trabalho possa sofrer diversas alterações ao longo do tempo de estudo dado à pesquisadora.

2. Antiguidade, Narratologia e Melodrama

A palavra Personagem, de acordo com Rute Miguel (2009), vem do latim *persona* (máscara) e do grego *prosopon* (rosto). Na Antiguidade, os atores entravam em cena usando máscaras, de modo a marcar a diferença entre ator e o papel que ele estava representando, isto é, seu personagem.

Segundo Beth Brait (1985), Aristóteles foi o primeiro a elaborar preocupações no que concerne ao personagem. Em sua *Poética*, ele estaria preocupado com a questão da *mimesis*, isto é, não somente da imitação ou reflexo do real através dos poemas, mas também ao que diz respeito à construção e ao processo criativo dessas obras. Deste modo, personagem seria, para o filósofo, reflexo lírico do humano e uma construção que obedeceria às leis da obra.

Dentro da Narratologia (o estudo das narrativas), o personagem (feminino ou masculino) é tido como a pessoa moral em ação dentro da história, o elemento dinâmico sobre o qual a história se desenrola. O personagem por si só, recriaria traços fundamentais de um indivíduo, ou traços selecionados pelo poeta/autor de acordo com seus critérios, como proposto por Aristóteles.

Personagens podem ser divididos em duas classes distintas: personagens-redondos e personagens-planos (cf.: Barbudo, 2009). O personagem-redondo possui profundidade e complexidade psicológicas que o transformam em personagem passível



de surpreender o espectador no decorrer da ação, evoluindo ao longo da mesma. Já o personagem-plano é construído em torno de uma única ideia ou qualidade, é estático e não evolui ao longo da ação. Contudo, nenhum personagem está apto para reunir em si todos os traços possíveis de serem encontrados em uma pessoa.

Mais especificamente, há o personagem-tipo, este, tipificado e mais individualizado. Personagens-tipo são caracterizados por serem construções feitas ao redor de uma única ideia ou qualidade. Neles, a aparência física e o gestual estão intimamente ligados à representação de valores morais (o herói, a donzela, o vilão, o mentor, etc). O personagem-tipo acaba por ser “aquele que poderia ser”, e não “aquele que é”, de fato. Para Richard Dyer (1999), o personagem-tipo acrescenta características recorrentes no mundo real. Entretanto, se estas características são universais e imutáveis, então se categorizam como arquétipos. Por outro lado, se são datadas e/ou inseridas especificamente dentro de um contexto sócio-histórico, então podem ser classificadas como tipos sociais, ou estereótipos. Deste modo, deve-se ter em mente que o Vilão é um arquétipo, e o bandido é um tipo social.

Vladimir Propp, em 1928, propôs sete classes de personagens, de acordo com a esfera de ação em que atuavam nesta divisão adaptada da proposta feita por Timón (1994, p. 91) e Prince (1983):

1. Esfera do Agressor ou Vilão: aquele que faz mal;
2. Esfera do Doador ou Provedor: aquele dá o objeto mágico ao herói;
3. Esfera do Auxiliar ou Ajudante: aquele que ajuda o herói durante o trajeto;
4. Esfera da Princesa (objeto de busca) e o Pai, que não necessariamente é o Rei;
5. Esfera do Mandador ou Mensageiro: aquele que manda;
6. Esfera do Herói: aquele que é perseguido ou vítima e;
7. Esfera do Falso-Herói: aquele que trai.

Nesta classificação, um personagem pode desempenhar estar presente em mais de uma esfera, e o mesmo papel pode ser desenvolvido por mais de um personagem.

