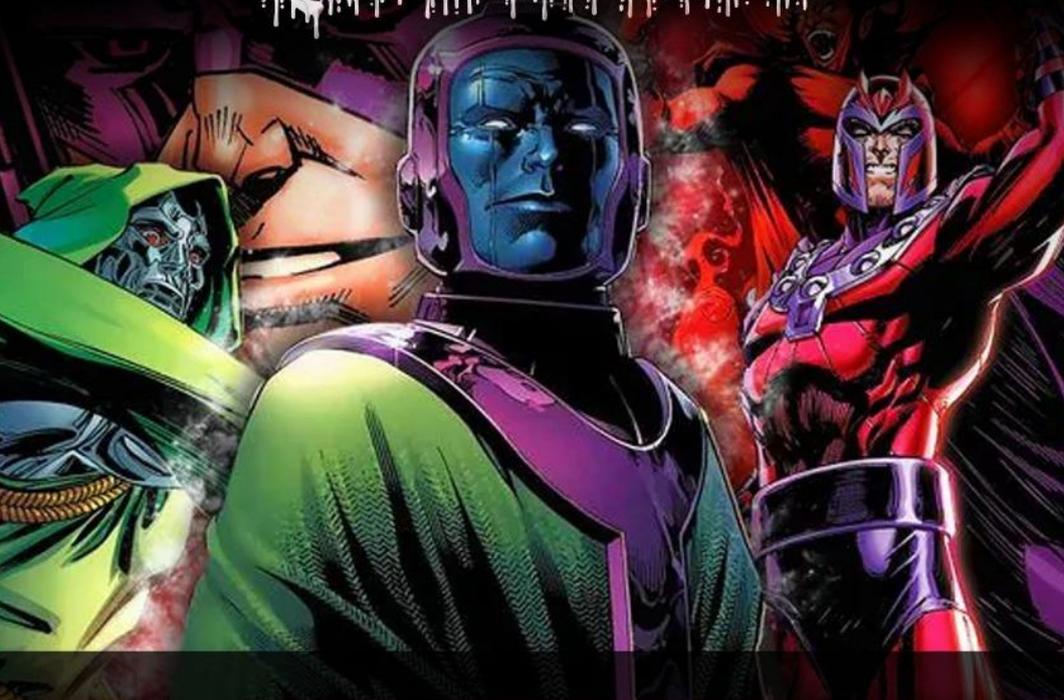


**NOTAS SOBRE**  
**A PSICOLOGIA**  
**DOS**  
**SUPER-VILÕES DOS**  
**QUADRINHOS**



**DR. SÉRGIO RODRIGUES DE SOUZA**

NOTAS SOBRE

A PSICOLOGIA  
DOS  
SUPER-VILÕES DOS  
QUADRINHOS



DR. SÉRGIO RODRIGUES DE SOUZA

**2022 – Editora Unigala**

[www.unigala.com.br](http://www.unigala.com.br)  
editoraunigala@gmail.com

**Autor**

Sérgio Rodrigues de Souza

**Editor Chefe:** Jader Luís da Silveira

**Editoração e Arte:** Resiane Paula da Silveira

**Imagens, Arte e Capa:** Freepik/Uniesmero

**Revisão:** O Autor

**Conselho Editorial**

Ma. Tiaty Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Ma. Jaciara Pinheiro de Souza, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Dra. Náyra de Oliveira Frederico Pinto, Universidade Federal do Ceará, UFC

Ma. Emile Ivana Fernandes Santos Costa, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Me. Rudvan Cicotti Alves de Jesus, Universidade Federal de Sergipe, UFS

Me. Heder Junior dos Santos, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP

Ma. Dayane Cristina Guarnieri, Universidade Estadual de Londrina, UEL

Me. Dirceu Manoel de Almeida Junior, Universidade de Brasília, UnB

Ma. Cinara Rejane Viana Oliveira, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Esp. Jader Luís da Silveira, Grupo MultiAtual Educacional

Esp. Resiane Paula da Silveira, Secretaria Municipal de Educação de Formiga, SMEF

Sr. Victor Matheus Marinho Dutra, Universidade do Estado do Pará, UEPA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S729n Souza, Sérgio Rodrigues de  
Notas sobre a Psicologia dos Super-Vilões dos Quadrinhos /  
Sérgio Rodrigues de Souza. – Formiga (MG): Editora Unigala,  
2022. 58 p. : il.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-85101-03-5

DOI: 10.5281/zenodo.7226890

1. Psicologia. 2. Super-Vilões. 3. Quadrinhos. 4. Literatura. I.  
Souza, Sérgio Rodrigues de. II. Título.

CDD: 808.8

CDU: 82-5

*Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.*

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora Unigala

CNPJ: 35.335.163/0001-00

Telefone: +55 (37) 99855-6001

[www.unigala.com.br](http://www.unigala.com.br)

[editoraunigala@gmail.com](mailto:editoraunigala@gmail.com)

Formiga - MG

Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

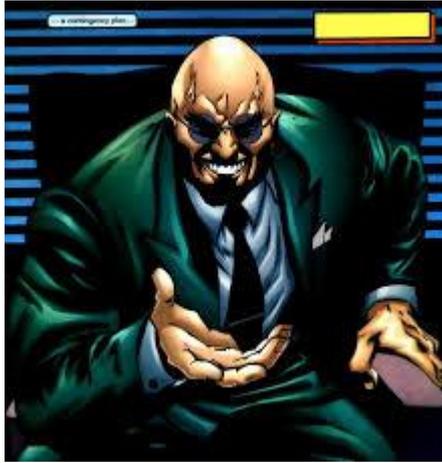
Acesse a obra originalmente publicada em:

<https://www.unigala.com.br/2022/10/notas-sobre-psicologia-dos-super-viloes.html>



*Notas sobre a Psicologia dos Super-Vilões dos Quadrinhos*

NOTAS SOBRE  
**A PSICOLOGIA DOS  
SUPER-VILÕES DOS  
QUADRINHOS**



**DR. SÉRGIO RODRIGUES DE SOUZA**

“A arte é o espelho da vida que mostra aos homens capazes de emoção as forças e as fraquezas da alma, as consequências nefastas de suas exaltações imaginativas, com o objetivo de obter a catarse, a elevação acima da vaidade culposa” (DIEL, P., 1971, p. 99).

## **NOTAS SOBRE A PSICOLOGIA DOS SUPER-VILÕES DOS QUADRINHOS**

Desde a Antiguidade, muito tem-se discutido acerca da psicologia de alguns indivíduos excepcionais e, esta discussão é sempre dirigida sob um formato singular, onde se pretende revelar ou desvelar como estes seres distintos pensam, como atuam e porque assim o fazem; o que motiva seus comportamentos singulares. Isto soa de forma tão subjetiva que parece ser nada mais que uma forma prescrita de se tentar determinar como estes seres escolhidos pela natureza para destoar de todo o resto e condenados, pela sociedade, na qual residem, a terminarem tratados como criaturas rebeldes, inovadores, ousados, delinquentes e alguns outros vitupérios mais dirigidos a eles.

Começa-se aí, a ignorância de um grupo que, já por não conhecer a psicologia e suas vertentes epistemológicas, considerou-se como sendo capaz de ler pensamentos e decifrá-los, como que por clarividência e, de outra parte tem-se aqueles que acreditam saber alguma coisa, porque vivem a ler revistas que se supõem tratar do assunto. Por último, têm-se indivíduos raros na sociedade que dominam a técnica de análise e de interpretação do comportamento dos objetos e busca-se compreender as verdades, os excessos, os elementos e os componentes que permanecem ocultos e que os conduzem a moverem-se em determinada direção.

Quando se fala, em ciências, acerca de psicologia do objeto, esta expressão não soa de modo isolado do contexto e mesmo que se procure isolar o objeto a ser decifrado de seu espaço, a fim de que se possa dessecá-lo, não se pode perder de vista que ele só é o que é e expressa-se como tal quando imerso em meio a um grupo com o qual se identifica e vinculado a determinados elementos de pressão e que são

estes preceitos singulares que ajudam, de uma maneira muito singular, a moldar suas características psicológicas e que ajudam a determinar o seu perfil.

Este é o primeiro desafio posto sobre o estudo da psicologia dos Super-Vilões, porque, para se compreender a psicologia de um Super-Vilão, há que compreender a mente de um super-herói, que não é nada mais que uma mente perturbada ao extremo, não diretamente pelo trauma a que foi submetido, mas pela incapacidade de externar o que oprime seu espírito e sua existência. É neste sentido que surgem os grandes vilões, tão ou mais poderosos que os grandes heróis e, *ato contínuo*, invejam seus inimigos pelo fato de eles saberem como conviver em paz e harmonia com toda a dor que os corrói, esta provocada pelo conflito espiritual.

Em muito pouco tempo, esta inveja é convertida em obsessão, como se, não sendo possível atingir o mesmo nível de excelência do seu adversário, seja possível tornar-se ele, porque assim todo o seu sentimento de impotência ante a vida e a existência desaparecerá. Isto já permite uma aproximação do que representa o mundo psicológico do Vilão, que é o mais extremo da esquizofrenia paranóica, onde existe toda uma condição de transferência psíquica potencial de sua vida para o outro, que é ninguém menos que seu inimigo declarado e nisto, espera-se a ocorrência de uma transmutação psíquica completa.

Em vários momentos distintos das histórias em quadrinhos isto ocorreu; mas, os casos mais emblemáticos são quando Kraven, O Caçador, sente a necessidade de colocar-se na pele da única presa que jamais conseguiu capturar, o Espetacular Homem-Aranha. Utilizando uma tática diferenciada, ele consegue o seu intento e, tão logo apoderou-se da condição desejada, que era a de estar na

pele de sua preza, porém, agora com um diferencial mais abrupto, porque tornou-se literalmente ele; era, a partir daquele momento, o Amigão da Vizinhança. Assumindo a identidade de seu rival indomado saiu pela cidade a combater o mal, como se fosse o Herói Escarlate e Azul; no entanto, sob um uniforme negro. A sensação de paz que experimentou, de poder, de reconhecimento, mesmo que suas atitudes tenham levado tensão e medo àqueles a quem prestou auxílio, mas ele salvara pessoas da maldade de outros e aquela sensação incompreensível, de utilidade, sem desejar nada em troca o faz aproximar-se de uma compreensão do que sente e pensa seu adversário e mesmo como é visto pela população, em que sua presença não desperta para o medo, mas produz um estado de alívio e de segurança que encantam, que inebria o espírito.

Outro caso mais interessante é quando Lex Luthor, na ausência de Clark, assume o manto do Superman, alegando ser ele, o verdadeiro e único Homem-de-Aço. No caso de Luthor, a patologia é mais direta e clara, porque deseja ter a mesma carga de valorização auferida ao Azulão para si. Como não pode concorrer com ele neste quesito, toma o seu lugar, tornando-se ele mesmo o Superman.

Um Super-Vilão será sempre uma figura capaz de tirar o Super-Herói de seu repouso e não é por alteridade, coisa que o primeiro sabe muito bem, fazendo questão de expor toda vez que se encontram em meio às batalhas, aparentemente pelo domínio/salvação da humanidade, o que é algo ridículo quando se coloca sob uma lente capaz de proporcionar uma leitura fina do que se passa na cabeça de ambos e o que os fazem ir além da simples luta de egos, para a satisfação plena de seus egos, aparentemente... tão distintos.

O Vilão vive preso em um mundo psíquico onde a sua força não consegue satisfazer a seus próprios intentos de felicidade e auto realização, porque sua economia psíquica é deficiente desde a mais tenra infância, em que não se via como sendo desejado por aqueles que deveriam cuidar de si. A ausência de reconhecimento da figura paterna é outro ponto causador de estressor e, no momento em que se depara com uma figura que expressa uma força idílica e que o leva à sério, mesmo em meio aos combates, sente-se que, de alguma forma está sendo valorizado por um alguém que poderá ocupar o espaço vazio deixado em sua história pessoal e como as experiências que conhece com relação ao pai são marcadas por violências de todo o tipo, não se espanta se o seu substituto utilize os mesmos métodos, com a sutil diferença de que vai rivalizar à altura, mostrando-lhe que é também um homem.

