

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



Um Estudo de Personagem: A Fisionomia do Vilão

Mariana Coelho de Oliveira

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor José Artur Vitória de Sousa Ramos

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Mariana Coelho de Oliveira, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Um Estudo de Personagem: A Fisionomia do Vilão”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

[assinatura]

Lisboa, 23 de outubro de 2024

RESUMO

Esta dissertação tem como principal objetivo a realização de um estudo da fisionomia do vilão, compreender quais os tipos de vilões existentes e principalmente qual a sua característica fisionômica comum.

Com o decorrer dos estudos foi optado que o principal tema deste trabalho seria a fisiognomonia. Como tal, é explorada a relação entre a aparência física dos vilões e a sua personalidade.

Sendo este um trabalho de projeto encontra-se dividido em duas partes: uma teórica e uma prática. Relativamente à parte teórica, são analisados os conceitos da fisionomia e fisiognomonia. Dado que a fisiognomonia é o principal conceito a ser abordado nesta dissertação, são referidos autores como Mantegazza e Eco juntamente com as suas obras com o objetivo de compreender esta espécie de forma de arte.

A pesquisa destaca também como a banda desenhada e especificamente a Disney aplicam os princípios da fisiognomonia na criação dos seus personagens, nomeadamente nos seus antagonistas. Para além da banda desenhada e do cinema de animação, esta análise estende-se aos atores de Hollywood constantemente escolhidos para representarem o papel de mau da fita. Em adição a estes, são também estudados os chamados de vilões reais, como os assassinos, com o intuito de compreender como a sociedade associa estas características físicas a comportamentos malignos.

A parte prática tem como foco principal a comparação entre atores, vilões reais, e um vilão de animação da Disney. Foram criados vários desenhos digitais onde através de vários rostos misturados foram originadas novas faces. As metodologias utilizadas incluem a qualitativa, a comparativa e o multi estudo de caso, com o propósito de examinar como as características físicas influenciam a perceção por parte do público.

Palavras-Chave:

Fisiognomonia; Retrato; Temperamentos; Cinema; Disney

ABSTRACT

This dissertation aims to conduct a comprehensive study of villainous physiognomy, exploring the various types of villains and, crucially, their common physiognomic characteristics.

As the research progressed, physiognomy emerged as the primary focus of this work, specifically examining the relationship between the physical appearance of villains and their perceived personality traits.

This project-based dissertation is structured in two parts: theoretical and practical. The theoretical section analyzes the concepts of physiognomy and physiognomics. Given that physiognomics is the central concept addressed in this dissertation, the works of authors such as Mantegazza and Eco are referenced to elucidate this quasi-artistic discipline.

The research highlights how comic books and, specifically, Disney animation apply physiognomic principles in character creation, particularly for antagonists. Beyond comics and animated cinema, this analysis extends to Hollywood actors frequently cast in villainous roles. Additionally, the study examines so-called "real-life villains," such as notorious criminals, to understand how society associates certain physical characteristics with malevolent behaviors.

The practical component focuses on comparing actors, real-life villains, and a Disney animated villain. Various digital drawings were created, blending multiple facial features to generate new visages. The methodologies employed include qualitative analysis, comparative study, and multiple case studies, aiming to examine how physical characteristics influence public perception.

Keywords:

Physiognomy; Portrait; Temperaments; Cinema; Disney

Agradecimentos

Quero agradecer aos meus pais pelo apoio e força que sempre me deram em todo o meu percurso. À minha irmã Catarina pelas suas críticas e sugestões na redação deste trabalho, foste uma grande ajuda.

E um muito obrigada ao Professor Artur Ramos, por ter aceite orientar este trabalho, pelas suas ideias, sugestões, motivação e claro, por me ter acompanhado sempre ao longo deste processo.

Índice

Introdução.....	8
Capítulo I Fisionomia e Fisiognomonia	
1. Fisionomia versus Fisiognomonia	11
1.1 Paolo Mantegazza - Physiognomy and Expression	12
1.2 Os Quatro Temperamentos de Hipócrates.....	25
1.3 Umberto Eco – A Linguagem do Rosto	27
2. Desenvolvimento de Personagens.....	32
2.1 O Vilão Apelativo.....	35
2.2 Fisiognomonia na Disney	38
Capítulo II Vilões	
1. O Vilão	42
1.1 Ficção	42
1.1.1 Animação	45
1.2 Reais	47
2. Seleção e Contextualização	48
2.1 Atores	48
2.1.1 Jack Nicholson	49
2.1.2 Willem Dafoe.....	51
2.1.3 Christoph Waltz.....	52
2.1.4 Alan Rickman	53
2.1.5 Jeremy Irons	55
2.2 Animação.....	56
2.2.1 Frolo.....	57
2.3 Vilões Reais	60

2.3.1 John Wayne Gacy	61
2.3.2 Jeffrey Dahmer	63
2.3.3 Ted Bundy	65
2.3.4 Adolf Hitler	67

Capítulo III Projeto

1. Projeto.....	71
1.1 Estudos.....	71
1.2 Comparações	75
2. <i>Mixes</i>	76
3. Frollo Realista	85
4. O Vilão Final	92
Conclusão.....	94
Bibliografia	96
Webgrafia.....	99
Filmografia.....	102
Índice de Figuras	103

Introdução

Desde cedo o homem compreendeu a necessidade de preparar a sua apresentação fisionómica. Segundo F. Lange (1942), “Os primeiros fisiognomonistas foram os povos primitivos, que ao recorrer a pinturas e a tatuagens modificavam e desfiguravam de tal modo o rosto, que conseguiam provocar o medo aos seus inimigos.” (p.41)

Quando um indivíduo se cruza com outro o seu olhar perpassa furtivamente o rosto do outro. Naturalmente e de forma imediata é realizado um juízo de valor. Se a outra pessoa em questão possuir determinadas características particulares, que possam ser consideradas fora da norma ou padrão e que as façam possuir uma aparência de más, assustadoras ou cruéis o alerta de perigo é ativado.

Essas características são difíceis de justificar, mas curiosamente tendem a ser visíveis no mundo da Arte, nomeadamente no cinema e na animação. De facto, é possível observar que, no cinema facilmente constatamos que determinados atores são frequentemente escolhidos para representar o papel de vilão. Podemos considerar que são as suas capacidades de representação que aliadas às características fisionómicas se tornam fatores determinantes para a atribuição do desempenho de determinadas personagens.

Na animação, especificamente nas personagens da Disney, verificamos que na sua construção, sejam estes heróis ou vilões, é aplicado o conceito da fisiognomia. A fisiognomia, que tenta associar o aspeto exterior ao homem interior apesar de ser muito antiga é considerada uma pseudociência. De facto, apesar de a fisiognomia não poder ser considerada plausível, o ser humano aplica-a regularmente. Pode ser considerado que esteja relacionado com o facto de que, quando são realizadas representações de personagens e/ou indivíduos vis concretos, estes sejam representados constantemente com traços faciais específicos ao qual se associa a um ser maléfico, seja em pinturas, literatura ou cinema.

Do ponto de vista de animadores como Frank Thomas e Ollie Johnston, as personagens que se tornam mais interessantes e ao mesmo tempo fazem com que a própria história seja mais apelativa são os vilões.

Através do uso de metodologias como a comparativa, a qualitativa e o multi estudo de caso, esta dissertação tem como objetivo principal realizar uma análise abrangente da

imagem dos vilões, compreender as suas diversas tipologias e, sobretudo examinar a sua fisionomia.

O trabalho encontra-se estruturado em três capítulos, sendo que no primeiro é realizado uma análise aos conceitos da fisionomia e fisiognomonia; são abordados autores como Mantegazza, Hipócrates e Eco; É ainda explorada a aplicação dos princípios fisiognomónicos na banda desenhada e na criação de personagens da Disney. No segundo capítulo, realiza-se uma análise a determinados atores de Hollywood, a personagens antagonistas de animação e a vilões reais. Por último, no terceiro capítulo, é realizada a parte prática deste projeto onde são feitas comparações entre atores, vilões reais e um vilão de animação. São apresentados desenhos digitais que foram criados a partir de uma fusão de diversos rostos.

Este estudo pretende contribuir para a compreensão da eventual relação entre a aparência física e a perceção da maldade, explorando como estes conceitos são aplicados na criação de personagens fictícias.

Capítulo I

Fisionomia e Fisiognomonia

1. Fisionomia versus Fisiognomonia

Quer seja de forma voluntária ou involuntária quando um ser humano se cruza com outro, a primeira ação a ser realizada é uma observação rápida ao aspeto do outro. Exame fisionómico objetivo, mas que depende da nossa capacidade de ajuizar. Após uma primeira análise é realizado um julgamento de carácter, fundamentado apenas pela observação do aspeto exterior. Este é então um exame especulativo que podemos dizer se basear na fisiognomonia. A fisiognomonia é uma pseudociência muito antiga, apesar de diversos autores na época a defenderem, do ponto de vista científico nos dias de hoje não pode ser considerada verdadeira. No entanto o que esta defende é que existem determinadas feições no indivíduo que indicam se o mesmo é confiável ou não. Sem estabelecer qualquer tipo de contacto verbal, apenas através do aspeto físico e principalmente das feições faciais, é realizada a primeira impressão que designa se uma pessoa tem bom ou mau fundo, se estamos seguros ou se é uma ameaça ou não.

Na sua tese de Doutoramento, *O Desenho da Presença*, Artur Ramos afirma que existe uma estreita relação entre estas duas palavras, fisionomia e fisiognomonia, apesar de apresentarem limites e objetivos distintos.

Ramos (2007) diz que,

Quando a análise de alguns destes aspetos ultrapassa o elemento físico, para explicar ou caracterizar as ações do indivíduo, o seu modo de ser ou a sua densidade psicológica, entramos num domínio que já não pertence à fisionomia. Estamos então no campo da fisiognomonia que inicia o seu estudo precisamente a partir das conclusões fisionómicas, ou seja pelo exame dos traços do rosto. A fisiognomonia pode ainda ser alargada a todas as partes do corpo, para tentar detetar ou descobrir o carácter, o temperamento, ou a propensão de determinado homem. (p.150)

Ao procurar a definição de fisionomia no dicionário online Priberam deparamo-nos com, “Aspeto particular do rosto, feições, parecer, semblante.” Enquanto que a definição para a palavra fisiognomonia, diz que, é a arte de conhecer o carácter humano

através das feições do rosto. A primeira analisa a aparência em si do homem de um modo objetivo. A segunda prolonga a análise para um domínio mais subjetivo.

1.1 Paolo Mantegazza - Physiognomy and Expression

Através do ponto 1. é possível compreender o que distingue a fisionomia da fisiognomonía. Neste novo ponto será abordado mais aprofundadamente o tema da fisiognomonía, através da obra de Mantegazza.

Quando é abordado o tema da Fisiognomonía, o primeiro nome que surge de imediato é o de J. C. Lavater, devido à sua obra *Essays on Physiognomy: Design to Promote the Knowledge and the Love of Mankind*. No entanto após realizar um estudo mais aprofundado acerca dos autores deste tema, surge o nome de Paolo Mantegazza e da sua obra *Physiognomy and Expression*. Tendo em consideração que o foco deste estudo são os vilões, os maus, a obra de Mantegazza possui o conteúdo necessário e fundamental para o desenvolvimento do mesmo.

Victor Robinson (1935) citado por Nicoletta Pireddu (2007) afirma que “Poucos escritores da Idade da Inocência são hoje tão lidos e reeditados como Mantegazza. Um biógrafo em busca de seis personagens poderia encontrá-las todas no versátil italiano: médico-cirurgião, trabalhador de laboratório, autor-editor, viajante-antropólogo, sanitário e senador.” (p.12)

Segundo a introdução do livro *The Sexual Relations of Mankind* por Victor Robinson, Paolo Mantegazza nasceu em 1831, no dia 31 de outubro, na região de Monza, Itália. Oriundo de uma família abastada, pertencia à linhagem Lombard, filho de Frederico Mantegazza um notório juiz e da Condessa Laura Soliera, fundadora da primeira creche pública e da primeira escola profissional pública para mulheres em Itália. Durante a sua adolescência revoltou-se contra a opressão lutando nas barricadas de Milão, em 1848, fazendo assim parte do histórico *Cinque Giorni*. Com o final da revolução, retomou os seus estudos ao matricular-se no curso de Medicina em Pisa. Após a sua graduação, viajou para o novo mundo, e, durante quatro anos frequentou cursos de pós-graduação no Paraguai e na Argentina, onde também se tornou antropologista. É ainda na América do Sul que ganha o conhecimento e prova da “divina planta dos Incas”(p. X), *Erythroxylon Coca*. Em 1858 regressa a Itália e em 1859, publica um ensaio premiado

sobre o assunto que tornou primeiramente conhecida a planta da cocaína entre os médicos da Europa. Em 1860 fundou o primeiro laboratório de patologia experimental na Universidade de Pavia. Foi durante o auge da Antropologia que, Mantegazza atingiu a sua mais produtiva fase da carreira. Tornou-se o primeiro professor de Antropologia em Florença, e da Europa. Fundou o Museu Nacional de Antropologia e Etnologia, a Sociedade de Antropologia Italiana, e, o jornal *Archivo per l'antropologia e l'etnologia*. Entre 1865 e 1876 foi eleito como senador. Foi ainda um autor bastante reconhecido pelas suas variadas obras nos mais diversos temas, no entanto é maioritariamente lembrado como sendo um “escritor do sexo” devido aos livros que publicou sobre sexologia – o que o tornou um pioneiro na Sexologia.

No livro *The Physiology of Love and Other Writings – Paolo Mantegazza*, Nicoletta Pireddu (2007) afirma que

Mantegazza pode legitimamente ser considerado um precursor do que hoje é conhecido como "estudos culturais", precisamente pela sua abordagem interdisciplinar, pela mistura apaixonada de elementos científicos e literários nos seus escritos e pela sua capacidade de transcender as fronteiras entre a "alta" e a "baixa" cultura na sua produção académica. (p.2)

Os seus últimos anos de vida foram passados em La Spezia, Itália, onde acabou por falecer a 28 de Agosto de 1910.

A obra *Physiognomy and Expression* de Paolo Mantegazza, consiste no estudo sobre o semblante humano e sobre a expressão humana. A obra consiste em duas partes, a primeira *O Semblante Humano*, e, a segunda *A Expressão das Emoções*. Destaco três capítulos da segunda parte, o capítulo XIII *Expressão de Ódio, Crueldade e Paixão*, o capítulo XXI *Os Cinco Vereditos da Face Humana: O Veredito Fisiológico – o Bom e o Mau - Fisiognomonias Patológicas*, e o capítulo XXII *Critérios para Julgar o Valor Moral de uma Fisiologia – O Rosto Bom e o Rosto Mau*.

No capítulo XIII – *A Expressão do Ódio, da Crueldade e da Paixão*, Mantegazza começa por dizer que o ódio está para o amor no domínio das paixões, e a expressão do ódio deve ser o oposto à do amor tal como os sentimentos que estes manifestam estão em contradição absoluta. Ao pensar no ódio, o autor diz que somos distraídos de um

juízo saudável pela influência de ideias éticas e religiosas, que nos habituaram a considerar o ódio um pecado. Continua por dizer que, todos os Homens e Animais têm a capacidade de odiar, desde que seja formada uma correta concepção do mesmo e de reação contra aquilo que nos ameaça e ofende.

O autor afirma ainda que os antigos fisionomistas preocupavam-se mais com a paixão tendo sempre o cuidado de a distinguir do ódio. De seguida Mantegazza passa por alguns dos nomes dos antigos fisionomistas. Começa por referir o antigo tratado de Polemon sobre a Fisionomia, traduzido para italiano por Carlo Montecucoli, *Sinais do Tolo Malvado*, onde diz que devemos raciocinar sobre o rosto dos Homens, uma vez que existem duas raças, uma é gentil e justa enquanto que a outra é selvagem. Ambas são distinguidas através da aspereza, da dureza ou pela delicadeza, deste modo é possível compreender se são arrogantes ou amáveis. Segundo o autor (s.d.), Polemon descreve o Tolo Malvado como tendo,

(...) cabelo comprido, a cabeça dura e desalinhada, as orelhas grandes, o pescoço torto, os pés compridos, saltos altos, a testa dura e áspera, os olhos sombrios pequenos e secos, o olhar fixo, os ombros estreitos, a barba comprida, a boca larga e aberta como se estivesse esmagada, o rosto alongado e com cicatrizes de feridas; é curvado, barrigudo, com pernas grossas, pulsos e tornozelos enormes e grosseiros (...). (p. 160)

Através de um site¹ que gera imagens de Inteligência Artificial a partir de caracterizações escritas, coloquei a descrição que Polemon faz acerca do Tolo Malvado. O resultado gerado pela IA pode ser observado nas figuras 1 e 2.

¹ Gencraft



Figura 1 – *Sem título*, IA, 2024



Figura 2 – *Sem título*, IA, 2024

Um pouco mais adiante no capítulo, Mantegazza evoca Ghiradelli explicando como este tenta provar que um homem com uma testa pequena, e acrescentando ainda, um nariz pontiagudo, é obrigatoriamente um homem apaixonado e perverso. Fornecendo ainda razões fisiológicas para provar a sua teoria, que Mantegazza cita,

Uma testa pequena denota um homem apaixonado, isto porque demonstra ser um sinal de que os seus espíritos animais estão amontoados na parte anterior do cérebro, o que faz com que se pressionem, o que acaba por causar uma inflamação no sangue e no cérebro, e, conseqüentemente o coração, derivado da correspondência existente entre estes órgãos principais da nossa vida; e a paixão não é outra coisa senão o sangue a aquecer-se dentro do coração. (p.162)

O autor continua, dizendo que para Ghiradelli o nariz é o centro da paixão. Possui duas funções: expelir os excrementos do cérebro e demonstrar as perturbações agressivas que derivam da raiva e da indignação.

A “descoberta” que um nariz pontiagudo indica a disposição de fúria, segundo o autor, não provém inicialmente nem unicamente de Ghiradelli, outros nomes como, Pomponio Gaurico e G.B. Della Porta são referenciados. Uma das últimas citações que Mantegazza faz é de Della Porta (s.d.), “Um nariz muito pequeno denota um homem com um humor varável... Se o nariz for fino, aquele que o possui é muito apaixonado. Além disso, se a ponta for pontiaguda, ele será um homem cruel.” (p.163)

No entanto Mantegazza discorda com estas afirmações realizadas por estes autores, absolvendo os narizes pontiagudos destas teorias. Em seguida fala de Lavater e da sua obra *Essays on Physiognomy: Design to Promote the Knowledge and the Love of Mankind*, dizendo que esta era uma obra que estava destinada a tornar o Homem conhecido e amado. Mantegazza realça que nesta obra, Lavater demonstra que por vezes é possível ler nos rostos humanos sentimentos de ódio, citando um acontecimento em particular (s.d),

Um estranho chamado Kubisse, ao atravessar uma divisão na casa de M. Langes, ficou de tal modo hipnotizado por um quadro, no meio de tantos outros, (...) parou para contemplar a pintura. (...) encontramos o Kubisse com o olhar fixado num retrato. “O que achas da pintura?” perguntou M. Langes; “Não é de uma bela mulher?” “Sem dúvida” respondeu outro; “Mas (...), a pessoa que representa tem uma alma muito obscura. – Ela deve ser um demónio”. Era o retrato de Brinvilliers, a célebre envenenadora, tão reconhecida pela sua beleza quanto pelos seus crimes, que a levaram à fogueira. (p.164)

Para Mantegazza, a expressão do ódio assenta inteiramente nesta base fundamental: recuar diante daquilo que odiamos, do que nos faz sofrer e do que nos ameaça. Como forma de organizar os pormenores da expressão, Mantegazza reuniu-os na seguinte tabela:

<p>Movimentos Elementares de Encolhimento e Repugnância</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inclinar a cabeça para trás; - Recuar todo o tronco; - Atirar as mãos para a frente como se quisesse defender-se do objeto odiado; - Contrair ou fechar os olhos; - Elevação do lábio superior e contração do nariz.
<p>Ameaças Potenciais ou Reais</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enrugamento incomum das sobrancelhas; - Olhos bem abertos; - Mostrar os dentes;

	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger os dentes ou contração dos maxilares; - Abrir bem a boca e deitar a língua de fora; - Punhos cerrados; - Movimentos ameaçadores dos braços; - Bater com os pés; - Inspirações profundas – Expiração de sopro; - Grunhidos e gritos diferentes; - Repetição automática da mesma palavra e da mesma sílaba; - Enfraquecimento repentino e tremor da voz; - Cuspir.
<p>Diferentes Reações, vasomotores e fenómenos afáveis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tremor geral; - Convulsões nos lábios; - Convulsões dos membros e do tronco; - Dores auto infligidas, como morder os punhos ou roer as unhas; - Riso sardónico; - Vermelhidão viva do rosto; - Palidez súbita do rosto; - Dilatação extrema das narinas; - Pelos eriçados.

