

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Brian Adams O'Neal Soares Matos Cerqueira

**OS VILÕES DA PIXAR: MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM EM
COMPARAÇÃO À JORNADA DO HERÓI**

Belo Horizonte

2017

Brian Adams O'Neal Soares Matos Cerqueira

**OS VILÕES DA PIXAR: MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM EM
COMPARAÇÃO À JORNADA DO HERÓI**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientador: Simon Pedro Brethé.

Belo Horizonte

2017

AGRADECIMENTOS

Aos familiares e aos amigos que contribuíram fornecendo motivação durante a realização deste trabalho, especialmente Sônia Matos, Kerolyn Matos, Eva Matos e Josiane de Lelis que prestaram apoio durante os momentos mais difíceis. À Simon Pedro Brethé que orientou esta pesquisa e acreditou em sua realização. À Rozenda Pereira e Orandir Matos cujas memórias me impulsionaram a aceitar o chamado da aventura e partir em busca da minha própria jornada.

RESUMO

Esta pesquisa visa detalhar o método utilizado pela Pixar Animation Studios para desenvolver os personagens caracterizados como vilões em algumas de suas animações de longa-metragem. A partir da comparação com a teoria da “jornada do herói” apresentada por Joseph Campbell no livro “O Herói de Mil Faces” (1949), foram elaborados estágios recorrentes nos roteiros dos filmes do estúdio para demonstrar a existência de uma fórmula que possibilita o desenvolvimento de arcos dramáticos para os vilões ao longo da narrativa. Esta pesquisa constitui uma análise das animações Os Incríveis (2004), Up – Altas Aventuras (2009) e Toy Story 3 (2010) com o objetivo de demonstrar que os vilões presentes nessas histórias passam por uma trajetória similar à desenvolvida na jornada do herói, fazendo com que esses personagens possuam uma evolução narrativa, ao invés de serem apresentados como um simples arquétipo pré-estabelecido.

Palavras-chave: Cinema. Personagem. Narrativa. Arquétipo. Herói. Vilão.

ABSTRACT

This research aims to detail the method used by Pixar Animation Studios to develop characters identified as villains in some of their feature-length animations. Through the comparison with Joseph Campbell's theory of the "hero's journey" in the book "The Hero with a Thousand Faces" (1949), recurrent stages were elaborated in the scripts of the movies from Pixar to demonstrate the existence of a formula that allows the development of dramatic arcs for the villains of the narrative. This is a research aims to analyse the animations The Incredibles (2004), Up (2009) and Toy Story 3 (2010) with the intention of demonstrating that the villains present in these stories go through a similar trajectory developed in the hero's journey, so that these characters go through a narrative evolution instead of being known as a simple pre-established archetype.

Keywords: Cinema. Character. Narrative. Archetype. Hero. Villain.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. O ARQUÉTIPO DO VILÃO	8
2. A JORNADA DO HERÓI	9
2.1. Mundo Comum	12
2.2. Chamado à Aventura.....	13
2.3. Recusa do Chamado.....	13
2.4. Encontro com o Mentor	13
2.5. Travessia do Primeiro Limiar	13
2.6. Testes, Aliados, Inimigos.....	14
2.7. Aproximação da Caverna Oculta	14
2.8. Provação.....	14
2.9. Recompensa (Apanhando a Espada).....	14
2.10. Caminho de Volta	15
2.11. Ressurreição.....	15
2.12. Retorno com o Elixir.....	15
3. A JORNADA DO VILÃO	16
3.1. Primeira aparição	16
3.2. Sob a máscara	18
3.3. Retirando a máscara.....	19
3.4. Arquitetando um golpe	21
3.5. Saboreando a vitória	22
3.6. Lidando com o fracasso	23
3.7. O Confronto Final	25
3.8. Último golpe	26
3.9. Consequência	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

A Pixar Animation Studios vem se destacando ao longo dos anos com a produção de animações, sejam curtas ou longas metragens, que são sucesso de público e comumente elogiadas pela crítica cinematográfica especializada. A utilização de roteiros clássicos cuja presença de personagens que assumem o papel de vilão é tipicamente uma fórmula em diversos títulos da Pixar.

Embora o público, de maneira geral, esteja habituado com a presença da figura que representa o vilão se opondo aos objetivos do personagem principal, ou herói, é importante ressaltar que existem diferentes formas de introduzir em uma história as personagens que possuem o arquétipo que compreende um vilão.

Visando detalhar o método que o estúdio Pixar utiliza para inserir esses personagens, esta pesquisa tem como objetivo demonstrar que em alguns filmes do estúdio, os vilões possuem um desenvolvimento em suas narrativas pessoais que se encaixariam no modelo da "jornada do herói" de Joseph Campbell. Embora não sejam o foco da história na qual estão inseridas, pois possuem uma participação menor quando comparados aos personagens protagonistas, sua utilização como um elemento narrativo representa mais do que a habitual inserção de um arquétipo pré-estabelecido.

Dentre outros aspectos utilizados na criação dos roteiros das animações da Pixar, a elaboração de vilões com características narrativas marcantes é um ponto de destaque, e demonstra um dos motivos dos títulos da Pixar possuírem sua respectiva fama e representatividade no cenário cinematográfico atual. No livro "A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores", de Christopher Vogler, o autor afirma que "uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio." (VOGLER, 2006).

A fim de demonstrar o êxito dos estúdios Pixar no desenvolvimento dos seus vilões, esta pesquisa realiza uma comparação com a "Jornada do Herói", uma teoria apresentada por Joseph Campbell em seu livro "O Herói de Mil Faces", no qual o autor descreve as similaridades entre diversas histórias e lendas nas quais existe a figura do herói. Campbell exemplificou como a maioria das histórias sobre mitos e heróis se estrutura ao longo de suas narrativas, pontuando as etapas que elas possuem em comum. Entretanto, é

preciso ressaltar que a figura do vilão não é um recurso obrigatório dentro da trajetória descrita por Campbell, fazendo com que sua utilização seja encontrada em diferentes etapas da jornada do herói. Vale destacar ainda que, mesmo em algumas histórias, o vilão não existe como um personagem concreto, mas como elementos abstratos que representam os males e desafios vivenciados pelo herói.

Esta pesquisa consiste em analisar três animações de longa-metragem da Pixar, nas quais existe, pelo menos, um personagem que se enquadre no arquétipo de sombra (VOGLER, 2006) e atue como vilão durante a história. A comparação dos filmes “Os Incríveis” (EUA - 2004), “Up – Altas Aventuras” (EUA - 2009) e “Toy Story 3 (EUA - 2010) com a jornada do herói, visa demonstrar a existência de uma fórmula utilizada pela Pixar para o desenvolvimento de arcos de personagem que possibilita a evolução dos seus vilões ao longo da narrativa. Utilizando como referência a teoria criada por Joseph Campbell em O Herói de Mil Faces, posteriormente simplificada por Christopher Vogler, são apresentados estágios nesta pesquisa que contemplam o percurso vivenciado pelos vilões da Pixar, através de uma estrutura semelhante à jornada do herói.

1. O ARQUÉTIPO DO VILÃO

Identificar o vilão de uma história que desenvolve narrativa com personagens é uma tarefa praticamente natural na maioria dos casos. Porém, existem histórias cuja figura do vilão inexistente ou é ocultada por meio de recursos narrativos. Nos casos em que o vilão é caracterizado por um personagem, ainda assim podem existir algumas divergências por parte de quem analisa determinada história sobre o que de fato personifica, ou não, um antagonista. Inicialmente, é preciso estabelecer um parâmetro que torne possível afirmar que determinado personagem assume esse papel dentro da narrativa, analisando se suas características se enquadram no arquétipo comum de um vilão. Segundo Carl Jung:

O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta (JUNG, 2005).

O vilão de uma história pode ser compreendido como uma sub-representação do arquétipo da sombra, descrito por Christopher Vogler como “a energia do lado obscuro, os

aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa” (2006, p.83). Essa definição permite representações mais amplas do que se coloca à frente da figura do herói como obstáculo, inimigo ou possível embate dentro de uma narrativa. Para restringir a representação dos elementos que se enquadrariam no arquétipo da sombra definido por Vogler, o termo vilão foi escolhido nesta pesquisa para representar os aspectos negativos que se manifestam na história do herói por meio de um personagem concreto.