O Vilão passa a ser um personagem recorrente no melodrama. O melodrama é o drama musical (melo-drama), recheado de situações violentas e exageradas. As peças melodramáticas são encontradas dentro do gênero dramático, tanto na literatura quanto



no teatro grego. Utilizam-se fartamente dos personagens-tipo, nos quais a quantidade de características e de emoções é limitada. O Melodrama nasceu no seio da Revolução Francesa, e foi durante muito tempo o reflexo artístico das carências sociais do público, este sempre ávido por tramas enredadas, cheias de surpresas e reviravoltas, e que defende a moralidade maniqueísta da luta do bem contra o mal. Nas peças melodramáticas, o Vilão não é somente o oponente do Herói, é também aquele que desenvolve o conflito. A perseguição ao Herói é o que desenvolve a ação dramática, fazendo do Vilão “um mal necessário”. A estrutura corrente do Melodrama se caracteriza pela ação carregada de dinamismo e tensão.

De acordo com Paula Ludwig (2012), acerca do nascimento do Melodrama no teatro francês, os espetáculos categorizados como melodramáticos não só alimentavam o espírito do povo dentro dos acontecimentos, como também, havia a possibilidade de os oprimidos terem, finalmente, a oportunidade de verem o bem triunfar sobre o mal. Uma das características maiores do Melodrama é o uso da pantomima, advinda do romantismo, que auxilia na tipificação dos personagens por possuírem *mise-en-scène* com movimentos, interpretação mímica e temática da perseguição.

O filme a ser analisado, *Os Crimes do Museu* (1933), com direção de Michael Curtiz, traz a estrutura clássica melodramática, como será visto mais adiante. A dicotomia de valores, personagens que se encaixam, num primeiro momento, na classificação de Propp, e o final que visa punir os personagens de má índole são algumas das características narratológicas que permitirão a análise da conduta do personagem-tipo do Vilão.

3. Cara de Vilão

A etimologia da palavra “Vilão” remete ao latim *Villanus*, habitante da *Villa*, um lugar de produção agrícola, ou área rural do Império Romano, isto é, a um camponês. Na Idade Média, o termo passa a ser utilizado em referência a um não-nobre. Na época do feudalismo, tratava-se de um descendente de livres camponeses, e que podia deixar o feudo a hora que quisesse. E, tratando-se de um não-nobre, o termo passou a ter um significado pejorativo.

Somado a isso, há o fato de que, com o passar do tempo, de acordo com C. S. Lewis (1990), o termo deixou de ter uso dentro da hierarquia social, e passou a ser atrelado à valores morais. Por exemplo, o vilão é a representação de uma baixa posição



social, e conseqüentemente, sua moral também seria baixa. O inverso também é válido, ao dizer que aquele que ocupa uma boa posição moral, é moralmente mais bem aceito [ex: o homem de nobre coração] (cf.: Lewis, 1990).

Entretanto, o que, basicamente, a partir do melodrama (e que servirá de apoio para outros gêneros), estrutura o personagem-tipo Vilão? A princípio, o Vilão caracteriza-se por sua oposição à virtude. São as mais diversas as caracterizações do mal nas artes, porém o Vilão é a personificação do mal puro, de tudo aquilo que é imoral e antiético. Levando-se em conta que a base do enredo melodramático é puramente maniqueísta, sem a maldade do Vilão, não há a definição da bondade do Herói.

Contudo, o que melhor caracteriza este personagem é a sua total falta de escrúpulos. No Melodrama, sua principal função, é o exercício da perseguição à vítima. O Vilão configura-se como uma figura opressora, cuja ambição movida pelos próprios interesses representa sempre o sacrifício alheio.

Seu *ethos* ajuda a entender sua conduta: sua falta de limites em função da razão das paixões e o vício são frutos apenas da má índole do indivíduo, da maldade pela maldade, não há fatores externos. O vilão é marcado em uma instância psicológica pela perversidade, pela paranoia e pela obsessão.

Tami D. Cowden (2011), propõe uma divisão de 16 categorias para personagens vilânicos – oito para personagens do sexo masculino, e outras oito para personagens do sexo feminino. Aqui, há o foco nas categorias propostas para personagens do sexo masculino, que são os predominantes na obra analisada.