Tabela 1 – Tabela da Expressão do Ódio

Os sinais do encolhimento e repulsa servem para marcar a transição da repugnância para o ódio, no sentido comum da palavra, e como explica o autor estas pertencem ao grupo natural de ações e expressões. É possível expressar ódio com uma certa quantidade de seriedade. A primeira expressão de dor; É utilizada a expressão de

repugnância e aversão, passando depois para as reações mais expressivas do ódio agressivo. O autor continua a explicar que, a emoção do ódio pode conter uma associação à repugnância, na aversão por algo. Nessa emoção existe apenas uma expressão de dor, embora esta possa estar associada de diferentes maneiras, à expressão de encolhimento que é o início do ódio. Mantegazza diz que, (s.d) “A civilização cortou-nos as unhas e arredondou-nos os dentes de tal forma que, por vezes um ódio violento não pode ter outra manifestação externa que não um simples movimento da cabeça para trás.” (p.166) No entanto, por mais imperceptível que seja este ato, é constantemente acompanhado pela expressão de dor. Segundo Mantegazza, o ato da expressão de dor pode conter duas causas: Sendo que a primeira é, o desagrado de se encontrar perante um indivíduo detestado, e, em segundo, o incômodo de se ser forçado a reprimir e ainda dissimular a sua dor e o seu ódio. Em seguida, relata um acontecimento onde um grupo de pessoas amáveis se encontrava reunido quando, surge um indivíduo em que a sua principal característica é ser antipático, sendo-o com todos os que estão presentes, para alguns é objeto de desprezo e ódio violento. Logo depois dá início à sua análise do comportamento do indivíduo em questão, para assim explicar a emoção do ódio (s.d),

A cabeça recua para trás afastando-se assim do eixo do corpo; O corpo encosta-se nas costas da cadeira ou na parede; Existe um movimento centrifugo geral; Ao mesmo tempo os lábios contraem, os rostos que momentos antes eram alegres e serenos, agora são nublados. (p.166)

Após apresentar um quadro completo da expressão do ódio, reduzido pela restrição social a uma expressão pouco assente, o autor afirma que existe uma tendência para nos afastarmos de um indivíduo odioso, o que origina um grupo de expressões de repulsa. Mantegazza salienta que quando existe uma contração silenciosa dos lábios, serve como primeiro aviso de resistência de uma luta que está prestes a iniciar. Explica que quando um indivíduo se prepara para uma luta a primeira coisa que faz inevitavelmente é sustentar a respiração e fechar a boca, refere ainda o enrugamento das sobrancelhas um elemento muito característico da expressão do ódio, que marca a passagem entre dois grupos de expressão, (s.d) “ Quando este enrugamento é ligeiro, indica apenas dor. Quando é muito pronunciado, tende a assustar o adversário, fornecendo

aos olhos uma expressão ameaçadora, como acontece em vários antropóides.” (p.167) Em seguida analisa outro elemento importante na expressão do ódio, os olhos. Explica que quando é sentida a repugnância, os olhos fecham-se na totalidade ou parcialmente, com o intuito de repelir a visão da pessoa ou coisa que se odeia. No entanto, quando é chegado o período de reação ou ameaça, os olhos abrem-se de forma ampla, a pálpebra superior quase que desaparece e o olhar torna-se fixo, assumindo o carácter ameaçador.

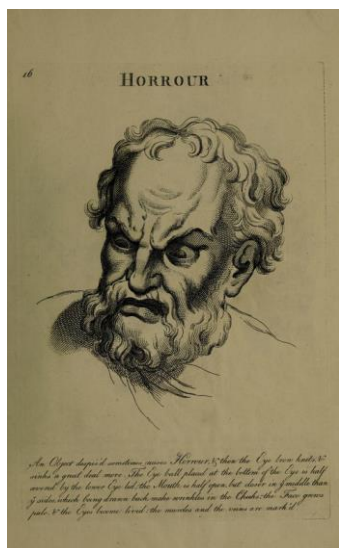


Figura 3 – Ilustrações de Cabeças que representam as diferentes paixões da alma, de Le Brun, 1800

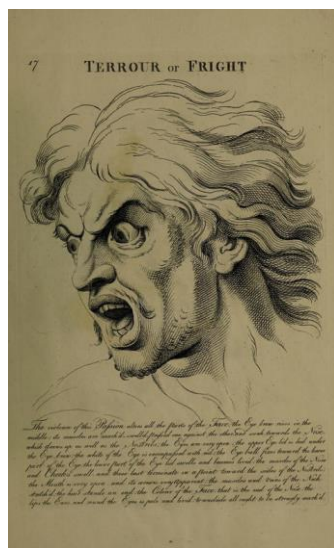


Figura 4 – Ilustrações de Cabeças que representam as diferentes paixões da alma, de Le Brun, 1800



Figura 5 – Ilustrações de Cabeças que representam as diferentes paixões da alma, de Le Brun, 1800

Mantegazza diz que o terror e o horror são traduzidos por olhares idênticos, evocando o nome de Le Brun e a sua obra, onde diz que este não conseguiu distinguir uma emoção da outra, destacando os números, que Le Brun colocou por baixo dos seus desenhos, 16, 17 e 18. No desenho 16, figura 3, denominada de Horror, Mantegazza diz que, os músculos encontram-se contraídos tal como acontece no ódio.

O desenho 17, figura 4, denominada de o Medo, pode também ser vista como uma representação de um ataque de paixão. O desenho 18, figura 5, a fúria, exprime a paixão, mas, segundo o autor pode servir igualmente para o medo. No entanto para Mantegazza, todas estas figuras são falsas ou incompletas, uma vez que lhes falta a expressão dos braços e das mãos que complementam sempre a expressão do rosto, acrescenta ainda que (s.d) “Representa o ódio no rosto enquanto dás às mãos o gesto do medo, e terás a imagem do horror. Representa o horror no rosto, e acrescenta punhos cerrados, e terás a imagem do ódio.” (p.168)

Na expressão do ódio o autor explicou a importância que os olhos têm, expõe agora as características do nariz. Este dilata-se e as narinas ficam abertas, existem alguns casos em que estas são mais maleáveis o que faz com que esta particularidade possa ser o suficiente para fornecer uma expressão feroz ao rosto. No entanto a característica mais importante do rosto para a expressão do ódio, segundo Mantegazza, é a boca. Ao permanecer fechada pode mostrar a tensão geral dos músculos que se preparam para uma luta, quando se abre pode mostrar todos os dentes, ou apenas os da frente ou até mesmo apenas os caninos com o propósito de intimidação. Explica que, (s.d)

Por vezes, na raiva, mostramos apenas um canino; o nosso rosto assume a expressão conhecida como o sorriso sardónico. Não são todas as pessoas que têm a boca e os músculos faciais preparados para conseguirem fazer esta expressão; algumas só conseguem contrair um dos elevadores do lábio, de modo a mostrar apenas o dente canino; e, quanto muito, só o conseguem fazer de um lado. Nesta expressão sardónica, (...) Darwin vê uma revelação evidente do laço hereditário que nos une aos nossos primeiros antepassados. Deviam ter caninos muito poderosos, e provavelmente usavam-nos como armas de defesa. (p.170)

No seguinte capítulo, XXI *Os Cinco Veredictos da Face Humana: O Veredito Fisiológico – o Bom e o Mau - Fisiognomias Patológicas*, Mantegazza começa por dizer que desde que somos crianças o rosto humano é uma campo de observação vasto para nós próprios, e, como tal consideramos o nosso rosto como sendo o objeto mais importante do mundo que nos rodeia. Desde muito cedo, antes de terem recebido qualquer tipo de educação, as crianças adquirem a capacidade de interpretar a linguagem expressiva de um rosto humano. Através de uma perspicácia única conseguem compreender os desejos, o humor e, as suspeitas de um adulto antes deste proferir uma palavra. Em relação aos indivíduos adultos, o autor afirma que depois de se observar um rosto humano é provável que não se saiba qual a cor dos olhos, a forma do queixo ou o comprimento do nariz, mas é possível realizar-se juízos relacionados com um dos cinco problemas que uma face humana apresenta. Sendo estes o estado de saúde ou doença, grau de beleza ou fealdade, valor moral, valor intelectual e, raça. Estes cinco problemas conduzem a cinco opiniões diferentes que podem ser formadas sobre o rosto humano, ao

que Mantegazza chama de julgamento fisiológico, julgamento estético, julgamento moral, julgamento intelectual e julgamento étnico.

Continuadamente o autor explica o estudo que realizou com os seus alunos de filologia e filosofia no Instituto de Florença. Onde colocou diante dos seus aprendizes uma fotografia de um homem ou mulher e pediu que dissessem três juízos sobre o rosto desconhecido, um estético, moral e um intelectual. Depois de recolhidos os dados discutiu-os com os alunos, perguntando-lhes os motivos das suas escolhas. Após reunir todos os números e preparar as estatísticas apresentou os resultados na seguinte tabela, figura 6, no entanto para que não ficasse confuso só admitiu três fórmulas de veredito, belo, feio e medíocre para a estética, bom, mau, e medíocre para a moral, inteligente, estúpido e medíocre para a inteligência.

OPINIONS ON PHYSIOGNOMIES.										
	Æsthetic.			Moral.			Intellectual.			
	Beautiful.	Mediocre.	Ugly.	Good.	Mediocre.	Bad.	Intellectual.	Mediocre.	Stupid.	
Thiebaut	46.2 6	15.4 2	38.5 5	38.5 5	23 3	38.5 5	61.5 8	15.4 2	23 3	13
Australian	16.7 2	8.3 1	75 9	41.7 5	2 ..	58.3 7	16.7 2	8.3 1	75 9	12
Roman Woman	90 9	10 1	70 7	20 2	11 1	70 7	20 2	10 1	10
Roman Peasant	33.3 4	41.7 5	25 3	8.3 1	8.3 1	83.3 10	66.7 8	16.7 2	16.7 2	12
Woman of Siam	13.3 2	73.3 11	13.3 2	66.7 10	26.7 4	6.7 1	33.3 5	46.7 7	20 3	15
Negro of Zanzibar....	100 9	11.1 1	88.9 8	22.2 2	77.8 7	9
Little Girl of Bali....	72.7 8	27.3 3	72.7 8	18.2 2	9.1 1	27.3 3	45.4 5	27.3 3	11
Little Japanese Girl..	77.8 7	22.2 2	88.9 8	11.1 1	33.3 3	55.6 5	11.1 1	9
Man of Coromandel ..	40 4	30 3	30 3	30 3	10 1	60 6	50 5	40 4	10 1	10
	317.3	273.6	309.1	416.8	128.4	354.8	381.0	243.1	270.9	
	900			900			900			

Figura 6 – Tabela do estudo de opiniões em fisionomias por Paolo Mantegazza, s.d

Mantegazza afirma que, (s.d) “ Quando é necessário formar uma opinião estética, as influências subjetivas transportam um elemento perturbador; exceto em casos de extrema beleza ou extrema fealdade, as discordâncias são frequentes.” (p.265)

Com base nos resultados do seu estudo, o autor verifica que no julgamento de expressões fortes todos estão de acordo, no entanto as divergências aumentam quando se trata de expressões incertas. O autor repara que (s.d) “(...) a concordância de opiniões é máxima quando se trata de um homem da nossa raça e mínima quando se trata de homens muito afastados do nosso tipo, do ponto de vista morfológico.”

No capítulo XXII *Critérios para Julgar o Valor Moral de uma Fisiologia – O Rosto Bom e o Rosto Mau*, o autor começa por dizer que algumas pessoas pretendem possuir naturalmente uma virtude de adivinhação, onde basta simplesmente olharem para um indivíduo e perceberem se este é bom ou mau. Explica que esta ambição de adivinhar o carácter de uma pessoa apenas através da observação do rosto, não se baseia na convicção de que se teria de possuir um dom secreto hereditário como a inteligência ou a beleza, o único segredo para o autor é ter uma mente observadora que pode ser aprimorada pelo exercício. Continua, a explicar que os homens que tentam passar da arte à ciência transformam em conceitos as adivinhações partidas das suas observações, afirma que este é um sinal de que existe uma arte fisionómica mas, ainda não uma ciência. Frisa que (s.d),

Isto é bem visto em Lavater, o mais penetrante talvez dos observadores do rosto humano (...). Quando ele tenta ensinar-nos o que sabe fazer-nos partilhar as suas convicções, cai também no vago e no indefinido; e tenho pena de vós, se na prática da vida seguides os seus preceitos. A cada momento sereis forçado a reconhecer que Lavater se enganou noventa vezes em cem, ou que não foste capaz de o compreender, ou, finalmente, que os homens do seu tempo não se assemelhavam aos do nosso. (p.274)

Para além dos artistas da fisionomia existem claramente os leigos na matéria que não deixam de fazer os seus juízos de valor e observações obviamente de forma errada, Mantegazza dá o exemplo de (s.d) “Um jovem apaixonado pensa que a sua amada é um anjo de bondade e modéstia, e ela é uma víbora ou uma Messalina.” (p.275) ou ainda (s.d) “ (...) ao escolher um criado ou um mensageiro, julgamos a sua virtude pelo seu rosto, e

damos a nossa confiança a um trapaceiro ou a um homem repleto de todos os vícios.”
(p.275)

O autor explica que como as coisas belas agradam a todos, torna-se muito complicado acharmos mau um indivíduo que nos fale com uma boca bonita e olha para nós com uns olhos sorridentes, uma vez que aos olhos do observador o belo é julgado como bom e o feio como mau. Diz ainda que as probabilidades de erro crescem bastante quanto é um homem a julgar uma mulher ou vice-versa. Concorda que a extrema fealdade pode estar muitas vezes associada a um carácter pouco estimável, mas, também afirma que, se pode ser feio e bom, dando o exemplo de Sócrates, tal como é possível ser desprezível e pérfido com o rosto de Alcibíades ou de Byron.

Mantegazza esclarece que o critério que pode desviar o nosso juízo sobre o valor moral de uma face humana não passa de um critério indutivo mal aplicado. Continua, ao demonstrar exemplos de generalizações, onde um indivíduo zarolho era perverso e daí se concluiu que todos os zarolhos são indivíduos perversos, ou, uma mulher com uma covinha no queixo era um anjo e daí se conclui que todos os que têm essa covinha devem ser boas pessoas. Declara que o único critério científico que permite fazer um julgamento em questões tão obscuras é o proporcionado pela expressão, uma vez que a expressão com repetições frequentes acaba por marcar permanentemente a face, o que pode vir a revelar todo o carácter ou história moral de um indivíduo. Explica que as crianças têm uma expressão apática, tornando-se impossível “ler” o seu rosto, no entanto é quase impossível um indivíduo adulto não possuir no rosto sinais, rugas, que o permitam ser lido, segundo Mantegazza (s.d) (...) “algumas páginas da sua vida, que nos revelem uma das suas virtudes ou uma das suas feridas morais.” (p.276)

Segundo o autor, os dois caracteres fundamentais de um rosto bom são a expressão da benevolência de forma permanente e, a ausência total de toda a hipocrisia. Refere ainda que o ideal da bondade é sempre amar todos e ser incapaz de odiar. Ao jamais exprimir ódio, crueldade, paixão, rancor, inveja, etc. será o suficiente para o rosto indicar benevolência. Se a estes for adicionado um meio sorriso que exprima uma alegria permanente e um desejo de agradar, de fazer o bem e de ser amado, segundo o autor, estão explícitos os principais traços da fisionomia de um homem bom. Já o oposto, o ódio e todos os vícios que rebaixam o homem marcam tristeza e descontentamento no rosto, o que demonstra um desgosto contínuo. O desprezo e a antipatia que os indivíduos vis

geram faz aumentar nos mesmos o rancor, e, o desejo de vingança, que fornece aos traços da face uma expressão triste. Outro carácter bastante presente na fisionomia do bem é ser franco, acessível a todas as emoções. Em contrapartida, uma fisionomia má é sempre falsa. Um indivíduo do bem, nunca desconfia de terceiros, enquanto que o enganador evita os olhares dos outros devido ao seu receio de que estes possam conhecer o seu interior. Esta é uma atitude defensiva, um indivíduo que transmita um olhar falso vai evitar olhar para outra pessoa olhos nos olhos, o que revela o seu carácter perverso. Segundo o autor os músculos dos olhos são os que melhor resistem à hipocrisia, e são, também os que mais facilmente obedecem às verdadeiras emoções do indivíduo.

Concluindo, através do capítulo XIII é exposto o que caracteriza a expressão do ódio, como se distingue, incluindo ainda as opiniões de outros autores, como Polemon, Ghiradelli e Della Porta. No entanto para Mantegazza, este afirma que somos distraídos de um julgamento saudável pela influência de ideias éticas e religiosas que nos habituaram a considerar o ódio como um pecado. Para o autor, a expressão do ódio tem como base fundamental, recuar diante daquilo que odiamos, do que nos faz sofrer e do que nos ameaça.

No capítulo XXI, o autor explica como é realizada a interpretação de um rosto humano ao longo da vida, desde a infância à idade adulta. Explica ainda, que na fase adulta, quando o indivíduo interpreta um rosto, realiza juízos de valor. Podendo estes ser juízos fisiológicos, estéticos, morais, intelectuais e étnicos.

Por fim no capítulo XXII, Mantegazza esclarece que existe uma arte fisionómica não podendo esta ser considerada uma ciência. Define a arte fisionómica como a adivinhação do carácter através exclusivamente da observação. Salienta ainda que esta arte apenas pode ser realizada por especialistas na área, uma vez que quando leigos o fazem o único resultado obtido é um juízo de valor.

Aborda ainda o que caracteriza um rosto bom e um rosto mau, fazendo uma ligação destes rostos com a beleza e a fealdade.

1.2 Os Quatro Temperamentos de Hipócrates

No ponto anterior foi abordado o tema da fisiognomonia, através da obra de Mantegazza. Agora será exposta a teoria dos Quatro Temperamentos, ao se enquadrar no que foi tratado anteriormente.

Segundo o livro, *Textos Hipocráticos: o doente, o médico e a doença*, de Wilson A. Ribeiro Jr.. Hipócrates foi um célebre médico da Grécia Antiga, tendo nascido por volta de 460 a.C. e falecido em 377 a.C. era considerado o pai da Medicina. O trabalho que realizou ao longo da sua vida influenciou de tal modo o conhecimento científico, que nos dias de hoje, a medicina moderna utiliza os seus conhecimentos e ensinamentos. Os métodos que lhe foram atribuídos estão compilados numa coleção de cerca de 60 livros e monografias, Corpus Hippocraticum. É também bastante conhecido pelo seu juramento, utilizado nos dias de hoje pelos médicos recém-formados. Outra das suas contribuições mais célebres é a teoria dos humores.

Na Grécia Antiga, acreditava-se que existiam quatro tipos de fluídos corporais fundamentais: o sangue, a linfa, a bílis amarela e a bílis negra. Segundo Hipócrates cada humor estava de certa forma ligado a um tipo de fluído. O que fosse predominante num individuo iria definir a sua inteira personalidade. Na sua teoria, agrupou da seguinte forma os humores: O sangue estava ligado ao coração definindo assim a personalidade do tipo sanguíneo. A linfa ao cérebro, definia a personalidade do tipo linfático. A bílis amarela estava conectada com o fígado, fazendo com que o tipo de personalidade fosse do tipo bilioso. Por último, a bílis negra estava ligada ao baço, definindo-se assim a personalidade do tipo melancólico.

Esta foi uma teoria que perdurou durante vários séculos.

No início da Europa Moderna, foi adotado um sistema que unia os Quatro Humores, os Quatros Elementos (Ar, Água, Fogo, Terra) aos Doze Signos do Zodíaco, às Quatros Estações do Ano, às Quatros Direções Cardeais, às Quatro Idades do Homem (infância, adolescência, maturidade, velhice), entre outras.

Na exposição online da Universidade de Yale *Medical Astrology: Science, Art, and Influence in early-modern Europe*, no tópico *The Medical Astrologer's Toolkit: Part I, Elements, Humors, And The Human Body* é introduzido que a Teoria dos Quatro Temperamentos era elementar e humoral no início da era moderna. Em seguida é

explicado que, segundo o Classicista Jacques Jouanna as origens desta teoria remonta à antiguidade, e ao tratado de temperamentos de Galeno.

A teoria dos Quatros Temperamentos de Galeno, explica Jouanna, era originalmente elementar e não humoral, embora o médico tenha estabelecido uma ligação inicial entre os dois no seu tratado sobre as Doutrinas de Hipócrates e Platão. A ponte entre os elementos e os humores, para Galeno, eram as Quatro Idades do Homem – Infância, Adolescência, Maturidade, Velhice – que ele alinhou com as Quatro Épocas do Ano.

Originário de um manuscrito médico e astrológico inglês, sem título conhecido como MS 26, é destacado na exposição online uma imagem que retrata os Quatro Temperamentos – Colérico, Sanguíneo, Fleumático e Melancólico.

O artigo explica ainda a descrição presente na figura 7. É descrito que a pessoa colérica é quente, seca, magra, esguia, cobiçosa, iracunda, precipitada, enganadora. A pessoa sanguínea é generosa, prospera, produtiva, alegre. A pessoa fleumática é fria, húmida, pesada, lenta, sonolenta, engenhosa. Por fim a Melancólica é fria, seca, pesada, cobiçosa, maliciosa, lenta.



Figura 7 – MS 26: Os Quatro Temperamentos

Em suma, esta teoria diz que cada humor está ligado a um fluido corporal e órgão específico, ou seja, o sangue (coração) definia a personalidade do tipo sanguínea, a linfa (cérebro) definia a personalidade do tipo linfático, a bÍlis amarela (fígado) pertencia à

personalidade do tipo biliosa, e, por último a bilis negra (baço) pertencia à personalidade do tipo melancólica.

Tendo em consideração a explicação acerca de cada temperamento presente na figura acima, é possível associar os temperamentos coléricos e melancólicos a rostos previamente descritos por Mantegazza como maldosos e agressivos. Uma vez que estes caracterizam pessoas enganadoras, frias e maliciosas – características negativas que normalmente se encontram em pessoas más.

1.3 Umberto Eco – A Linguagem do Rosto

Uma vez apresentada a obra de Mantegazza e a teoria dos Quatro Temperamentos, é agora exposto através de outro autor, Umberto Eco, a fisiognomonia.

Segundo uma breve biografia que pode ser encontrada no livro *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, Umberto Eco foi um famoso escritor, filósofo, nascido em 1932 em Alessandria, Piemonte, região italiana. Tendo falecido em Milão em 2016. Licenciou-se em Filosofia pela Universidade de Turim. Em 1956 publica a sua tese de Doutoramento.

Dedicou-se ao estudo dos problemas da literatura e da arte contemporânea. Tornou-se um enorme fenómeno com a publicação da sua obra, em 1980, “O Nome da Rosa”.

Escreveu e refletiu sobre os mais variados temas, saliento o seu ensaio acerca do tema da fisiognomonia².

No seu livro *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, encontramos o capítulo *A Linguagem do Rosto*. Onde Umberto Eco inicia o capítulo dizendo que a fisiognomonia é uma ciência muito antiga, logo de seguida corrige essa afirmação dizendo que declarar que a fisiognomonia é uma ciência não é seguro, mas, dizer que é muito antiga está correto.

Começa por abordar Aristóteles, fala sobre *Analícti Primi* [Analíticos Primeiros], II, 70b), Umberto Eco (1985) diz-nos que,

² Para Umberto Eco a fisiognomonia pode ser chamada também de fisiognomónica, fisiognómica, ou fisiognomia.