O vilão é o personagem que se opõe ao principal, ou herói, com o objetivo de frustrar seus objetivos para conseguir atingir sua meta pessoal, ou simplesmente evocar no protagonista seu lado obscuro, privando-o de ser bem sucedido na trama.

A partir da definição narrativa do vilão dentro de uma história, podemos ressaltar o que difere os diferentes tipos de vilões, segundo suas funções dramáticas e psicológicas. Nas animações abordadas por essa pesquisa, notamos um diferencial empregado pela Pixar em suas personagens. O caráter de humanização dos vilões permite um dimensionamento significativo dos motivos que levam esses personagens a se oporem ao herói de cada história. O desenvolvimento de caráter emocional, demonstrando seus medos, desejos e objetivos almejados, permite ao público compreender e analisar a história pelo ponto de vista dos vilões (e não apenas pela trajetória do herói, tornando a compreensão da narrativa mais densa e imersiva). Segundo Vogler: “De seu ponto de vista, um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o vilão dele” (2006, p. 85).

Para a criação de seus personagens vilões, a Pixar utiliza a humanização para torná-los ainda mais expressivos, ressaltando qualidades refinadas que demonstram poder, inteligência, beleza, elegância ou fragilidade. Ainda que os vilões não sejam o foco das narrativas apresentadas aqui, os mesmos possuem uma jornada similar à do herói, partindo de um lugar comum em busca de um objetivo que conflita diretamente com a meta almejada pelo herói.

2. A JORNADA DO HERÓI

Analisando produções audiovisuais recentes, podemos considerar “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell (1949), como um dos livros mais influentes do século XX. Seu trabalho consiste em demonstrar as similaridades presentes nas histórias sobre os mitos da

humanidade, enunciando os princípios básicos que guiam suas narrativas. Campbell ilustrou como o “mito do herói” repercute em todas as culturas, ainda que possua variações entre elas, denominando o padrão existente como a “jornada do herói”.

Em relação ao cinema, muitas vezes o termo “herói” é atribuído diretamente a personagens que possuem a meta de salvar ou proteger seus semelhantes, ou são dotados de dádivas que os distinguem de seres humanos comuns. Contudo, dificilmente o termo é associado aos protagonistas que traçam metas pessoais de menor expressão ou aos personagens que não possuem uma conduta heroica, a ponto de se sacrificar por seus semelhantes ou realizar ações extraordinárias.

Para Campbell, em relação às narrativas, o termo possui um significado mais amplo, atribuindo o título de “herói” a todos os personagens que tomam as decisões fundamentais de sua própria história e protagonizam a trama da qual fazem parte.

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno aperfeiçoado, não específico e universal, renasceu (CAMPBELL, 2005).

A jornada do herói não se enquadra apenas nas histórias onde presenciamos uma jornada física e espacial, na qual acompanhamos o protagonista se deslocar por vários pontos geográficos. É possível encontrar histórias com personagens que trilham jornadas interiorizadas, nas quais o herói precisa lidar com desafios e perigos dentro de sua mente. Entretanto, todas as variações possíveis na jornada de um herói atendem à síntese de Campbell sobre esse percurso:

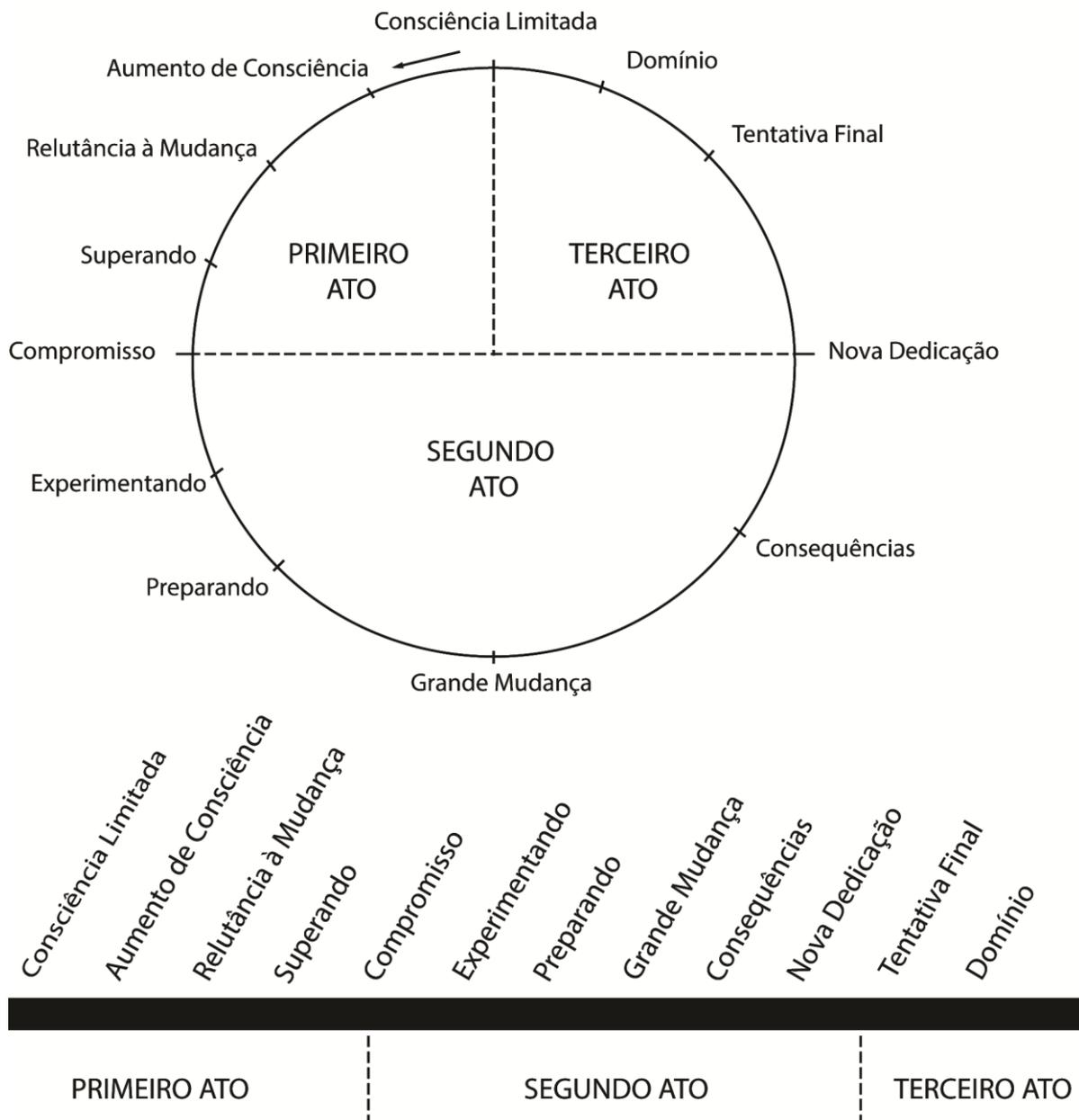
Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2005).

Além de demonstrar a fórmula presente nas histórias sobre o mito do herói, a jornada criada por Campbell representa um método de desenvolvimento de personagem dentro de uma narrativa, no qual podemos constatar as transformações vividas pelo herói. Os

personagens que se enquadram na jornada aqui descrita sofrem mudanças físicas ou psicológicas ao longo da história, sendo transformados de acordo com suas ações. Essas transformações representam a criação de um arco de personagem típico (Figura 1).

Figura 1 – Arco de personagem da Jornada do Herói

Arco de personagem



Fonte: VOGLER, 2006, p.188.

A divisão apresentada por Vogler (Figura 1) remete a estrutura clássica de um roteiro descrita por Syd Field (2001) como o “paradigma dos três atos”. Cada ato é uma unidade de ação dramática. O Primeiro Ato, ou “Apresentação”, apresenta os personagens e o contexto da história. O Segundo Ato, ou “Confrontação”, refere-se ao desenvolvimento da narrativa, no qual o personagem principal precisa enfrentar obstáculos que o impedem de alcançar sua necessidade dramática. O Terceiro Ato, ou “Resolução”, apresenta os desfechos dos conflitos apresentados ao longo do filme e compreende a cena que marca o fim da história.