O mesmo objeto que odeia em público é aquele a quem mais dedica amor, quando no particular. O Vilão sabe bem que o Herói necessita dele, não para ser admirado, porque isto pouco lhe importa, o que lhe interessa, de fato, é conferir sentido à vida do seu rival, porque na mesma proporção, a sua passa a ter um sentido absoluto.

Nisto, tem-se que sua atitude é algo como uma compensação às avessas pelo que faltou a ele e que acredita que, ao ver alguém que, como ele, também é um solitário, de espírito vazio, sem muitos amigos e com uma vida [quase] sem sentido, porque não oferecer-lhe um motivo real para que possa continuar a sua jornada? O valor que credita a seu adversário é uma transferência que espera vê-la refletida em uma contratransferência absoluta, mesmo que seja na forma de um amor patológico; no entanto, o que ele oferece é somente pathológico e quando isto ocorre, entende, de maneira veemente, que seu adorado amigo

está necessitando de ajuda e tanto quanto ele, persiste vivendo em uma realidade que não o compreende e ele, na mesma proporção, luta para compreendê-la, não obtendo sucesso.

É esta complexa confusão de línguas que leva os vilões a buscarem um ponto forte em suas vidas e a que encontram e que ainda podem confiar são os Super-Heróis, porque mesmo que vivam a apanhar destes, as suas interpretações são produzidas a partir do que convém compreender como afeto recíproco por ele ter transformado a vida sem sentido de seu [*suposto*] rival em algo que vale a pena todo o seu esforço, oferecendo-lhe alguém a quem possa dedicar suas noites e suas manhãs e todos os seus dias, porque é assim que funciona, onde a obsessão do Vilão pelo Herói é invertida e este último é quem passa a preocupar-se com o primeiro, sob a desculpa de sua missão sagrada de que precisa proteger a humanidade do Mal que nunca dorme.

Em troca deste amor patológico e paradoxal, o Vilão busca transformar a imagem do Herói em uma referência de Super-Herói, em que somente ele pode resolver os desafios postos, como quando sequestra grupos de pessoas e exige a presença de determinada figura, não servindo qualquer outra, chegando mesmo a matar ou a ferir violentamente quem desafie sua colocação. Ele age de forma tão abrupta, porque este que ousa não concordar com suas condições está tentando, com sua atitude, obscurecer seu objeto de amor e, isto não é perdoado. Existe nestas situações particulares e, por vezes, singulares, o interesse de exaltar o Herói ou de desmoralizá-lo ante o público, tornando-o um igual a si, através de um experimento de psicologia social, bastante perverso.

Esta é uma característica muito marcante dos Super-Vilões, em que o seu conhecimento de Psicologia Social supera o de muitos Psicólogos Sociais com doutorado e como não possuem nenhum limite ético, seus experimentos são quem estiver disponível e desejoso de participar, de modo involuntário ou voluntário, porque não interessa as motivações para fazer parte do que se pretende lançar, importando apenas a resposta que virá e que ele, como sendo um marginalizado social, já sabe, de antemão, qual será a concretização dos fatos, uma vez que vive em meio à hipocrisia desvelada da sociedade, lidando com ela, de modo direto, seja como um observador-participante ou como uma vítima direta.

Um Super-Vilão não acredita na humanidade e nos seus conceitos binários, relativos, porque sua existência foi atravessada por conflitos e por situações que os fizeram tornar-se duros com relação a tudo, não os permitindo alimentar grandes veias de esperança; no máximo, crendo naquele que escolheu para aterrorizar, que julga ser seu adversário, mas que é seu maior e único aliado na vida; é alguém a quem pode confiar sua existência quando chegado o momento final, ou seja, que morra por suas mãos e não pelas de algum pagão, o que demonstra um vínculo de amizade e confiança e muito mais, o desejo de ver um rosto amigo nos últimos instantes de sua existência, porque não deseja partir feliz, dado que aquilo que buscou durante toda sua vida foi felicidade ao lado de alguém que o amasse como a um filho dileto, que o protegesse.

Nisto, tem-se que a psicologia do Super-Vilão é a de uma criança abandonada e solitária que passa toda sua existência em busca de alguém que a faça ter algum sentido a partir de uma amizade sincera, esta que o proteja dos terríveis males da existência humana. Nem sempre a vida

possibilita que se possa ser amado como se desejava e os acontecimentos que marcam cada ser na natureza terminam por provocar feridas que jamais se curam e a cada vez mais proporcionam uma visão mais acre sobre os processos existenciais e situações muito bem esclarecidas que tiveram suas ocorrências na infância, quando retomadas em meio à situações que ocorrem [*quase que*] ocasionalmente, na vida adulta, deixam a entender que, já havia um interesse em negar a existência já naquele momento e é aí que o conflito explode, porque, como que por um passe de mágica, tudo é *esclarecido* e o entendimento é o de que jamais fora amado por aqueles que deveriam amá-lo, marcados como que por uma obrigação natural. Daí que parte em busca de um amor artificial e caduco.

Esta necessidade de sentir-se amado, sentimento que se confunde com o desejo de sê-lo, coloca o Super-Vilão em uma condição rara de não compreensão de sua posição no mundo, criando, assim, um estado esquizopático bastante severo, onde, assim como uma criança pratica uma travessura proporcional ao seu tamanho e à sua força, apenas para ser vista pelos pais, este ser, agora adulto e super poderoso pratica ações de vulto, apenas para chamar para si a atenção da sociedade e eis que, em meio a esta surge alguém que se destaca por sua força e coragem, o modelo ideal de humano e, é daí que nasce um tipo especial de paixão platônica que explode, sempre necessitando de que este ser idealizado lhe dirija olhares especiais e todo aquele que se aproxima dele deva ser destruído, porque está ofuscando o brilho de um astro que já possui dono.

Os Super-Heróis passam a crer que existe alguma maldição que os acompanha, porque todos aqueles a quem eles amam, acaba morrendo ou indo embora, por medo da violência que os persegue. Incapazes de fazer a leitura do

mundo psicológico e também da economia psíquica do seu adversário e rival, porque conheceu sentimentos afetivos profundos, mesmo que tenha sofrido perdas significativas em sua vida, enquanto que o outro, não. A sua condição de vazio sentimental é sempre marcada por um vácuo que jamais se preenche e quando encontra este ser que acredita poder preencher este espaço marcado pelo desejo absoluto de algo que não conhece [*porque jamais o experimentou*], toma-o por um sentimento egoísta, mas que da mesma forma ignora que o seja, porque o desconhece, como a qualquer outro. Por fim, o Super-Vilão possui um aspecto psicológico marcado pelo vazio de compreender o que seja qualquer tipo de sentimento afetivo; por isto, agir como um inconsequente. Ocorre que em seu mundo psíquico, não existe a questão de causa e consequência. E, não havendo este tipo especial de conflito, nada é visto como objeto pacífico de reflexão, especialmente, as ações que pratica e que sempre terminam em enormes tragédias públicas e, não havendo mensurações sobre os efeitos, volta a realizá-las, especialmente, pelo fato de que está tentando satisfazer um desejo infantil absoluto.

Este se mostra como um desafio complexo para o Super-Herói, porque seu rival é alguém que, de certa forma, se realiza em suas peripécias, diferente dele [*o Super-Herói*] que, por mais que se diga encantado por suas virtudes, estas não o satisfazem como tal e, volta e meia se pega imerso na dúvida se sua felicidade advém do fato de poder socar alguém com tanta força quanto deseja fazê-lo, o que nos permite entender o motivo porque [*sempre*] permite que o Vilão fuja ou, no máximo, seja encaminhado para uma unidade de prisão que sabe, muito bem, não ser suficiente para detê-lo por muito tempo.

Se assim o é, porque permitir que volte a atacar pessoas inocentes? A dedução mais plausível é que o Herói necessita ter um motivo para liberar toda a sua fúria sobre um objeto que não contará com o sentimento da população em seu favor. É um jogo que somente o Coringa conseguiu compreender e sintetizou muito bem ao longo dos anos, fazendo com que seu amigo persistisse na luta por um ideal que não representa nada mais que uma ilusão desprovida de sentido e, para surpresa de todos, foi o Palhaço-Sacripanta de Gotham quem não permitiu que Batman se chafurdasse na loucura e não o seu fiel mordomo, como pode parecer.

De todo o esforço que Alfred Pennyworth fez para salvar Batman foi o máximo que um empregado dedicado pode fazer para salvar a vida de seu patrão. Clark já havia dito isto em silêncio [*pensando alto*], um sem fim de vezes e, desta forma, Bruce nunca busca apoio em seu mordomo [*a quem chama de amigo*], para emitir um parecer sobre sua jornada messiânica. Ele sempre está lá para dar-lhe suporte e para costurar seu corpo dilacerado pelas batalhas e não pelos bandidos.

A batalha de Batman perdeu o sentido há muito tempo e isto ocorre quando percebe que enveredou em uma luta insana contra um fantasma encantador, condenado, simultaneamente, a um *Trabalho de Sísifo*<sup>1</sup> e a um *Suplício*

---

<sup>1</sup> Na Mitologia Grega *Sísifo* (em grego: Σίσυφος, *Sisyphos*), era considerado o mais astuto de todos os mortais. Mestre da malícia e da felicidade, ele entrou para a tradição como um dos maiores ofensores dos deuses. Certa vez, uma grande águia sobrevoou sua cidade, levando nas garras uma bela jovem. Sísifo reconheceu a jovem Egina filha de Asopo um deus-rio. Mais tarde, o velho Asopo veio perguntar-lhe se sabia do rapto de sua filha e qual seria seu destino. Sísifo logo fez um acordo: em troca de uma fonte de água para sua cidade, ele contaria o paradeiro da filha. O acordo foi feito e a fonte presenteada recebeu o nome de Pirene. Assim, ele despertou a raiva do grande Zeus, que enviou o deus da Morte, Tânato, para levá-lo ao mundo subterrâneo. Porém o esperto Sísifo conseguiu enganar o enviado de Zeus. Elogiou sua beleza e pediu-lhe para deixá-lo enfeitar

de *Tântalo*<sup>2</sup> que ele mesmo se negou a aceitar como verdade; mas, seu inconsciente estava certo de que caso não o protegesse de alguma forma, não haveria como responder por sua segurança e é aí que aposta todas as fichas no Louco Patife de Cara Pintada.

Isto conduz a uma questão bastante complexa e de difícil solução, porque coloca em investigação o quesito de saber o que é um Super-Vilão e não mais quem é, como se a descoberta da identidade do mesmo já não garantisse entendimento sobre a natureza de suas ações, fazendo-se necessário uma busca pela definição de sua condição

---

seu pescoço com um colar. O colar, na verdade, não passava de uma coleira, com a qual Sísifo manteve a Morte aprisionada e conseguiu driblar seu destino. Durante um tempo não morreu mais ninguém. Ele soube enganar a Morte, mas arrumou novas encrascas. Desta vez com Hades, o deus dos mortos, e com Ares, o deus da guerra, que precisava dos préstimos da Morte para consumir as batalhas. Tão logo teve conhecimento, Hades libertou Tântalo e ordenou-lhe que trouxesse Sísifo imediatamente para as mansões da morte. Quando Sísifo se despediu de sua mulher, teve o cuidado de pedir secretamente que ela não enterrasse seu corpo. Já no inferno, ele reclamou com Hades da falta de respeito de sua esposa em não o enterrar. Então suplicou por mais um dia de prazo, para se vingar da mulher ingrata e cumprir os rituais fúnebres. Hades lhe concedeu o pedido. Sísifo então retomou seu corpo e fugiu com a esposa. Havia enganado a Morte pela segunda vez. Como castigo, por ter zombado dos deuses, Sísifo recebeu esta punição: foi condenado a, por toda a eternidade, rolar uma grande pedra de mármore com suas mãos até o cume de uma montanha, sendo que toda vez que ele estava quase alcançando o topo, a pedra rolava novamente montanha abaixo até o ponto de partida por meio de uma força irresistível, invalidando completamente o duro esforço despendido. Por esse motivo, a expressão *Trabalho de Sísifo*, em contextos modernos, é empregada para denotar qualquer tarefa que envolva esforços longos, repetitivos e inevitavelmente fadados ao fracasso - algo como um infinito ciclo de esforços que, além de nunca levarem a nada útil ou proveitoso, também são totalmente desprovidos de quaisquer opções de desistência ou recusa em fazê-lo. Sísifo tornou-se conhecido por executar um trabalho rotineiro e cansativo. Tratava-se de um castigo para mostrar-lhe que os mortais não têm a liberdade dos deuses.