De acordo com Cowden, as categorias para os arquétipos do vilão são:

- O Tirano: pode ser considerado como o déspota que quer poder a qualquer preço. Ele conquista impiedosamente, esmagando seus inimigos. Trata as pessoas como peões, e tem grande poder de destruição;
- O Bastardo: é o filho renegado e ressentido. Por não ter o que quer, ataca quem o rodeia. Suas obras são para efeito, com a finalidade de provocar ações de outros;
- O Demônio: é um ser carismático e encantador, que dá às pessoas o que ele pensa que elas merecem. Utiliza-se de seu carisma para levar as pessoas à sua própria destruição, além de descobrir as fraquezas morais das pessoas e usar isso a seu favor;



- O Traidor: é uma espécie de “agente duplo” ou “duas caras” que trai aquele que deposita mais confiança nele. Dificilmente levanta suspeita;
- O Pária: é o forasteiro solitário, desesperado pela sensação de pertencimento. Torturado e implacável, ele é frequentemente afastado dos demais, e sempre por bons motivos. Anseia por redenção, mas está disposto a sacrificar os outros para obtê-la;
- O Gênio do Mal: é o mentor malévolos, que gosta de mostrar sua inteligência superior. Despreza os seres inferiores intelectualmente, e gosta de jogos e quebra-cabeças elaborados;
- O Sádico: é selvagem, e utiliza a crueldade para fins próprios. Joga com a violência e a brutalidade psicológica, além de ser ousado e habilidoso;
- O Terrorista: é um cavaleiro negro, que possui um distorcido código de honra. É hipócrita, acredita nas suas próprias virtudes e julga aos outros através de um rígido código de leis. Para ele, o fim justifica o meio e a moralidade é inexistente.

Esta divisão poderá servir de grande auxílio frente à classificação dos personagens. Porém, num primeiro momento, se faz necessária a busca por uma compreensão psicológica, ou sócio-histórica da concepção da maldade.

4. A Marca da Maldade

Uma das grandes questões que assola a humanidade frente aos fatos ou notícias que barbarizam e deixam seus espectadores incrédulos, é a possibilidade de o homem ser capaz de portar uma grande carga de maldade. Partindo deste ponto, há aqui, uma breve catalogação de algumas ideias dadas acerca da concepção da maldade ao longo da história.

Freud acredita no ser humano a partir da concepção da natureza. Para ele, o ser humano seria constitutivo, nascendo com características inatas e instintivas, e que o homem já estaria determinado psicologicamente. Esta natureza humana está presente naquilo que ele chama de *Id*. O *Id* nada mais seria do que o *software psíquico* do sistema operacional da máquina humana, onde estariam contidas as informações primordiais do indivíduo, entre elas, o instinto. Como o *id* operaria sempre pelo sistema



de pulsão, estaria o tempo todo com a necessidade de satisfazer estas pulsões. As pulsões são as representantes psíquicas das excitações que emergem no psiquismo, e quando não satisfeitas, retornam por meio do recalque.

O homem estaria sempre com a necessidade de satisfazer o Id com suas necessidades básicas de sobrevivência, copulação, agressividade, etc, mas está constantemente sendo bombardeado por outro conceito proposto por Freud, o de Superego. O Superego é a instância moral da psique, que permite o controle do Id frente aos códigos morais. Id e Superego estariam em constante batalha, mediada por um terceiro conceito, denominado de Ego. O Ego é o que organiza o Id e o Superego para lidarem entre si, e também para lidarem com fatores externos e naturais próprios do ambiente onde o indivíduo está inserido.

De acordo com Gusmão (1998, p. 2):

Tudo o que o homem construiu – as artes, as ciências, suas instituições e a própria civilização – num contexto mais amplo, não passa de sublimações dos seus impulsos sexuais e agressivos. Neste sentido, pode-se afirmar que, sem as defesas é impossível a civilização, e que uma sociedade livre e sem necessidade de controle está fora de cogitação.

Partindo desse pressuposto, de acordo com Rial (2013), é possível crer que o Ego está lidando constantemente com a angústia, e que o ser humano é primitivo e agressivo por natureza, e deste modo, a necessidade do homem em se organizar em grupos ou em sociedades, se daria não pela necessidade gregária do ser humano, mas para o controle do Id e a perpetuação da espécie.