Visando simplificar a jornada do herói e facilitar a adaptação de sua fórmula para fins de desenvolvimento de narrativas, Christopher Vogler (2006) elaborou doze estágios que sintetizam a teoria de Campbell. Cada estágio remete a um dos acontecimentos vivenciados pelo herói em seu arco de personagem (Figura 2).

Figura 2 – Arco de personagem típico em comparação à Jornada do Herói

Arco de personagem	Jornada do Herói
1. Consciência limitada do problema	Mundo Comum
2. Aumento dessa consciência	Chamado à Aventura
3. Relutância em mudar	Recusa
4. Superando a relutância	Encontro com o Mentor
5. Compromisso com a mudança	Travessia do Primeiro Limiar
6. Experimentando a primeira mudança	Testes, Aliados, Inimigos
7. Preparando para a grande mudança	Aproximação da Caverna Oculta
8. Tentando a grande mudança	Provação
9. Consequências da tentativa (melhorias e recuos)	Recompensa (Apanhando a Espada)
10. Nova dedicação à mudança	Caminho de Volta
11. Tentativa final da grande mudança	Ressurreição
12. Domínio final do problema	Retorno com o Elixir

Fonte: VOGLER, 2006, p. 203.

2.1. Mundo Comum

O herói é apresentado em seu ambiente cotidiano lidando com situações rotineiras, com as quais está acostumado, e normalmente destituído das habilidades ou ferramentas que precisará utilizar para obter sucesso em sua aventura.

2.2. Chamado à Aventura

O herói normalmente precisa sair do mundo comum para o “mundo especial”, no qual a aventura acontece. A possibilidade de realizar uma jornada em busca de um objetivo é apresentada ao herói por intermédio de algum evento marcante, despertando nele a necessidade de decidir aceitar ou não o confronto com o novo desafio.

2.3. Recusa do Chamado

Em muitas histórias o herói tende a relutar antes de aceitar a aventura e sair do mundo comum. Este estágio costuma ser utilizado para que o personagem consiga mensurar a dimensão do desafio que terá de enfrentar. A recusa ao chamado pode ser utilizada também para desencadear eventos que trarão urgência ao ingresso na aventura ou pontos críticos que impulsionam o herói a partir em sua jornada.

2.4. Encontro com o Mentor

Segundo Vogler, o arquétipo do mentor descreve todos os personagens que “ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons” (2006, p. 62). O mentor é uma figura recorrente em diversas histórias, mas sua aparição não se limita apenas a facilitar a jornada do herói. Como função narrativa, o encontro com o mentor anuncia a necessidade do herói de se preparar para a aventura, dimensionando o grau de dificuldade que será apresentado ao longo da jornada. A figura do mentor pode surgir sem a necessidade de um personagem que se enquadre nesse arquétipo, sendo possível que o herói encontre a sabedoria ou o poder necessário para realizar sua meta em algum objeto, ensinamento ou pensamento.

2.5. Travessia do Primeiro Limiar

Este estágio marca o momento no qual o herói voluntariamente avança em direção ao mundo da aventura (mundo especial), comprometendo-se com a jornada que precisará percorrer. Geralmente, algum acontecimento evidencia a transição entre o mundo comum e o mundo no qual a aventura se passa, seja o surgimento de algum desafio ou a necessidade do herói de tomar uma decisão. Este estágio pode ser encontrado em diversos roteiros, que

seguem a estrutura clássica de três atos, como “ponto de virada” (*plot point*), ou seja, “um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção” como Syd Field (2001) explica em seu livro “Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico”.

2.6. Testes, Aliados, Inimigos

Ao ingressar no mundo da aventura, o herói passa por situações que testam suas habilidades, conhecimentos ou poderes. As provações que surgem diante do herói neste estágio parecem difíceis dentro da história, porém normalmente não o colocam em risco de vida ou sugerem a impossibilidade de sua realização. Os testes vivenciados pelo herói podem ser apresentados através de outros personagens, com as quais ele desenvolverá relações de parceria (no caso dos aliados) ou encontrará oposição (no caso dos inimigos).

2.7. Aproximação da Caverna Oculta

A “caverna oculta” representa onde o destino da busca do herói se estabelece. Seja a procura por um objeto específico, a aquisição de um novo conhecimento ou a destruição de uma força maligna, sabemos que a distância entre o herói e sua meta diminuiu. Algumas histórias utilizam este estágio para retratar as últimas preparações que o herói precisa fazer antes de enfrentar o seu maior desafio.

2.8. Provação

O estágio da provação marca o momento no qual o herói lida com o grande perigo de sua jornada. Ele precisa enfrentar uma situação de crise que pode provocar sua morte, ou seu maior fracasso. Em algumas histórias, o herói morre ou fracassa categoricamente neste ponto, ou chega muito próximo de fazê-lo. Contudo, o momento de provação serve para propiciar uma etapa seguinte, na qual o herói será recompensado, seja por ter resistido ao seu fracasso ou sobrevivido à sua morte.

2.9. Recompensa (Apanhando a Espada)

Para o herói, a recompensa por sobreviver à fase de provação não representa o seu destino final ou o encerramento de sua aventura. Normalmente o herói é recompensado de alguma forma por ter se aproximado da morte, ou situação equivalente, seja recebendo reconhecimento ou adquirindo algum tipo de tesouro ou objeto valioso. Porém, esta etapa apenas evidencia que o trajeto do herói não acabou: é necessário que ele regresse ao local de onde veio, saindo da “caverna oculta” onde precisou adentrar.

2.10. Caminho de Volta

O "caminho de volta" marca a transição do segundo para o terceiro ato, pensando na estrutura clássica de um roteiro. Comumente este estágio funciona como um segundo ponto de virada, de acordo com o paradigma descrito por Syd Field (2001) e retrata o retorno do herói ao mundo comum, embora possa ser utilizado para registrar um novo acontecimento que coloca a aventura em outra direção. O herói pode optar pelo retorno à sua antiga vida, antes da aventura, ou ser impulsionado a tomar esta decisão pela ação de uma força externa ou acontecimento marcante. Neste estágio, o herói compromete-se com a aventura novamente, engajando-se neste desafio.

2.11. Ressurreição

Semelhante ao estágio de provação, neste ponto o herói se depara com um desafio ainda mais perigoso e mortal. A ressurreição do herói não precisa estar relacionada com a possibilidade de morrer e retornar à vida, ainda que essa seja uma alternativa utilizada em diversas histórias. Entretanto, deve representar uma mudança física ou psicológica que exprima o seu crescimento ao longo da aventura, qualificando-o a retornar ao mundo comum munido da experiência que adquiriu durante sua jornada.

2.12. Retorno com o Elixir

Após vivenciar uma série de testes, provações e encarar a morte, ou situação equivalente, o herói regressa ao estágio inicial, ao mundo comum. Algumas histórias utilizam a jornada do herói como uma trajetória circular (Figura 1, p. 11), na qual o ponto de partida e o ponto final coincidem, ressaltando as mudanças vividas pelo personagem através da comparação de sua partida do mundo comum com os efeitos do seu retorno. Contudo, o fim da jornada do herói pode sugerir que ele continuará a vivenciar novas aventuras. Porém, agora ele se encontra transformado pelas experiências vividas.

A estrutura da jornada do herói não representa uma fórmula rígida, portanto, sua utilização para a criação de enredos ou para a análise de histórias existentes independe do nível de adequação dos eventos de uma narrativa com a ordem dos estágios definidos por Campbell. É possível encontrar histórias que se enquadram no paradigma do autor, embora utilize dinâmicas próprias para o acontecimento dos eventos que caracterizam a jornada do

herói, seja com a ausência de algum dos estágios ou com a condensação dos mesmos em determinado evento da história.