Descobre-se que é possível avaliar a natureza de um homem (...) com base na sua estrutura corpórea, dado que todas as afecções naturais transformam simultaneamente o corpo e o espírito: e assim os traços do rosto, ou as dimensões dos outros órgãos, são signos que remetem para um carácter interno. (p.53)

Em seguida o autor evoca uma frase, (1985) “Noutros termos, o rosto é o espelho da alma.”(p. 53) onde diz que esta convicção não é científica mas, que faz parte da convicção de Hegel em que a chamará de “fisiognómica natural”:

Como resistir à tentação (...) de pensar que um indivíduo com os olhos baços e injectados de sangue, os maxilares proeminentes, o nariz achatado, grandes caninos afiados, barba hirsuta e um tanto suada seja a pessoa menos indicada para lhe confiarmos as nossas economias ou a guarda do nosso automóvel com as crianças lá dentro? (p.53)

O autor prossegue com alguns exemplos de descrições de personagens literárias que encaixam nos padrões da fisiognomonía, no entanto logo em seguida também nos demonstra o contrário, fornecendo o exemplo de uma personagem da obra clássica de Alexandre Dumas, Os Três Mosqueteiros

“Entre os vinte e os vinte e dois anos... um ser pálido e loiro, de longos cabelos encaracolados caídos sobre os ombros, de grandes olhos azuis e lânguidos, de lábios vermelhos e mãos de alabastro” (...) Ora esta mulher é Milady, um monstro da infâmia, a quinta essência da traição, da crueldade, da intriga, da imprudência cortesã: ladra, envenenadora, mentirosa e sedutora. Que horror. A fisiognómica não é, pois, ciência segura! (p.55)

No segundo ponto, Umberto Eco diz que o uso ambíguo da fisiognomonía natural – de feio e mau, belo e mau, feio e bom, belo e bom – copia tendências antigas, o instinto de associar o espírito ao rosto, por outro lado, católico, de ver na beleza um disfarce de perversidade. Acrescenta ainda que (1985) “Face à inconstância da fisiognómica natural, a fisiognómica dita científica não tenta associações fáceis: não é a beleza a exprimir

necessariamente os sentimentos positivos, a análise conduz-se com base em sinais mais subtis.” (p.56)

Apesar da fisiognomonia ser contestada e de difícil aceitação, não foi impedimento para os fisiognomonistas continuarem a emitir tratados acerca deste tema, o autor evoca nomes como, Wulson de la Colombière, Robert Fludd, e Michel Lescot. Até que Umberto Eco chega ao nome de Johann Casper Lavater (1741-1801), autor da famosa “Essai Physiognomie, Destiné a faire Connoître Homme & à le faire Aimer”, obra de quatro volumes. Eco diz que Lavater unia ao sentimento religioso tendências iluministas, acabando por traduzir esta convicção numa observação de certo modo científica do mundo natural. Estudou o rosto, a cabeça, as mãos, recolheu uma série de fisionomias de figuras históricas, como William Shakespeare, Albrecht Dürer, François Paradis Moncrif, entre outros, com o intuito, segundo Umberto Eco, de melhorar moralmente a humanidade.

Na Figura 8, vislumbramos uma série de ilustrações pertencentes à obra *Essays on Physiognomy: Design to Promote the Knowledge and the Love of Mankind*, de Lavater.



Figura 8 – Ilustrações de *Essays on Physiognomy: Design to Promote the Knowledge and the Love of Mankind* de J.C. Lavater, 1852

Na mesma época de Lavater, eis que surge Franz Joseph Gall (1758-1828) que desenvolve uma teoria – a frenologia.

A definição que encontramos no dicionário define a frenologia como sendo um estudo geral das faculdades intelectuais, definindo também a teoria como sendo um estudo de conformação do cérebro podendo estar relacionado com as aptidões, instintos e faculdades intelectuais.

Segundo Eco (1985), “Todas as faculdades mentais, todas as tendências, os instintos, os sentimentos, têm a sua representação na superfície do cérebro.” (p.58)

Este diz ainda que, de uma certa forma, F. J. Gall foi um pioneiro na pesquisa sobre as localizações cerebrais. Acusado pela igreja austríaca de materialismo e determinismo. Foi-lhe negado o reconhecimento académico, por interveniência de Napoleão, após escrever juntamente com o seu colaborador Spurzheim, *Anatomie et physiologie du système nerveux en général et du cerveau en particulier, avec observations sur la possibilité de reconnaître plusieurs dispositions intellectuelles et morales de l’homme et des animaux par la configuration de leus têtes.*

O filósofo, Georg Friedrich Hegel (1770-1831) possuía um discurso que se refere a como o espírito poderá determinar o cérebro.

Segundo o autor, o discurso de Hegel afirma que a possibilidade de uma coisa morta como é o caso dos ossos do crânio poderem impor a sua conformação aos movimentos do espírito, e, que entre ambos se estabelece uma espécie de livre e imprevisível adaptação.

Através da exposição de Hegel é possível associá-la aos criminologistas do século XIX mais especificamente a Bertillon, Marisa Reis (2015), “(...) criminologista francês que dedicou o seu trabalho à individualização do criminoso através das suas características e medidas anatómicas.” (p.72)

Umberto Eco diz que, Hegel não compartilhava das opiniões presentes na obra desenvolvida de Lavater sobre fisiognomonia. Na opinião do autor, neste caso Hegel está atrasado em comparação a Lavater e a Gall. No entanto sublinha que Hegel, faz notar como a frenologia, utilizando as palavras de Eco, e a fisionomia podem marcar um indivíduo para sempre tendo em consideração as ações e variantes históricas.

Ainda dentro da crítica acerca do tema, o autor chega a Cesare Lombroso (1835-1909).

Começa por falar da tese de António Conversano, que tem como tema o bandido Musolino. Eco achava interessante que através dos documentos que foram apresentados, tanto as peritagens da defesa como de acusação eram ricas de traços lavaterianos, conforme a influência lombrosiana. O perito da defesa faz um relato de características físicas, pouco favorecedoras no sentido de demonstrar um indivíduo pouco confiável. O perito de acusação acaba por fazer o mesmo, no entanto entrando no tópico da inferioridade étnica dos calabreses em geral.

Segundo Eco, “(...)com a tradição lombrosiana ficamos já muito perto do lavaterismo dos nossos dias.”(p.60)

Menciona ainda uma exposição organizada por um conjunto de artistas de Milão, que consistia na exposição de diversas fotografias de cadastrados e, de fotografias tipo passe de suspeitos de crimes que os jornais publicam nas suas notícias.

Por uma espécie de lavaterismo inconsistente da máquina fotográfica (...), não há fotografia deste tipo em que o fotografado não fique com um ar de perfeito degenerado(...). Ora não há leitor de jornal em que, face a este tipo de fotografia que o «presumível culpado» se transforma de imediato no delinquente nato de Lombroso. (p.60)

Após estes exemplos, Umberto Eco lança a questão, até que ponto o esquematismo lombrosiano e lavateriano dominam a construção dos Identi-kit?

Segundo a tese de doutoramento, *Desenho Forense: Genealogias e Processos do Desenho na Investigação Criminal*, de Marina Vale de Guedes, durante a década de 70 ocorreu um importante progresso, na área forense, nomeadamente no retrato robot. Onde anteriormente eram realizados desenhos à mão, agora são substituídos por novos métodos e técnicas. O retrato robot torna-se então informatizado através dos kits, que consistiam, segundo Marina Guedes (2017), “(...) a construção do rosto a partir da junção de elementos pré-definidos e catalogados – cabelo, olhos, nariz, boca e queixo.” (p.141)

Explica ainda, Marina Guedes (2017), que “a revolução do retrato composto aplicado à identificação criminal surge nos anos setenta com o aparecimento do Identi-

kit – uma coleção de desenhos em película transparente, arquivados numa caixa de madeira, que “reunia mais de 50.000 tipos fisionómicos”. ” (p.141)

Concluindo, Umberto Eco aborda a história da fisiognomonia passando por vários autores, desde Aristóteles, J.C. Lavater, Hegel, até chegar a Cesare Lombroso. Falando desde os apoiantes desta pseudociência até aos seus críticos.

2. Desenvolvimento de Personagens

Segundo o livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, o desenvolvimento de personagens por parte de Walt Disney era um processo completamente intuitivo. Nunca foi necessário para Walt Disney analisar as maneiras pelas quais poderia estabelecer ou encontrar as personalidades dos seus personagens. Nunca se preocupou com as suas motivações ou procurou técnicas de forma a torná-los verossímeis. Não havia o problema de como os integrar na história, estes eram a própria história. Desde o início que os personagens eram reais para Disney, o desafio era torná-los o mais interessantes possíveis.

Em 1936, começaram a realizar-se reuniões durante a noite para falarem acerca do desenvolvimento dos personagens os sete anões, os relacionamentos que teriam entre si e como é que eles se moveriam e agiriam em cada situação. Walt Disney sabia que o desenvolvimento de personalidades mais ricas seria crucial para o desenrolar da história. Tinha por hábito replicar cenas dos personagens, com o intuito de demonstrar aos animadores o que pretendia de cada um, como deveriam agir, interagir, falar, etc. Algo que também pode ser constatado no livro *The Walt Disney Film Archives: The Animated Movies 1921-1968*, segundo Ken Anderson (2020), “Estando apenas ele, representava esta fantástica história. Ele transformava-se na Rainha, transformava-se nos Anões. Ele era um incrível ator, um autêntico mimo.” (p.69)

Segundo o livro, *The Illusion of Life: Disney Animation*, numa noite Walt Disney falava sobre a personagem Dunga. Não falava apenas sobre a sua personalidade mas também sobre a sua aparência física. Era descrito como uma pequena personagem, através das descrições que Disney fornecia, os próprios animadores conseguiam visualizar como seria o desenho, desde as proporções até à sua forma de estar.



Figura 9 – Esboços, Fred Moore, 1981

Estas personagens lidavam com problemas reais, poderia ser através do humor ou de uma forma mais séria, no entanto sempre de forma sincera e de acordo com a sua personalidade.

Ora, é crucial para o desenvolvimento da personagem que exista uma chance da mesma poder demonstrar como realmente é. É muito simples dizer o quão incrível a personagem é, mas, a não ser que existam cenas específicas no filme, o espectador nunca irá saber o que vai na mente do animador. Não basta dizer que está lá, tem que ser demonstrado.

Ron Clements (1981) disse,

O maior desafio na animação é criar uma relação entre personagens através de uma imagem na qual o público acredite. Para eles esses personagens existem – eles são reais. Já é difícil criar um personagem que viva, mas fazer com que dois ou mais se interrelacionem – esse é o sonho impossível. (p. 401)

F. Thomas e O. Johnston continuam a explicar que pode existir alguma vantagem em trabalhar em duas personagens juntas, uma vez que pode existir algum tipo de tensão entre as duas, poderão surgir atitudes e ações que revelam os seus traços individuais de forma mais clara do que seriam revelados se estivessem sozinhas.

Afirmam ainda que o melhor exemplo são, as três fadas boas do filme *A Bela Adormecida*. São personagens do bem, sem fraquezas aparentes. Em fases iniciais o próprio Walt Disney, sugeriu a ideia das três fadas serem idênticas, mas, acabaram por abandonar essa ideia porque não iria existir um relacionamento interessante entre as mesmas.

Esta era uma história de como três fadas boas tentam salvar a princesa da maldição lançada pela fada má, Maléfica. Para este papel, elas precisariam de força, propósito e de uma certa agressividade, não poderiam ser simplesmente adoráveis e amorosas.

Começaram por idealizar a Flora como sendo autoritária. Teria uma personalidade dominante enquanto que as outras fadas a seguiriam. Colocaram essa ideia de lado uma vez que, tornaria o relacionamento das fadas desinteressante. Em seguida pensaram em fazê-la uma líder mas nem sempre estando certa. A fada Primavera iria apontar os seus erros, mas, isso iria fazer com que ficasse muito argumentativa o que não era o desejado por parte dos animadores. Em relação à terceira fada, a Fauna, ficaria com uma personalidade fraca, em que seguiria as outras duas? Isso iria fazer com que fosse pouco apelativo perante o público. Gradualmente foram percebendo que a Flora não deveria de ser mandona, mas sim dominante sem se aperceber que o era. Teria uma personalidade forte e cheia de ideias.

Após chegarem à Flora ideal, tinham que arranjar a Primavera ideal. Acabaram por optar por fazer uma fada que tivesse melhores ideias que a Flora, especialmente em tempos de crise. Ou seja, ela poderia ter um motivo para discutir com a Flora, o que faria com que esse tipo de conflito fosse bom para o seu relacionamento. Além disso optaram por fazer a Primavera mais impulsiva e rápida em agir, com os sentimentos mais à flor da pele o que fazia com que se irritasse mais facilmente em comparação com as restantes fadas.

Agora onde é que poderiam encaixar a fada que restava? Segundo os autores, a personalidade da Fauna foi a mais difícil de arranjar, porque não podiam fazer outra personalidade dominante. Acabaram por se inspirar numa senhora durante umas férias no Colorado. Criaram uma fada que perdia a noção do que estava a fazer mas, tinha as suas próprias ideias. Interessada nos pequenos detalhes, no entanto, com dificuldade em manter a concentração nas coisas que fazia. Das três fadas era a que se preocupava mais e era a que tentaria suavizar os conflitos entre as outras duas.

F. Thomas e O. Johnston (1981) dizem que, “Os relacionamentos das personagens devem ser construídos com cuidado através de ações, expressões e emoções. Ocasionalmente haverá uma cena chave que irá estabelecer claramente tudo o que é necessário mas mais frequentemente terá que haver muitas cenas, cada uma contribuindo mais para as atitudes gerais.” (p. 404)



Figura 10 – Ilustrações de *The Illusion of Life* de Frank Thomas e Ollie Johnston, 1981

Através da obra de Frank Thomas e Ollie Johnston, é possível compreender qual o processo utilizado pelo próprio Walt Disney de como encontrava os seus personagens. A importância de demonstrar ao público como o personagem realmente é. E ainda o processo de criar mais do que um personagem ao mesmo tempo, e de como é importante alcançar as personalidades perfeitas de cada uma para a história conseguir fluir, utilizando como exemplo o caso das três fadas boas.

2.1 O Vilão Apelativo

Continuando com a obra de Frank Thomas e Ollie Johnston, *The Illusion of Life – Disney Animation*, chegamos ao capítulo *O Vilão Apelativo*, segundo os autores os vilões são as personagens mais interessantes de desenvolver porque estes são os personagens que fazem a história acontecer.

Mesmo antes de se saber qual será o aspeto físico do vilão, sabe-se qual é o papel que estes irão desempenhar na história e qual será o efeito que irão causar perante o público. O que nos leva à grande questão: Quão assustador os vilões devem ser? Qualquer história se torna desinteressante se todo o mal for eliminado. Segundo os autores, estes tentam encontrar uma personagem que agarre e entretenha a audiência.

O tigre Shere Khan do filme *O Livro da Selva*, poderia ter sido um animal cruel e mal humorado. As cenas deste poderiam ter sido planeadas para serem aterrorizadoras, afinal o objetivo principal deste personagem era matar uma criança.

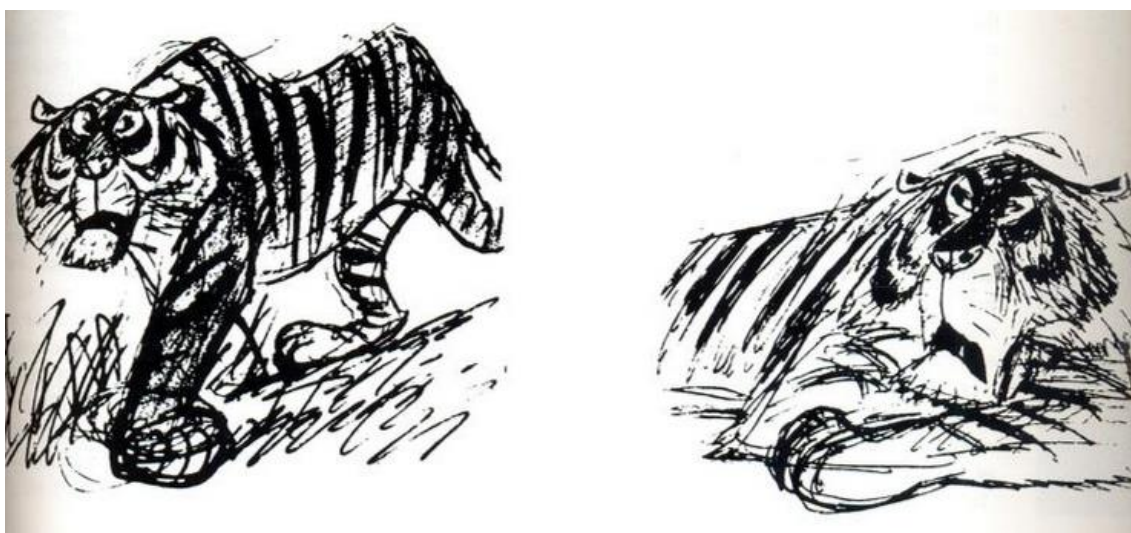


Figura 11 – Primeiros esboços de *Shere Khan*, Bill Peet, 1981

A história pedia para que o tigre fosse um personagem “pesado”, teria que ser poderoso, extremamente competente temido por todos. É descrito que um dos membros da equipa sugeriu que o personagem fosse de tal maneira confiante que não sentiria necessidade de provar nada a ninguém, semelhante a um gangster. Desenvolveram um vilão, que possuía um enorme desdém perante as suas vítimas o que o tornava de tal forma confiante ao ponto de se tornar arrogante.

Os autores continuam a explicar que, em *Os 101 Dálmatas* o mesmo tipo de decisão foi tomada, em relação a determinar o quão amplo o vilão poderia ser sem alterar o conceito da história. Acrescentam ainda que, o público nunca duvidaria caso a Cruella de Vil apanhasse os cachorros iria de facto esfolá-los e transformá-los-ia num casaco, no entanto isto não foi um impedimento de a tornar numa personagem selvagem e fascinante que conseguiria “arrancar” gargalhadas. Em contraste, a Rainha Má de *A Branca de Neve e os Sete Anões*, tinha que ser fria, implacável, mesquinha e dramática. Era irrelevante desenvolver mais a sua personalidade ou dar a conhecer ao público as suas fraquezas. Tal como uma monarca Shakespeariana, a personagem tinha que ser majestosa e fora de alcance das pessoas comuns. Esta imagem, majestosa, seria completamente destruída se, por acaso, a vilã escorrega-se e caísse ao descer as escadas quando se dirigia para as masmorras. Já o vilão Capitão Gancho, de *O Peter Pan*, era de grande entretenimento para o público quando este perdia toda a sua dignidade e controlo, quando tentava fugir do crocodilo. No entanto apesar disto, a sua imagem nunca foi enfraquecida nem enfraqueceu a sua relação para com o herói da história, Peter Pan. É correto afirmar que Peter Pan era intrinsecamente invencível e qualquer que fosse o seu inimigo, este estaria destinado ao fracasso. Como tal não fazia qualquer sentido restringir a personalidade do vilão como sendo apenas ameaçadora ou vilã.

F. Thomas e O. Johnston continuam ainda por dizer que, um vilão pode ser cómico, dramático, emocionante mas, a dificuldade aumenta quando a personagem tem que ser de alguma maneira visualmente assustadora. Em junção aos problemas normais de o/a fazer convincente e teatralmente sólido, existe o desafio de projetar a aparência de uma forma que não seja apenas aceitável mas, também atraente. Sem isto, o público não irá corresponder nem ficará envolvido com a personagem nem com a própria história.



Figura 12 – Ilustrações de *The Illusion of Life* de Frank Thomas e Ollie Johnston, 1981

Sintetizando, para os autores os vilões são os personagens mais interessantes de se criar, no entanto ao longo do processo surge a questão – Quão assustador devem ser?

É esclarecido que, cada vilão necessita de um tipo de personalidade específica para a história poder fluir de maneira interessante perante o público. Todavia o mesmo nunca deixa de duvidar das verdadeiras intenções malvadas dos antagonistas, apesar de ao mesmo tempo os achar personagens fascinantes.

2.2 Fisiognomonía na Disney

Através do livro *The Illusion of Life – Disney Animation*, é possível compreender que a criação e desenvolvimento de personagens requer todo um processo complexo até se chegar ao resultado final.

Os princípios básicos do design de personagens dizem-nos que os desenhos dos personagens são constituídos por uma das três formas básicas, o círculo que representa a ideia de amigável e bondade, o quadrado que representa a ideia de pesado, força, volume, e o triângulo que representa a ideia de sinistro e maldade.

Se for realizada uma seleção de personagens vilãs da Disney, podemos observar que estas possuem certas características físicas que se repetem como que um padrão ou uma regra. A sua forma básica remonta ao triângulo, como tal têm formas pontiagudas, podendo ir desde a face, às mãos, ao corpo ou até mesmo às roupas.

Outras características comuns que podemos observar nos vilões são os narizes salientes, grandes e tortos. No caso dos olhos, estes geralmente são mais pequenos, negros, com apenas uma pinta preta sem grandes detalhes, o que cria contraste com os olhos dos heróis que são maiores, mais coloridos e mais detalhados. Normalmente os vilões possuem também rugas expressivas, grandes olheiras e no caso das vilãs, maquilhagens mais pesadas e exageradas.



Figura 13 – Maléfica, filme *A Bela Adormecida*, 1959



Figura 14 – Cruella de Vil, filme *Os 101 Dálmatas*, 1961



Figura 15 – Claude Frollo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996

Esta espécie de regras que a Disney implementou no desenvolvimento físico dos seus personagens maus, podemos considerar que se baseiam na essência do que é a fisiognomonía. Como já foi possível constatar, a fisiognomonía define-se como sendo a arte de conhecer o carácter humano através das feições do rosto. Se observarmos a figura 16 e a figura 17 é possível compreender de imediato qual delas é a personagem boa e qual delas é a personagem má.

A figura 16 é composta por elementos pontiagudos, assemelhando-se à forma básica do triângulo, desde o nariz, à forma do rosto, aos dentes e até aos dedos, enquanto que a figura 17 é composta por elementos maioritariamente circulares, assemelhando-se à forma básica do círculo, nariz pequeno, ausência de rugas expressivas, olhos grandes e detalhados.



Figura 16 – Hades, filme *Hércules*, 1997



Figura 17 – Hércules, filme *Hércules*, 1997

Das três formas básicas é possível constatar que a mais versátil entre todas é o quadrado, como transmite a ideia de força e de grandiosidade pode ser aplicada em personagens boas e más. Na figura 18 podemos observar uma personagem boa e na figura 19 podemos observar um vilão ambos possuindo a forma básica do quadrado.