<sup>2</sup> *Tântalo* foi um mitológico rei da Frígia ou da Lídia. Certa vez, ousando testar a onisciência dos deuses, roubou os manjares divinos e serviu-lhes a carne do próprio filho Pélope num festim. Como castigo foi lançado ao Tártaro, onde, num vale abundante em vegetação e água, foi sentenciado a não poder saciar sua fome e sede, visto que, ao aproximar-se da água esta escoava e ao erguer-se para colher os frutos das árvores, os ramos moviam-se para longe de seu alcance sob a força do vento. A expressão *suplício de Tântalo* refere-se ao sofrimento daquele que deseja algo aparentemente próximo, porém, inalcançável, a exemplo do ditado popular *Tão perto e, ainda assim, tão longe*.

personológica singular e a partir daí, aproximar-se de uma compreensão mais ampla e profunda.

Com esta indagação, termina-se indo em busca de uma resposta para um problema ontológico da Filosofia, coisa que induz o Grande Morcego a debruçar-se em sua investigação sobre o Coringa; no entanto, sem saber quem ele é, ou quem ele foi, não consegue aproximar-se de uma compreensão sobre o que ele é e porque atua como tal. Desprovido de uma identidade, não possui um conceito e sem tal contingência não é mais que um instinto que não pode ser domado; simplesmente, porque incompreendido. A partir deste breve e sutil entendimento, pode-se deduzir que um Super-Vilão é a mais autêntica representação de uma expressão catexial<sup>3</sup> do desejo reprimido do Super-Herói.

De uma forma inconsciente, o Super-Vilão sabe que não está exercendo uma ação soberana, no sentido de sua autonomia, porque se encontra a serviço do desejo de outro alguém, que conhece e não entende o porquê de ser assim, mas lhe atrai esta participação no jogo interessante que o desafia para além de si mesmo. Stevenson (1850-1894) explorou muito bem esta situação e ao final, todos querem ser bem vistos e amados por todos, deixando para alguma figura que se sujeite a enfrentar a situação problemática de ser um pária para a sociedade e, se este tipo existe é porque seu ego é tão destroçado que, com muito pouco de atenção e mesmo esta parca, em condições extremamente esdrúxulas mostram-se suficientes para satisfazer seus desejos intrínsecos de amor e afeto. Difícil dizer se se está

---

<sup>3</sup> *Catexia* é o processo pelo qual a energia libidinal disponível na psique é vinculada à representação mental de uma pessoa, ideia ou coisa ou investida nesses mesmos conceitos. Em outras palavras, a raiva que se sente contra uma pessoa é uma catexia ou fixação de energia na representação mental dessa pessoa (e não nela como objeto externo). Está relacionada a sentimentos de amor, ódio, raiva, entre outros, todos relacionados ao objeto.

diante de um caso patológico [*no sentido clínico-médico*] ou *pathológico* [*expressão de um sentimento profundo*], sendo o primeiro, uma doença grave que conduz determinado indivíduo a não importar-se com os outros e a destruir tudo o que possa existir fora de si, somente para satisfazer um desejo pueril de brincar, o que não é uma verdade, porque está aí um desejo manifesto de vingança. Se o caso é interpretado *pathologicamente*, está-se aí com uma carga sentimental tão intensa que o ego deste indivíduo é tão fragilizado que não realiza as medidas de resultado de sua força bruta, não permitindo que haja limites ao que deseja e é aí que as atitudes desmedidas do Vilão podem ser interpretadas como a representação poética da expressão da satisfação egóica do Super-Herói.

Um desejo latente é algo que se encontra nos níveis do pensamento inconsciente e assim deve ser, porque as verdadeiras forças motivadoras da essência humana não podem ultrapassar os simples limites da razão desconhecida e estar no nível da consciência pura. Isto seria um desastre, o que faz com que tanto o Inconsciente e o Superego mantenham-nas fora do raio de conhecimento consciente dos humanos. Somente nos sonhos, quando as fronteiras entre o proibido e o permitido tornam-se mais frágeis [*e esta é uma explicação inocente, até mesmo para um Mestre como S. Freud*] estes desejos se manifestam, camuflados sob os mais diversos mecanismos de controle e repressão, para que possam fugir à censura moral, tanto individual quanto coletiva.

A expressão manifesta de um desejo latente é uma ofensa grave à sociedade, especialmente porque coloca em risco toda a segurança dos indivíduos envolvidos. Entre os povos primitivos de culturas anteriores à Greco-Helênica e mesmo até os séculos da Idade Moderna e, pode-se

presumir que nos atuais, há culturas mais adeptas do misticismo e da superstição que ainda adotam o ordálio<sup>4</sup> como forma de punição para os desejos manifestos que, para surpresa de todos, são os sonhos.

O Super-Vilão, mais que o Super-Herói, possui um Ego infantilizado e não se importa ou não mostra qualquer interesse em medir as consequências de seus atos sobre os outros e como estes impactam a vida e a existência alheia. Esta condição pueril de sua conjuntura epistemológica, gnosiológica e personológica é o que faz com que se torne uma figura de elevada periculosidade, capaz de destruir tudo o que se encontra à sua frente, somente para alcançar o seu intento e que, no caso dos Vilões é ter a atenção e o afeto dos Heróis, ainda que este seja expresso na forma de socos e agressões e mais, eles esperam serem vencidos pelos seus adversários, porque os julgam sentimentais e vaidosos e sabem bem que, assim como eles, todos ali amam aqueles semideuses e esperam que superem as ações, porque a vitória destes é como uma vitória sobre todos os males da decadente e limitada existência humana.

Heróis e vilões são consequências do ato de existir em sociedade. Em meio a grupos que pensam e vivem de modo distinto, apesar de haver uma lei que determine os limites existenciais para determinadas formas de expressão da vida, os anseios singulares põem-se acima de qualquer coisa que possa dirigir esta mesma condição de existência harmônica a que tanto se preconiza como sendo ideal.

---

<sup>4</sup> *Ordálio* ou *ordália*, também conhecida como *juízo de Deus* (*judicium Dei*, em latim), é um tipo de prova judiciária usado para determinar a culpa ou a inocência do acusado por meio da participação de elementos da natureza e cujo resultado é interpretado como um juízo divino. O acusado submetia-se a torturas ou provas físicas que supostamente provariam a sua inocência caso não lhe causassem dano. De uso relativamente amplo em todo o mundo antigo, na Europa teve seu uso gradativamente diminuído, sobretudo por influência de advogados, teólogos e de figuras da Igreja.

O problema se caracteriza como insolúvel, porque o ideal pode ser confundido com o convencionalismo e o que parece estranho de se compreender é que o Super-Herói está em conflito pelo fato de que não se adéqua a este modelo existencial que a sociedade criou e preconizou como essencial e que este ser vive tentando ajustar-se a ele, mesmo sabendo ser-lhe impossível, mas que segue sempre alimentando seu desejo latente de que possa ser igual a todos, mesmo fingindo que assim o é. Não admira que o Coringa esteja sempre dizendo a seu Amigo que sua performance lhe dá nojo, não porque não seja interessante assistir ao espetáculo; mas, porque, a quem ele consegue enganar?

Nem mesmo Clark, sendo um repórter honesto, pode privar-se de um juízo grotesco, porque todos o julgarão a partir de seus próprios juízos estando fora da personalidade de quem a usa e é aí que o Super-Vilão sai em disparada sobre o seu rival, porque mesmo que carregue o desejo latente de ser aceito, amado e admirado, pelo menos não precisa estar em dúvida quanto ao que de fato é: um ser em conflito com a sociedade; mas, não consigo mesmo.

A sociedade deseja ver o vilão morto ou derrotado, vencido e enjaulado, posto fora de seu campo de visão, até mesmo porque a sua imagem realça aquilo que todos tentam, desesperadamente, manter sempre oculto de todos, inclusive de si mesmos. A personalidade bizarra do Super-Vilão vai além de uma construção intelectual que afronta a existência pacífica (sic), porque ao se apresentar como a epopéia a que todos negaram o direito de viver, ele desperta a inveja, dado que está livre para entregar-se a todos os vícios do mundo e o que mais lhe interessa e que faz uso constante é o de ter a liberdade para brincar com seu objeto amado.

Quando o Super-Vilão entrega-se a uma reflexão sobre quem é o que pode vir a ser, vê-se alienado da realidade social, em que ninguém o ama ou deseja sua companhia, não sendo convidado para nenhuma festa ou ainda recebendo a chave da cidade, nem ao menos uma homenagem pública; mas, existe alguém que não o ignora e que nem mesmo o teme e é na direção desta figura especial que projetará seus holofotes, a fim de ser agraciado e reconhecido como um rival de respeito.

Foucault já havia afirmado que o reconhecimento é uma busca inconsciente do ser humano e muito antes dele, Aristóteles de Estagira (384-322 a.n.e.) já cita que o homem sente ânsia em ser aceito em um grupo, em viver em sociedade. Nisto, os Super-Vilões aprenderam a contentar-se com o desprezo social que advém do medo que suas simples presenças impõem sobre todos. Lógico que seus desejos e suas ações não deixam por menos a situação de que são realmente perigosos e, quem ousaria desafiar tal lógica?

Da mesma forma que, partindo da compreensão de que todos, sem exceção, balizam a psicologia alheia a partir da sua própria, o Super-Vilão compreende o pensamento de seu rival tomando como direcionamento tudo o que compõe o seu mundo esquizofrênico e toda a dor que o acompanha desde cedo. É neste sentido que entende estar realizando um imenso favor ao seu amigo, quando o tira de seu tédio e o expõe aos olhos de todos como um herói aclamado, ou seja, sem sua presença o outro seria um nada apagado e sem utilidade; em consequência de tal condição, passaria toda sua miserável vida sem razão para existir.

Cada Super-Herói convive, a seu modo, com sua obsessão pessoal e é sobre esta que o Super-Vilão e toda sua psicologia se desenvolvem da maneira mais ampla e

profunda. Engana-se quem crê, de modo inocente, que o primeiro existe e vive para combater o segundo e às suas maldades. Este é o pensamento cristão que domina o pensamento dos indivíduos que crescem e que são educados na iminência de compreender o mundo a partir da luta entre o bem e o mal, ou melhor, do bem contra o mal.

Não é uma vivência antagônica e cada experiência vivida por cada parte no combate necessita de uma análise e uma interpretação muito singular. Assim que, cada caso é um projeto analítico singular, sendo resultado de um estudo particular, minucioso e somente assim, tem-se condições de compreender os indivíduos que são tratados como criaturas antagônicas e como rivais dos Super-Heróis, pela opinião pública.

Pode-se citar aqui a condição particularíssima de Peter Parker, em que a grande obsessão do Homem-Aranha é sua melancolia. Assim, surge o Duende Verde que vem para fazer com que ele encontre sentido em sua vida como Herói, a começar que Norman desprezava a fraqueza e via na força bruta da natureza a única coisa que se mostrava digna de admiração. É assim que cria os monstros mais bizarros em seu laboratório, concedendo-lhes um tipo de força jamais imaginado e com a qual não poderiam lidar a partir de suas condições psíquicas limitadas.