Já Callegaro (2010), ao estudar a obra de Tomás de Aquino, diz que este ao se deparar com a perfeição Divina, deparou-se, também, com o Mal. Para Aquino, Deus teria expressado Sua perfeição nas mais diferentes formas, e seria inegável que os seres criados por Ele manifestassem diferentes graus desta perfeição. Os homens ocupariam o topo da escala da perfeição de Deus, representando esta à Sua imagem e semelhança. Mais ainda, a criatura espiritual, na concepção cristã de Aquino, seria aquela ainda mais próxima deste primor, por manifestar a dignidade da natureza humana, que seria um valor em si mesmo. Quanto mais digna a natureza humana, mais próxima de Deus ela estaria e, ainda mais, deste requinte.

Entretanto, há também seres corruptíveis, que dariam preferência às criaturas, e preteririam a Deus. Nestes seres residiria a essência do Mal, que seria a deficiência de



um determinado grau de perfeição. O Mal, na teoria tomasiana, é a privação daquilo que deveria ser inerente a todos os seres, é a ausência do bem e da essência do ser humano. A Maldade teria várias faces nesta concepção, e estaria presente na fome, nas guerras, nas doenças e em tudo aquilo que corromperia o íntimo do ser humano. A tradição cristã deu o nome de Pecado a esta corrupção.

Segundo Francisco Pinheiro de Moura (2008), até o século III d.C., bem e mal trocavam de lado de acordo com as circunstâncias e as conveniências. Foi só a partir de então que o sacerdote persa Mani Haya (216-277 d.C.) criou a doutrina conhecida como “Maniqueísmo”. Esta doutrina parte do pressuposto de que há uma visão dualista radical no mundo, capitaneada, de um lado, pelas forças da luz (o bem), e de outro lado, pelas forças das trevas (o mal). Os reinos de Deus e do Demônio viviam separadamente. A partir do momento em que Lúcifer – por inveja – resolve investir contra o reino divino, Deus teria enviado suas tropas celestiais pelo nascimento do chamado “Homem Primordial”. Este acabou por perder a batalha inicial, e condenou a humanidade a carregar dentro de si um pouco de trevas. Deste modo, a libertação da alma dos engodos maléficos seria o principal problema a ser enfrentado. Entretanto, o maniqueísmo parece ter sido distorcido, e é visto por uma ótica simplificadora, que parece negar a existência de “um tom cinzento” na alma humana, ao propor o reducionismo dicotômico entre luz e sombra.

Georges Bataille, em seu *A Literatura e o Mal* (1989), traz diversos conceitos da maldade, baseados em inúmeros célebres escritores. Mas um conceito que, particularmente, chama a atenção é aquele que diz que o Mal estaria na “embriaguez divina” (p. 19), que não suporta a racionalidade. Para Bataille, o Bem estaria baseado na preocupação com o interesse comum que, de certa forma, levaria o indivíduo a se preocupar com o futuro. A Maldade seria a preferência pelo tempo presente. E essa, também, parece ser a metáfora para um conceito similar trazido por Stephen King (2012), no que diz respeito à cisão entre apolíneo (o intelecto, a nobreza moral, os cálculos, a retidão), e dionisíaco (prazer físico, hedonismo). Deste modo, é possível pensar acerca do Vilão como aquele unicamente preocupado com o aqui-e-agora, com a satisfação imediata de seus desejos, sem medição das consequências, de modo contrário aos atos encabeçados pelo Herói, que diversas vezes é tido como Mártir.

As concepções aqui foram dadas de forma breve e, até mesmo, superficial. E muitas outras concepções foram deixadas de fora, porém, estas serão de grande valia para a busca do entendimento comportamental do personagem Vilão.