Figura 18 – Zeus, filme *Hércules*, 1997



Figura 19 – Rourke filme *Atlântida – O Continente Perdido*, 2001

Quer o vilão seja cómico, assustador ou mesquinho a sua aparência física seguirá a definição da fisiognomia. Uns com características mais visíveis do que outras, no entanto o público irá olhar para o personagem e conseguirá de imediato perceber e identificar através da sua aparência, que aquela personagem será o vilão da história. Quer a forma básica seja um triângulo ou um quadrado.

Através da observação de diversos personagens da Disney, heróis e vilões, é possível afirmar que de facto este estúdio de animação segue a arte da fisiognomia, no desenvolvimento dos seus personagens.

Capítulo II

Vilões

1. O Vilão

O que caracteriza um vilão?

Segundo a definição que se encontra no dicionário online Priberam, o vilão é um personagem que representa a maldade ou o lado mau numa obra de ficção. Pode ainda possuir o significado de que ou quem tem qualidades morais negativas; que ou quem é desprezível. Partindo destas noções, é possível considerar que os vilões se dividem em duas categorias: Ficção e Realista.

Os vilões de ficção são aqueles que, apesar de poderem ser inspirados em factos verídicos, não existem. Provêm do imaginário, ou seja, são os que se encontram nos filmes, séries, jogos e literatura. Ao mesmo tempo que os vilões reais são aqueles que se encontram na nossa realidade até no nosso dia-a-dia.

É importante salientar que, por vezes o que caracteriza um vilão depende da perspectiva, pois, o que para um indivíduo pode ser considerado vil para outro pode já não o ser. Pode se dar o caso de o vilão na vida de alguém ser um colega de trabalho ou de escola, um patrão ou um professor, um vizinho, etc. Mas, o que para um pode ser um colega vil para outro pode já não o ser. Existe a possibilidade de o indivíduo antagonista de um, ser um amigo ou até um familiar querido de outro.

Contudo é de notar que, a palavra Vilão é geralmente associada e utilizada na literatura e no cinema – Ficção. No dia-a-dia não é costume utilizar essa palavra para definir alguém, conhecido ou não, que seja má pessoa.

1.1 Ficção

Ao longo do tempo foram criados inúmeros vilões na ficção, desde vilões do cinema, da literatura, de séries, aos dos jogos de vídeo. Uns tornaram-se mais icónicos, outros acabaram por cair no esquecimento, tornando-se desconhecidos para uma grande parte do público.

Ao observar a aparência física dos vilões reparamos que são frequentemente representados com traços pontiagudos, como já foi possível perceber pelo capítulo anterior, narizes grandes, olhos pequenos, rugas expressivas mais acentuadas e sobrolho exagerado – são algumas das características presentes do design dos personagens vis. No

entanto estes traços não se encontram apenas na Animação, é possível encontrar exemplos no mundo da banda desenhada, como é o caso das figuras 20, 21, 22, 23 e 24.



Figura 20 – Michel Vaillant 6 – O Carro Nº 13, Jean Graton, 2014

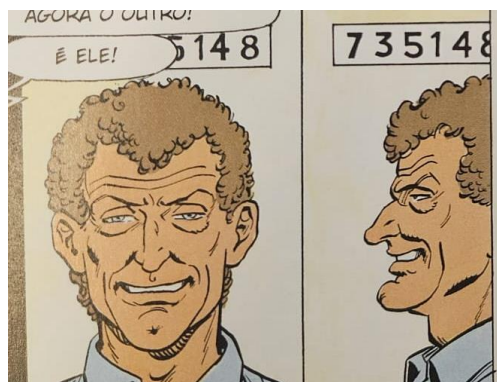


Figura 21 – O Triângulo Átila, Tibet Duchâteau, 2015

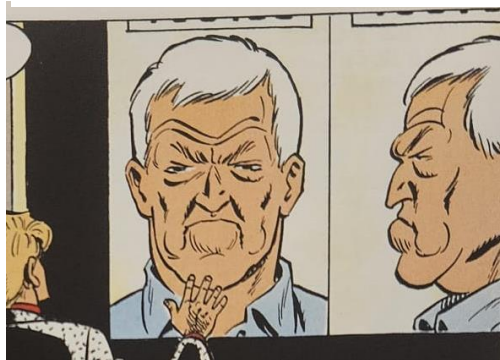


Figura 22 – O Triângulo Átila, Tibet Duchâteau,



Figura 23 – Michel Vaillant 12 – Em Memória de David, Jean & Philippe Graton, 2014

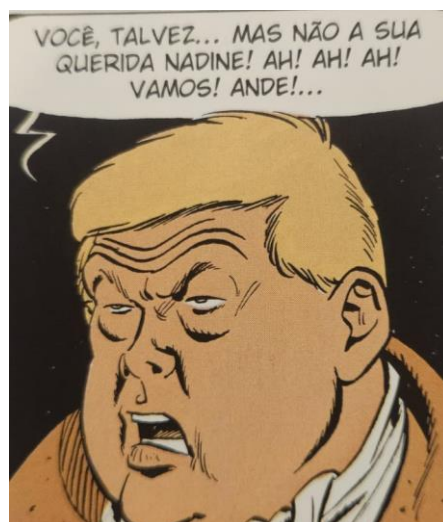


Figura 24 – O Triângulo Átila, Tibet Duchâteau, 2015

Tendo em consideração o processo inicial da construção dos vilões na ficção, como já foi explicado anteriormente, a sua forma base remete para o triângulo, o que faz com que possuam formas pontiagudas. Os olhos pequenos, os narizes grandes e curvados, as rugas e sobrancelhas exageradas, são as principais características fisionómicas nos vilões. Ao observar atentamente a sua fisionomia excessiva é possível encontrar semelhanças com os esquemas de Mathias Duval. Segundo Ana Roque (2011),

(...) Mathias Duval, um anatomista francês do século XX, apresenta (...) esquemas da sua autoria baseados nas experiências de Duchenne e seguindo a linha representativa de Superville com um sentido de abstração sintético. (...) Oferece-nos uma panóplia de expressões dissecadas ao seu mais simples traço, assinalando as repercussões morfológicas que as ações musculares tem no rosto.” (p.56)



Figura 25 – Esquema do Músculo Frontal, Duval, 1890



Figura 26 – Esquema de Reflexão e Meditação, Duval, 1890



Figura 27 – Contração dos Músculos Frontais, Duval, 1890

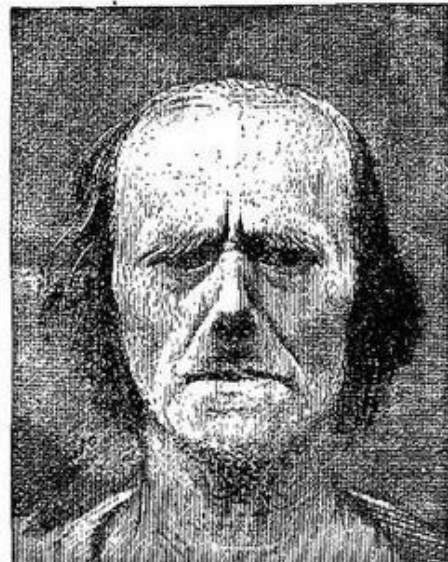


Figura 28 – A Parte Superior do Orbicular Palpebrarum, Duval, 1890

Roque (2011) acrescenta ainda que (...) “Plasencia propõe também outras possibilidades na alteração da expressividade do rosto, partindo de um esquema baseado na figura de Superville, (...) dando de certo modo continuidade ao trabalho de Duval”. (p.57)

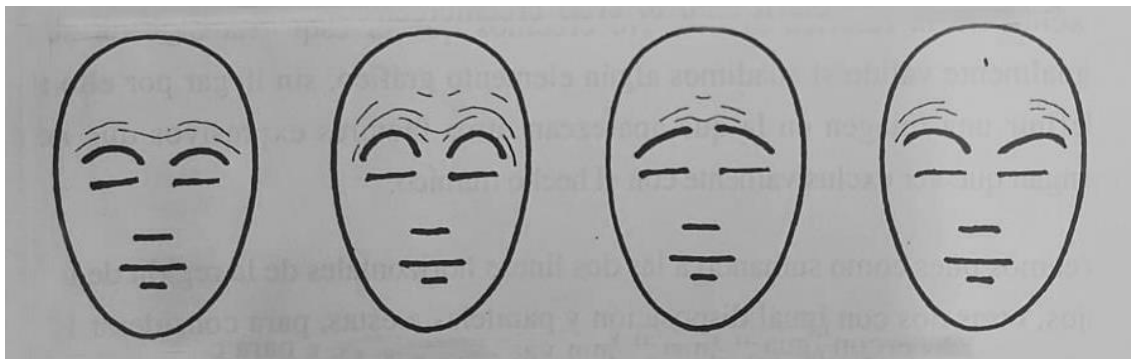


Figura 29 – Esquemas do Músculo Frontal, C.P. Climent, 1993

Devido à enorme quantidade de antagonistas existentes na ficção, para este projeto dentro desta categoria foram realizadas duas seleções. Primeiramente foram selecionados vilões pertencentes a filmes de animação, nomeadamente personagens dos estúdios da Disney, como o Frollo, Maléfica, Hades, Cruella, Rei dos Chifres, entre outros. Em segundo foram escolhidos atores de Hollywood específicos que representam frequentemente o papel de antagonista, o caso de Jack Nicholson, Willem Dafoe, e Christoph Waltz.

1.1.1 Animação

Ao longo do tempo a Disney criou diversos vilões uns de maior sucesso do que outros. Tal como foi dito por Frank Thomas e Ollie Johnston no capítulo I, existem vários tipos de vilões. Como tal, podemos então considerar que existem três tipos de vilões da Disney, os assustadores, os cómicos e os realistas. Os assustadores possuem uma aparência grotesca, como é o caso do Chernabog do filme *Fantasia* de 1940 e do Rei dos Chifres do filme *Taran e o Caldeirão Mágico* de 1985.



Figura 30 – Chernabog filme *Fantasia*, 1940



Figura 31 – Rei dos Chifres, filme *Taran e o Caldeirão Mágico*, 1985

Os vilões cômicos são personagens que podem fazer piadas, demonstrando possuir sentido de humor ou então podem ser personagens de constantes infortúnios exagerados por parte do herói. Contudo apesar da vertente cômica não deixam de ser vilões, como tal fazem de tudo para alcançar os seus objetivos. Dois exemplos de vilões com vertentes cômicas que possuem intenções idênticas, alcançar um trono destruindo quem se atravessa no seu caminho, são a Yzma do filme *Pacha e o Imperador* de 2000, e Hades do filme *Hércules* de 1997.



Figura 32 – Yzma, – filme *Pacha e o Imperador*, 2000



Figura 33 – Hades, filme *Hércules*, 1997

Por último os vilões realistas, são vilões que não possuem poderes ou qualquer meio mágico, possuem qualidades e defeitos reais do ser humano, normalmente são movidos pela ganância e/ou poder. Como é o caso de Clayton, o caçador e vilão do filme *Tarzan*, 1999, e do juiz Claude Frollo, antagonista do filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996.



Figura 34 – Clayton, filme *Tarzan*, 1999



Figura 35 – Claude Frollo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996

1.2 Reais

No mundo real, existiram e existem diversas figuras que podem ser apelidadas de vilões. Assassinos em série como, John Wayne Gacy, Jeffrey Dahmer, Ed Gein, Ted Bundy. Até líderes de cultos como Charles Manson. Estes são apenas alguns nomes que de uma forma direta ou indireta espalharam um rasto de morte. No entanto os vilões do mundo real não são apenas os assassinos, que até podemos considerar que são doentes à qual faltou tratamento psiquiátrico. Podemos considerar vilões, indivíduos normais do dia-a-dia como colegas, patrões, clientes, vizinhos, entre outros. Os vilões reais são as pessoas comuns, que caso a vida se proporcione a tal, podem tornar-se os antagonistas na história de vida de outras. Isto é, o mal não nasce com as pessoas, são as condições de vida, a educação, que as moldam em torno das paixões más. De acordo com o livro *Escritos sobre Arte*, Diderot (1994) relata que,

Vi nas profundezas de Faubourg Saint-Marceau, onde vivi durante muito tempo, crianças com rostos encantadores. Aos doze ou treze anos, aqueles olhos

cheios de doçura tornaram-se destemidos e ardentes; aquela boquinha simpática estava estranhamente deformada; Aquele pescoço, tão redondo, parecia cheio de músculos: aquelas bochechas largas e lisas estavam salpicadas de protuberâncias duras. Adquiriram a aparência de mercado de peixe e de mercado. Ao irritarem-se, insultarem-se, brigarem, gritarem, perderem os cabelos por causa de um tostão, contraíram, para o resto da vida, a expressão de interesse sórdido, despudor e raiva. (p.124)

Em suma, este primeiro ponto tem como principal foco os vilões. É abordada a semântica da palavra, o que caracteriza estes personagens, e os seus diferentes tipos. Foi possível constatar que existem duas categorias de vilões: os da ficção e os reais. Após ser explicado cada uma destas categorias, foi compreendido ainda que dentro da categoria de ficção se inserem os vilões de animação, podendo estes ser de três tipos, os assustadores, os cómicos e os reais.

2. Seleção e Contextualização

2.1 Atores

O papel do antagonista já foi representado por inúmeros atores e atrizes, no entanto existem certos nomes que como encarnam tão bem a personagem vil, acabam por representar esse papel várias vezes ao longo das suas carreiras. Pode estar relacionado com o seu aspeto físico, qualidades de representação, ou ambas. Podemos considerar ainda que, está instruído no nosso imaginário a maneira como interpretamos que seja a representação fisionómica de uma figura maldosa, que deve possuir determinadas características específicas.

Anthony Hopkins é um excelente ator que representou brilhantemente um dos melhores vilões do cinema – Hannibal Lecter, recebeu inclusive o prémio de melhor ator da academia, no entanto não é o tipo de ator que enquadra neste projeto. Uma vez que, para a realização deste trabalho, procurei atores que se identificam de imediato como sendo o vilão, ou seja, ao visionar um filme com um ator específico sem avançar muito no enredo, a mente do espectador identifica de imediato o ator em questão como sendo o

vilão. Apesar de ter representado um vilão memorável, quando Hopkins aparece no ecrã, o público não fica de imediato a pensar que ele será o antagonista.



Figura 36 – *Hannibal*, Desenho Digital da Autora, 2023

Concluindo que é o caso de Jack Nicholson, Willem Dafoe e Christoph Waltz. Em relação à escolha dos atores Alan Rickman e Jeremy Irons deve-se ao facto de ambos possuírem semelhanças físicas com o vilão Frollo do filme *O Corcunda de Notre Dame*.

2.1.1 Jack Nicholson

Nicholson nasceu a 22 de abril de 1937, em Neptune, Nova Jérсия, E.U.A.. É um dos atores de cinema mais distintos da sua geração.

Segundo o artigo Jack Nicholson Biography, o ator foi criado pelos avós maternos julgando-os seus pais, e acreditando que a sua mãe biológica era sua irmã. Só veio a descobrir a verdade uma década após a morte da sua verdadeira mãe.

Em 1954 muda-se para Los Angeles, Califórnia, onde trabalhou em part-time numa loja de brinquedos e conseguiu ainda um emprego num departamento de animação

da MGM Studios. Foi aí que um produtor da empresa reparou na boa aparência de Nicholson, e, lhe arranjou um lugar nas famosas aulas de representação de Jeff Corey.

Nicholson teve a sua oportunidade em 1958, num filme policial de baixo orçamento *Cry Baby Killer*, onde representou o papel de adolescente que acreditava ter cometido um homicídio. Durante os anos 60 participou em filmes de terror de baixo orçamento.

A sua grande performance de revelação surgiu com o filme *Easy Rider*, de 1969, onde desempenhou o papel de um advogado alcoólico. Foi através desta performance que conseguiu a sua primeira nomeação para um prémio da academia, de melhor ator secundário.

Em 1970 recebe outra nomeação, desta vez para melhor ator principal, pelo filme *Five Easy Pieces*. Após quatro nomeações é em 1975 que consegue o seu prémio de melhor ator pelo filme *One Flew Over The Cuckoo's Nest*. Em 1980, Jack Nicholson realiza a sua performance assustadora, marcante e tão reconhecida ao encarnar o papel de Jack Torrance no filme *The Shinning*. Com o decorrer das décadas, o ator continuou a entregar-se aos papéis que representava brilhantemente. O seu último filme foi em 2010, *How Do You Know*.



Figura 37 – Jack Nicholson, *The Shinning*, 1980

2.1.2 Willem Dafoe

Segundo uma entrevista do WIRED Autocomplete Interview a Williem Dafoe, o seu nome completo é William James Dafoe. Como partilhava o mesmo nome com o seu pai, decidiu procurar uma alcunha para si. Certa altura um amigo chamou-o de Willem, o que fez com que esta acabasse por se tornar na sua alcunha. Segundo o próprio quando chegou a altura de ter o seu nome no meio artístico optou por permanecer como Willem.

Willem Dafoe nasceu a 22 de julho de 1955 em Appleton, Wisconsin, E.U.A.. É um ator bastante conhecido pelo seu talento e versatilidade.

Estudou teatro na Universidade de Wisconsin, mas abandonou a universidade para se juntar ao Theater X, um teatro experimental do Wisconsin.

Em 1977 mudou-se para Nova Iorque onde se juntou a um grupo de performance. Dafoe participou no filme *Heaven's Gate*, em 1980. Conforme dito na entrevista no WIRE, o seu primeiro grande filme de estreia foi *Loveless* em 1982. No entanto, segundo a Encyclopedia Britannica ganhou destaque pelo seu papel em *To Live and Die in L.A.*, de 1985, onde interpretou um falsificador que fugia às autoridades. Foi no ano seguinte que começou a ganhar mais notoriedade quando representou o papel de Sargento Elias Grodin no filme *Platoon*, é com este papel que consegue a sua primeira nomeação para os prémios da academia.

Durante os anos 90, continuou a representar papéis que lhe permitiam explorar mais profundamente as suas personagens.

Recebeu a sua segunda nomeação para os prémios da academia em 2000 com o filme *Shadow of the Vampire*.

Dafoe ganhou mais reconhecimento em Hollywood ao entrar em cada vez mais filmes de grande orçamento como, *O Homem-Aranha* e três das suas sequelas, *À Procura de Nemo*, *À Procura de Dory*, *The Life Aquatic with Steve Zissou*, entre muitos outros.



Figura 38 – Willem Dafoe, *Speed 2*, 1997

2.1.3 Christoph Waltz

Christoph Waltz, nasceu a 4 de outubro de 1956 em Viena, Áustria.

Estudou no seminário Max Reinhardt da Universidade de Música e Arte Dramática de Viena, e no Lee Strasberg Theatre Film Institute em Nova Iorque.

No final dos anos 70 entrou em alguns filmes austríacos e numa série de televisão da Alemanha Ocidental. Nas décadas que se seguiram foi construindo uma carreira em filmes e séries de televisão europeias. Por volta dos anos 90, Waltz era conhecido nas televisões austríacas e britânicas, por desempenhar papéis em séries de crime e de comédia.

Tudo mudou quando fez um casting e conseguiu o papel do Coronel Hans Landa para o filme *Inglourious Basterds*, 2009, uma fantasia da Segunda Guerra Mundial, de Quentin Tarantino.

Segundo uma entrevista que deu em 2010 a Charlie Rose, Waltz explicou que quando recebeu o guião não o conseguiu compreender, pensou no entanto que a melhor abordagem seria aprender o que podia acerca de Tarantino e das suas obras, resolveu ver e estudar, por ordem cronológica, os filmes do diretor.

Conforme a Encyclopedia Britannica, o papel de vilão que desempenhou no filme foi perfeito para os seus talentos, conseguiu dar vida a um vilão de tal forma notável que recebeu um grande destaque por parte dos críticos e do público. Este papel trouxe-lhe imensos prémios para melhor ator secundário, incluindo o prémio de melhor ator no Festival de Cannes. Representar o Coronel Hans Landa deu-lhe também a oportunidade para entrar em outros filmes norte americanos.

Em 2012 entrou num segundo filme de Tarantino, *Django Unchained*. Que lhe valeu novamente vários prémios para melhor ator secundário.

Possuí uma lista de muitos outros filmes de sucesso dos quais fez parte, é de salientar que repetiu várias vezes o papel de vilão que tanto talento tem para os representar.



Figura 39 – Christoph Waltz, *Inglourious Basterds*, 2009

2.1.4 Alan Rickman

Consoante o artigo Alan Rickman Biography, Rickman nasceu a 21 de dezembro de 1946, em Londres, Inglaterra. Apesar de ter vivido uma infância pobre, o respeitado ator considerou que fora uma criança feliz. Desde muito cedo que demonstrou possuir um interesse pelo mundo das artes. Estudou design gráfico na Chelsea College of Art and Design, e, ainda na The Royal College of Art. Após a sua graduação, juntamente com alguns amigos, abriu uma empresa de design.

Em 1965 conhece Rima Horton, que mais tarde viria a ser sua esposa e parceira de vida, no grupo amador Court Drama Club. Aos 26 anos persegue finalmente o seu sonho de criança de ser ator, ao candidatar-se e entrar na Royal Academy of Dramatic Art. É no ano de 1985 que Rickman representa o papel que lhe impulsiona o crescimento da sua carreira, ao desempenhar o papel principal o Le Vicomte de Valmont no filme *Les Liaisons Dangereuses*. O seu primeiro filme em Hollywood foi em 1988, *Die Hard*, onde Rickman interpretou o papel de Hans Gruber o grande vilão terrorista do filme.

De acordo com o livro *Madly, Deeply the Alan Rickman Diaries* editado por Alan Taylor (2023),

(...) *Die Hard* alertou o público de todo o mundo para o talentoso Sr. Rickman, cuja interpretação despreocupada de um psicopata roubou a cena e recebeu um dilúvio de aplausos. (...) Nunca ninguém pareceu tão desinteressado ao disparar uma metralhadora ou ao executar um civil. Tal como é retratado por Rickman, Gruber parece possuir um estranho fatalismo, como se esperasse perder e morrer a qualquer instante. (p.11)

Segundo o artigo *Alan Rickman Biography*, o papel que o ator desempenhou como Sheriff de Nottingham, no filme *Robin Hood: Prince of Thieves*, veio acentuar a sua imagem de ator de vilões. Alan Rickman não concordava com esta sua reputação, a sua opinião era de que os seus papéis não poderiam ser descritos apenas por uma única palavra.