Homem-Aranha foi o maior erro de Osborne, calculou mal a libertação dos protótipos das aranhas modificadas geneticamente e que estavam carregadas de radioatividade, possivelmente enganado por um ponto cego sob o qual Peter acabou se escondendo sem perceber. Fica a dúvida sobre quem encontrava-se próximo o suficiente da caixa dos animais para que fossem soltas. O mais interessante é que, após o surgimento do Amigão da Vizinhança, de engenheiro genético Osborne passa a babá de um adolescente até

chegar ao ponto de tomá-lo de amores de tal forma que se ressentia toda vez que o jovem Herói abandona sua fantasia, criando as situações mais inusitadas para que volte a depender dela, pois de outra maneira não poderia solucionar os desafios que compõem o mosaico de xadrez armado por uma mente audaz e brilhante ao extremo.

Quando faço referência a que o Homem-Aranha foi o maior e único erro de Norman é porque todos os seus movimentos e planos eram, calculados de maneira muito meticulosa, sem a menor condição de que pudesse fugir ao seu controle. Duas das três vítimas picadas pelas aranhas envenenadas morreram em hospitais conhecidos da cidade, possivelmente controlados pelo empresário. No entanto, um terceiro alvo, que deveria ter sido picado, não foi registrado, isto porque não dera entrada em nenhum centro médico. Esta situação tornou-se um enigma [*quase*] indecifrável para o Vilão, até que surge um mascarado usando roupa colorida e se auto intitulado *Homem-Aranha* e que, para sua mais estranha surpresa se mostrou um adversário formidável, alguém que conseguiu impingir um brilho esplêndido à sua vida. Sua obsessão se avulta em descobrir a identidade do rival, porque somente poderia ser aquele que sobreviveu ao seu experimento social.

Norman Osborne, o Duende Verde, tornou-se o principal responsável pela continuação do Homem-Aranha como um ícone dos quadrinhos. Mesmo que Parker não entendesse o que ele havia feito para cooptar uma gama tão imensa de inimigos, cada qual mais feroz e violento que o outro, nas sombras estava o empresário dado como morto, manipulando cada peça do tabuleiro de xadrez, inclusive May Parker, para que não permitisse que seu sobrinho desistisse de uma vez por todas. O Vilão sabia que um herói tão sensível quanto Peter jamais resistiria ao pedido de

alguém que julgava crer esperar o contrário dele, porque se importava com sua vida e, somente ele sabia dos riscos de morte que passava todos os instantes em que estava usando aquela máscara.

Fora fundamentado nesta crença que Osborne pode levar adiante todo o seu plano de ação e divertir-se com aquele que veio a tornar-se sua maior obra de arte, produto de sua criatividade genética incomparável. Norman perdera, por completo, todo o seu senso de humanidade, de ética e qualquer princípio moral, não sendo esclarecido as marcas que o levaram a tal, mas a julgar pela forma como tratava seu único filho, a perda da esposa pode tê-lo levado a refugiar-se no trabalho e, por mais que tentasse, nada se mostrava suficiente para apagar a lembrança da mesma e muito menos para superá-la, onde que os seus negócios secretos com a Inteligência Militar pode ter aberto uma porta para que explorasse a essência humana até o seu mais extremo limite e as suas experiências para desenvolver super soldados tornara-se um disfarce para proteger sua personalidade que adoecia cada dia mais por causa da incapacidade de lidar com a perda de seu amor.

Norman representa o mais autêntico sentimento expresso pelos Vilões e Super-Vilões dos quadrinhos, em que toda sua vida passa a ser dedicada a conferir sentido personológico ao Super-Herói [*eleito como seu rival*], porque de outra forma, estaria condenado a viver excluído e com medo de todos, dado que as ocorrências naturais sempre pegam a todos, ou a maioria, de surpresa e ninguém questiona ações de bandidos, cabendo a ação do Corpo de Bombeiros para trazer de volta a normalidade e fazer com que a vida se equilibre sobre os fios de aranha que sempre a sustentou. É aí que os Vilões ganham espaço, porque apresentam-se como aqueles que trarão o caos, havendo

tão somente um único ser no universo que pode impedi-lo de o fazer, o que obriga a todos a questionar quem é este Anjo salvador que, por responsabilidade e misericórdia, se põe a visível e venha dar combate a um lunático que promete desafiar a ordem e todo o regimento de fogo que se pense possa dar combate a ele.

Não se pode crer que um Vilão esteja preocupado com a sanidade de seu rival; a sua preocupação é com sua própria saúde mental e intelectual, porque uma vez que não se encontra imerso na sociedade, sob nenhum aspecto, necessita ser reconhecido por alguém e isto somente pode ser alcançado através de seu inimigo, por mais estranho que possa parecer. Não raro é espancado até quase a morte em público e mesmo assim, não deixa de estar cada vez mais apaixonado por seu adversário, uma vez que passa a ser visto como uma vítima que sempre foi do sistema e este mesmo conjunto de leis e pensamentos que o tornou distante do núcleo duro da comunidade civil começa a questionar a existência de Super-Seres que disseminam a violência como forma de dar combate à violência. O Super-Vilão cria um paradoxo, tornando-se ele próprio um severo paradoxo e, o mais desafiante é que mesmo percebendo o jogo macabro deste, o Super-Herói não pode se omitir de embrenhar-se neste conjunto de manobras maquiavélicas, apostando no bom senso da maioria, da qual espera que compreenda sua atitude diante do perigo real e imediato.

A verdadeira essência de sua ação é levar o Super-Herói a ser visto como um párea pela sociedade, até que seja posto à margem da existência e termine odiando a todos, momento em que o Vilão apareceria para oferecer seu apoio. Esta é uma mera repetição de uma cena muito comum nas periferias com crianças indigentes e rejeitadas por suas respectivas famílias. O fato de o Herói ser amado

por todos [*ou quase todos*] incomoda, despertando ódio e revolta e ainda perguntas que não podem ser caladas pela simples contingência filosófica: Por que ele tem tanto e eu não tenho nada?; de forma que o problema não se situa naquilo que o outro possui em excesso, mas naquilo que o indivíduo que analisa, possui de menos e, como não obtém respostas para o fato de lhe ter sido negado [*quase*] tudo na vida, desde a infância até a idade adulta, procura fazer com que a sociedade se sinta culpada por dedicar seu amor a alguém que não é tão santo quanto ela julga ser, auferindo-lhe, como responsabilidade [*quase natural e divina*], a sua proteção e segurança espiritual.

Nenhum ser humano é detentor de uma estrutura psicológica simples e por mais que se intente na ousadia de dizer que a dos Super-Vilões o é, porque já sabem que seus planos darão errado e ainda assim insistem neles, isto é uma coisa típica da *História da Carochinha*, utilizada para exaltar a combatida justiça e o sistema de inteligência estatal. O que poucos sabem e reconhecem é que, por detrás desta aparente inocência do bandido está o seu desejo de compensação de um espírito vazio e solitário que transferiu para o seu adversário, vendo nele a oportunidade de recompor-se como ser.

Após suas investidas, não é apenas o Guerreiro que passa a reconhecê-lo como alguém importante, mas todo o sistema que o envolve e a cada ação sua, mais ele vai sendo exaltado em termos de inteligência e de astúcia, exatamente por aquele que deveria negá-lo e, se um ser que detém poder para enfrentar um Super-Vilão de igual para igual o respeita no campo bélico e da estratégia, isto demonstra que, de fato, ele merece o devido respeito, ainda que se expresse como um bandido, um criminoso.

Nisto, o Vilão consegue a tão sonhada inversão de valores que pretendia desde o início através de sua ação, devendo, portanto, manter-se em ação até que se faça tão presente no imaginário popular quanto seu rival, rivalizando com o mesmo até neste aspecto. Por mais idiotas que possam demonstrar ser, terminam sendo sagazes em atingir seus objetivos, até porque já sabem que o código de honra dos Super-Heróis não permitirá que algo de ruim lhes aconteça e terão direito a um julgamento justo, onde serão entrevistados por canais abertos de TV, contarão com ajuda psiquiátrica que ainda irão criar infinitas teorias mirabolantes capazes de justificar todas as suas atitudes.

Um vilão conhece tão bem o espírito humano que sabe as determinações de conflitos que o regem. Todos [*quase sem distinção e exceção*] sabem que um misto de paixão e admiração envolve a sociedade em relação a ele e poucos médicos e especialistas terão a coragem de atribuir o comportamento antissocial dos Super-Vilões aos Super-Heróis e mesmo que assim o façam, estarão afirmando que os segundos incitam tais anomalias por se colocarem acima das leis positivas do Estado; pensamento rasteiro, moralista e que atende a uma camada que possui preguiça de pensar e incapacidade intelectual para compreender, de fato, como o ser humano se comporta, não importando o juízo de valor que assuma, para si, como essencial para sua existência.

Muitas das vezes, o Super-Herói assume o jogo com seu adversário na expectativa de que, com isto, possa compreender o seu mundo singular e suas motivações mais sinistras, aquelas que vivem a persegui-lo e que afloram nos momentos de maior calma, conflitando com os instantes em que deve estar em sintonia com as exigências de solução de problemas capazes de desafiar toda a lógica aparente das coisas e isto, também, é uma construção planejada pelo

Vilão, dado que necessita impressionar aquele que colocou em um pedestal para além de si e de sua vaidade, servindo-lhe como objeto de admiração e de motivação.

Para o Batman, sua obsessão paranóica consiste em que, quando ele compreender a mente do Coringa, tudo se fará esclarecido, porque vive preso à crença pueril de que compreenderá a sua própria mente. De uma forma estranha, ele sabe que não persegue o Coringa, mas a si mesmo.

Coringa se torna o principal inimigo do Batman, não apenas pela condição de mistério que envolve sua origem e seu passado, mas, também pelo fato de que percebeu o sentimento de angústia e melancolia que consumia seu rival e resolveu apostar nisto, não desejando superá-lo, apenas querendo fazer com que pudessem unir forças e combater um mal comum a ambos, o tédio diante da vida.

O Palhaço Patife não suportava a solidão e o silêncio de sua própria mente caótica, coisa comum em indivíduos perturbados por pensamentos e sentimentos com os quais não conseguem lidar de maneira abstrata. Não espanta que, ao longo dos anos, sua psicologia em nada mudou, até mesmo porque possui uma mente que é [*quase*] impossível de ser analisada e interpretada, permitindo, no máximo que se aproxime de uma compreensão através de conjecturas [*e nada mais*].

Super-Vilões se tornaram ícones da literatura pela grande carga de estratégia que utilizam para dar combate aos seus adversários e mais, com o passar dos tempos, as agressões provocadas pelo Coringa não apresentavam mortos em excesso, apenas a ideia de que houve um grande número de vítimas, como consequência da ação. E, ainda em seguida havia toda a investigação dos Super-Heróis que passaram a caracterizar-se mais como detetives do que figuras que chegavam já prontas para o combate

direto, resolvendo tudo na força bruta e na pancada. O último grande duelo campal acontece entre Superman e Apocalypse; mas, nas sombras Lex Luthor soube explorar a opinião pública contra seu aquiinimigo e toda a equipe da Liga da Justiça.

É este escopo refinado de ações e expressões de pensamentos estratégicos que levou os Super-Vilões a fazerem parte do universo restrito dos Super-Heróis como elementos essenciais para além da necessidade de existir aquele clichê de que a luta entre o bem e o mal é eterna, devendo haver um bandido e um mocinho para fazer sentido à construção poética da trama. Nisto, surgiu a questão de que não se enfrenta mais o mal, mas uma forma de expressão do mal que tornou-se subjetiva e que se posta para além do condicionamento clássico e das condições reduzidas de compreensão alcançadas pelo pensamento binário.

Este foi o grande problema enfrentado por Batman enquanto trabalhou com seu complexo e turbulento pupilo e companheiro Jason Todd. Bruce conseguiu entender que a mentalidade dos pilantras de Gotham havia mudado e o próprio mundo do crime havia se especializado de tal forma que tornara-se um grande negócio e o que ele estava pegando eram apenas rêmoras, enquanto os tubarões estavam muito bem protegidos em suas fachadas de mega empresários e burocratas do alto escalão do governo. Seu pupilo interpretou a paixão dos bandidos por seu Mestre como um *pathos* especial que precisava ser rompido através da violência bruta extrema, impiedosa, porque isto estava contaminando-o, fazendo com que sentisse orgulho de tudo aquilo, devolvendo este tipo de sentimento *patológico* [um tipo estranho de amor] a eles, em forma de pesadas surras, muitos socos e às custas de alguns ossos quebrados.