5. Os Crimes do Museu

O filme estadunidense, de 1933, dirigido por Michael Curtiz já teve duas refilmagens, que ganharam títulos diferentes: *Museu de Cera* (1953), dirigido por André De Toth e *A Casa de Cera* (2005), dirigido por Jaume Collet-Serra. Durante muitas décadas, acreditou-se que essa primeira versão estivesse perdida, até que na década de 1960, Jack Warner encontrou uma cópia pessoal em sua casa. Este filme nunca ganhou o status de *Cult* e, nem mesmo nos dias de hoje, é uma obra celebrada. É estrelado por Lionel Atwill, Fay Wray e Glenda Farrell. Atwill tem a distinção de ser o único ator a aparecer em cinco de oito filmes de Frankenstein produzidos pela Universal entre 1931 e 1948. Fay Wray ficou célebre como “O grito de Hollywood”, ao protagonizar a mocinha de *King Kong* no mesmo ano de *Os Crimes do Museu*. E, finalmente, Glenda Farrell continuou a protagonizar o papel de repórter “matraqueira”, ao encarnar a personagem “Torchy Blane”, em pelo menos cinco filmes produzidos pela Warner³.

Os Crimes do Museu conta a história de Igor, um talentoso escultor, que possui um pequeno museu de figuras de cera em Londres. Joe Worth, seu sócio, preocupado com a iminente falência do negócio, resolve incendiar o lugar de modo a poder aproveitar a apólice de seguros, que prevê uma boa quantia em dinheiro em caso de incêndio.

Treze anos mais tarde (1933), Igor, aleijado devido aos ferimentos causados pelo incêndio, abre um novo museu na cidade de Nova York. Porém, coisas sinistras passam a acontecer: pessoas morrem subitamente, desaparecem, ou seus corpos passam a ser roubados do necrotério. Ao mesmo tempo, Florence Dempsey, uma atrapalhada repórter investigativa do *New York Express* passa a ligar os sinistros ocorridos com as estranhas figuras no museu (que se parecem todas com as pessoas mortas ou desaparecidas).

Devido ao jeito estranho de Igor, Florence resolve ir fundo em suas investigações – na iminência de perder seu emprego – e, também tendo que, por fim, salvar sua amiga Charlotte das garras de Igor e seus ajudantes, que iriam transformá-la em Marie Antoinette, a figura de cera preferida de Igor.

De fato, narratologicamente, o filme traz em si personagens bem estruturados de acordo com a classificação proposta por Vladimir Propp, em 1928. A esfera de ação em

³ Informações retiradas de respectivas páginas contendo biografias no *Internet Movie Database* (IMDB). Para maiores informações, consultar referências.



que cada personagem age, procura facilitar o entendimento de algumas de suas motivações. Porém, é preciso ir mais a fundo ainda, e levar em conta personagens secundários e terciários. Deste modo: Igor é o Agressor ou Vilão. Ele não mediu esforços para transformar seu museu em um imenso necrotério de cera, nem para enganar Charlotte e trancafiá-la em sua oficina, com o intuito de transformá-la em uma boneca de cera.

Os policiais são Doadores ou Provedores do Objeto Mágico ao Herói. São eles que auxiliam Florence na busca e doação de informações que a auxiliem com suas matérias. George Winton é o Auxiliar ou Ajudante de Florence, por sempre “dar uma mão” quando esta “sente cheiro de furo” e precisa ir atrás de informações. É namorado de Joan Gale, cujo corpo havia sido roubado do necrotério. Charlotte é a Princesa. É o objeto de busca tanto de Igor, que quer a todo custo transformá-la em Marie Antoinette, quanto de Ralph, seu namorado, que ao descobrir o plano maligno de seu patrão, vai, também, a todo custo querer salvá-la. Jim é o editor do *New York Express* e patrão de Florence. Ele é o Mandador ou Mensageiro, pois é aquele quem manda Florence “voltar com uma novidade, nem que seja uma receita nova de espaguete”, e faz com que a trama tenha seu pontapé inicial. Florence é a Heroína. Porém, ela não é nem a perseguida, nem a vítima. Ela é a personagem que parte na missão de descobrir o mistério que relaciona as vítimas com o museu de cera. Ralph é o namorado de Charlotte e um dos auxiliares de Igor no museu, que se encaixaria mais na esfera de ação do herói, também. Ele é o perseguido e a vítima no momento em que tenta salvar Charlotte da morte. E, finalmente, Joe Worth entra na esfera do Falso-Herói ou Traidor. Ele trai Ivan Igor ao incendiar o antigo museu de cera que ambos geriam como sócios em Londres, doze anos antes.