Em 1997, coescreveu e dirigiu o seu primeiro filme *The Winter Guest*. No entanto o seu outro grande papel que marcou a sua carreira foi a personagem Snape da saga Harry Potter dos anos 2000, ao interpretar este personagem conquistou um público mais jovem. Colaborou ainda duas vezes com Tim Burton em *Sweeny Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, 2007, e, *Alice in Wonderland*, 2010.

Ao longo da sua carreira recebeu vários prémios.

Faleceu a 14 de janeiro de 2016, em Londres, vítima de cancro.

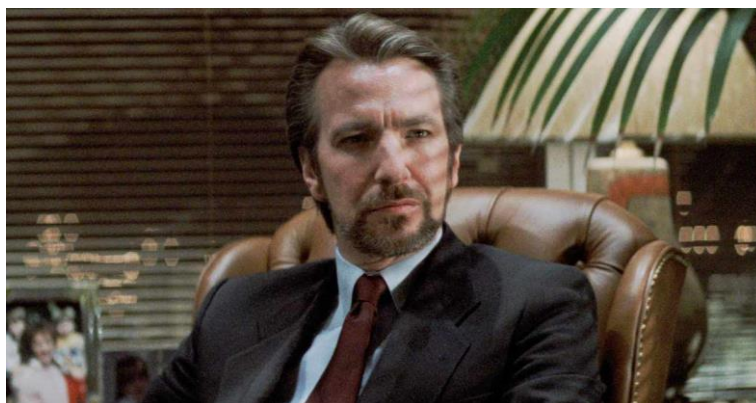


Figura 40 – Alan Rickman, *Die Hard*, 1988

2.1.5 Jeremy Irons

De acordo com o site IMDb, Jeremy Irons nasceu a 19 de setembro de 1948 em Cowes, na ilha de Wight na costa de sul de Inglaterra.

Aos 13 anos entrou na Sherborne School, Dorset.

Segundo uma entrevista Jeremy Irons: *A Life in Pictures*, quando era jovem tinha por hábito ler biografias, de Charlie Chaplin, Grimaldi the Clown, Henry Irving, entre outros. Sem se aperceber começou a apaixonar-se por aquele modo de vida – a representação.

Quando terminou a escola trabalhou como assistente social, em Pekham numa igreja. Irons fazia todo o trabalho que era possível para alguém que não fosse ordenado, como entrevistar pessoas que se pretendiam casar, visitar os doentes, os idosos entre outros. Seis meses depois encontrou um anúncio no jornal que procurava um assistente de direção de palco, para o teatro Marlo em Canterbury, candidatou-se e ficou com o trabalho.

Após alguns trabalhos, chegou uma altura que Irons decidiu que queria trabalhar apenas em Londres com o objetivo de ganhar reconhecimento. Segundo o próprio, realizou audições para tudo.

Conforme é explicado no site Britannica, Irons fez a sua estreia nos palcos de Londres em 1973, com a peça *Godspell*. Nos grandes ecrãs estreou-se com *Nijinsky*, em 1984. No entanto ganhou notoriedade com a sua participação na série de televisão *Brideshead Revisited*, 1981. Através do seu papel em *Reversal Fortune*, 1990, recebeu um prémio da academia.

Participou em filmes como *Die Hard: with a vengeance*, 1995, *Lolita*, 1997, e *O Rei Leão*, 1994, onde deu a voz ao icónico vilão Scar. Mais recentemente entrou nos filmes *Batman v Superman: Dawn of Justice*, 2016, *Justice League*, 2017, entre outros.

Integrou ainda séries, como *Longitude*, 2000, *Elizabeth I*, 2005, *The Borgias*, 2011, e ainda *Watchmen*, 2019, série da HBO.



Figura 41 – Jeremy Irons, *The Borgias*, 2011-2013

2.2 Animação

Existem mais de 50 clássicos da Disney que deram a conhecer ao público imensos vilões brilhantes. De todos os clássicos saliento o 34º, *O Corcunda de Notre Dame*³ de 1996, inspirado na obra de Vítor Hugo *Nossa Senhora de Paris*. O antagonista deste filme é Claude Frollo⁴.

O que torna este vilão tão interessante é o seu realismo, ao contrário de outros vilões que possuem poderes mágicos, são Deuses ou são animais que falam, este é um vilão que poderia existir no mundo real. É um homem normal, com qualidades e defeitos humanos, de estatuto social elevado que é o que lhe permite cometer as suas atrocidades e sair impune. Outro fator que levou à escolha deste personagem, é devido à questão que o filme coloca: Quem é o monstro e o homem quem é? Já que neste clássico da Disney a suposta regra da aparência dos personagens é invertida, o herói é considerado feio enquanto que o vilão possui uma aparência física normal. Segundo o conceito da

³ Baseado na obra de Victor Hugo *Nossa Senhora de Paris*

⁴ No anexo 1 é possível encontrar a história deste personagem.

fisiognomonía, neste caso devido à sua aparência monstruosa o herói do filme, Quasimodo, seria má pessoa enquanto que Frollo seria bom.

2.2.1 Frollo

Segundo o livro *The Art of the Hunchback of Notre Dame* de Stephen Rebello, a Disney optou por fazer de Frollo um juiz poderoso, temido e cruel em vez de um arcediogo como Victor Hugo fez na sua obra. Rebello diz que Frollo (1996),

É introduzido no filme enquanto se prepara para atirar Quasimodo para o poço após causar a morte da mãe cigana de Quasimodo, quando é impedido pelo arcediogo de Notre Dame. É um confronto nos degraus da catedral entre estes dois personagens antiéticos que dá início aos eventos da história e estabelece as relações entre Quasimodo, Frollo e a catedral. (p.73)



Figura 42 – Claude Frollo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996

O animador, do personagem arcediogo, Dave Burgess, interpreta a sua personagem como a única com o poder, o poder da igreja, de enfrentar Frollo. É o único capaz de impedir a atrocidade que este estava prestes a cometer. Burgess continua (1996), “O arcediogo detém o poder e a posição de dizer a Frollo que a sua alma pode estar condenada para sempre se ele matar a criança.” (p.73)



Figura 43 – Arcediogo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996



Figura 44 – Claude Frollo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996

O seu racismo, a sua incapacidade de amar e a sua obsessão por Esmeralda mantêm-se fieis ao livro.

Frollo tem o objetivo de livrar Paris dos ciganos, possui um enorme ódio por estes, no entanto dá por si a apaixonar-se por uma cigana. Apaixona-se por aquilo que sempre abominou, o que faz com que o personagem entre em conflito consigo mesmo.

Will Finn, supervisor de animação diz que (1996),

Quando ele responde a Esmeralda e a acha bonita, atraente e todas as coisas que ele naturalmente acharia, o sentimento é tão antinatural que se torna algo perturbado e distorcido, algo que ele teme. É um personagem de tal forma tragicamente distorcido que sente vergonha quase total de qualquer qualidade humana que possa possuir, então ele projeta essa imagem de uma figura sagrada para repelir a sua própria humanidade. (p.76)



Figura 45 – Concept Art, Kathy Zielinski, 1996

A respeito do personagem, fizeram-no magro, alto e extremamente angular, qualidades que servem como metáforas visuais adequadas ao seu autoritarismo e severidade. Rebello (1996) afirma “(...) que o seu design combina com a verticalidade arquitetônica de Paris (...)” (p.79)



Figura 46 – Concept Art, Sue Nichols, 1996

Rebello cita ainda um comentário de Kirk Wise acerca do vilão (1996), “Frollo não é sobre uma única coisa, como querer poder, vingança ou ouro. Ele é multifacetado, verdadeiramente sinistro, divisivo.” (p.79)

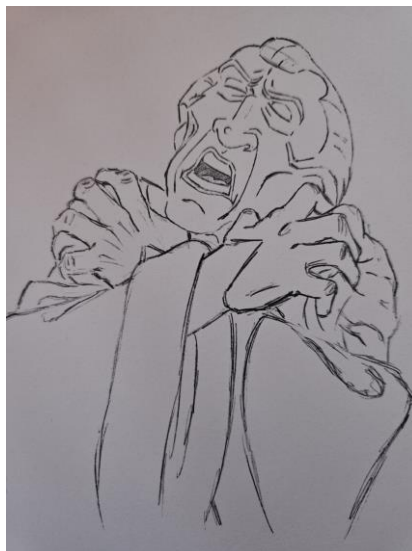


Figura 47 – Desenho de animação, Kathy Zielinski, 1996

2.3 Vilões Reais

De imensas figuras que poderiam ser selecionadas para este projeto, os escolhidos foram três assassinos em série e um ditador político, sendo estes: John Wayne Gacy, Jeffrey Dahmer, Ted Bundy e Adolf Hitler.

Antes de iniciar este projeto, já possuía conhecimento prévio destas figuras, através de documentários, filmes e livros.

A razão para esta escolha deve-se a características específicas. A escolha de John Wayne Gacy está relacionada com o seu gosto por palhaços. Apesar da figura do palhaço estar associada ao entretenimento de crianças, o palhaço é bastante utilizado em filmes de terror. A primeira vez que surgiu como personagem assustadora, foi no cinema em 1928, no filme *The Man Who Laughs*. Com o decorrer do tempo, o palhaço tem feito sucesso como vilão em diversos filmes, mais recentemente em filmes como, *It*, 2017 e *Terrifier*, 2016,



Figura 48 – Pennywise, filme *It*, 2017



Figura 49 – Art, filme *Terrifier*, 2016

A escolha de Jeffrey Dahmer deve-se às suas semelhanças canibais, com o famoso vilão da literatura e do cinema, Hannibal Lecter do livro, 1988, e filme, 1991, *O Silêncio dos Inocentes*.



Figura 50 – Hannibal Lecter, filme *O Silêncio dos Inocentes*, 1991

Ted Bundy, foi selecionado devido à sua aparência, que é o que o difere dos restantes assassinos. Por causa do seu bom aspeto Bundy, torna-se uma exceção à suposta regra da fisiognomonía.

Por último, a escolha de Hitler deve-se ao facto de este ser uma figura bastante conhecida, e por ser uma espécie de vilão diferente dos anteriores.

Outro fator importante para a escolha destas quatro figuras, é pelo motivo de existirem diversas fotografias disponíveis online dos mesmos, nomeadamente fotografias de perfil, sendo estas necessárias para a realização dos desenhos deste projeto.

É importante salientar que para este projeto foram apenas escolhidos vilões do sexo masculino uma vez que o número de mulheres assassinas é mais reduzido, como tal a escolha tornava-se mais limitada. A existência de poucas fotografias disponíveis e de fraca qualidade foi outro fator a ter em consideração.

Os desenhos finais deste projeto consistem na criação de mixes, ou seja fundir dois ou mais rostos num só, criando assim um novo – o vilão ideal. Para ser possível criar uma figura realista e credível só poderiam ser utilizados rostos do mesmo sexo, devido aos traços típicos presentes nas faces de cada um.

2.3.1 John Wayne Gacy

Conforme o artigo *John Wayne Gacy Biography*, John Wayne Gacy também conhecido por “palhaço assassino”, matou 33 adolescentes e jovens adultos todos do sexo masculino. Enterrou a maioria das suas vítimas debaixo da sua casa.

Nasceu a 17 de Março de 1942, em Chicago, Illinois, E.U.A., teve uma infância abusiva onde também se debateu com a sua própria homossexualidade.

Envolveu-se em organizações políticas, tornando-se muito bem visto perante a sociedade.

Ficou conhecido por “palhaço assassino” devido ao seu gosto de se mascarar de palhaço onde depois atuava em festas de crianças.

Atraía as suas vítimas até à sua casa dizendo que lhes arranjava emprego. Assediava sexualmente, torturava e matava, maioritariamente por estrangulamento, as suas vítimas. Foi preso em 1979, no ano seguinte foi condenado por 33 mortes. Foi executado em 1994.

Segundo uma entrevista da CBS 2 realizada por Walter Jacobson a John Wayne Gacy em 1992, apesar da sua condenação, Gacy afirmou estar inocente aclamando ter provas. Ao longo da entrevista é possível constatar que as provas de que este fala são inconsistentes. Afirmava ser uma vítima de circunstância, durante a entrevista disse que foi apenas cúmplice, e que só ajudou a esconder dois corpos. No entanto 13 anos antes, quando foi detido, Gacy admitiu os seus crimes.

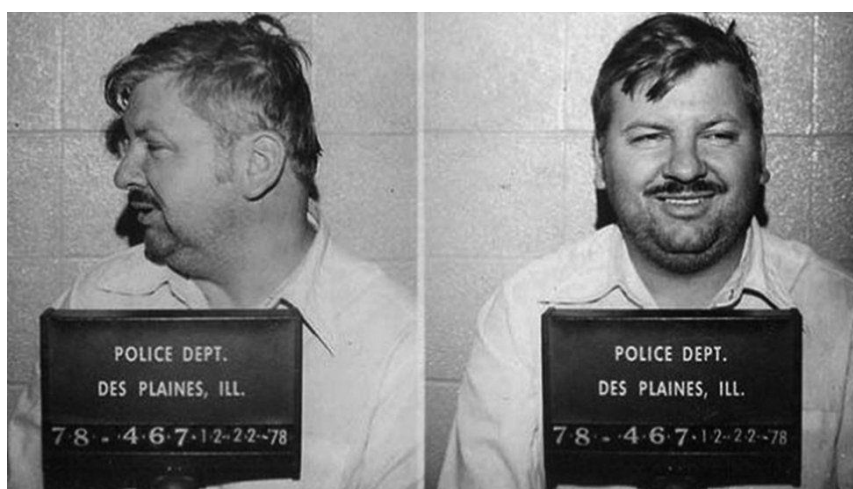


Figura 51 – John Wayne Gacy, 1978

Durante o tempo em que esteve preso, Gacy continuou com a sua obsessão por palhaços. Chegou a pintar vários quadros, autorretratos vestido de palhaço, cristo, inclusive uma série a que chamou de *Hi Ho*, com os personagens 7 anos do filme da Disney, *A Branca de Neve e os Sete Anões*, entre outros temas.

Gacy durante a terceira parte da entrevista da CBS 2 (1992) disse, “Walt Disney é um mentor para mim, porque sempre apreciei a sua criatividade.”



Figure 52 – *Hi ho around the campfire*, J.W. Gacy, s.d.

2.3.2 Jeffrey Dahmer

Jeffrey Dahmer, conforme o artigo *Jeffrey Dahmer Biography*, foi um agressor sexual e um assassino em série. Assassinou 17 jovens adultos e adolescentes, todos do sexo masculino, entre 1978 e 1991.

Segundo o *Freedom of Information and Privacy Acts* do FBI a respeito do caso de Jeffrey Dahmer, a maioria das suas vítimas eram afro-americanos e hispânicos, indivíduos que estavam envolvidos num estilo de vida homossexual.

De acordo com o artigo *Jeffrey Dahmer Biography*, Dahmer encontrava as suas vítimas em bares gays, centros comerciais e paragens de autocarros, atraía-os até sua casa com a promessa de dinheiro ou sexo. Servia-lhes álcool misturado com drogas, e em seguida estrangulava-os até à morte. Praticava atos sexuais com os cadáveres, posteriormente desmembrava-os e descartava-os, no entanto guardava, quase sempre, partes dos corpos como recordações. Tirava ainda fotografias às suas vítimas, durante as várias fases de todo o processo macabro.

Nasceu a 21 de maio de 1960, em Milwaukee, Wisconsin, E.U.A., era descrito como uma criança enérgica e feliz até aos seus 4 anos. O seu comportamento alterou-se devido a uma recuperação traumática e dolorosa, de uma cirurgia que serviu para corrigir uma hérnia dupla.

Desde jovem que tinha uma fascinação por ossos de animais, cedo, aprendeu a limpá-los e a preservá-los.

Começou a beber por volta dos 14 anos, aos 18 anos quando cometeu o seu primeiro assassinato já era um alcoólico. Após desistir da universidade, o seu pai insistiu para que Dahmer se alistasse no exército. Assim o fez, foi destacado para a Alemanha mas, acabou por ser dispensado devido ao seu alcoolismo. Quando regressou a casa do pai, em Ohio, este mandou-o ir viver com a sua avó no Wisconsin, onde chegou a assassinar algumas das suas vítimas. Em 1988, a avó mandou-o embora, sem qualquer conhecimento dos seus crimes, devido ao seu alcoolismo excessivo, pela sua tendência em trazer jovens rapazes para casa, e, pelo constante mau cheiro que provinha da cave, local onde Dahmer passava maior parte do tempo.

Arranjou um apartamento para si num bairro onde a maioria da comunidade era afro-americana, onde continuou a sua matança até ser apanhado.

À medida que ia progredindo com as suas vítimas, foi desenvolvendo rituais, canibalismo e experiências de eliminação através de meios químicos. Tentou ainda realizar uma lobotomia numa das suas vítimas, perfurou o crânio da sua vítima ainda viva, e injetou ácido muriático. Tinha o objetivo de a deixar num estado submissivo, mas, quando se apercebeu de que não resultara, estrangulou-a até à morte.

Uma das suas últimas vítimas foi Oliver Lacy de 24 anos, após lhe roubar a vida Dahmer praticou sexo com o cadáver, em seguida desmembrou-o, guardou a cabeça e o coração no frigorífico e o esqueleto no congelador.

Quando foi preso, segundo o *Freedom of Information and Privacy Acts* do FBI, no seu apartamento foram encontradas, cabeças decapitadas no lavatório e no frigorífico, torsos, aproximadamente 10 pares de mãos entre outras partes de corpos exibidas.

Foi preso em 1991. Faleceu no dia 28 de novembro de 1994, vítima de espancamento por parte de um companheiro de prisão.



Figura 53 – Jeffrey Dahmer, 1991

2.3.3 Ted Bundy

Theodore Robert Bundy, conhecido por Ted Bundy, foi um assassino em série, violador e, necrófilo.

Segundo o artigo *Ted Bundy Biography*, Ted Bundy nasceu a 24 de novembro de 1946 em Burlington, Vermont, E.U.A.. Foi criado como filho adotivo dos seus avós e acreditou que a sua mãe era sua irmã. Conforme o *Freedom of Information and Privacy Acts* do FBI a respeito do caso de Ted Bundy, o seu nome verdadeiro era Theodore Robert Cowel, a alteração do nome ocorreu por ser um filho ilegítimo.

De acordo com o artigo *Ted Bundy Biography*, desde cedo demonstrou interesse pelo macabro. Em 1972 formou-se em Psicologia pela Universidade de Washington. Foi ainda aceite e chegou inclusive a frequentar a escola de Direito, mas, nunca recebeu o diploma.

Durante anos aclamou a sua inocência, no entanto apenas pouco tempo antes da sua morte é que confessou finalmente os seus crimes. Confessou ter assassinado 30

mulheres em vários estados nos anos 70, os peritos acreditam que o número total de vítimas possa ter ultrapassado as 100. Possuía uma aparência charmosa que contribuiu para o tornar numa espécie de celebridade durante o seu julgamento.

O seu *modus operandi* consistia em atrair mulheres, utilizando o seu charme até à sua viatura fingindo que possuía algum tipo de lesão e de que necessitava de ajuda. Quando as conseguia atrair com sucesso, raptava, violava e espancava-as até à morte. A maioria das suas vítimas eram jovens atraentes com cabelos morenos e compridos, assemelhando-se a uma ex-namorada sua.

De acordo com o *Freedom of Information and Privacy Acts* do FBI, Bundy fugiu duas vezes à polícia. A primeira vez saltou de uma janela de uma sala do tribunal, a segunda fuga, num espaço de seis meses, ocorreu quando se encontrava na sua cela e rastejou por um buraco no teto. É dito que Bundy teve que sair pela porta da frente, uma vez que não existia outra maneira de sair do edifício.

Foi executado a 24 de janeiro de 1989. Após a sua morte, cientistas estudaram o seu cérebro em busca de alguma anomalia que explicasse o seu comportamento violento, não encontraram nada.



Figura 54 – Ted Bundy, 1979

2.3.4 Adolf Hitler

Adolf Hitler (1889-1945) foi o líder da Alemanha nazi. A sua liderança levou à Segunda Guerra Mundial, causando milhões de mortes, incluindo 6 milhões de judeus.

De acordo com o artigo *Adolf Hitler Biography*, Hitler foi chanceler da Alemanha de 1933 a 1945, ditador e líder do partido nazi, também conhecido por Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães.

Segundo o artigo *Adolf Hitler* do site History, Hitler nasceu a 20 de abril de 1889, em Braunau am Inn, uma pequena aldeia na Áustria.

Consoante o artigo *Adolf Hitler Biography*, este foi o quarto de seis filhos. Nunca teve um bom relacionamento com o pai, que nunca aprovou o seu interesse em envergar pelas Belas-Artes.

Após a morte dos pais, Hitler muda-se para Viena onde trabalhou como pintor de aguarela. Candidatou-se à Academia de Belas-Artes duas vezes, sendo sempre rejeitado.

Uns anos mais tarde muda-se para Munique, quando se inicia a Primeira Guerra Mundial alista-se no exército alemão, onde foi aceite apesar de ainda ser um cidadão austríaco. Após a Primeira Grande Guerra, Hitler regressa a Munique e continua a trabalhar para o exército alemão.

É Hitler quem cria a bandeira do seu partido nazi, apropriando-se da suástica colocando-a num círculo branco sobre um fundo vermelho.

Em 1932 chega ao poder, tornando-se chanceler da Alemanha. Em 1933 o partido de Hitler é declarado o único partido legal do país. De 1933 ao início da Segunda Grande Guerra em 1939, Hitler e o seu regime nazi instituem leis para restringir e excluir os judeus da sociedade. Como parte da solução do problema dos judeus, o regime decretou o genocídio que viria a ser conhecido como Holocausto, que causaria a morte de milhões de pessoas.

A 1 de setembro de 1939 a Alemanha invade a Polónia, dias depois como resposta ao ato iniciado por Hitler a Inglaterra e a França declaram guerra à Alemanha, dando assim o início da Segunda Guerra Mundial. Em 1940 a Alemanha invade uma série de países, entre eles a França.

Com o passar do tempo e o decorrer da guerra, o julgamento militar do chanceler alemão começou a tornar-se cada vez mais imprevisível o que fez com que se tornasse cada vez mais difícil sustentar a sua guerra agressiva e expansiva.

Em 1945, Hitler tinha a noção de que a Alemanha iria perder a guerra, o exército vermelho de Estaline tinha Berlim cercada, enquanto os aliados invadiam a Alemanha pelo oeste. Devido a todos estes avanços por parte dos inimigos, o chanceler alemão decidiu mudar-se juntamente com o seu centro de comandos para um bunker em Berlim.