O que se observa é que no sistema capitalista subexiste a necessidade de pobres e ricos e ainda mais, de indivíduos que realizem os trabalhos de chão de fábrica, que estejam dispostos a sujar as suas mãos, seja porque não conseguem outra forma de trabalho, seja porque gosta da execução do mesmo, tipos não raros de expressão do ser como forma de preencher um vazio espiritual que somente a violência, a tensão, o medo excessivo e a estratégia de sobrevivência, modos de viver no mais extremo limite dão conta de satisfazer. Encontrar estes tipos deixou de ser raridade, porque a vida urbanizada, muito mais que a vida civilizada, condiciona o espírito humano a uma tortura *sui generis*.

Há quem possa até mesmo acreditar que Batman conseguiu trazer Selina Kyle [*a Mulher-Gato*] para o lado da justiça; mas, é aí que os roteiristas se mostram geniais, porque o Herói das Trevas não é um indivíduo que pode ser considerado como *agente da justiça*, em seu sentido estrito; pode ser justo e atuar com justiça..., mas continua sendo um justiceiro atuando à margem da justiça legal e foi por este motivo que a Ladra Felina o acompanha em sua jornada. Poderia continuar a cometer os seus arroubos de furtos e roubos, vivendo grandes aventuras e ainda não precisar ser admoestada por ninguém mais... além, claro, do seu amado companheiro de aventuras ilegais.

Uma frase comumente repetida pelos Vilões quando se confrontam com seus adversários [*porque inimigos já deixaram de ser há muito tempo*], é que eles são iguais, o que é confrontado e rebatido na mesma hora pelo Herói, alegando que ele não mata pessoas, não expolia o Estado, não coloca civis inocentes em perigo iminente de morte... O máximo que o vilão faz, ante esta resposta ingênua é sorrir baixinho e, no caso do Coringa soltar sua melhor gargalhada

que vai ecoar nos ouvidos de Batman por toda a eternidade, isto porque diferentemente de seus amigos e companheiros, ele entende, em todas as suas dimensões filosóficas, o que os Patifes fantasiados querem dizer com tal afirmação e, para angústia sua, eles estão certos.

Analisando sob um viés interpretativo kantiano, o que diferencia os Super-Vilões dos Super-Heróis é a condição de disciplina, em que os segundos a assumem como valores intrínsecos, respeitando os ditames sociais e os primeiros, as desconhecem em sua totalidade [*ou não as seguem, por vontade deliberada*]. Esta é uma das suposições colocadas a título de esforço literário, porque o sentimento que divide ambos é a vaidade e a inveja, além de uma miríade de outros sentimentos que dão forma ao contexto de batalhas eternas entre dois rivais que não se cansam de confrontar-se.

Por várias vezes, Coringa disse ao Batman que toda sua postura é apenas um disfarce para enganar aos outros sobre quem ele realmente é e o que sente. Vive a fazer um esforço desmedido para conter sua ira e sua desgraça pessoal, se colocando em perigo todas as noites em nome de um ideal que não acredita e mais, não há nada de altruísta em suas ações; apenas uma satisfação pessoal que esconde uma necessidade de supressão de um desejo amargo e violento; a expressão de um egodistônico.

Por muito tempo, nenhum dos dois lados sentia qualquer culpa pelos intensos estragos, destruição e mortes causadas durante seus enfrentamentos épicos. Esta é a situação mais interessante para se analisar, porque é a capacidade de sentir culpa o que determina a dimensão da ação a ser executada e, os Super-Heróis sempre foram tratados como tendo empatia e, todo o caos que se segue é tratado como efeito colateral. No entanto, isto muda a partir

do surgimento e da assimilação do conceito e do princípio de responsabilidade social que faz com que estes, também sejam tratados na mesma medida que os vilões, quando se refere às consequências advindas de suas emblemáticas ações, *consideradas heróicas*.<sup>5</sup>

Isto fez com que os Vilões se apaixonassem ainda mais pelos Heróis, porque agora sentiam que deviam responsabilidade para com eles, uma vez que o ódio que a população expressava, de maneira aberta, era por culpa de suas ações e é a partir deste ponto de inflexão que pode-se traduzir o sentimento mais profundo que os vincula. Não há desejo de superação nem de derrota, o que se tem, por parte dos Vilões é desejo de reconhecimento por parte do Herói, porque ao posicionar-se diante do espelho, vê refletido a imagem de um ser perfeito e que não é, tão somente, a construção ilusória de sua cabeça esquizopática; este ser existe e há, por isto, a necessidade de ser amado por ele.

A existência dos Campeões faz com que surjam criaturas que desejam superá-las, uma vez que não são reconhecidas como iguais por eles e, ainda mais que um dos sentimentos mais obscuros de todo ser de grande força é a possibilidade de poder demonstrar ou colocar para fora todo o potencial que possui. Como exemplo, tem-se a grande obsessão de Kal como sendo a impossibilidade de utilizar sua força bruta ao extremo do limite. Até que surge Apocalypse. Portanto, o surgimento de Apocalypse em cena pode ser interpretado como a manifestação de um desejo latente, inconsciente de Kal. Não estranha, nesta condição

---

<sup>5</sup> Duas histórias da Marvel Comics revelam este sentimento, *in strictu*: *Guerra Civil* e *X-Men: Espelho Negro*. Uma terceira faz uma breve introdução ao assunto: *Homem-Aranha: Entre Trovões*.

de interpretação, que o monstro, uma vez livre de seu esquite, tenha se dirigido diretamente para Metrópolis.

Apocalypse é uma besta primitiva incontrolável e que obedece somente a seu instinto mais primitivo que é o de destruir tudo à sua volta, na condição de vingar-se do cientista que provocou-lhe dor infinita durante décadas a fio. No fim, o Monstro trata-se de um experimento que deu muito errado e esta convicção deve ser dita com o máximo de cuidado, porque o fim a que fora desenvolvido provou ser fenomenal, um sucesso absoluto; apenas no que concerne à obediência ao seu criador é que as coisas saíram fora daquilo que se esperava como resultado, dando origem a uma fera perdida que caminhava sem rumo, destruindo tudo à sua frente, sem saber o porquê o fazia.

Apocalypse foi um super-vilão criado especialmente para matar o maior e mais poderoso Super-Herói de todo o universo conhecido e não poderia ser uma criatura que pensasse minimamente, porque o Campeão de Metrópolis contava com a ajuda de grandes gênios estrategistas e que de psicologia criminal entendem como ninguém. Assim que, a única forma de superá-lo seria em um terreno que unicamente os músculos e a força bruta desmedida faria toda a diferença no processo. Por isto, há que esclarecer que os vilões estão em busca de um tipo todo especial de combate e, às vezes, nem mesmo desejam-no por ele mesmo, tendo [*sempre*] como pano de fundo mecanismos de satisfação de um desejo reprimido não resolvido com seus pais, muitos dos quais nem mesmo os conheceram e aí é que surge uma questão complexa que é como formam um conflito edípico se não travaram contato direto com eles?

Eis a grande questão que, conflitos são inerentes à natureza e à essência humana, sendo que a primeira se liga à *Physis*, uma forma existencial que não pode ser explicada

pelo mero capricho de que se querer compreendê-la. A segunda questão faz referência ao caminhar da vida em si, não havendo, em nenhuma das duas instâncias conhecidas, mecanismos que permitam a fuga da condição humana em sua forma mais pura e plena.

Como já abordado, o desejo do Super-Vilão não é dominar ou derrotar o Super-Herói que elege como sendo seu arquiinimigo. Seu anelo está em brincar, em confrontá-lo em sua postura ética e levá-lo a cometer um ato de *desmesure* e a agir fora da lei, dos princípios que defende com tanta paixão e entusiasmo. Ver o seu adversário falhar é a alegria mais intensa a que pode contemplar um fora da lei e, se o Duas-Caras, o ex-promotor público de Gotham City, Harvey Dent, não conversa demais com Batman, já atirando sem medidas, na intenção clara e aberta de matá-lo é porque já sabe que o Cavaleiro das Trevas não respeita a lei que tanto jura defender.

Ele, de modo incomparável a qualquer outro bandido de Gotham, sabe que a justiça positivista não se aplica à sua cidade e que desde o prefeito até o juiz, passando pelo Detetive das Sombras, todos [*sem exceção*] caminham à margem, acima e contra a lei. Assim fica complexo definir o que de fato, Harvey deseja satisfazer, uma vez que é um esquizofrênico, neurótico, atormentado por um complexo neurótico de culpa, que tanto pode ser real ou apenas uma construção advinda da austeridade e da impiedosa culpa lançada sobre si por seu pai e seus olhares acusadores, após a ocorrência do fatídico incidente doméstico que provocara a morte do irmão.

Isto esclarece que todo Super-Vilão possui uma estrutura psicológica complexa e encantadora que exige o desafio de ser desvendada, porque não a compreendendo torna-se muito difícil chegar a um entendimento sobre as

atitudes do Super-Herói que passa a maior parte do seu tempo pensando no seu rival, como ele agirá da próxima vez, qual será sua ação e em que dimensão, como se por detrás desta análise lógica existisse um desejo ilógico de que ele voltasse a atuar. Em várias ocasiões os vilões disseram que eles são a causa prima da existência dos campeões e o que se percebe é um silêncio estranho por parte do mocinho, o que pode ser traduzido como um consentimento bem discreto, leitura que os sacripantas sabem fazer com acurácia.

Jason Todd, quando retorna dos mortos e assume a identidade como Capuz Vermelho, um bandido histórico e uma lenda urbana de Gotham, nunca executando crimes de grande monta, estando mais vinculado a roubos e a mesma identidade dá origem ao maior criminoso da Cidade das Trevas, o enigmático Coringa. Sob a identidade lendária do Capuz, Jason pretende, de imediato, matar o seu antigo mentor, motivado por Thalia Al Ghul; mas, desiste e utiliza a paixão dos bandidos da Cidade Grotesca pelo seu obscuro protetor como forma de vingança. O ex-Garoto Prodígio conseguiu realizar a leitura fina de como se dá a relação afetivo-parental entre Bruce e os monstros que combate no escuro e mais, que tinha necessidade de conhecer seu Mestre; precisava desvendar e explorar cada um deles e seus respectivos estados de conflitos personológicos de amor e de ódio em relação ao Morcego que guardava a Cidade sombria enquanto [*quase*] todos dormiam.

É aí que ajuda a criar o mais sinistro adversário que Batman teve que enfrentar, o Dr. Thomas Eliot, amigo de infância de Bruce e que odiava o Dr. Thomas Wayne por ter salvado sua mãe e invejava tanto ao pequeno Bruce Wayne que queria, de fato, estar em seu lugar e ter Thomas como seu pai biológico. Não à toa segue a carreira acadêmica

como médico e vem a se tornar cirurgião de altíssimo nível, chegando a competir em competência com o lendário Dr. Wayne.

Quando Jason revela-lhe quem era Batman, ele se sente entusiasmado com o processo, porque sua batalha para destruir o inigualável objeto de inveja Bruce Wayne ganharia um capítulo interessante, porque poderia atrair os maiores vilões de Gotham para sua jornada pessoal. Quem desejaria destruir o playboy irresponsável e sem carreira que se arrotava um Wayne? Mas, quando o alvo se tornava o maior detetive do mundo, o Deus Morcego Guardião de Gotham City, a lenda urbana mais comentada, fetiche de todos os bandidos da cidade, atraindo até mesmo seres de outras galáxias, tudo isto faria com que a diversão fosse um prêmio memorável e ele estaria realizando seu intento da forma mais limpa, uma vez que com o desaparecimento de Batman, desapareceria, também, o Filho Pródigo de Gotham e é aí que ele poderia assumir a sua identidade sem levantar qualquer suspeita.

Os Super-Heróis passaram a fazer com que o jogo se tornasse muito mais ambicioso, porque o prêmio a ser conquistado não era mais o título de campeão, mas a de alguém que havia superado o grande campeão, a lenda. Esta postura dos bandidos lança luz sobre a observação de Luthor de que, a presença de super-heróis como Superman atraíam bestas selvagens como a que quase destruiu uma parte considerável da cidade e dizimou milhares de vidas inocentes.