A caracterização também tem um papel crucial nesta divisão. As personagens são estereotipadas de acordo com o senso comum, e o estereótipo é um dos pilares do Melodrama. De acordo com Francisco Costa: “De fato, o figurino serve à narrativa ao ajudar a diferenciar (ou tornar semelhante) os personagens, e ajuda a identificar em que arquétipo (ou em que clichê) o personagem se encaixa (...)”, (2002, p.40).

Partindo de uma breve análise do figurino e a atuação dos três principais personagens: Florence usa vários acessórios (chapéus, cachecóis) em cores berrantes. Seu cabelo é louro e curto, no estilo *Chanel*, que lhe conferem um ar de atrevimento e frescor. A personagem é ousada, sagaz, fala muito rápido e tem *timing* para as piadas.



Charlotte é mais comportada, usando roupas de cores claras e de corte menos decotado (com exceção de uma cena, onde seus trajes são extremamente curtos. Porém, as atitudes da personagem são tão pueris, que o figurino se torna irrepreensível). É recatada, angelical, podendo ser caracterizada como a perfeita donzela. Por fim, Igor é o *gentleman* de gestos contidos, de cores cinzas e peças sóbrias, e depois de seu personagem ter passado a se ambientar em Nova York, seu rosto passa a não ter um grande número de expressões.

Sobre o enfoque no papel do vilão, Alvetti e Hummell (2007, p. 257), dizem que:

A invocação de um inimigo tem sido tema do imaginário social desde a literatura até os jogos eletrônicos. A invocação de um inimigo comum se torna ainda mais atraente quando se resgata deste imaginário a trama que conquista a atenção, a emoção e o coração do indivíduo, partindo da disputa entre o bem e o mal; o belo e o feio; o herói e o vilão.

De acordo com as categorias de vilão propostas por Tami Cowen (2011), o vilão Igor, seria multifacetado ao reunir em si algumas possíveis características: é o Tirano que quer poder alcançar seus objetivos a qualquer preço. É o Sádico, porque usa de crueldade (como querer transformar Charlotte em um boneco de cera com ela ainda viva) para obter fins próprios. É o Terrorista, pois para ele o fim justificaria os meios (Charlotte seria linda para sempre, se ela o deixasse transformá-la em Marie Antoinette. E Joe foi morto, e por ele transformado em um boneco de cera, deste modo, tendo o fim que mereceu).

Porém, antes de tudo, o filme abre espaço para que o espectador possa enxergar Igor também como uma vítima. Em Londres, doze anos antes, Igor teria a possibilidade de mostrar seu trabalho para a Academia Real. Mas, Joe Worth destruiu o sonho (e o corpo) de Igor por ganância. Dois pontos específicos da trama abrem este espaço para a reflexão. O primeiro, logo ao começo do filme em que Joe tenta convencer Igor de que o Museu de Cera foi, na verdade, uma péssima ideia, e que o Museu de West End (bairro londrino) traz mais público, por mostrar eternizados em cera diversos crimes: Jack, O Estripador; o Açougueiro Louco; o Barbeiro de Fleet Street. Ao que Igor responde: “Que façam bom proveito! Imortalizar bandidos é celebrar o crime!”. O segundo, mais ao final do filme, quando Charlotte, ao descobrir que o rosto de Igor era, na verdade, um molde de cera, se apavora pela figura deformada por trás da máscara e afirma a plenos pulmões que ele é um monstro. Ao que segue parte do diálogo:



Igor: Marie Anoinette, não diga isso!