3. A JORNADA DO VILÃO

A fórmula de Campbell permite a inserção de um personagem caracterizado como vilão em diversos estágios da jornada do herói. O vilão pode ser apresentado como um confronto na travessia do primeiro limiar, como a provação do herói ou mesmo como um falso mentor. Ainda que alguns estágios sejam mais prováveis para essa utilização, o fato dos vilões surgirem como um arquétipo secundário em relação à figura do herói, permite a flexibilidade de sua aparição dentro da narrativa. Assim como os demais arquétipos de personagem, um vilão depende do herói para existir e desempenhar as funções dramáticas e narrativas atribuídas a ele.

Como o vilão representa um arquétipo, muitas histórias não necessitam desenvolver um arco de desenvolvimento para eles. Contudo, analisando as animações da Pixar, *Os Incríveis* (2004), *Up – Altas Aventuras* (2009) e *Toy Story 3* (2010) é possível apontar a presença de um padrão para o desenvolvimento dos vilões, o que facilita reconhecer a estrutura de um arco dramático que permite a esses personagens se desenvolverem ao longo das narrativas, passando por transformações e estágios semelhantes à jornada do herói.

Os estágios elaborados nesta pesquisa descrevem o arco dramático dos vilões da Pixar a partir da análise de eventos similares nas histórias dos filmes selecionados. Portanto, não definem regras absolutas para o desenvolvimento de histórias ou personagens: assim como na jornada do herói, a utilização destes estágios possui variações em relação à ordem listada a seguir.

3.1. Primeira aparição

A primeira aparição do vilão é semelhante à apresentação do mundo comum na jornada do herói. Contudo, normalmente o vilão reside no mundo especial (mundo da aventura) e não necessita migrar entre os dois mundos como acontece com o herói.

Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde

residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou "imagens arquetípicas" (CAMPBELL, 2005).

De acordo com Campbell (2005), o vilão representa as dificuldades e os demônios com os quais o herói precisa lidar ao fazer sua transição entre mundos, tornando o mundo especial o seu ambiente cotidiano. Por esse motivo, a primeira aparição do vilão nem sempre acontece no ambiente com o qual ele está adaptado e possui as ferramentas e habilidades necessárias para enfrentar o protagonista. O vilão pode ser apresentado ao espectador em um ambiente diferente, no qual ele ainda não representa perigo real ao protagonista, apenas para que o público, ou o herói, tome conhecimento da existência desta personagem.

No filme *Os Incríveis*, o personagem Síndrome, ainda sob a alcunha de Bochecha, aparece pela primeira vez dentro do carro do Senhor Incrível, portando-se como um fã que não respeita a privacidade do seu ídolo e tenta forçar sua aquisição como ajudante do super-herói. O garoto demonstra possuir a habilidade de criar mecanismos que simulam os poderes que os super-heróis possuem e busca o reconhecimento do protagonista que admira, porém isso ainda não demonstra que ele pode se tornar uma ameaça futura. No filme *Up – Altas Aventuras*, a aparição do vilão ocorre através de um filme assistido pelo jovem Carl Fredricksen, o herói da história, no qual Charles Muntz é retratado como um grande aventureiro. Em ambos os casos, os vilões não residem em seu ambiente comum. Eles estão fora do mundo da aventura e são apresentados como personagens comuns.

Bochecha, o futuro Síndrome, faz sua última tentativa de formar uma equipe com o Senhor Incrível, aparecendo na cena de um crime que o herói tenta resolver. O garoto se coloca em perigo ao tentar exibir uma de suas invenções e o herói precisa abandonar a missão de prender o ladrão para salvar seu fã. A última aparição de Bochecha mostra o garoto sendo levado pela polícia devido ao seu comportamento irresponsável e imaturo. Ele é visto dentro da viatura policial olhando o Senhor Incrível com raiva, ao ser novamente rejeitado como ajudante. Em *Up – Altas Aventuras*, antes que o filme assistido pelo pequeno Carl termine, o aventureiro Muntz é acusado de fraudar provas sobre a existência de uma ave rara, oriunda do Paraíso das Cachoeiras. Ele perde todo o seu prestígio perante a sociedade, jurando só retornar à sua cidade quando conseguisse encontrar a verdadeira ave que procurava. Essas duas apresentações situam os futuros vilões dentro da história, exibindo parte de suas personalidades e habilidades para o conhecimento do público e servem para demonstrar a

transformação de suas personalidades quando reencontrarem os respectivos heróis dentro do mundo da aventura.

No filme *Toy Story 3*, Lotso, o urso roxo, faz sua primeira aparição quando os brinquedos de Andy chegam na Creche Sunnyside. Diferente dos outros dois vilões citados, Lotso é apresentado no mundo onde a aventura se passa, uma vez que o herói já se retirou do mundo comum. Assim, Lotso não passa por uma mudança temporal que o transforme no vilão que acompanharemos ao longo da história como acontece com Síndrome e Muntz.

3.2. Sob a máscara

Christopher Vogler (2006) enquadra os vilões no arquétipo de sombra, uma definição que permite analisar diferentes fontes de oposição aos heróis. Segundo o autor, “uma Sombra também pode usar a máscara de outros arquétipos”. Essa é uma ferramenta constantemente utilizada em histórias que possuem vilões. O momento no qual o vilão se coloca “sob a máscara” descreve as situações em que o herói, e às vezes o público também, ainda não tem conhecimento das reais pretensões do vilão.

O urso Lotso, de *Toy Story 3*, aparenta ser um brinquedo mais velho do que os outros ao seu redor. Usando uma pequena bengala, ele expressa sabedoria e liderança, servindo brevemente como mentor dos recém-chegados à Creche Sunnyside. O urso apresenta o local onde mora com ternura, explicando aos brinquedos de Andy o funcionamento do lugar. Lotso utiliza sua máscara para adquirir a confiança inicial dos novos brinquedos e submetê-los de modo passivo às situações que surgirão.

Em *Up – Altas Aventuras*, Carl e Russell são escoltados pelos cachorros de Muntz até a entrada da caverna onde ele guarda o seu dirigível. O vilão encontra-se pessoalmente com o herói pela primeira vez e surpreende-se com o método utilizado por Carl para viajar até o Paraíso das Cachoeiras. Muntz pergunta rapidamente se Carl e Russell estão atrás de seu pássaro, mas ao descobrir que o velho é seu fã, o vilão age como um bom anfitrião e convida a dupla para dentro seu dirigível. Muntz se desculpa pela atitude de seus cães e oferece um jantar de boas vindas. O ex-aventureiro afirma achar uma “delícia” receber convidados após tantos anos encontrando-se com ladrões que visitam a região tentando roubar a ave lendária que procura. A máscara utilizada por Muntz faz com que ele aparente ser um bom homem, que continua focado em realizar o seu sonho, escondendo temporariamente seus traços de frieza e sua obsessão doentia.

O personagem Síndrome, em *Os Incríveis*, também utiliza uma máscara, porém sua verdadeira personalidade é escondida pela personagem Mirage, uma ajudante do vilão. Desde o início do filme, quando o Senhor Incrível aparece ouvindo um rádio da polícia juntamente com seu amigo Gelado, percebemos que Mirage o observa, coletando informações do super-herói aposentado e repassando para alguém por telefone. Após isso, Mirage se aproxima do herói e o contrata para um falso trabalho, no qual ele precisa deter um robô que perdeu o controle. O novo patrão do Senhor Incrível é retratado por sua ajudante, através de descrições vagas que pouco revelam sobre sua verdadeira personalidade.

3.3. Retirando a máscara

Normalmente, a utilização da máscara de uma falsa personalidade tem um prazo de validade dentro da narrativa. Em determinado momento, o herói descobre a verdadeira personalidade e pretensão do vilão. Na jornada do herói, existem vários estágios nos quais o protagonista da história precisa passar por desafios e testes, e a retirada da máscara de um vilão geralmente é um deles. Tomar conhecimento dos planos de um vilão representa a descoberta de mais um obstáculo para o herói, pois o objetivo de ambos os personagens tende a conflitar no percurso que eles constroem.