Uma coisa interessante que aparece nos quadrinhos é que, aquele que derrotava a Lenda não era mais bem visto pelos outros bandidos e o que destaca é o papel psicológico de ter duelado contra o Herói em um jogo de espertezas e estratégias e neste espaço singular de conflitos pathológicos

tê-lo superado em inteligência e astúcia. Na evolução dos quadrinhos, a situação do conflito entre pai e filho se torna mais nítida e o Complexo de Édipo tradicional é dirigido para um campo intelectualizado, em que a disputa pela atenção da mãe é direcionada para um sucedâneo desta, a Cidade, a grande meretriz.

O grande mérito nisto tudo é que, nesta disputa ideológica, nascem dois grandes rivais que alimentam toda a expectativa existencial dos humanos, em que de um lado, tem-se um símbolo do bem e da virtude e de outro, tem-se um símbolo do mal e da excrescência social, produto da própria sociedade e de seus modos esdrúxulos de ser, sua ausência de fé ou o modo absurdo de consumo das pessoas [*literalmente, falando*].

Esta visão de Super-Heróis e Super-Vilões é uma construção intelectual da modernidade, especialmente, no momento em que se tem uma morte declarada da fé nas religiões e em seu poder de garantir aos indivíduos esta constelação fantástica de batalha fenomenológica entre aquilo que a sociedade julga como ideal, para si, e aquilo que condena.

Uma coisa com a qual o ser humano tem muita dificuldade em conviver é com o conflito espiritual, a batalha entre o desejo de posse e a sua ética, o respeito ao objeto legítimo de poder que é a lei social. O Vilão também enfrenta tal dilema; no entanto, não se preocupa com o que pese sobre si, em termos de responsabilidade sobre as consequências de seus atos. Pode parecer que o Sacripanta apenas busca uma satisfação egóica absoluta e a primazia do prazer, mas quando se procura analisar intensamente o seu estado de pensamento, o que se encontra é alguém que se enfadonha com o seu sucesso e a realização do seu desejo, porque torna-se o centro da admiração e ninguém o

reconhece como um objeto de amor e ódio e esta negação o frustra como homem e também como um deus. Descobre, para sua angústia mais profunda, que a sua alegria vinha da externalização do seu conflito endógeno com o seu rival, aquele a quem todos reconhecem como Herói, inclusive ele, apesar de não admitir, porque isto o deixaria desmoralizado diante de seus companheiros de vigarice.

Outra situação que desafia a lógica, com relação à psicologia dos vilões clássicos é que eles não querem saber a identidade dos seus adversários. Os seus comparsas sempre ficam em dúvida se, eles não querem saber ou se já sabem e não se interessam em revelar a mais alguém. Podem até ter algum vislumbre de que um personagem com o qual se esbarra, por acaso, vez ou outra, possa ser o grande campeão que o desafia e que o vence; mas, ter um mero mortal, um civil como um inimigo à sua altura é mais que uma humilhação, é decadente e logo afastam a ideia de suas cabeças.

A condição de sequestrar parentes e ameaçá-los, somente para que o Herói não interfira em seus planos é coisa da máfia, que trabalha com dinheiro e com ganhos financeiros vultosos. Os Super-Vilões atuam em um campo de satisfação egóica, em que sua paixão pueril pelo crime ultrapassou o limite do poder e do dinheiro, concentrando-se em um limite que o ultrapassa e o atravessa; ele encontrou um amigo real com quem pode brincar *ad infinitum* e *ad aeternum*, sem que isto fique enfadonho.

De uma forma estranha e inexplicável, o Vilão sabe que não pode destruir o seu adversário, porque além de tal ação roubar-lhe um prazer inestimável, haveria sanções pesadas contra ele, advindas de toda a sociedade, inclusive de outros vilões que amavam o Campeão e se não o faziam, é porque havia pessoas de bem com as quais conviviam

que gostavam dele; logo, de maneira paradoxal, era seu dever fazer com que se mantivesse vivo e ativo. Um Super-Herói é sempre um Super-Herói e haverá situações de conflitos e combates ou mesmo momentos de destruição provocados pela natureza em que somente ele se mostra capaz de trazer a ordem ao caos, porque as pessoas o seguem, o respeitam, confiam em seu juízo, criando um estado de fé em que dedicam esforços para que aquilo em que passam a acreditar se torne verdade. Mesmo um Super-Vilão, por mais tenebroso que seja e se demonstre, através de seu comportamento possui pessoas com as quais se importa e que faria qualquer coisa para ajudá-las, *até mesmo apelar para seus maiores inimigos saírem vitoriosos de situações intensas de desafio.*

O motivo porque a cada confronto o Patife eleva a aposta contra o Campeão, elevando a dificuldade do desafio e também a sua complexidade é porque sua satisfação está não em ver o seu rival fracassar, mas em vê-lo superar os males postos. Pode até que, no primeiro instante se sinta feliz com a derrota deste; no entanto, o vínculo afetivo que os liga de uma forma complexa e [quase] inexplicável pela lógica prática, o faz sentir-se mal por ter se agraciado com o fracasso de seu amigo. Sente uma espécie de culpa estranha que o deixa em conflito e assim, há que maquirar um novo plano para derrotar o seu, agora novamente, inimigo declarado.

No pensamento de um Vilão clássico está o conflito sentimental binário *eu te amo, eu te odeio*, em relação aos heróis, pelo fato já acima descrito, em que a grande mãe é a Cidade o que faz com que se traduza a eterna guerra entre ambos como desafeto entre irmãos de sangue. A existência de todo *corpus socialis*, que é uma extensão do corpo humano individual é marcada pelo binarismo e a presença

de vilões e de heróis é a expressão do sentimento que sustenta a vida humana desde seu início no Planeta.

Quando um Vilão clássico revela para o Herói que ambos são iguais, está aí uma oportunidade rara de três interpretações, sendo a primeira a de que ambos são renegados da sociedade, criaturas criadas pelo Destino sob o mais intenso atrito e violência existencial. Na segunda questão está que ambos sentem prazer com a batalha infinita que travam e não se importam com os estragos e com as pessoas; são deuses, e deuses não se ressentem de suas brincadeiras e as consequências advindas como resultado destas. Por fim, a terceira que trata de que, por detrás daquela máscara de bondade e altruísmo se esconde um monstro, uma fera primitiva e bestial que sente ânsia pela destruição, esta muito maior e mais poderosa que todo o prazer que o perscruta após o fim da batalha.

Este é um ponto maravilhoso, porque o Vilão não sabe explicar, de maneira didática, como consegue perceber e vislumbrar tal sentimento e nem como isto apresenta-se-lhe aos seus olhos ao ponto de ser capaz de deduzir esta condição existencial que marca o espírito dos Campeões. No entanto, sabe que está certo e o silêncio de seus adversários confirma esta verdade. Quem mais explora este tipo de psicologia reversa é o Coringa, o que leva seu amigo de orelhas pontudas, a partir deste *insight*, a duvidar da capacidade e do sentimento altruísta de todos os membros da Liga da Justiça [*e não sem razão*]. Não importa o quanto isto tenha de verdade ou de ilusão; importa o quanto isto seja capaz de provocar a suspeita e a reflexão sobre os atos daqueles que são chamados de heróis pela sociedade.

Quando eu escrevi o livro *as faces escondidas de Kal L*, apresentei Darkseide como este lado obscuro e negro do Superman. No entanto, há que esclarecer que abordei o

homem civilizado, formalmente educado em uma academia, regido por princípios nobres e altruístas. O que se esconde sob a estrutura maravilhosa e sublime de Kal é que o povo kryptoniano descende de bestas assassinas cruéis e muito sanguinárias que viviam somente de matar e destruir e que, para atingir seus objetivos não se importavam, em nada, com a dimensão dos esforços que seriam empreendidos.

Apocalypse pode até ser entendido como a obra de arte de um cientista sem escrúpulos; mas, o que esconde é que seu nascimento é a manifestação atávica de um povo superior. Nietzsche já havia abordado esta condição de povos considerados como raças sublimes e mais poderosas referindo-se a eles como bestas mais completas, aquelas que conseguem disfarçar com maior capacidade de engano todo o seu desprezo pelos espécimes considerados, por eles, como criaturas inferiores. Todo o mal que impingem aos outros não os faz sentir qualquer tipo de sentimento de piedade, clemência ou misericórdia, ou seja, não carregam sentimentos de culpa pelo que fazem aos seus adversários, pensamento até estranho, porque como se crêem deuses absolutos, qualquer um que os desafie é nada mais que um divertimento que se põe em suas vidas entediadas. Na mesma condição, são incapazes de amar, porque são seres que apenas conseguem amar a si próprios; nem mesmo o seu igual se mostra à altura de seu sentimento de afeição profunda, portanto, digno de receber amor.

A Besta inominada é produto de criaturas que já eram assim, tanto que cederam o bebê para fins científicos sem nenhum tipo de constrangimento, considerando que os fins justificam os meios e todo o investimento [*em torturas*] seria com o propósito de se alcançar um bem maior e que, no futuro, todos ainda agradecer-lhes-iam, honrando-os como homens visionários. Kal L nasceu em meio a esta

sociedade, mas ao que parece seu pai tinha uma visão mais altruísta da existência, não concordando com este tipo de pensamento cultivado entre os seus. Era tolerado por causa de sua capacidade e autoridade intelectual e científica, aliado ao poder político de sua família e da de sua esposa.

Neste ponto específico está-se abordando a questão dos burocratas que, *grosso modo*, suas posturas mais se assemelham com a visão de vigaristas e pilantras de grosso calibre. Há um detalhe interessante a se destacar: até o mais vil sacripanta segue os padrões políticos e ideológicos do tempo que vive a sociedade na qual esteja inserido. É assim que os bandidos de Gotham, em especial, podem ser interpretados como sendo criaturas estranhas que existem para satisfazer a necessidade monstruosa e imperiosa de um pai austero.

Nenhum dos piores vilões já enfrentados por Bruce, Kal, Diana e os outros membros da Liga da Justiça possuem a natureza [tão] perversa que dominava o espírito dos kryptonianos. Até mesmo Darkseid, que escraviza todo um planeta e atua como um tirano iracundo não se aproximou do ideário ideológico deste povo e das consequências a que o Universo foi submetido por suas ideologias e ações em nome do progresso, que mais escondia uma condição de vaidade e arrogância sem limites.

Os vilões de Gotham City possuíam uma visão mais eclética de mundo, tentando viver de acordo com os sacros mandamentos do Guardiã da Cidade, uma criatura sinistra a qual recebia a alcunha de ser um homem honrado demais; por isto, impróprio para se mostrar como um bom marido. E, paradoxalmente, este é um dos principais motivos porque segue sendo adorado e ainda defendido por seus maiores inimigos. É complexo a ideia de que os bandidos da Cidade Grotesca entram em desespero e destroem-na quase por

completo quando desaparece os rumores da presença do Herói de Orelhas Pontudas. E, o mais forte é que todos esperam o Homem-Morcego interpretado por Bruce Wayne, o primeiro e único, inigualável, inconfundível, incomparável.

Todo espaço histórico universal produziu o seu monstro particular e, se em eras muito distantes, um Planeta inteiro foi o responsável pelo surgimento de um único, com a ampliação da sua existência em tribos, fratrias, cidades e metrópoles, cada uma delas marcadas por seu grau de complexidade que foi, de modo sutil, se tornando impossível uma interpretação clara do que ocorria em seu espaço dinâmico, todas elas passaram a dar a luz a bestas insanas, representações atávicas de suas evoluções e revoluções não passíveis de serem compreendidas, sem o estudo e a análise de suas histórias pregressas perdidas [e escondidas] nas areias do tempo. Foi assim que tornou-se possível ter uma Legião do Mal, um comitê de vilões de todos os cantos do Planeta Terra.