Charlotte, de novo: *Seu monstro!*

Igor: Não! Houve um monstro! Pode ter certeza de que houve! E foi ele que fez isto comigo! [Igor mostra as mãos deformadas pelas queimaduras sofridas]. Você! Você fez isto! [Igor aponta para a caixa onde está o corpo já encerado de Joe Worth].

Nestes momentos, o espectador tem aberta a brecha para um possível questionamento frente à atitude dos personagens Igor e Joe Worth: quem é, de fato, o vilão? Seria Joe Worth, um homem ganancioso e inescrupuloso, que não se importa em sacrificar não só o trabalho de uma vida, como a própria vida do amigo (lembrando que, em Nova York, Worth tornou-se contrabandista de bebidas quando a lei seca ainda imperava nos Estados Unidos, fato que talvez venha a reforçar a má índole deste personagem)? Ou, seria Igor, que passa os anos subsequentes ao incêndio treinando seus assistentes, matando, roubando e embalsamando corpos para que, quem sabe um dia, pudesse reviver aquilo que lhe foi tomado à força?

Para ambos estes personagens, os fins justificariam os meios. Mas, há que se levar em conta que a atitude de um foi alimentada pela atitude de outro. Ou, Worth despertou em Igor, que era, a princípio, uma vítima, seu pior lado, e o levou a cometer crimes para alcançar seus objetivos.

A dualidade é inquestionável. A acepção do dualismo moral proposto pelo cristianismo no Ocidente não abre espaço para o dicotômico. De acordo com Danielle Ramos Brasiliense (2009, p. 5 – 6): “Pensamos isso mediante a ideia de que o senso comum enquadra as realidades ambíguas que nos cercam: monstros são absolutamente maus, e heróis são completamente bons”. E aqui se pode pensar acerca das ideias de concepção da maldade expostas anteriormente. Seria a maldade inerente ao ser humano, como proposto por Freud? Seria um afastamento da perfeição de Deus, como dito por Tomás de Aquino? Teria o Mal a possibilidade de ser um resquício da batalha perdida pelo Homem Primordial contra as trevas como sugere a doutrina Maniqueísta? Ou, a alma humana está em constante luta interior travada entre a razão e o prazer, como sugere a dicotomia entre Apolo e Dioniso? Só se pode afirmar que todas estas ambiguidades e sugestões desestabilizam a chegada a uma resposta concreta.



6. Considerações Provisórias

Aqui houve a tentativa de elencar todos os processos de construção do personagem-tipo do Vilão em um filme produzido durante a década de 1930 em Hollywood, que seguiu passos que foram desde a inserção do personagem numa estrutura melodramática, a concepção de maldade sugerida por diferentes teóricos e os aspectos comportamentais dos personagens Igor e Joe no filme.

O que se pode afirmar a partir desse estudo prévio é que representações são processos construídos no âmbito cultural. Na sociedade, há o imperativo da necessidade da classificação das coisas, de modo a manter a ordem. E, uma vez em que esta classificação se mostra “falha”, ou passível de se encontrar em diferentes categorias, perde-se a estrutura da ordem, e essa abre espaço para mais de uma possível interpretação.

O monstruoso é tido como estrangeiro aos olhos da razão moral. Porém, ao passo em que se sugere a possibilidade de bifurcações e também, identificações de como o monstro pode fazer parte do ser humano, ou de como o ser humano pode, pelos mais diferentes motivos, ser capaz de cometer atos monstruosos, o monstro passa a ser o estrangeiro habitante de todos.

Referências bibliográficas

ALVETTI, Celina. HUMMELL, Rosita. **Apontamentos sobre a Imagem da Vilania: Uma Leitura do Horário Nobre.** In: Rev. Est. Comum. Curitiba, setembro – dezembro de 2007, v. 8, Nº 17, p. 255 – 261.

ATWILL, Lionel. **Biography.** Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0041172/?ref=tt_cl_tl>. Acesso em 30 out. 2013.

BARBUDO, Maria Isabel. **Personagem Plana.** E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em:

<
http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=365&Itemid=2>. Acesso em 30 out. 2013.