A 30 de abril de 1945, Hitler suicida-se juntamente com a sua esposa. Com receio de ser capturado pelas tropas inimigas, Hitler ingeriu uma dose de cianeto e em seguida alvejou-se na cabeça.



Figura 55 – Hitler, 1935

Rematando, como preparação para a parte prática deste projeto foi realizada uma seleção de figuras que se dividem em base nos tipos de vilões: Ficção e Reais. Dentro da ficção estão os atores a que o público associa de imediato como os antagonistas. Sendo

que estes são escolhidos pela suas capacidades performativas juntamente com o seu aspeto físico. Foi chegado à conclusão que os atores que se encaixam nestas categorias são, Jack Nicholson, Willem Dafoe e Christoph Waltz. É também abordado dentro do campo do cinema de animação, através da seleção entre muitos o vilão escolhido para integrar este projeto – Frollo.

Em relação aos Reais, é optado por trabalhar com assassinos em série e um ditador político. Sendo estes, John Wayne Gacy, Jeffrey Dahmer, Ted Bundy e Adolf Hitler. A seleção destes é baseada em características específicas, no caso de Gacy é a sua ligação com palhaços um elemento que transita entre o entretenimento infantil e o terror cinematográfico, Dahmer devido às suas semelhanças com a personagem Hannibal, Bundy por desafiar os estereótipos físicos que questionam a fisiognomia, e por fim Hitler por ser uma figura amplamente reconhecida e diferente das figuras anteriores.

Capítulo III

Projeto

1. Projeto

Após a seleção e a contextualização realizada no capítulo anterior, é possível dar início à parte prática deste trabalho de projeto. Este trabalho consiste primeiramente na criação de seis retratos digitais de possíveis novos antagonistas, desenvolvidos a partir das misturas dos rostos dos vilões reais e de ficção previamente selecionados. Entre estes seis retratos, será efetuada uma divisão entre dois grupos distintos – três retratos serão realizados com base em atores e assassinos, enquanto que os restantes serão concretizados através de atores e um vilão de animação. Após realizados estes seis retratos, será realizado um retrato final que culmina com as características físicas de que um vilão deve possuir, obtendo assim o vilão final.

As metodologias utilizadas para a conceção destes sete retratos digitais foram – o multi estudo de caso e a comparativa. O multi estudo de caso consiste no propósito de primeiramente ganhar o conhecimento de quais os tipos de vilões que irão ser utilizados, enquanto que a comparativa serve para realizar a comparação entre os diferentes tipos de antagonistas existentes.

1.1 Estudos

Previamente a ser efetuada a seleção de vilões a serem utilizados no projeto final, a primeira fase deste trabalho consistiu em realizar preliminarmente desenhos rápidos num diário gráfico. Foi optado por desenhar apenas os olhos em lugar do rosto completo. A origem da escolha do foco destes desenhos serem os olhos deve-se à famosa frase – Os olhos são o espelho da alma.

Ao procurar a origem desta tão reconhecida frase, deparei-me com o que podemos considerar a sua fonte primária na Bíblia, “ a candeia do corpo são os olhos; de sorte que, se os teus olhos forem bons, todo o teu corpo terá luz;” (Mat. 6:22 João Ferreira de Almeida) acrescenta ainda, “ se, porem, os teus olhos forem maus, o teu corpo será

tenebroso. Se, portanto, a luz que em ti há são trevas, quão grandes serão tais trevas!”
(Mat. 6:23 João Ferreira de Almeida)

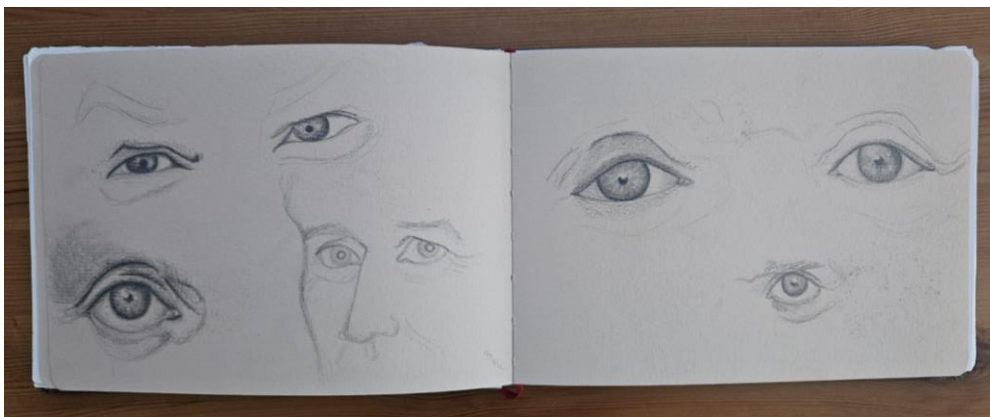


Figura 56 – Esboços, Desenho da Autora, 2023



Figura 57 – Esboços, Desenho da Autora, 2023

Para estes desenhos rápidos foi optado por desenhar os olhos de duas figuras de Hollywood e de um assassino – Jack Nicholson, Willem Dafoe e Ed Gein, respectivamente.

Depois de realizados os desenhos preliminares foi iniciada a seleção das figuras que iriam ser estudadas. Com o auxílio de fotografias⁵ retiradas da internet, alteradas para preto e branco com o intuito de auxiliar o processo do desenho do rosto. Em folhas A4, foram desenhados a grafite os vários retratos dos antagonistas.

⁵As fotografias de referência encontram-se no anexo 2

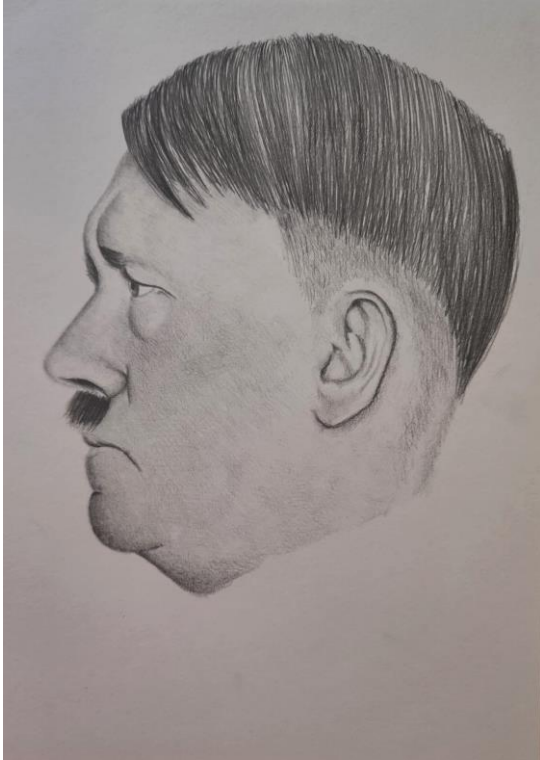


Figura 58 – *Hitler*, Desenho da Autora, 2024

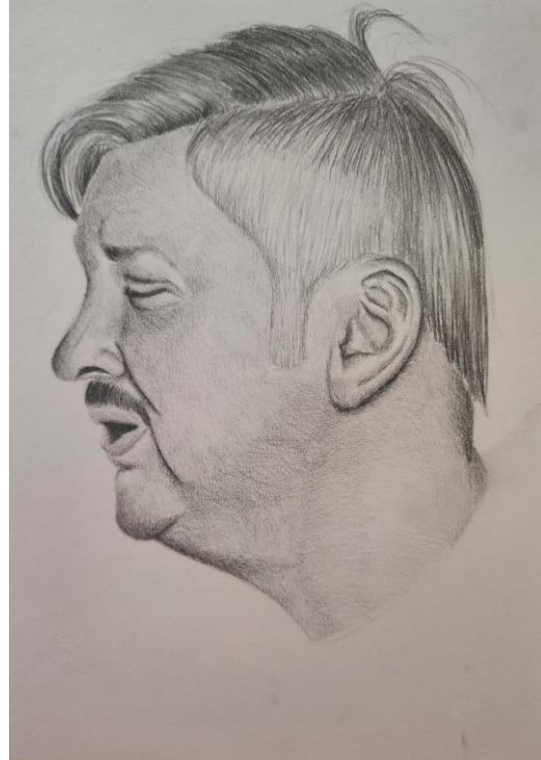


Figura 59 – *John Wayne Gacy*, Desenho da Autora, 2024

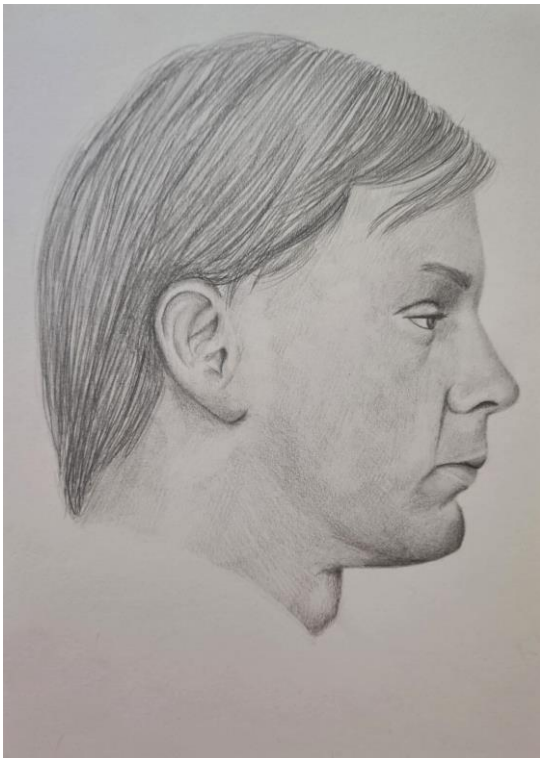


Figura 60 – *Jeffrey Dahmer*, Desenho da Autora, 2024

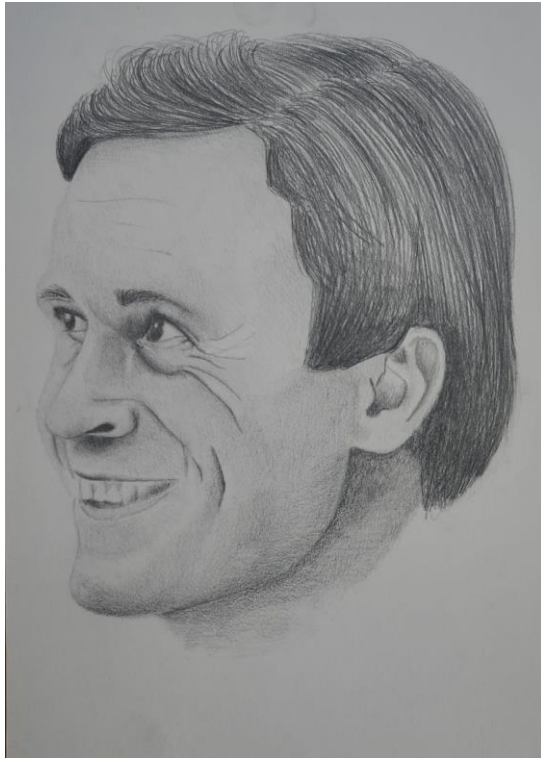


Figura 61 – *Ted Bundy*, Desenho da Autora, 2024

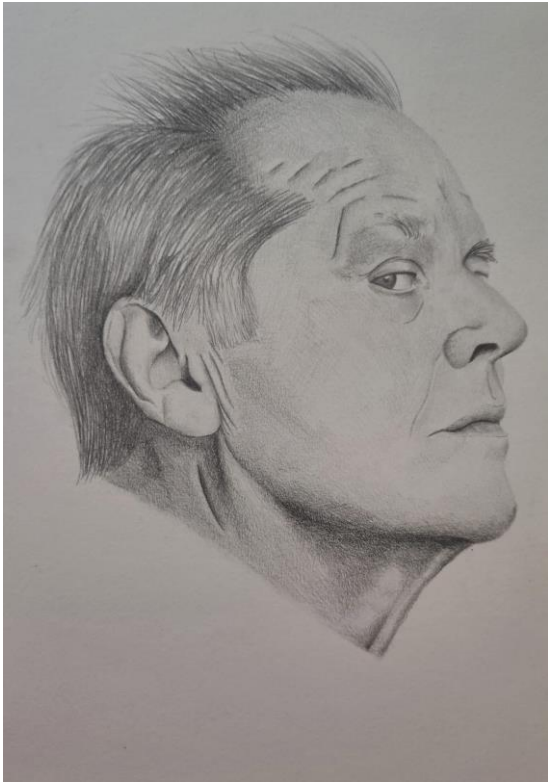


Figura 62 – *Jack Nicholson*, Desenho da Autora, 2024

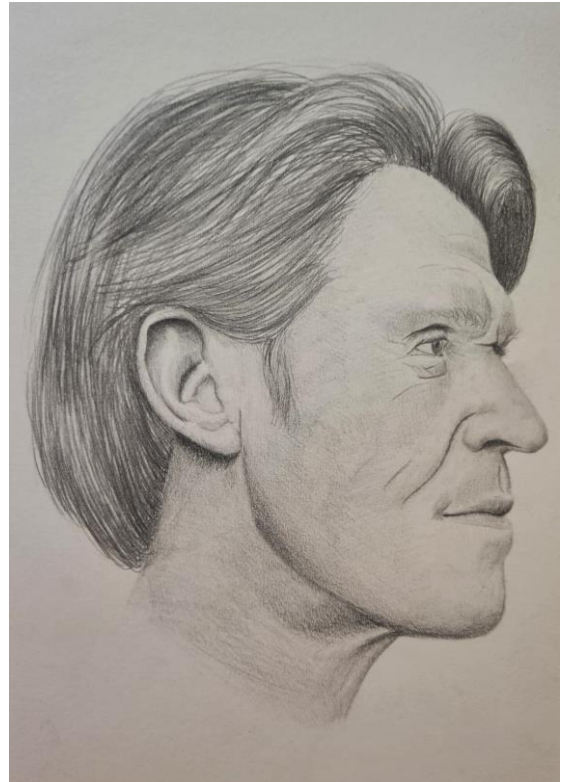


Figura 63 – *Willem Dafoe*, Desenho da Autora, 2024

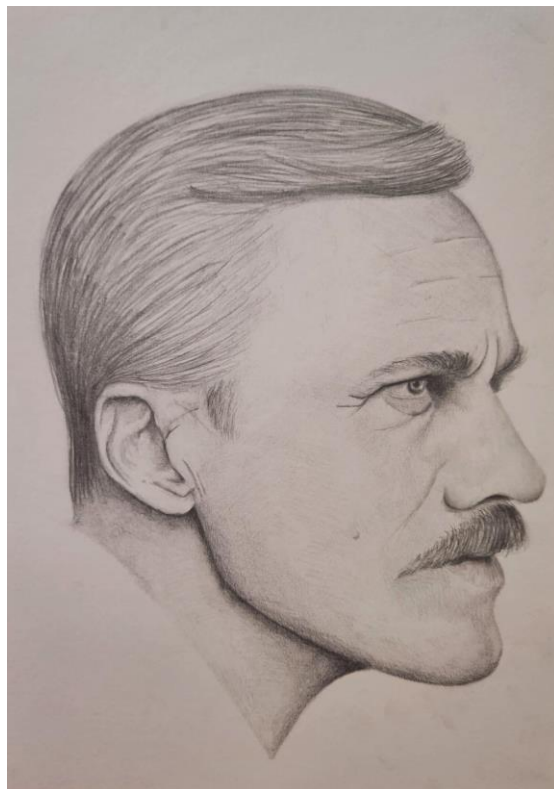


Figura 64 – *Christoph Waltz*, Desenho da Autora, 2024

1.2 Comparações

Com base nos retratos a grafite e nas fotografias de referência foram executados novos desenhos, desta vez digitais através do programa Photoshop.

Estes desenhos digitais⁶ consistem apenas no contorno das figuras. O objetivo destes serviam o propósito de procurar características faciais comuns entre os indivíduos selecionados. Nomeadamente comparar as proporções dos diferentes patamares do rosto.

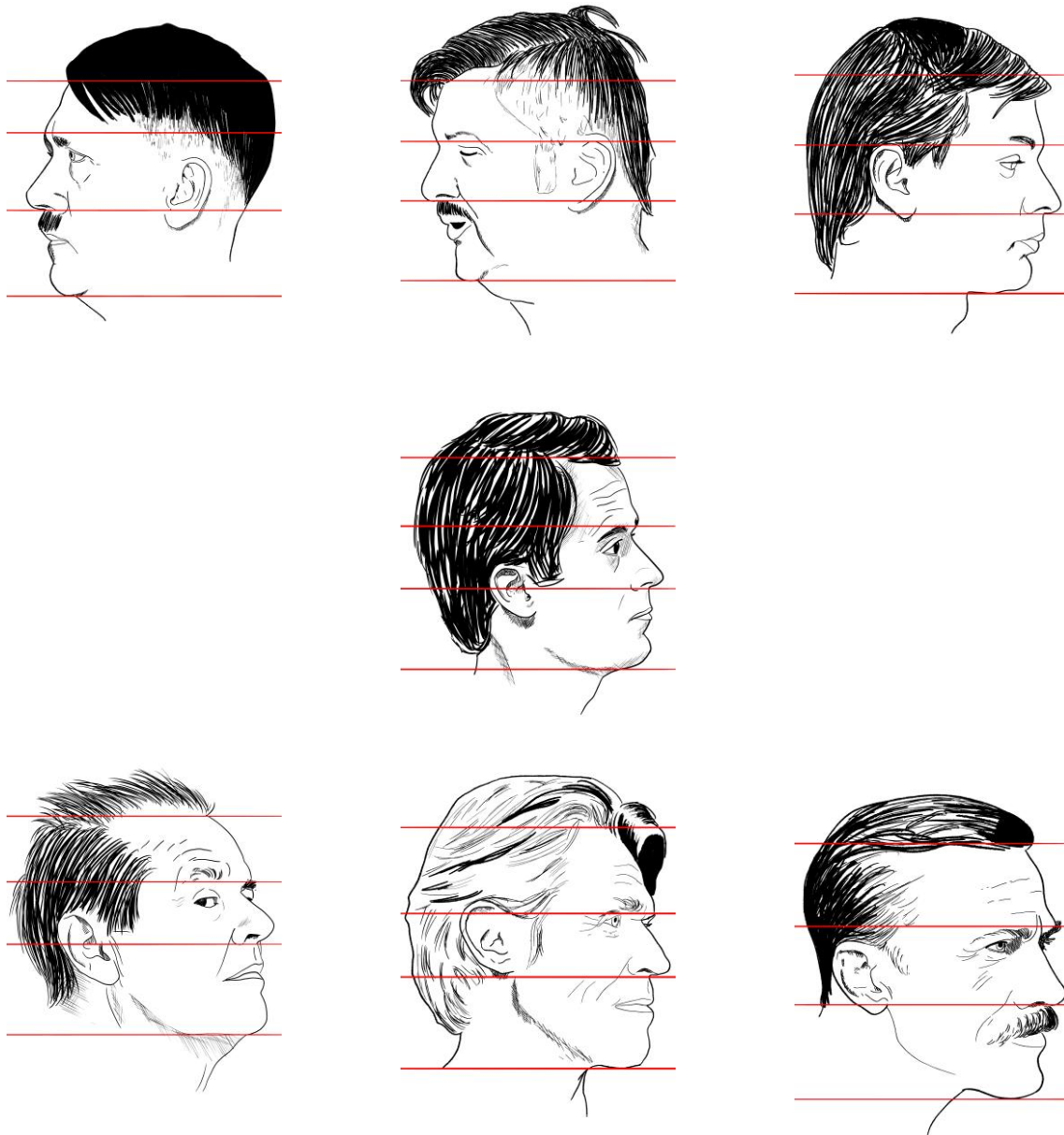


Figura 65 – Desenhos de Contorno, Desenho Digital da Autora, 2024

⁶ No anexo 3 encontram-se os desenhos de contorno sem as linhas auxiliares

Através dos desenhos de contorno, figura 65, é possível observar que existem alguns pontos comuns entre os indivíduos selecionados.

É concebível afirmar que o crânio de Hitler e de Dahmer possuem uma forma fora do que podem ser considerados os parâmetros normais, sendo que estes possuem o topo do crânio mais elevado. Outro ponto comum entre Hitler, Dahmer e Bundy são os narizes, estes dispõem de narizes mais retos em contrapartida os das restantes figuras possuem curvaturas mais proeminentes. Dahmer e Bundy partilham outra característica, a curvatura existente logo abaixo do lábio inferior é mais acentuada em ambos. Dafoe e Waltz possuem os sobrolhos mais assinalados.

2. *Mixes*

Depois de realizadas as comparações, deu-se início ao que será a primeira parte do trabalho final.

Por meio do programa Photoshop, juntamente com o auxílio das fotografias e dos desenhos previamente realizados como referência, foram desenhados digitalmente três esboços de novos rostos.

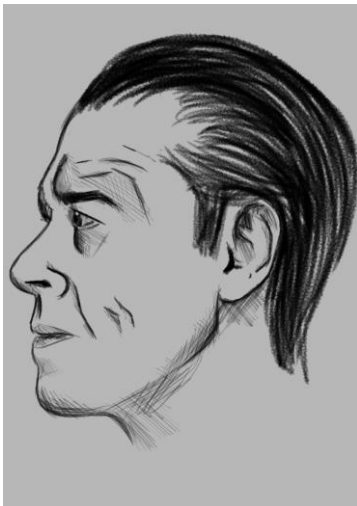


Figura 66 – Esboço *Mix 1*, Desenho Digital da Autora, 2024



Figura 67 – Esboço *Mix 2*, Desenho Digital da Autora, 2024

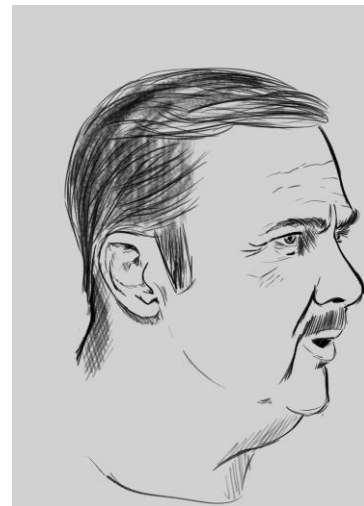


Figura 68 – Esboço *Mix 3*, Desenho Digital da Autora, 2024

Estes três rascunhos foram criados a partir de vários rostos em simultâneo. A *Mix 1*, figura 66, consiste no rosto de Hitler, Jack Nicholson e Willem Dafoe. A *Mix 2*, figura 67, foi criada com base nas faces de Jeffrey Dahmer e de Ted Bundy. A *Mix 3*, figura 68, contém os rostos de John Wayne Gacy e de Christoph Waltz.