O vilão é o tipo de personalidade que não possui o seu inverso refletido em qualquer espelho, porque ele é já um reflexo, uma imagem invertida do Herói; logo, não é real e todos eles sabem muito bem disto, o que dificulta a construção de um imaginário em que a presença destes esteja em negação. O silêncio dos Campeões, quando confrontados com tal realidade, é um grito de concordância com a situação e nada no Universo pode mudar tal postura, porque ela é o centro de equilíbrio da conduta de cada um deles. É por causa dos Super-Vilões que os Super-Heróis mantêm-se vigilantes, sempre cuidando de antecipar alguma peripécia dos seus adversários e isto os faz vigiar a cidade, correr e voar por seus ares, conferindo a todos a segurança psíquica necessária para que possam seguir, de maneira livre, com suas vidas.

Esta confusão é que tem levado a dificuldades em criar inimigos à altura de determinados campeões. Lanterna Verde já surge com um inimigo como seu mentor e sabe-se lá porque o treinou tão bem... A explicação que mais se aproxima de ser capaz de explicar a atitude de Sinestro com relação a Jordan é a de que precisava de um adversário à altura, com o qual pudesse brincar, despertando um prazer sublime no combate. O Vilão sabia muito bem que, mais cedo ou mais tarde, o seu modo secreto de vida seria descoberto e não se surpreendeu quando quem o fez foi seu mais disciplinado aluno. Diferente do que se possa imaginar, isto não foi interpretado por ele como um ato de traição e sim como uma maneira de testar seu treinamento em nível de realidade objetiva. Por muito tempo vinha buscando um aprendiz que resistisse ao seu treinamento e Hall Jordan fora excepcional. Mas, nada é real até que se tenha como contemplar os resultados na íntegra de uma guerra, onde a ética e qualquer princípio moral não exista. Mas, o caso de Clark é bem mais complicado, porque não era um humano e, mesmo que Luthor se mostrasse como um adversário notável, esplêndido em estratégias, não estava no nível do Herói de Metrópolis. Demorou mais de meio século para se produzir um vilão que representasse o aspecto filogenético de Kal.

Representou uma jogada de mestre dos roteiristas e editores a ideia de criar um inimigo para Clark que é a expressão da força bruta da natureza, o que não espanta sobremaneira, porque ele também o é, com a diferença de que sua educação bucólica no melhor *way of american life* fez dele um ideal de homem [*na expressão de um homem ideal*], aquele que Nietzsche considera como sendo o que está para *além do homem* [*Übermensch*]. Nada mais natural que enfrentasse em um confronto aberto o que ele é, de

fato, combatendo o que esconde com tanta tranquilidade e de maneira tão equânime. Ninguém poderia esperar menos do Campeão que, ao dar tudo de si e mais um pouco, sacrificando sua vida a fim de salvar a todos os cidadãos de Metrópolis estava, em seu modo íntimo, se auto realizando espiritualmente. A sua última fala, antes de morrer foi: “A criatura?...” E Lois completa: “*Morreu!*”; e assim o Maior Guerreiro de todos os tempos tomba..., em paz!

Nada poderia ser mais épico para todos aqueles que presenciaram toda aquela catástrofe que fora ver o Grande Super-Herói, preocupar-se com o seu adversário até ter certeza de que ele não iria mais oferecer perigo para quem quer que fosse; que todos poderiam dormir em paz de aí por diante. Pela primeira vez estavam diante do verdadeiro Kal L e até Luthor, mais uma vez se viu sem controle de sua inveja, porque até na hora da sua morte, depois de dar a única coisa que não poderia ter de volta, não deixou de apresentar grandeza de espírito, mesmo que às avessas, porque sua pergunta faz referência à sua condição de vaidade. Morrerá em êxtase, podendo manifestar toda sua força bruta sem medidas!

Assim que, Apocalypse é uma manifestação atávica<sup>6</sup> de Kal, o reflexo de um espírito refletido em meio a uma

---

<sup>6</sup> *Atavismo* (do latim *atavus: ancestral*) é o reaparecimento de uma determinada característica no organismo depois de várias gerações de ausência. Em biologia, atavismo é uma reminiscência evolutiva, como reaparecimento de traços que estiveram ausentes em várias gerações. Pode ocorrer de várias maneiras. Uma maneira é quando genes para características previamente fenotípicas existentes são preservadas no DNA, e estes tornam-se a expressar através de uma mutação que quer nocautear os genes primordiais para os novos traços ou fazer os traços antigos substituírem os atuais.

Atavismos em seres humanos podem ser interpretados através da possibilidade de que, evolutivamente, traços que desapareceram fenotipicamente não necessariamente desapareceram a partir do DNA de um organismo. A sequência do gene permanece muitas vezes, mas está inativo. Tal gene pode permanecer não utilizado no genoma, durante muitas gerações. Contanto que o gene permaneça intacto, uma falha no controle genético suprime o gene o que

realidade virtual, porque já não poderia mais existir, caso tomássemos a virtuosa ilusão de que a geração seguinte não apenas se sobrepõe à anterior, mas a elimina, por completo, destruindo qualquer traço de sua existência, como se o gene da besta selvagem e assassina que deu origem ao homem moderno fosse um fator recessivo.

No caso específico aqui tratado sobre o Homem-de-Aço e seu conflito épico contra a besta inominada que foi batizada na Terra de Apocalypse, por causa do caos que provocou e que, sem a intervenção brutal do Campeão, o Planeta e tudo o que nele habita haveria de ser destruído, a manifestação atávica refere-se a um tipo muito especial de condicionamento filogenético, em que esta aparição revela o lado obscuro daquilo que Kal representa com relação ao seu povo. Todos [ou quase todos] os habitantes do planeta natal do Herói foram mortos, restando poucos personagens que demonstravam assustadora superioridade física e em maior grau, superioridade moral, com uma rara sabedoria prática invejável e que era idealizada por todos desde a Antiguidade Clássica e jamais alcançada em qualquer momento da história humana.

---

pode levar a que seja expresso de novo. Por vezes, a expressão de genes dormentes pode ser induzida por estimulação artificial.

Segundo P. Le Gendre, o atavismo caracteriza-se como “o reaparecimento em um descendente de uma característica qualquer dos ascendentes, característica mantida latente durante uma ou mais gerações intermediárias.” Psicologicamente, o atavismo representaria a incapacidade de empatia, ou melhor, expressando em termos nietzschanianos, de sentir culpa pela dor [psicológica] infligida a outrem. Interessante que, a única coisa que impede que o atavismo psicológico se manifeste no ser humano é a educação. Geneticamente, os princípios da filogenética psíquica mantêm-se tão imperiosos quanto o era em épocas que se perdem nas trevas da humanidade. Nisto, A. Gramsci (1891-1937) estava certo ao afirmar que, os instintos primitivos humanos não são destruídos; antes, no máximo, amansados.

**Fonte:** P. Le Gendre. L'hérédité et la pathologie générale. In: *Traité de pathologie générale* de Bouchard, t. I, p. 306.

Entretanto, esta superioridade moral estava posta de tal forma que valia qualquer coisa para atingir seus objetivos de paz. Problemas que se mostrassem insolúveis deveriam ser corrigidos pela eliminação sumária do mesmo e é aí que se coloca em cena a Besta Inominada, que fazia todo o serviço sujo sem que isto maculasse a honra dos burocratas e dos grandes líderes revolucionários.

O extermínio de espécimes inferiores e bestiais não contava como sendo genocídio, porque a sua extinção respondia a um ideal superior; quem ganharia seria todo o Planeta, logo, os fins justificavam os meios. Duas coisas se destacam na Fera kryptoniana, sendo a primeira que era ainda um bebê a tiracolo e todo tipo de sentimento de ódio e fúria acomete os humanos em sua condição de fragilidade e impotência diante de um mundo que se lhe mostra violento e hostil. Assim que, sua atitude diante do horizonte selvagem e bestial de Krypton foi a única ação que se mostrou viável e, quando atingiu uma estrutura corpórea suficiente para vencer todos os seus adversários simplesmente seguiu os ordenamentos de uma mente primitiva e infantil. Muito mais perigoso que um ser super poderoso é um ser com um cérebro infantilizado, em que sua visão de mundo se reduz à satisfação de seu desejo imediato.

Todos os vilões que os heróis da Liga da Justiça enfrentam, de modo coletivo ou isolados, possuem suas estruturas mentais, de certa forma infantilizados e é isto o que faz com que sempre voltem com um plano mais ousado para superarem os seus [*supostos*] rivais, que são nada mais nada menos que seus objetos de amor e ódio. A diferença com relação à Besta primitiva kryptoniana é seu poder de destruição física; mas, os vilões modernos e mais frágeis podem fazer uso de bombas, armas químicas, explosões e outras obras de engenharia intelectual, porque

enquanto o Monstro não pensa de forma lógica abstrata, os bandidos modernos o fazem e, há ainda um terceiro elemento que é uma convivência social, um desejo de reconhecimento; logo, se toda a população do Planeta desaparece o quê ou quem sobra para prestigiar e admirar seu talento e seu governo?

Com o tempo, os bandidos descobriram que os Super-Heróis somente existem impulsionados por causa de suas existências nefastas e, partindo de uma analogia estranhamente paradoxal, a população somente se sente segura por causa da insegurança que os vilões provocam em suas respectivas existências. De uma forma muito complexa, expressam que a Sociedade lhes devem respeito e consideração por eles trazerem a paz, através de seus adversários. Em um mundo onde não houvesse mais heróis e super-heróis, a existência humana estaria condenada a um vazio e a um estado de incompreensão acerca deste vazio de tal maneira que todos enlouqueceriam. Ademais, qual a necessidade de um Campeão, de um Salvador, se não há perigo iminente e nem ninguém a ser salvo, porque não há indivíduos ou seres que coloquem a vida e a existência dos outros em risco?

Foi com o entendimento amplo, claro desta condição especial que o Coringa se preparou por anos a fio até se tornar o principal adversário do Batman e destruir qualquer outro que ousasse, pelo menos, chegar perto deste local, agora sagrado. Para isto, teve que ficar circunscrito a um local específico, a Cidade de Gotham, porque a despeito da dimensão geográfica da metrópole, os preceitos idealizados seguiam os parâmetros seguidos para a realização da cena são os da tragédia grega, em que o local onde se passa as cenas de enfrentamento são locais determinados e, há o detalhe de que o Super-Herói escolheu determinada cidade

para chamar de sua, para ser seu lar, por isto, a protege com tanto *pathos*, ainda que não seja sua casa de origem, como no caso de Clark e ainda que saiba que ela é uma matrona faceira, como é o caso de Bruce.

Ao longo do tempo, muitos vilões foram aparecendo cada qual não mais se mostrando como o oposto declarado dos sentimentos do herói, antes buscando desafiar os seus atributos mais fortes como a inteligência, a intelectualidade, a capacidade de dedução lógica, o seu senso de justiça e, até mesmo os seus valores morais mais antagônicos. Isto fez com que houvesse uma riqueza intelectual exponencial nas histórias em quadrinhos, levando vários heróis a se reinventarem quanto ao tipo de criminosos que enfrentavam.

Quando se aborda aqui, a expressão psicologia dos Super-Vilões está-se referindo a comportamentos, porque a Psicologia, enquanto ciência atua diretamente sobre o objeto de estudo e responde a partir do comportamento que apresenta, não sendo possível fazer conjecturas *a la volunté* sobre como o pensamento de algum indivíduo vá funcionar daqui a algum tempo [mais *próximo ou mais distante*] ou em determinada situação específica. Expressa-se condições de atitudes genéricas, porque existe uma concordância em certo sentido, podendo antecipar ações e mesmo fazer ajustes de acordo com o que aconteça durante dada hipotética situação de conflito. Porém, isto não quer dizer que represente a regra canônica da existência e muito menos do entendimento da motivação psíquica de cada ser.

Batman possui dois super inimigos que é Ha's Al Ghul e Coringa e a diferença entre ambos é que um é previsível até certo limite por causa de sua ambição de dominar o mundo aliado à sua vaidade de que é o único capaz de corrigi-lo e às suas nuances. O segundo não possui amores por coisas mundanas e isto intriga ao seu

Objeto de Amor, porque este é um sentimento que não pode ser explicado, ainda, pela Psicologia Positivista a que Bruce se agarrou e toma como verdade objetal capaz de explicar o *ethos* dos pilantras.