Em *Toy Story 3*, os brinquedos de Andy são massacrados pelas crianças mais novas na Sala Lagarta e não se conformam com a situação. Com o intuito de migrar para a Sala Borboleta, na qual as crianças mais velhas tratam os brinquedos de maneira mais adequada, Buzz Lightyear vai ao encontro de Lotso. Buzz é capturado pelos companheiros do urso, porém, ao ver o patrulheiro espacial amarrado, Lotso resolve soltá-lo e adverte seus aliados. Lotso afirma ter visto qualidades em Buzz, dizendo aos outros brinquedos que Lightyear poderia se juntar a eles na Sala Borboleta, entretanto os outros brinquedos de Andy deveriam permanecer na Sala Lagarta. Buzz não aceita a proposta e decide retornar aos seus companheiros. Os comparsas de Lotso prendem Buzz e mudam suas configurações para o modo de “demonstração”, tornando o patrulheiro espacial submisso aos comandos do urso.

Sequencialmente, Lotso vai à Sala Lagarta mostrar aos brinquedos de Andy o que fez com Buzz e institui novas regras para os recém-chegados à Sunnyside. Os brinquedos de Andy presenciam um Lotso frio, calculista e manipulador, diferente daquele personagem que haviam conhecido. Embora *Toy Story 3* tenha um grupo de personagens como protagonistas da história, podemos atribuir o arquétipo de herói à Woody, uma vez que são as decisões dele que de fato mudam a trajetória da narrativa. Portanto, a retirada da máscara de Lotso é vista

primeiramente pelo espectador e não pelo herói. Após a cena na creche, Woody ouve a história sobre o passado de Lotso, de sua aquisição ao seu abandono. A história é contada por um brinquedo que possuiu a mesma dona que Lotso. Ele retrata como o urso mudou drasticamente sua personalidade ao ser substituído por um brinquedo novo e relata o que passaram antes de chegar à Creche Sunnyside.

Em contrapartida, o filme *Up – Altas Aventuras* faz com que o vilão retire sua máscara para o herói e o espectador simultaneamente. Durante o jantar no dirigível, Russell diz que a ave procurada por Muntz é igual seu amigo Kevin. Carl tenta impedir que o garoto revele mais detalhes sobre a ave, mas Muntz percebe que poderia utilizar a dupla de viajantes para atingir o seu objetivo. Muntz mostra entre os objetos de sua coleção alguns capacetes de aventureiro, similares ao que Carl usa no início do filme quando ainda era criança, e relata os destinos trágicos de seus donos, sugerindo que Fredricksen teria um destino similar caso não revelasse o paradeiro da ave. Muntz, até então, agia como um velho hospitaleiro, sendo simpático e bem humorado com seus visitantes. Contudo, o desejo por alcançar o alvo de sua busca faz com que ele revele uma personalidade cruel, capaz de matar seus concorrentes na procura pela ave rara.

No filme *Os Incríveis*, Síndrome esconde não apenas sua personalidade sob a máscara, como também sua própria presença diante do herói e da própria história. Desde o seu último aparecimento como Bochecha, o vilão permanece oculto, utilizando Mirage para colocar seus planos em prática. Somente após o herói derrotar o primeiro robô é que vemos Síndrome pela primeira vez. O vilão aparece parcialmente, encoberto pela escuridão da sala onde discute sobre o desempenho do herói na luta contra o robô com sua ajudante. O Senhor Incrível vê a sombra de seu futuro algoz quando chega à base inimiga para se encontrar com Mirage, sob o pretexto de um jantar. O herói é surpreendido por um novo robô durante o jantar e, após a luta, finalmente se encontra com Síndrome. O vilão imputa o processo de sua transformação para a alcunha atual à recusa do Senhor Incrível em adquiri-lo como ajudante, revelando os planos que possibilitaram a captura do herói e suas futuras pretensões de se tornar o único super-herói existente.

Os vilões dos três filmes passam pelo processo de retirada da máscara, libertando-se de posturas inibidas para a exibição de suas verdadeiras intenções e total oposição aos objetivos dos heróis.

3.4. Arquetizando um golpe

A jornada do herói exige determinado grau de preparação do protagonista antes que ele avance em busca do seu objetivo final. A preparação do herói normalmente ocorre nos estágios que antecedem o momento de “Provação”, servindo para exibir o mundo da aventura, mensurar a dificuldade dos desafios que serão encontrados e testar o herói em situações nas quais ele pode aprimorar ou adquirir habilidades. Em contrapartida, o vilão também precisa trilhar um caminho em busca da realização de suas metas.

Em decorrência da oposição do herói, o vilão precisa tomar decisões que propiciem a conquista do seu objetivo, elaborando estratégias e planos que possam deter seu oponente. Em muitas histórias da jornada do herói, o momento de Provação é marcado por um confronto direto com o vilão ou mesmo um desafio imposto por ele, embora isso possa ocorrer em outros estágios da jornada.

Lotso, em *Toy Story 3*, possui o controle da Creche Sunnyside, remanejando os brinquedos recém-chegados de acordo com sua vontade. O pedido de Buzz Lightyear para que ele e seus companheiros se mudem da Sala Lagarta para a Sala Borboleta configura uma oposição ao domínio de Lotso sobre a creche. Ao perceber que os brinquedos de Andy estão dispostos a abandonar o local por não terem seu pedido atendido, o urso decide controlar Buzz mudando sua configuração. O plano de Lotso é manter os brinquedos de Andy na Sala Lagarta, utilizando Buzz para coagi-los e monitorá-los. O planejamento de Lotso é posto em prática quando Lightyear recusa se mudar para a Sala Borboleta sem os seus companheiros: o urso dispunha do manual de instruções do brinquedo espacial e o utiliza para obter controle sobre Buzz.

No filme *Up – Altas Aventuras*, Muntz declara seu fracasso em capturar a ave do Paraíso das Cachoeiras durante o jantar com Carl e Russell. Embora não tenha desistido do seu objetivo, somente após descobrir que a dupla havia se aproximado da ave é que Muntz muda o curso de sua busca, ameaçando Carl para que ele o leve até a ave rara. Muntz se distrai quando a vê pela janela do seu dirigível e a dupla de viajantes consegue fugir. Carl, Russel e Kevin são perseguidos pelos cães de Muntz, mas conseguem escapar. O plano do vilão de utilizar os viajantes para encontrar Kevin acaba funcionando, pois Dug, um dos cães de Muntz, prefere acompanhar Carl em sua fuga, permitindo ao vilão rastrear a localização dos viajantes através da coleira que utiliza. Vemos dois planos arquetizados pelo vilão nessa sequência, sendo o primeiro a tentativa de captura dos protagonistas com o uso dos cães e o

segundo, a ideia de localizar o paradeiro da ave em companhia de Carl, utilizando o rastreador na coleira de Dug.

De acordo com a história, a quantidade de planos traçados pelo vilão pode variar: ele pode arquitetar um único golpe, uma jogada definitiva que seja suficiente para chegar ao seu objetivo, ou executar vários planos, distribuídos ao longo de toda a narrativa.

Em *Os Incríveis*, o primeiro plano de Síndrome é fragmentado em várias cenas. Mirage primeiramente coleta informações sobre o Senhor Incrível, observando-o escutar o rádio da polícia. Posteriormente, ela deixa um convite no escritório que o herói trabalha. O protagonista encontra-se com Mirage e recebe mais informações do falso trabalho, sendo levado à ilha onde se localiza o covil do vilão. Entre esses momentos, o herói é mostrado em sua vida cotidiana, passando pelas transformações geradas pelo novo trabalho. É somente após o jantar com Mirage que vemos a parte final do plano de Síndrome, com o surgimento de um novo robô, capaz de deter o herói. O Senhor Incrível tenta fugir e o vilão lança um dispositivo explosivo para exterminá-lo. Para Síndrome, seu plano obteve êxito e, portanto, a busca pela destruição do herói terminou.

3.5. Saboreando a vitória

O vilão pode ter momentos de recompensa dentro da história, assim como na jornada do herói, ainda que para ele tais momentos tendem a ser mais breves. Seguindo o curso padrão da jornada, após passar pelo estágio da provação o herói entra na etapa da recompensa, na qual desfruta do sucesso de se deparar com uma situação de vida ou morte (ou algo similar). No caso do vilão, saborear a vitória é o momento em que ele considera que o seu plano funcionou. Ele acredita que o herói não superou a provação apresentada, relaxando em sua postura ofensiva e focando-se novamente em seu curso pessoal.