Após alcançar o resultado pretendido nos esboços deu-se início à pintura digital final, o objetivo foi o de criar retratos realistas para que quando o espectador os observe acredite que se tratem de pessoas verdadeiras. Primeiramente é apresentado o desenho final com fundo branco com o propósito de que todo o rosto seja bem perceptível pelo espectador, em seguida o mesmo rosto é apresentado sobre um fundo preto onde se mistura no ambiente, este com o objetivo de criar um clima mais sombrio.

Relativamente à *Mix 1*, o formato do crânio, a testa e o olho pertencem a Hitler, o nariz e orelha a Jack Nicholson enquanto que a boca e o maxilar pertencem a Willem Dafoe. O cabelo não pertence a nenhum dos três indivíduos, ao invés foi optado por ser feito um penteado inspirado na personagem de Anthony Hopkins, Hannibal Lecter do filme *O Silêncio dos Inocentes*, 1991.

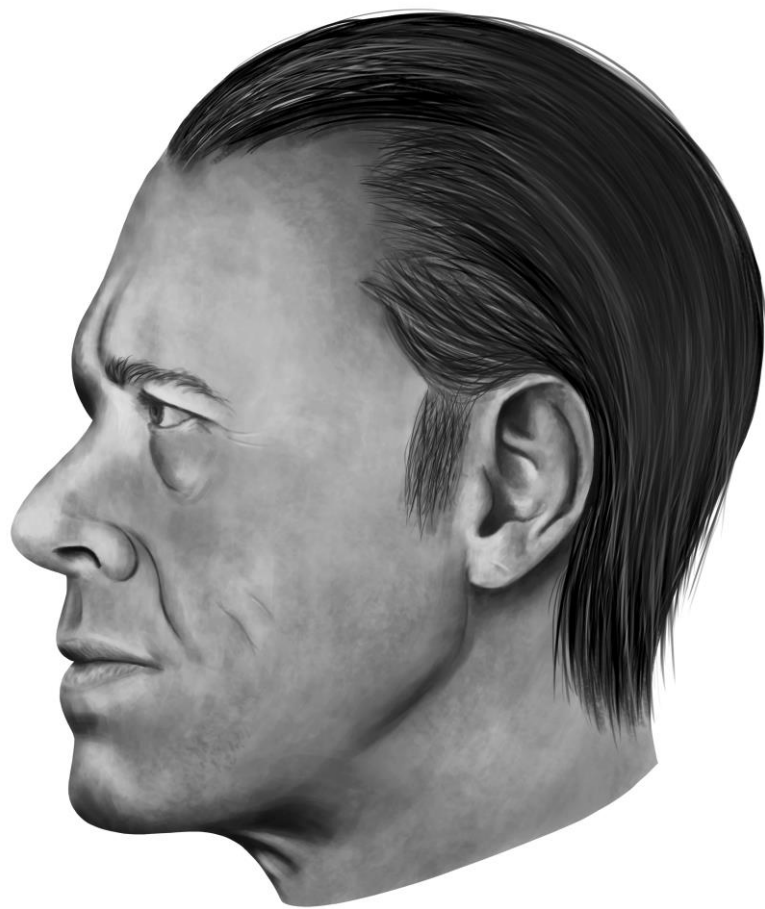


Figura 69 – *Mix 1*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

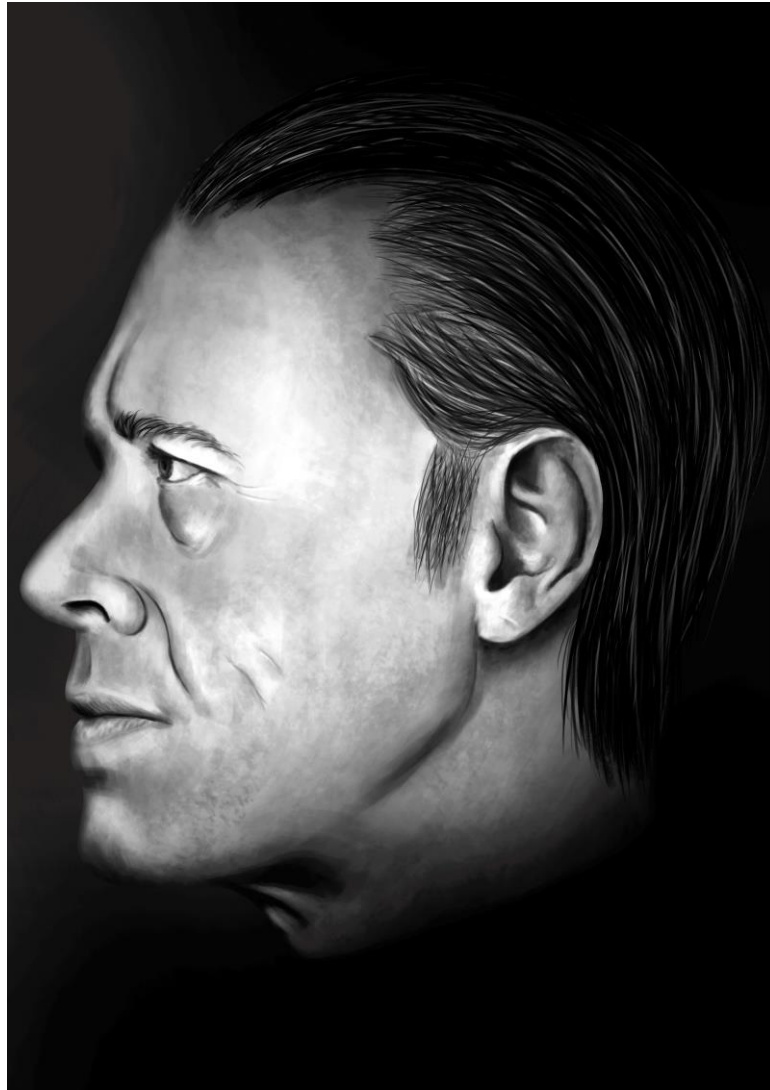


Figura 70 – *Mix 1*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

As figuras 69 e 70 são o resultado final da *Mix 1*. A versão 1 com um fundo branco e a versão 2 com o fundo preto. No entanto é possível visualizar nas figuras 71 e 72 que se encontram na próxima página, uma variante deste rosto. Este possui um nariz mais alongado, uma das características comuns nos vilões, segundo os princípios da fisiognomonia. Nesta segunda versão, o nariz utilizado foi o de Willem Dafoe em vez do de Jack Nicholson.

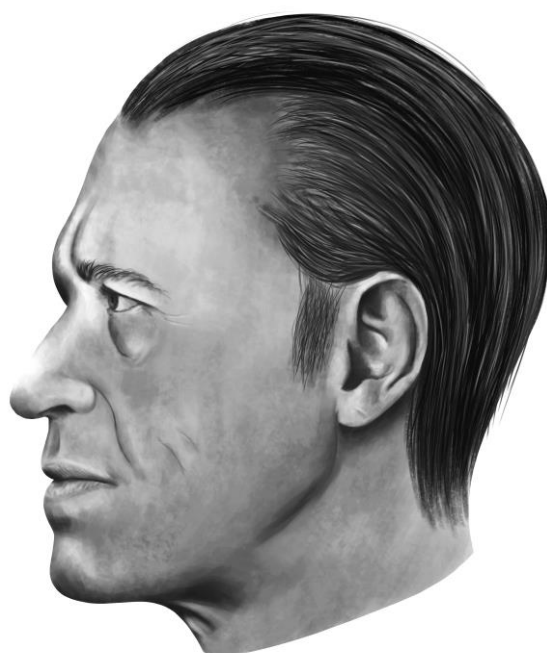


Figura 71 – *Mix 1*, V3, Desenho Digital da Autora, 2024

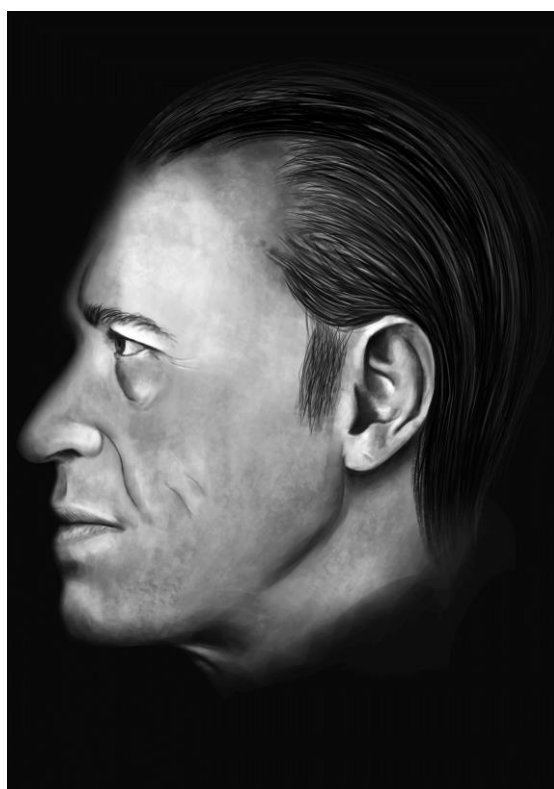


Figura 72 – *Mix 1*, V4, Desenho Digital da Autora, 2024

No que diz respeito à *Mix 2*, figuras 73 e 74, o cabelo, o nariz, a boca, a orelha e o maxilar pertencem a Jeffrey Dahmer. Ao passo que o olhos, a testa e o formato do crânio são características pertencentes a Ted Bundy.

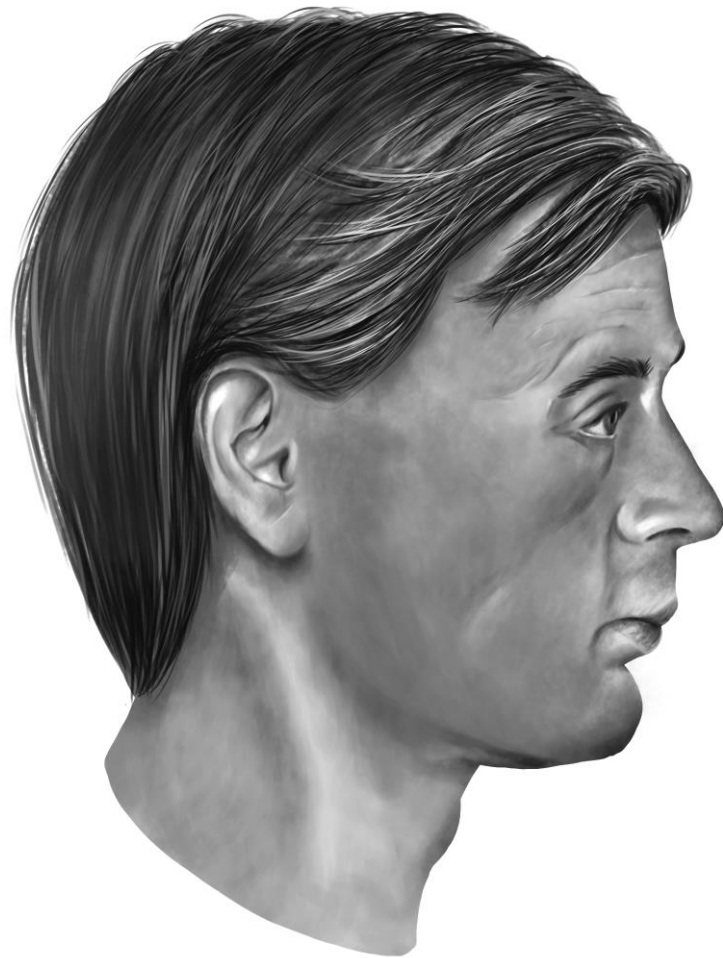


Figura 73 – *Mix 2*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

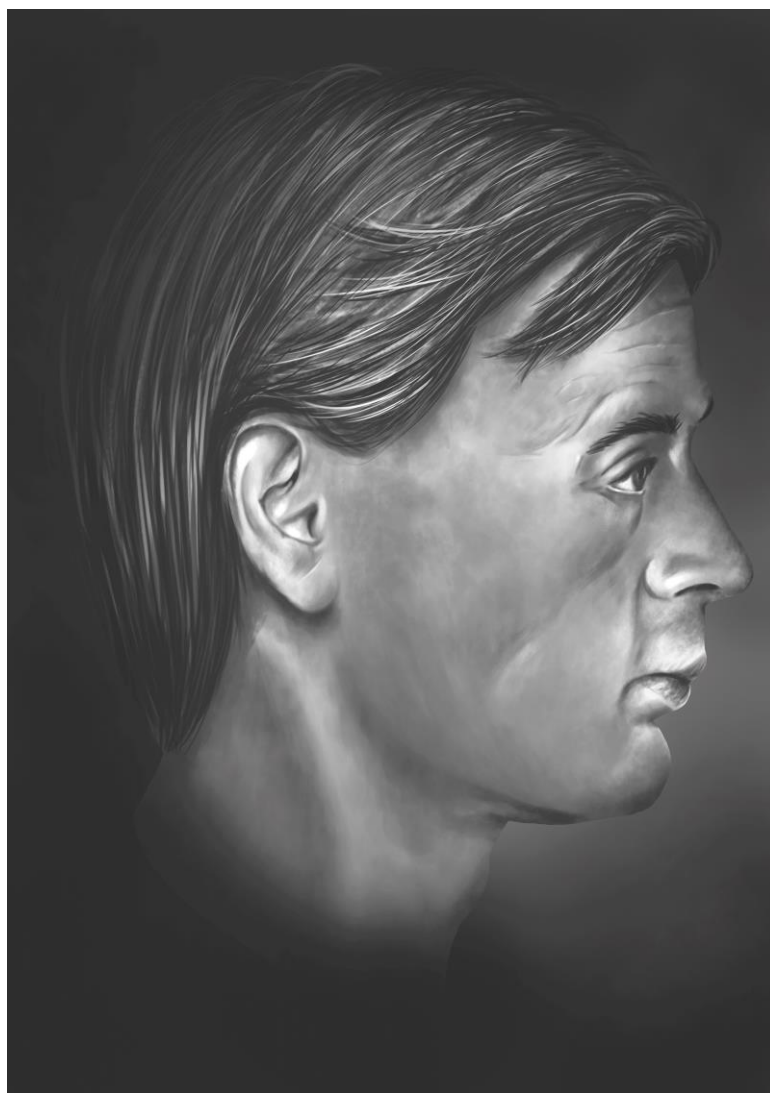


Figura 74 – *Mix 2*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

Por último a *Mix 3*, figuras 75 e 76, possui as características de John Wayne Gacy no nariz, boca e maxilar. À medida que o cabelo, o olho, a orelha e a testa pertencem a Christoph Waltz. O facto deste personagem possuir mais gordura corporal em relação às outras, deve-se a Gacy ser ele também mais robusto.

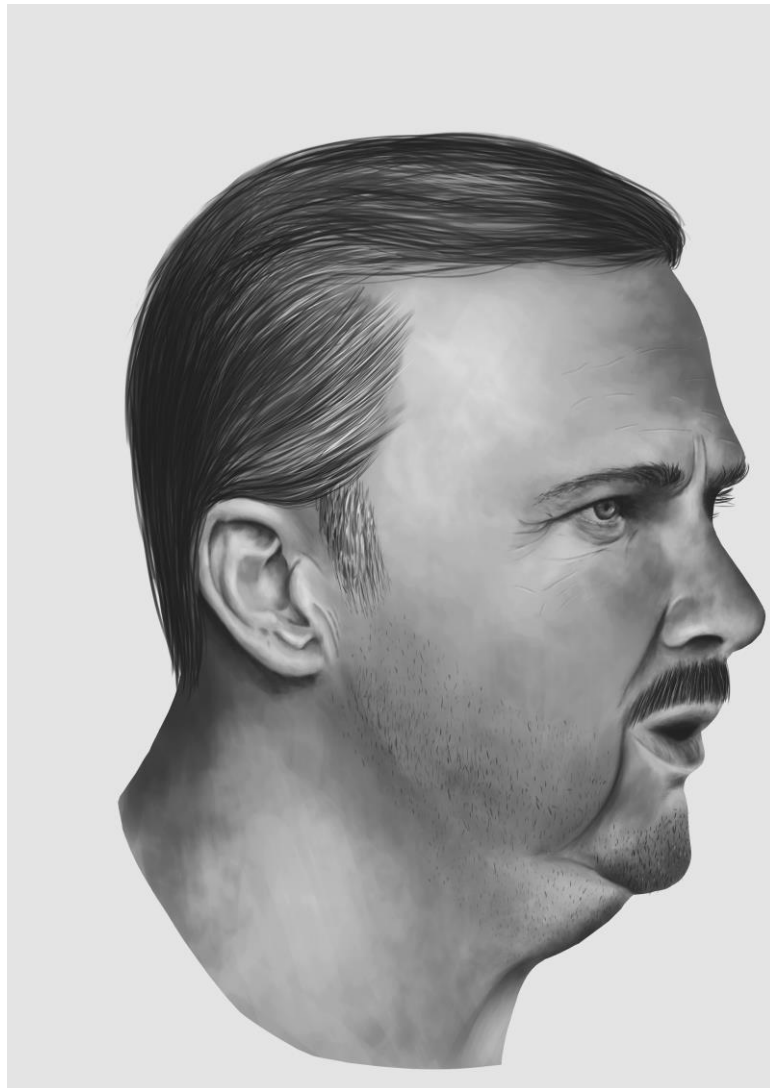


Figura 75 – *Mix 3*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

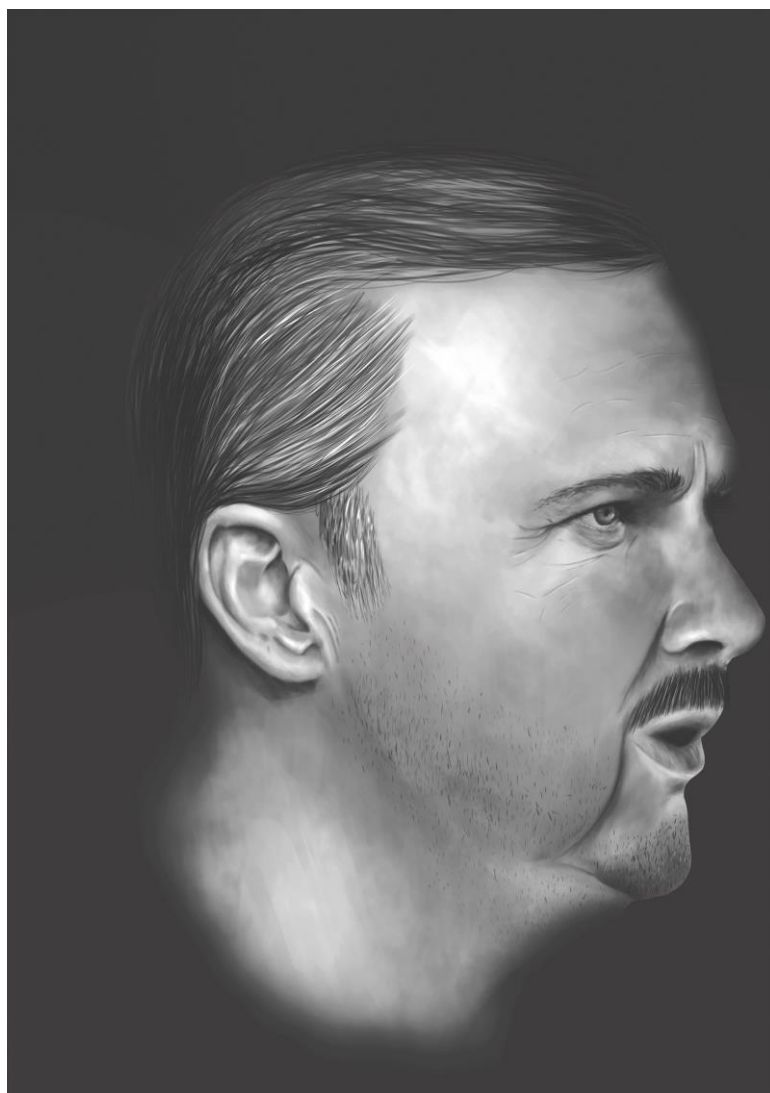


Figura 76 – *Mix 3*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

3. Frollo Realista

Posteriormente a realizar os três novos rostos realistas, foi iniciada a segunda parte do trabalho final. A intenção para esta parte do projeto consiste em através do desenho digital tornar Frollo, o vilão do filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996, realista. Tal como já foi explicado, foram realizados três desenhos – o primeiro nutre a finalidade de representar o personagem de uma forma realista, os restantes são desenhos do personagem misturado com características faciais de dois atores distintos, Alan Rickman e Jeremy Irons.

Primeiramente, foi realizado um desenho digital numa tentativa de humanizar e estudar o personagem em questão. O desenho encontra-se dividido em duas partes, do lado esquerdo está representado um crânio enquanto que do lado direito se encontra representado o personagem, numa tentativa de interpretação mais realista do mesmo, figura 77.

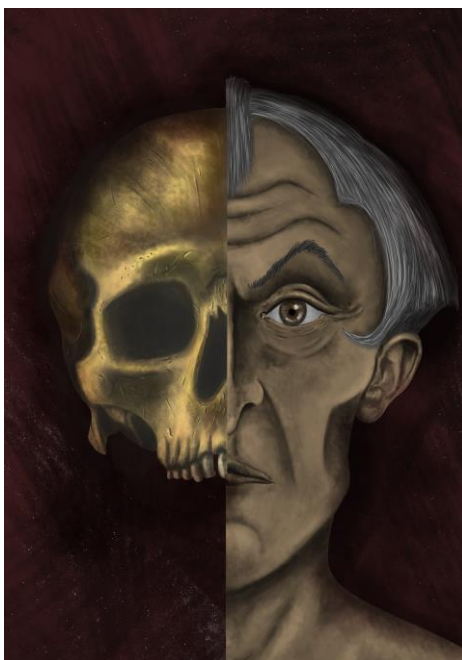


Figura 77 – *Frollo*, Desenho Digital da Autora, 2023

Seguidamente utilizando como referências o trabalho de Jirka Väätäinen, figura 78, e o personagem de animação da Disney, figura 79, foi desenvolvido o primeiro desenho digital⁷ final desta segunda parte do projeto.