A decepção de Ha's está em não ter encontrado, ao longo de sua jornada, um substituto à sua altura e, quando o consegue, tem que este ser divino e apaixonado por uma prostituta incorrigível. A única saída é eliminá-la, junto com tudo o que possui, sem remorsos, porque nada ali é bom. Mas, o Herói não está disposto a abrir mão ou perder o seu objeto de paixão insana, o que faz com que as apostas de ambos os lados sejam dobradas de modo exponencial a cada encontro que se transforma em confronto.

Ha's Al Ghul quer destruir Gotham e eliminar toda a população que nela habita para que possa ser povoada com pessoas boas e assim a maldade desapareceria, não se permitindo que seja corrompida em outra geração, em outro processo de construção gnosiológica da humanidade que ali se construa. Semelhante ao que fizeram os burocratas de Krypton, utilizando uma criatura bestial e insana.

O que Apocalypse fez em Krypton é o mesmo que toda civilização fez com os seus [*supostos*] algozes, em potencial. Como sabia que não poderiam viver em harmonia, dividindo o mesmo espaço, aqueles mais *inteligentes, mais capazes intelectualmente*, destruíram, por completo, aqueles que não puderam ser adestrados. A diferença singular foi que a Besta Primitiva não pensava estrategicamente, mas pensava ao ponto de saber que para sobreviver teria que eliminar qualquer coisa, em seu caminho, que pudesse ameaçar sua existência. E assim ainda persiste o sistema, em que *a melhor defesa é o ataque*.

Muita coisa mudou no entendimento dos vilões sobre suas respectivas visões de mundo. Não que tenham se

tornado frouxos; apenas mais aproximados a uma visão de poder em que se necessita de indivíduos [*vivos e de bem*] para reconhecê-los em suas qualidades intrínsecas e que crêem serem suas particularmente, quando escondem que a visão de mundo que expõem é a do Campeão que juram odiar. Nisto, Nietzsche tem um aforismo que “aquele que combate monstros deve tomar cuidado para que no processo não se transforme em um, [*porque*], quando se olha muito tempo para dentro do abismo, o abismo olha de volta para dentro de você.”<sup>7</sup> Por tanto tempo lutando e criando trapaças contra os Heróis e vendo estes terem as ideias mais incríveis para fugir de suas armadilhas é quase impossível que não se tome de amores e de uma impressão encantadora por tais figuras.

O Padre Antônio Vieira escreveu que não há amor que resista à convivência. Para ele, “amor, com amor não se paga; amor com amor se apaga!”<sup>8</sup> E, na mesma medida inversa, o ódio contra alguém, ainda que disfarçado por inúmeras facetas de maldade e inveja faz surgir um tipo especial, estranho e paradoxal de amor que ascende até o nível da obsessão paranóica. Este é um fenômeno que ataca a todos os vilões em relação a seus heróis clássicos, aqueles com os quais criaram um vínculo afetivo de caráter catexial.

É um fato curioso o de que, *grosso modo*, todos os vilões, sem exceções, se apresentam como possuidores de transtornos psiquiátricos e a cada ano que passa não apresentam nenhum sinal de melhoria em suas condições de economia psíquica. Mas, o que desperta uma intensa atração no sentido de tentar compreender é porque passam

---

<sup>7</sup> A este respeito ver Nietzsche, F. *Para além do bem e do mal*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

<sup>8</sup> Padre Antônio Vieira. *O Sermão do Mandato*. São Paulo: USP, 1992.

a sofrer de transtorno obsessivo-compulsivo (o famoso TOC) e, o que é revelado pelos capangas do Vilão é que foi após o surgimento do Herói e um interesse despertado em sua pessoa que o fez ficar *diferente*, considerando que os bandidos são bestas primitivas que não entendem nada de psicologia profunda e o que relatam é o que vêem demonstrado pelo comportamento de seu chefe, avaliando como ele agia antes e como age agora [*antes do herói aparecer em cena e depois que surge e começa a interferir nos planos da gangue*].

O Vilão vai se tornando doente, a começar porque sua estrutura infantilóide e debilóide já torna muito fácil seguir por esta via. Mas, o processo é interessante, porque ele começa se interessando pelo Herói, deseja ver como ele age, a fim de saber mais, como pensa, como faz todo aquele malabarismo e ainda se mantém em pé. É uma visão que o encanta, dado que no fundo de sua alma é uma criança, que se maravilha com o fantástico. Em seguida, começa a sentir atração obsessiva pelo objeto de amor, que a despeito de tudo, é seu objeto de ódio; mas, seus comparsas sabem muito bem que quando capturarem o Mocinho devem ser cuidadosos e educados no trato, mantendo-o vivo e são, porque não pretendem acender a ira do chefe contra eles. De um modo estranho, sabem muito bem que tipo de sentimento alimenta com relação ao Herói. Por último, tornam-se paranóicos em sentido a ele, ora desejando sê-lo, ora sentindo sua falta, como se tivesse sido abandonado, indo as mais extremas vias da loucura e despejando blasfêmias contra seu adversário e disposto a destruir tudo o que ele ama, apenas por vingança pessoal.

A paixão se torna tão intensa que termina por provocar e por determinar atividades insanas tão descabidas que, chega a um ponto em que o próprio Vilão 'se' coloca

em perigo, na intenção de ser salvo por seu inimigo e, quando isto ocorre surge um sentimento de completude e felicidade que somente pode ser explicado a partir de uma compreensão pueril.

O único Super-Herói que conseguiu ter esta visão acerca dos bandidos foi o Menino-Prodígio, Jason Peter Todd. Acontece que, antes de se tornar o 2º Robin ele era bandido, convivia com bandidos desde que nascera e teve que desenvolver uma capacidade de compreensão elevada do mundo a fim de conseguir sobreviver e, estranhamente, uma de suas potencialidades que buscou dar maior ênfase foi a análise psicológica dos bandidos de Gotham em relação aos Super-Heróis, em especial em relação ao seu Mentor.

Jason é um exemplo claro de uma criança precoce e que teve que amadurecer à força, para não ser devorado pelo mal que crescia, de modo exponencial, em Gotham City. E, infelizmente, sucumbiu duas vezes a ele, na primeira em que morre pelas mãos do Coringa, a figura para a qual direcionou seu ódio, por inveja do amor que Bruce dedicava-lhe, de modo doentio. A segunda vez, quando, manipulado por Thalia Al Ghul, assume o manto e a identidade de uma lenda urbana de Gotham, o vilão conhecido como Capuz Vermelho e se transforma no terror da cidade e coloca em execução um plano ousado e maquiavélico de vingança contra seu antigo mestre.

É com muito pesar que incluo o Grande Jason no rol dos bandidos, mas não há como tratá-lo de outra forma neste trabalho específico, porque é uma figura paradoxal, com uma psicologia que necessita de extensas horas de trabalho e uma infinidade de páginas para interpretar. Desde muito cedo [*antes mesmo de nascer*] se viu obrigado a sobreviver em um mundo hostil e sua garra e paixão pela vida [*e mais tarde, todo o desapego e desprezo por ela*] o

fizeram ser quem se tornou: Um Campeão e um Louco perverso! A sua psicologia não pode ser descrita como a dos bandidos tradicionais de Gotham e até mesmo o público fiel de Batman percebeu isto e sentiu-se incomodado, desde os fãs até os bandidos que ele perseguia. Faltava-lhe aquele *pathos* infantilizado que dava o tom de criatividade nas aventuras contra os outros vilões. Ele era pura explosão de dor, raiva, ódio e vingança, mostrando-se como a expressão literal do lado obscuro de Bruce Wayne.

Via de regra, um vilão não é a expressão de fúria cega contra tudo e contra todos, porque existe o seu alterego, o Herói e quando este desaparece de cena é que o Patife se torna ensandecido, de modo semelhante ao que ocorre ao Campeão e o motivo é o mesmo posto, um se mostra como o equilíbrio interior para o outro, uma vez que é a expressão catexial de seu rival, o conflito posto à vista.

Vilões do quilate de Apocalypse são complexos de se analisar, porque semelhante ao seu rival, são únicos, não existindo qualquer outro que possa comparar-se a ele, no seu campo de ação e, para piorar, nenhuma estratégia funciona, porque representa uma força cega e brutal da natureza mais primitiva, mais pura. Clark se vale desta mesma brutalidade e o ódio disfarçado de Luthor é estar inerte diante de uma situação que valeria toda uma vida. Pela primeira vez em sua existência, viu uma oportunidade sem igual de superar o Homem-de-Aço e não pode desfrutá-la. Para um ego singular como ele, este era o final de sua vida; não desejava ver seu inimigo morto, queria apenas humilhá-lo, fazer com que fosse expulso de Metrópoles e da Terra.

Assistiu à batalha entre dois deuses da destruição e não compreendia sua apreensão e, para piorar, não sabia para quem dirigir o seu sentimento de desejo de vitória.

Aquela besta desconhecida, assustadora e encantadora, se mostrava como algo terrivelmente perigoso e talvez fosse isto o que excitava o Vilão Careca; a sensação de perigo, de ousadia, de risco iminente. Se conseguisse dominar a fera que havia lutado de igual para igual com o ser mais poderoso da Terra, teria o domínio de todo o mundo; não precisaria temer a ninguém mais; não precisaria invejar a mais ninguém.

O mais legal é que na luta épica entre Superman e Apocalypse, ambos têm o mesmo pensamento: destruir o adversário como forma singular de sobrevivência. Nisto, Kal só é exaltado, porque leva tal sentimento ao extremo, motivado por uma condição altruísta; no entanto, a essência espiritual de ambos é marcada pela satisfação quando da manifestação da violência pura, bruta, desmedida.

A batalha entre ambos é a maior manifestação do espírito selvagem já visto nas histórias em quadrinhos e foi um sucesso, mesmo o Herói mais humano da Terra lutando como um monstro e não contra um. Havia algo naquela disputa de força por sobrevivência que deixou a todos encantados em que o um Mito mostrou porque assim o é considerado. Venceu! Depois disto, muitos indivíduos, inclusive um vilão, tomaram seu lugar, assumindo o manto pelo mesmo motivo que fez com que todos os sacripantas adotassem a identidade daquele que dizem odiar mais que tudo no mundo: um tipo de amor expresso às avessas!

A Besta inominada não passou a sentir ódio de Kal, porque não possuía estrutura cerebral desenvolvida em tal dimensão; no entanto, passa a ter medo quando o enfrenta em uma segunda situação e o resultado termina com Clark vencendo-o através de uma estratégia bélica, uma vez que descobriu que seu adversário não poderia ser derrotado por nenhum meio até então conhecido. O que aconteceria

quando a mente de Apocalypse viesse a evoluir até atingir maturidade normal? A carga de ódio que carregava e o fato de ser uma besta primitiva, uma coisa, e a forma como fora criado, ou melhor, o processo que o transformara naquilo, impedindo-o de ter uma vida normal como qualquer outro não deixaria de fazer de seu espírito um lugar de dor, raiva, ódio e vingança.

O estudo acerca da psicologia dos Super-Vilões dos quadrinhos é uma tarefa inovadora e instigante, em que o que se busca encontrar é o que motiva estes espécimes a persistirem por anos a fio a desafiarem os seus rivais, os Super-Heróis e tudo o que fazem para atrair suas atenções, mesmo sabendo que serão espancados. Há um tipo de desejo sádico que se transforma em masoquismo, uma infantilização dos sentimentos que levam seus espíritos a um êxtase tântrico quando em combate com o seu objeto de amor e ódio.



## **O Autor**



## **SÉRGIO RODRIGUES DE SOUZA**

Graduado em Filosofia e Sociologia. Psicanalista. Doutor em Ciências Pedagógicas. Pós-Doutor em Psicologia.



**DR. SÉRGIO RODRIGUES DE SOUZA**

ISBN 978-658510103-5



9

786585

101035

**UNIGALA**  
Livraria