No filme *Up – Altas Aventuras*, a cena em que Muntz encontra Carl e a ave Kevin é marcante. O vilão atea fogo na casa voadora do protagonista e leva a ave rara para o seu dirigível. Após discussão entre Carl e Russel sobre tentar resgatar o amigo Kevin, Muntz é mostrado em seu dirigível, admirando a ave trancada em uma gaiola. O vilão ainda não sabe que o protagonista decidiu se arriscar para resgatar a ave e proteger Russell, que o abandonou. Muntz reserva toda sua atenção para contemplar o objeto de sua busca, imaginando a reconquista do título de maior aventureiro do mundo. O momento entre Muntz e Kevin dura pouco, pois ele é informado que Russel invadiu o dirigível e, conseqüentemente, Carl virá atrás do garoto.

Em *Os Incríveis*, após o encontro com o Senhor Incrível, Síndrome acredita que o herói está morto em decorrência da explosão causada por uma bomba lançada sobre o herói. O vilão utiliza um dispositivo para detectar se ainda existe sinal de vida do protagonista e, sem saber que o aparelho foi enganado pelo herói, ele retorna à sua base. Sabemos que o herói está bem e presenciamos sua entrada sorrateira na base inimiga, onde ele descobre que Síndrome exterminou vários super-heróis antes dele e agora pretende enviar um novo robô para atacar a cidade. Dentro da instalação inimiga, o protagonista é surpreendido pelo sistema de segurança quando o rastreador da roupa desenhada por Edna é ativado pela Mulher-Elástico, resultando em sua captura. O estágio de “saborear a vitória” do vilão de *Os Incríveis* é o mais extenso dos três filmes, pois a cada ação do protagonista, ele parece retomar o controle da trama. Enquanto o herói está aprisionado, o vilão descobre que a família do Senhor Incrível está vindo para a ilha em um avião e sua esposa é também uma super-heróina do passado. Síndrome envia um míssil para abater o avião e o herói tenta reverter a situação, ameaçando ferir Mirage. O vilão percebe o blefe do protagonista e tem sua segunda vitória sobre o Senhor Incrível quando ele acredita ter perdido sua família. Os familiares do herói sobrevivem ao ataque e conseguem salvá-lo, mas antes que eles fujam da ilha, Síndrome os captura. O último momento de vitória do vilão é marcado pela cena na qual o Senhor Incrível e sua família estão presos dentro da base de Síndrome e o herói lamenta ter escondido suas atividades recentes, colocando a vida de todos eles em perigo, pouco antes de Violeta, sua filha, os libertar.

O urso Lotso, de *Toy Story 3*, tem um momento de vitória mais breve. Após adquirir Buzz Lightyear como um de seus lacaios, o vilão acredita ter obtido sucesso na contenção aos brinquedos de Andy. Enquanto isso, Woody retorna à Sunnyside e liberta seus amigos, tramando um plano para fugir do lugar. Durante a fuga, Lotso aparece dormindo na Sala Borboleta. Apesar de breve, a cena consegue demonstrar que o vilão pode repousar despreocupado, uma vez que, de acordo com seu conhecimento, não existem mais opositores à sua vontade.

3.6. Lidando com o fracasso

O percurso natural da jornada do herói encaminha o protagonista para o sucesso na realização de suas metas. Consequentemente, o vilão precisa fracassar em determinado momento. Nesta etapa, presenciamos os fracassos momentâneos do vilão e não sua derrota final.

O roteiro elaborado por Christopher Vogler sobre a jornada do herói descreve vários estágios nos quais o herói obtém sucesso (Figura 2, p. 12). Para o vilão, cada sucesso do herói representa um fracasso e um atraso em seu próprio percurso. Lidar com o fracasso significa que o vilão precisa elaborar novas estratégias após uma derrota, tornando-se apto para travar um novo confronto com o protagonista.

No filme *Os Incríveis*, o primeiro fracasso de Síndrome é quando o Senhor Incrível derrota o robô que fora contratado para enfrenta-lo. Contudo, o vilão não se impressiona com o desfecho do seu plano e prepara um novo robô. Podemos considerar como fracassos do vilão a tentativa de matar o Senhor Incrível com um explosivo e a sobrevivência da família do herói no ataque ao avião. Entretanto, nessas duas situações o vilão não precisa absorver o impacto da derrota para traçar novos planos. O fracasso mais marcante de Síndrome é quando ele coloca em prática seu plano de atacar a cidade e o robô sob seu comando o ataca, destruindo os dispositivos de controle e tornando-se praticamente autônomo. O fracasso de Síndrome aumenta em proporção quando ele percebe que, além de ter seu plano frustrado, o Senhor Incrível e sua família obtiveram prestígio por destruir o robô e salvar a cidade.

Lotso, em *Toy Story 3*, não consegue manter os brinquedos de Andy aprisionados devido ao retorno de Woody à Sunnyside. O cowboy e seus companheiros burlam a segurança da creche, enganando os vigias de Lotso e chegando à saída pelo sistema de lixo do local. Os protagonistas estão à beira de uma lixeira, preparados para fugir, quando são surpreendidos por Lotso e seus comparsas. O urso decide convencer os brinquedos de Andy a retornar à Sala Lagarta e viver na creche, mas seus argumentos são questionados principalmente por Woody, fazendo com que Lotso adote uma postura mais rígida na tentativa de deter o herói e seus amigos.

O vilão de *Up – Altas Aventuras* falha pela primeira vez quando Carl e Russel conseguem fugir dos cães que os perseguem, na cena posterior ao jantar no dirigível. O fracasso de Muntz não o impede de capturar a ave Kevin e trancá-la em uma jaula. O vilão deixa a ave sob a guarda de alguns cães quando descobre que Russell invadiu seu dirigível. Carl chega à sala onde a ave está presa e engana os cães de guarda, jogando uma das bolinhas de seu andador. Os cães são trancados do lado de fora da sala e avisam a Muntz que Carl está tentando resgatar a ave. A chegada de Carl não representa uma ameaça apenas ao objetivo final de Muntz: capturar a ave e levá-la à sua cidade, mas evidencia o fracasso em destruir a casa voadora, na qual havia ateadado fogo.

3.7. O Confronto Final

Durante uma história podem ocorrer várias situações de confronto entre o herói e o vilão. A partir do primeiro encontro entre esses personagens, é possível que eles travem pequenos embates que culminem em um confronto final, resultando na vitória para um dos lados. A jornada do herói prevê tais situações através de várias etapas como A Travessia do Primeiro Limiar, o estágio de Testes ou a Provação. Alguns dos estágios formulados nesta pesquisa também contemplam alguns confrontos menores entre herói e vilão, de acordo com os exemplos anteriores.

Todavia, esta etapa visa evidenciar os embates finais entre herói e vilão. Na jornada do herói, percebemos que o Caminho de Volta e o momento da Ressurreição do herói são marcados por mudanças de rumo na narrativa, nos quais surgem novos desafios para impedir que o herói chegue definitivamente ao seu destino. Um desses desafios pode ser o confronto final entre o protagonista e seu algoz.

Em *Toy Story 3*, Woody e Lotso se confrontam quando o cowboy e os demais brinquedos de Andy estão à beira do container de lixo. Eles travam uma batalha verbal, utilizando argumentos que possam afetar o estado psicológico do oponente e com isso demonstrar quem tem a razão. Lotso tenta convencer os brinquedos de Andy que sua chegada à Sunnyside representa o abandono do seu dono, enquanto Woody questiona o urso sobre a omissão dos fatos de sua história e sua frieza ao jogar Ken na lixeira. O cowboy mostra uma espécie de medalhão que era utilizado por Bebezão, antes que ele e Lotso fossem abandonados, acusando o urso de ter enganado seu companheiro, fazendo-o pensar que sua antiga dona também quis substituí-lo (como acabou fazendo com o urso). Lotso fica furioso, quebra o medalhão e manda Bebezão jogar os brinquedos na lixeira, pressionando-o através de empurrões com sua bengala. A atitude do vilão gera um efeito contrário, pois, Bebezão joga Lotso dentro da lixeira, permitindo que os brinquedos de Andy possam fugir livremente.