_____. **Personagem Redonda.** E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em:

<
http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=366&Itemid=2>. Acesso em 30 out. 2013.



BATAILLE, Georges. **A Literatura e o Mal**. Porto Alegre: L&PM, 1989.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRASILIENSE, Danielle Ramos. **Os Sentidos Midiáticos da Ordem e da Monstruosidade em Dexter**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-Compós, Brasília, v. 12, set./dez. de 2009, Nº 3, p. 1 – 17.

CALLEGARO, Ronaldo. **A Doutrina do Mal em Santo Tomás de Aquino**. In: 5º Encontro de Pesquisa na Graduação em Filosofia da Unesp. Marília, SP, v. 3, 2010, Nº 10, p. 66 – 75.

COSTA, Francisco Araujo da. **O Figurino como Elemento Essencial da Narrativa**. In: Sessões do Imaginário. Revista Famecos, Porto Alegre, agosto de 2002, Nº 8, p. 38 – 41.

COWEN, Tami D. **The Sixteen Villain Archetypes**. 2011. Disponível em: <<http://www.tamicowden.com/villains.htm>> Acesso em 05 ago. 2013.

DYER, Richard. **The Role of Stereotypes**. In: MARRIS, Paul. THORNHAM, Sue. *Media Studies: A Reader*, 2nd edition, Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2009. <<http://thowe.pbworks.com/f/dyer.on.sterotypes.pdf>> Acesso em 30 out. 2013.

GUSMÃO, Sônia Maria Lima de. **A natureza humana segundo Freud e Rogers**. *Grupo ser*, João Pessoa, out. 1998. Disponível em <<http://gruposerbh.com.br/textos/artigos/artigo22.pdf>> Acesso em 30 out. 2013.

FARRELL, Glenda. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0268225/?ref=tt_cl_tl>. Acesso em 30 out. 2013.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

LEWIS, C. S. **Studies In Words**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990. Disponível em: <http://books.google.com/books/about/Studies_in_words.html?id=Siem4vFffHcC>. Acesso em 30 out. 2013.

LUDWIG, Paula Fernanda. **Como Se Cria Um Vilão? Rumores e Intrigas Entre Teatro e Literatura – Do Melodrama à Dramaturgia Brasileira no Século XIX**. 2012. 122 f. Dissertação. (Mestrado em Letras). Santa Maria, RS: Universidade Federal de Santa Maria, 2012.



MIGUEL, Rute. **Personagem Plana**. E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em:

<

http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=364&Itemid=2> Acesso em 31 out. 2013.

MOURA, Francisco Pinheiro de. **Luzes e Sombras – Projeções do Bem e do Mal na Tela do Cinema**. In: XXCI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, RN: 2008. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1377-1.pdf>>

Acesso em 30 out. 2013.

Os Crimes do Museu (Mystery of the wax museum). Direção: Michael Curtiz. Intérpretes: Lionell Atwill, Fay Wray, Glenda Farrell. Warner Bros., Vitaphone Corporation, 1933. 1 DVD. (77min.). Som. Colorido.

PRINCE, Gerard. **Narratologia**. Tradução de José Fernandes da Silva. Goiânia, 2009. Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/19242793/NARRATOLOGIA>>. Acesso em 31 out. 2013.

RIAL, Gregory. **A Natureza Humana em Freud e Rogers: Maldade ou Bondade Original**. Mariana, Minas Gerais, 19 de agosto de 2013. Disponível em < <http://silentoetspes.wordpress.com/2013/08/19/a-natureza-humana-em-freud-e-rogers-maldade-ou-bondade-original/>> Acesso em 30 out. 2013.

TIMÓN, Vicente Peña. **El Programa Narrativo como Expresión del Valor Constitutivo del Relato en el Spot Publicitario Audiovisual**. Tese. 338 f. (Faculdade de Ciências da Informação) Departamento de Comunicação Audiovisual e Publicidade II. Madrid, Espanha: Universidad Complutense de Madrid, 1994.

WRAY, Fay. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0942039/?ref=tt_cl_t2>. Acesso em 30 out. 2013.