Up – Altas Aventuras possui uma cena memorável, na qual Muntz, com uma espada, e Carl, com seu andador, lutam dentro do dirigível. Os dois personagens são velhos e não possuem a destreza ou o vigor necessário para duelarem entre si. O confronto termina sem vencedor aparente quando Dug esbarra no timão do dirigível, fazendo com que a aeronave se incline. Carl aproveita o momento para escapar, subindo uma escada na parte externa do dirigível.

Apesar de o filme *Os Incríveis* possuir uma história baseada em super-heróis, o herói e o vilão não travam uma batalha direta. Quando o robô enviado por Síndrome para atacar a cidade perde o controle, o vilão é atingido e acaba desacordado. O Senhor Incrível e sua família resolvem enfrentar a máquina e, após uma grande batalha, finalmente a destroem. O robô é a representação do vilão, ainda que o mesmo não esteja presente durante a luta, e sua destruição simboliza o sucesso do herói em frustrar o principal objetivo de Síndrome durante a história. O vilão só se coloca em posição de confronto direto em uma cena posterior, na qual a Mulher-Elástico descobre que a babá contratada para vigiar Zezé, seu filho caçula, foi substituída por ele. Contudo, o vilão acaba enfrentando Zezé e não o herói.

3.8. Último golpe

O estágio da Ressurreição na jornada do herói marca o clímax de uma história, colocando ao herói perante um desafio mortal, cuja superação resultará em uma transformação significativa que permitirá seu retorno ao mundo comum em segurança. O vilão possui uma etapa similar, na qual ele tenta realizar sua última jogada para vencer. Entretanto, o resultado dessa tentativa normalmente resulta em seu fracasso total. Geralmente, o último golpe do vilão é decorrente do seu fracasso no confronto final contra o herói.

Na maioria das histórias, para superar o estágio da Ressurreição, o herói necessita realizar uma transformação de personalidade. O vilão, por sua vez, acaba fazendo uma transformação semelhante em sua postura quando percebe que todas as tentativas anteriores de vencer o herói fracassaram. O vilão decide tentar uma última jogada, um movimento mais arriscado que possa colocá-lo novamente em posição de disputa com o protagonista.

O personagem Síndrome, de *Os Incríveis*, utiliza sua ajudante Mirage, seus robôs e demais mecanismos para enfrentar o herói ao longo de todo o filme, situando-se em uma zona de conforto na qual se mantém parcialmente distante da ação. Ao perceber que todos os seus planos falharam, ele tenta sequestrar Zezé, o filho caçula do herói, na esperança de criá-lo e moldá-lo de acordo com sua própria moral. A tentativa do personagem seria sua última maneira de tentar infligir dano ao protagonista, uma vez que seus demais planos falharam. No decorrer da história, Síndrome atua como um estrategista, planejando previamente suas ações ao invés de agir por impulso. Nesta cena, percebemos uma mudança completa em seu posicionamento, pois, ao sequestrar Zezé, ele não mensurou a possibilidade de que o bebê, sendo filho de um casal de super-heróis, poderia possuir poderes que pudessem impedi-lo de realizar sua última jogada.

Em *Toy Story 3*, Lotso é jogado dentro da lixeira por Bebezão, mas, ao invés de aceitar sua derrota ou mesmo tentar escapar dali, o urso segura Woody, impedindo que ele fuja com seus amigos. Arrastar Woody para dentro da lixeira não reverteria a derrota de Lotso, pois ambos sucumbiriam ao destino de ser levados pelo caminhão de lixo. Contudo, Lotso realiza sua jogada no intuito de prejudicar o herói e não para se salvar, pois, derrotar o herói nesse momento significaria apenas minimizar o impacto de sua derrota. Desde o momento da retirada da máscara de ursinho bondoso, Lotso manipula seus companheiros para realizar suas vontades, dando ordens aos outros brinquedos para realizar seus objetivos. A mudança na postura de Lotso se dá quando ele decide utilizar suas próprias mãos para tentar derrotar o herói.

O último golpe de Lotso aparece nos minutos seguintes do filme. O vilão e os brinquedos de Andy são arrastados por uma esteira, no lixão da cidade, cujo destino é uma câmara de incineração. Os personagens tentam fugir e Lotso avista um botão que poderia parar o mecanismo. À pedido do urso, Woody resolve ajudá-lo, com a esperança de que o vilão tenha se redimido e possa salvar a todos os brinquedos ali presentes. Todavia, Lotso não aperta o botão quando o alcança, preferindo submeter os brinquedos de Andy à destruição. O herói e seus amigos são salvos posteriormente e preferem esquecer Lotso ao invés de persegui-lo.

No filme *Up – Altas Aventuras*, Carl foge da batalha contra Muntz quando o dirigível tomba devido à ação de Dug na cabine de comando. O vilão persegue o herói escalando a escada externa da aeronave e, em determinado momento, consegue alcançar Carl. O herói consegue se soltar, fazendo com que o vilão caia alguns degraus e se atrase na perseguição. Muntz decide traçar uma nova estratégia, seguindo um caminho oposto ao do herói que continua subindo a escada do dirigível até atingir o seu topo. Carl alcança a casa voadora, mas antes que possa usá-la para fugir, ouve alguns balões da casa serem estourados por um tiro disparado por Muntz, que aparece no topo do dirigível segurando uma espingarda. O vilão, armado, mostra estar disposto a ir até as últimas consequências para capturar a ave, representando um risco de morte real para o herói. Muntz entra na casa, onde Russell e Kevin estão, e tenta capturar a ave novamente.

3.9. Consequência

Após realizar a jornada pelo mundo especial, o herói atinge o estágio do Retorno com o Elixir, no qual o personagem regressa ao mundo comum trazendo as experiências e

benefícios adquiridos durante a aventura. O herói poderá desfrutar os benefícios do seu percurso, no caso de sua jornada resultar em sucesso, ou transformar o seu mundo de origem com as dádivas adquiridas. Esses serão os desfechos finais da história antes que ela seja encerrada.

Para o vilão, a tentativa de um último golpe para alcançar a vitória também gera consequências. O resultado de sua trajetória pode ser decorrente das ações do herói na busca pela vitória ou resultante de sua conduta maléfica, ou mesmo devido às suas falhas e descuidos. A consequência submetida ao vilão representa o fim de sua jornada pessoal e não o fim da história, como acontece com o herói. Nos três filmes analisados, a Pixar faz com que o vilão sofra com suas próprias ações, atribuindo ao personagem o verdadeiro motivo de sua derrota.

Lotso poderia se redimir, salvando os protagonistas de *Toy Story 3* na cena da esteira, mas, ao sentenciar os brinquedos de Andy à provável destruição, o vilão acaba sozinho, destituído dos ajudantes e companheiros que possuiu ao longo de toda a história. Ele ainda precisa percorrer a área do lixão antes que encontre um local seguro. Durante o caminho, ele se depara com um caminhão de lixo e precisa voltar ao modo estático, como um brinquedo comum, por causa da presença de humanos. O caminhoneiro pega Lotso e amarra-o na frente do seu veículo, junto a outros brinquedos velhos e desgastados. O caminhão parte em seu trajeto e os brinquedos amarrados ao lado de Lotso sugerem que o urso permanecerá naquela condição por um longo tempo. Devido ao estado físico dos outros brinquedos, podemos imaginar que Lotso está sentenciado a sofrer com as intemperes da estrada, sujeito às ações de desgaste do tempo e sua utilização como um mero enfeite de veículo.

O herói de *Os Incríveis* recorre à Edna, uma estilista responsável por fazer roupas de super-heróis, quando rasga seu antigo uniforme durante o falso trabalho que realiza para o vilão. A estilista discursa sobre os perigos do uso de uma capa no uniforme de um super-herói, relatando eventos trágicos com alguns deles. O herói abre mão do acessório e aceita a vestimenta proposta por Edna. No final do filme, quando Zezé ataca Síndrome, este precisa retornar à sua aeronave, mas antes de entrar completamente e fugir, o personagem diz suas últimas palavras para o herói. O Senhor Incrível lança um carro, presenteado pelo próprio vilão, contra a aeronave fazendo com que Síndrome seja sugado pela turbina e exploda junto com o veículo. Ao longo da narrativa percebemos traços megalomaníacos e egocêntricos no vilão. Os presentes dados ao Senhor Incrível para que ele acreditasse estar realizando um trabalho, os aparatos tecnológicos e seu próprio uniforme, com capa, demonstra que seu

espelhamento nos super-heróis do passado e a necessidade de aparentar superioridade propiciaram sua maior derrota. A ação do herói de atingir a aeronave inimiga com um carro não é o fator definitivo que resulta na destruição do vilão. Ao ser sugado pela turbina da aeronave, Síndrome aparenta ter a possibilidade de escapar, mas é o acessório de vestimenta que determina seu fim trágico.

Na última sequência em que Muntz aparece em *Up – Altas Aventuras*, ele está dentro da casa voadora de Carl e não percebe que o herói, no topo do dirigível, atrai Kevin para o lado de fora da casa utilizando uma barra de chocolate. Ao ver Kevin saltando pela janela da casa, Muntz pula para pegá-lo, passando pela mesma janela e ficando preso nos cordões dos balões que estourou com o disparo de sua arma. A casa se desloca do topo do dirigível e Muntz cai, preso a alguns balões que não são suficientes para permitir que ele flutue. O fim de Muntz é resultado do foco em sua obsessão pessoal, obscurecendo o ambiente à sua volta e impossibilitando que ele perceba os perigos gerados através de suas ações.

Recapitulando os estágios descritos nesta pesquisa sobre a jornada do vilão, podemos acompanhar o arco de desenvolvimento de personagem criado pela Pixar para seus vilões. A progressão de narrativa à qual esses personagens estão sujeitos serve para ressaltar as etapas da jornada do herói vivenciadas pelos respectivos protagonistas e aparecem distribuídas entre os três atos, quando comparamos o progresso de desenvolvimento de narrativa da Pixar com a estrutura clássica de um roteiro.

O quadro a seguir (Figura 3) foi elaborado a partir do resumo de Vogler (2006, p. 46) sobre a jornada do herói e compara os estágios listados nesta pesquisa sobre o percurso vivenciado pelos vilões.

Figura 3 – Quadro comparativo entre jornada do herói e do vilão

COMPARATIVO ESQUEMÁTICO ENTRE PERCURSOS

JORNADA DO HERÓI	JORNADA DO VILÃO
1. Mundo Comum O herói é apresentado no mundo comum.	1. Primeira aparição O vilão aparece pela primeira vez no filme.
2. Chamado à Aventura Recebe um chamado à aventura.	2. Sob a máscara Esconde seus objetivos e sua verdadeira personalidade sob um falso caráter.
3. Recusa do Chamado Inicialmente fica relutante ou recusa o chamado.	3. Retirando a máscara O vilão revela sua personalidade real e seus planos para conseguir seu objetivo.
4. Encontro com o mentor Encontra um mentor e é encorajado a ingressar na aventura.	4. Arquitetando um golpe Ele faz planos para deter o herói ou para alcançar sua meta.
5. Travessia do primeiro limiar Sai do mundo comum e entra no mundo especial após cruzar o limiar entre os dois mundos.	5. Saboreando a vitória Acredita que o herói foi derrotado e passa por um momento de satisfação.
6. Testes, Aliados, Inimigos Encontra testes, aliados e inimigos.	6. Lidando com o fracasso Percebe que o herói não foi derrotado ou seus planos falharam.
7. Aproximação da Caverna Oculta Cruza um segundo limiar, aproximando-se do seu objetivo.	7. O Confronto Final O vilão confronta o herói.
8. Provação Enfrenta um momento de crise.	8. Último golpe Ao ser derrotado pelo herói, o vilão realiza uma última tentativa de vencer, normalmente mudando a postura adotada até então para uma postura mais agressiva.
9. Recompensa (Apanhando a Espada) Ganha sua recompensa.	9. Consequência O vilão sofre as consequências de sua trajetória.
10. Caminho de Volta É perseguido no caminho de volta ao mundo comum.	
11. Ressurreição Cruza um terceiro limiar, experimenta uma ressurreição e é transformado pela experiência.	
12. Retorno com o Elixir Retorna ao mundo comum com o elixir, a bênção ou o tesouro que o beneficiará de agora em diante.	

Fonte: Elaborada pelo autor.

Como esta análise visa contemplar as semelhanças entre os trajetos dos vilões nos três filmes, e não instituir uma fórmula para o desenvolvimento desses personagens, percebemos que os estágios apresentados variam em relação à ordem de disposição em cada narrativa. Algumas etapas aparecem fragmentadas ao longo de várias cenas como, por exemplo, os momentos em que o vilão de *Os Incríveis* parece ter derrotado o herói e a descoberta da verdadeira personalidade de Lotso em *Toy Story 3*. Certas etapas são utilizadas mais de uma vez como podemos ver em *Toy Story 3*, com as duas tentativas de Lotso de aplicar um último golpe capaz de prejudicar o herói.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando a jornada do herói é possível perceber que em determinadas histórias a utilização de vilões não é necessária para exprimir as dificuldades e provações que o herói precisa enfrentar. Contudo, um protagonista que se enquadra na teoria de Campbell (2005) está sujeito a enfrentar o lado obscuro do mundo onde a história se passa, porque a presença de um vilão permite a caracterização das forças adversas que atuam para levar o herói ao fracasso.

Vogler (2006) foi capaz de listar vários arquétipos recorrentes em filmes através da análise de obras cinematográficas amplamente conhecidas e, dentre elas, encontramos os vilões contemplados pelo arquétipo da sombra. Em determinadas histórias, a presença de um vilão limita-se a enquadrá-lo nesse arquétipo, tornando-o um recurso narrativo raso, com a única função de representar um dos estágios da jornada do herói.

Embora as animações da Pixar atendam essa função, percebemos a presença de uma fórmula que permite aos seus personagens vilões desenvolverem suas trajetórias pessoais, assim como acontece com os protagonistas. É possível perceber a dimensão narrativa concedida aos vilões quando os comparamos com outros arquétipos descritos por Vogler (2006) como o “arauto”, que normalmente é utilizado para anunciar o chamado à aventura, o “mentor” que auxilia o herói ou o “guardião de limiar” que aparece como o obstáculo a ser superado para que o herói ingresse no mundo especial. Ainda que esses arquétipos possam ser caracterizados por personagens, normalmente não é possível traçar uma linha evolutiva de suas respectivas histórias dentro de uma narrativa.

De modo geral, os estágios elaborados nesta pesquisa sobre a jornada dos vilões da Pixar encontram-se diretamente associados às etapas descritas na jornada do herói. Entretanto, percebemos que os filmes do estúdio obtêm êxito ao utilizá-los para criar arcos dramáticos também para esses personagens, tornando-os mais complexos e representativos dentro da trama ao invés de tratá-los apenas como um reforço para as trajetórias dos respectivos protagonistas. Podemos afirmar que as três animações analisadas possuem vilões expressivos que conseguem representar uma ameaça real aos heróis e possuem histórias pessoais que demonstram sua evolução.

A utilização da teoria de Campbell (2005) como base comparativa desta pesquisa deve-se à sua representatividade e aceitação como fórmula para análise e desenvolvimento de histórias, pois o autor conseguiu traçar a linha evolutiva de diferentes personagens que se enquadram no mito do herói. Portanto, a comparação com a jornada do herói permite demonstrar que o seu método para descrever a evolução de personagens pode ser associado também a um arquétipo secundário, como no caso dos vilões ou antagonistas. Tal estratégia atribui à Pixar um fator diferencial na criação e desenvolvimento desses personagens na estrutura da história, pois seu arco se torna mais complexo na relação com o herói, constituindo vilões com frustrações humanas em vez do maniqueísmo presente em outras produções do gênero.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

FIELD, Syd; RAMOS, Álvaro. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. Produção: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. (2004) 1 DVD (115 min), NTSC, color. Título original: The Incredibles.

TOY Story 3. Direção: Lee Unkrich. Produção: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. (2010) 1 DVD (103 min), NTSC, color.

UP – Altas Aventuras. Direção: Pete Docter, Bob Peterson. Produção: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. (2009) 1 DVD (96 min), NTSC, color. Título original: Up.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2ª ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.