Figura 78, *Judge Claude Frollo*, Composição Digital, Foto Manipulação e Pintura Digital Jirka Väätäinen, s.d.



Figura 79 – Claude Frollo, filme *O Corcunda de Notre Dame*, 1996

Tal como nos desenhos finais anteriores, primeiro foi realizado um desenho de esboço utilizando como referência as figuras 68 e 69.

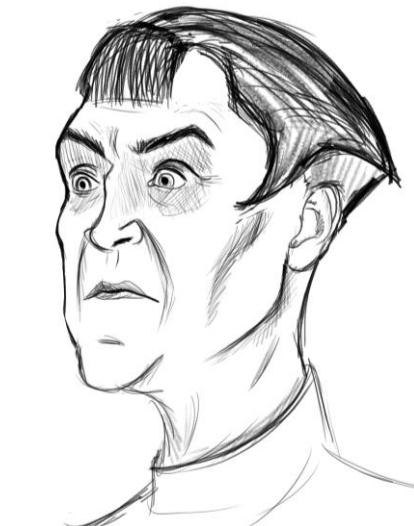


Figura 80 – Esboço *Frollo Realista*, Desenho Digital da Autora, 2024

⁷ No programa Photoshop

Após alcançar o resultado pretendido no esboço foi possível começar a pintura digital final. É apresentado, tal como nos retratos anteriores, duas versões finais, uma com o fundo branco e outra com o fundo a negro.



Figura 81 – *Frollo Realista*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

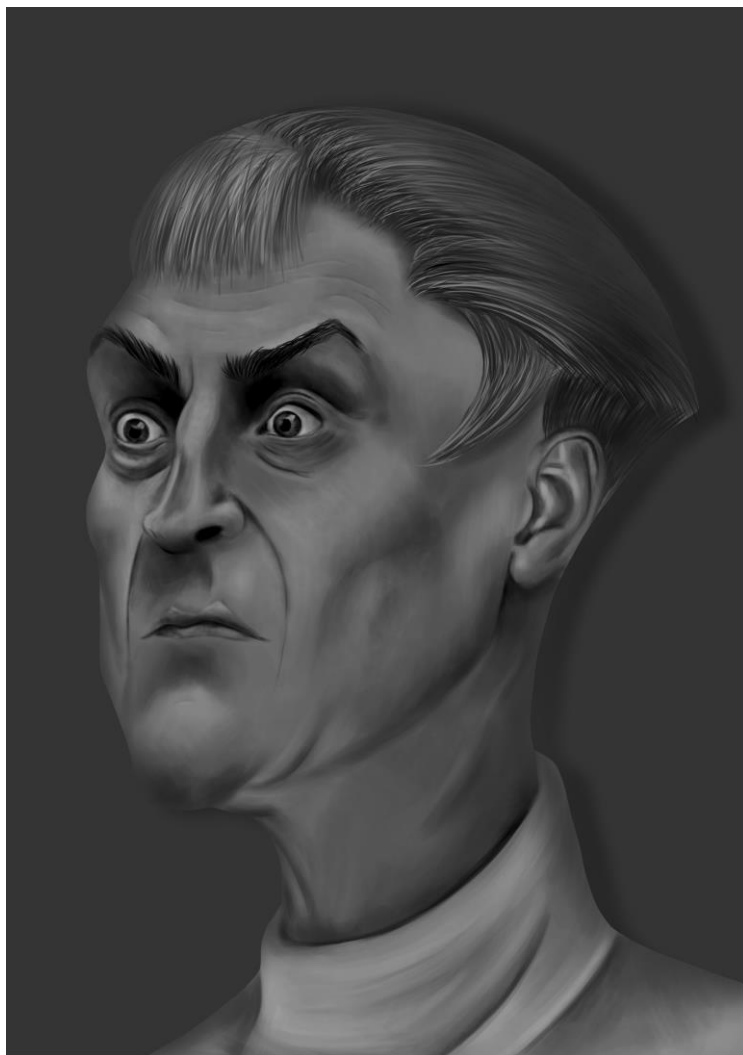


Figura 82 – *Frollo Realista*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

Depois de finalizado o *Frollo realista*, deu-se início a dois novos desenhos, duas novas *mixes*. A primeira consiste numa mistura das características do vilão⁸ com o ator Alan Rickman, ao mesmo tempo que o segundo retrato contém traços do ator Jeremy Irons.

Em primeiro lugar foram elaborados os esboços, figuras 83 e 84, a partir de fotografias de referência⁹, e mais uma vez a partir do antagonista do filme de animação. Para de seguida ser possível começar a pintura digital final dos dois últimos retratos, figuras 85, 86, 87 e 88. Tal como nos retratos anteriores são apresentadas duas versões de cada um – em fundo branco e fundo negro.

⁸ Nariz grande com o osso nasal saliente, olheiras, cabelo e sobrancelhas.

⁹ As fotografias usadas como referência encontram-se no anexo 4.

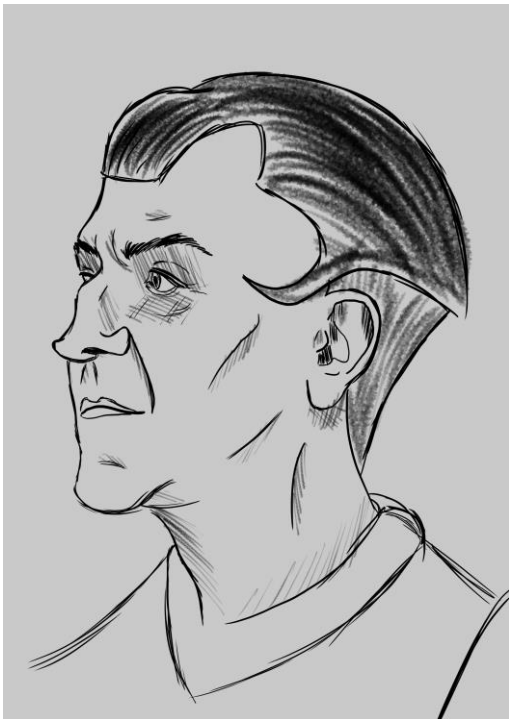


Figura 83 – Esboço *Frollo Mix 1*, Desenho Digital da Autora, 2024

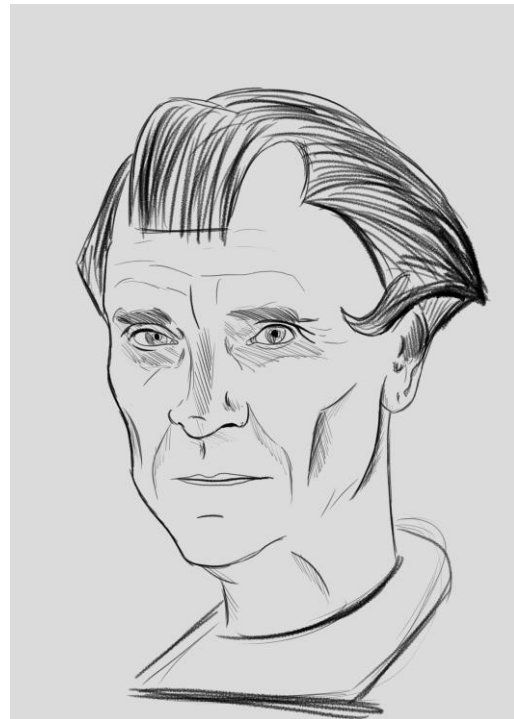


Figura 84 – Esboço *Frollo Mix 2*, Desenho Digital da Autora, 2024

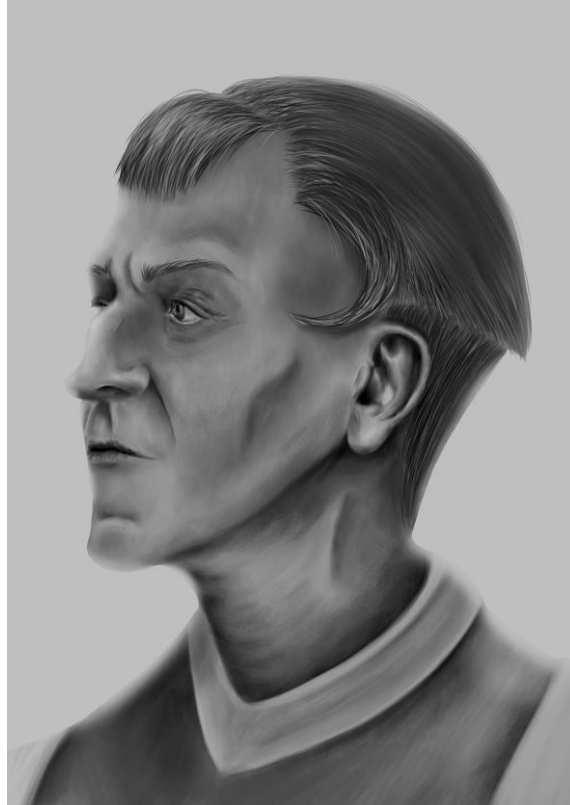


Figura 85 – *Frollo Mix 1*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

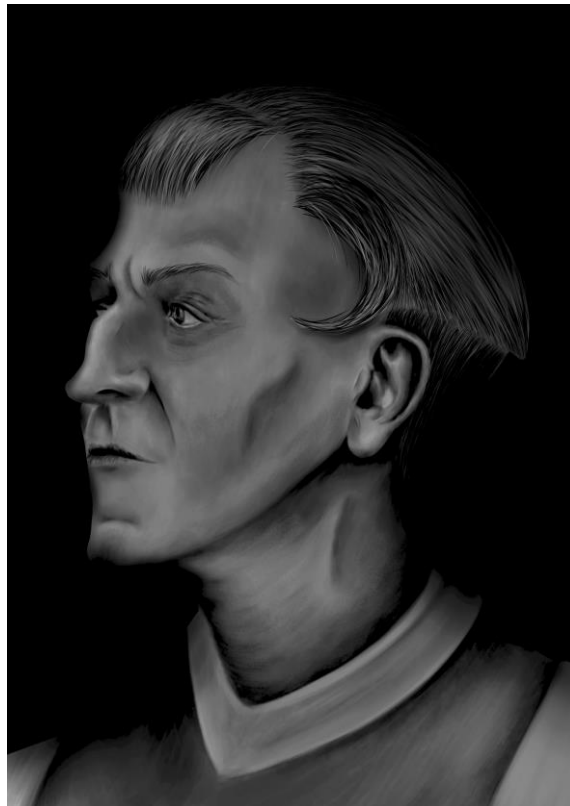


Figura 86 – *Frollo Mix 1*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

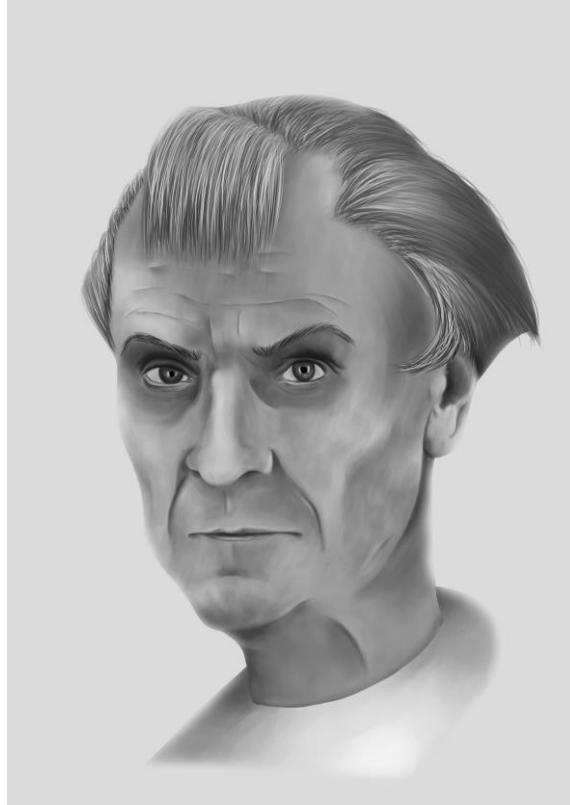


Figura 87 – *Frollo Mix 2*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

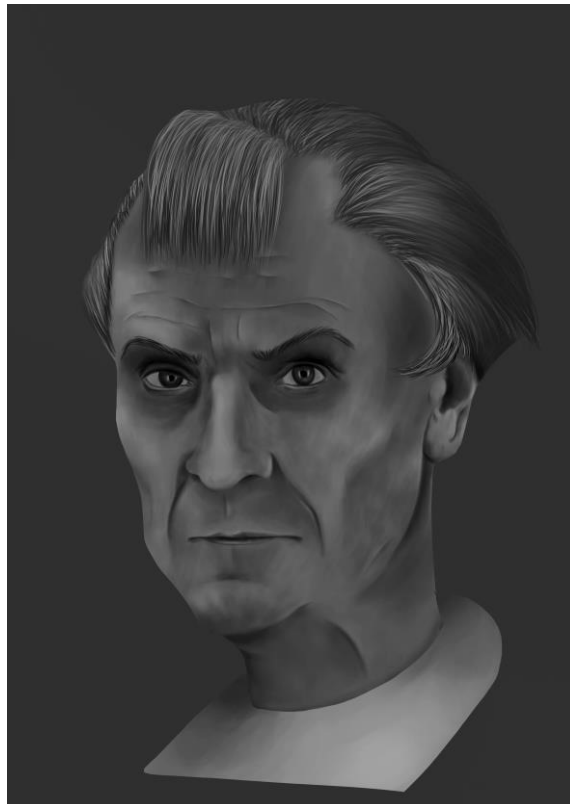


Figura 88 – *Frollo Mix 2*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

4. O Vilão Final

Depois de realizados os desenhos digitais das *Mixes* e do Frollo realista, deu-se início à criação do desenho digital final. Este último retrato foi criado utilizando como referência os desenhos criados anteriormente, é de salientar que neste novo retrato serão introduzidas as características físicas essenciais de um vilão – os olhos pequenos, nariz grande e torto, rugas, e, sobrolho acentuado, no entanto mantendo a concordância necessária do rosto ao repetir as curvas existentes com a mesma amplitude de arco, paralelismos e pontos de quebra. É de salientar que nos retratos anteriores não foram aplicadas estas concordâncias.

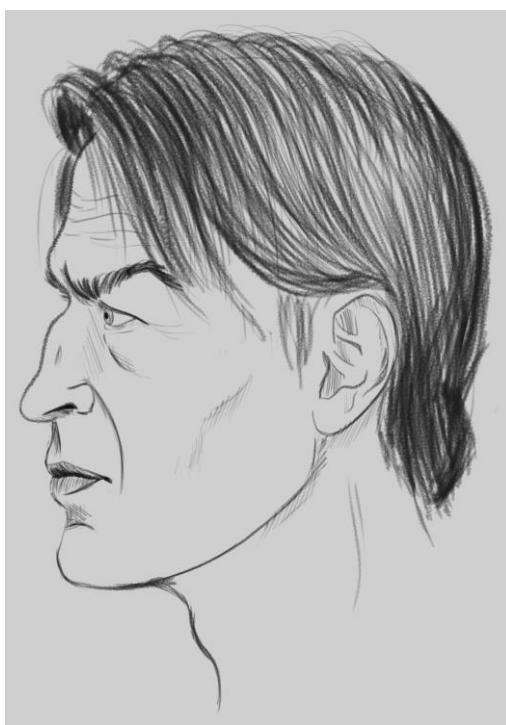


Figura 89 – Esboço Final, Desenho Digital da Autora, 2024

Assim que foi alcançado o resultado ideal, figura 89, deu-se início à realização do processo da pintura digital final do retrato, utilizando como base este mesmo esboço.

Tal como nos desenhos anteriores, o desenho final é apresentado em duas versões com fundos distintos.

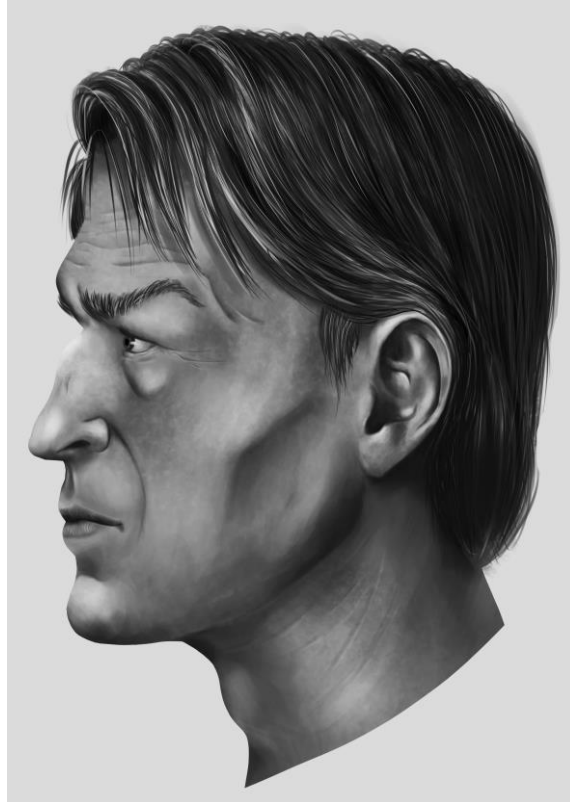


Figura 90 – *Vilão Final*, V1, Desenho Digital da Autora, 2024

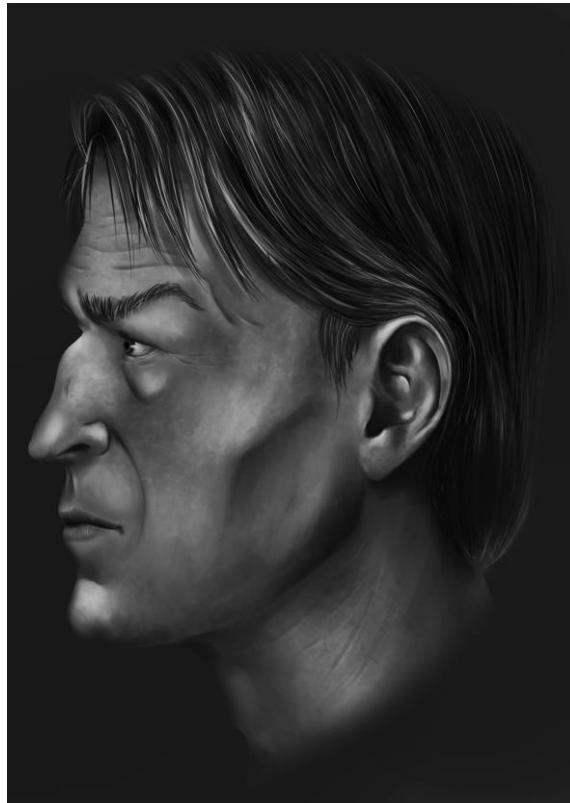


Figura 91 – *Vilão Final*, V2, Desenho Digital da Autora, 2024

Conclusão

Este trabalho de projeto visa aprofundar o entendimento sobre a correlação entre as características fisionômicas e a interpretação da malvadez, analisando como esses elementos são utilizados no desenvolvimento das personagens da ficção. Tendo ainda o propósito de demonstrar como as animações da Disney utilizam a fisiognomonia nos seus personagens, particularmente nos vilões.

Esta dissertação encontra-se dividida em três partes, sendo que a primeira teve como objetivo explicar os conceitos de fisionomia e fisiognomonia, expondo também as suas diferenças. No entanto, é dado maior foco ao conceito da fisiognomonia. Através de autores como Mantegazza, Hipócrates e Eco. Em seguida foi abordado o processo de desenvolvimento de personagens no cinema de animação, tendo como apoio principal a obra dos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston. O que permitiu mais adiante fazer a ligação entre a fisiognomonia e os personagens da Disney.

A segunda parte deste projeto consiste unicamente nos vilões, foi abordada a semântica da palavra, o que caracteriza estes personagens em questão, e, os seus diferentes tipos. Após ser dado a compreender o que é um vilão, foi realizada a seleção e a contextualização dos personagens escolhidos que integraram a parte prática deste trabalho.

A terceira e última parte, foi explicado todo o trabalho prático realizado, desde os estudos preliminares aos desenhos finais.

Em conclusão, a fisiognomonia foi um recurso muito utilizado pela arte durante séculos e apesar de ter sido em tempos vista como uma ciência é na verdade uma pseudociência.

Ao realizar esta análise compreende-se que, a Disney utilizou e utiliza as características físicas e expressões faciais com o intuito de que estas desempenhem um papel crucial na formação e percepção pública sobre o carácter dos seus personagens, sejam estes os heróis ou os vilões. Verifica-se ainda que, a aparência dos vilões, muitas vezes associada a traços que podem ser considerados feios ou rudes, influencia diretamente a maneira como o público os julga moralmente, reforçando os estereótipos.

Já dentro do campo da realidade, onde se inserem os vilões reais, ao observar os retratos dos assassinos que foram apresentados ao longo desta tese, não é possível

encontrar traços incriminatórios. Se a fisiognomonia fosse uma ciência exata, estes mesmos indivíduos iriam então possuir determinadas características, como narizes compridos e tortos, olhos pequenos, sobrancelhas proeminentes, entre outros – como acontece nos vilões da ficção. É possível considerar que os vilões da Ficção seguem a fisiognomonia quase como uma regra, uns podendo ser mais evidentes que outros, mas, todos com essas características presentes na sua fisionomia.

Para finalizar, é sugerido que a compreensão da fisionomia e fisiognomonia podem enriquecer o estudo de personagens em animações e noutras formas de media, ao incentivar uma reflexão crítica sobre como as características físicas são utilizadas para transmitir os traços da personalidade.

Deste modo, esta pesquisa não contribui apenas para uma conceção mais profunda da construção de personagens vilãs, mas gera também uma discussão necessária sobre os padrões estéticos e morais que moldam a nossa própria perceção do bem e do mal nas narrativas contemporâneas.

Bibliografia

A Bíblia Sagrada contendo o Velho e o Novo Testamento. (1961). Imprensa Bíblica Brasileira.

Climent, Carlos Plasencia. (1993). *El Rostro Humano Observacion Expresiva de la Representacion Facial.* Universidad Politecnica de Valencia.

Diderot, Denis. (1994). *Escritos sobre Arte.* Ediciones Siruela.

Duchâteau, Tibet (2015). *O Triângulo Átila.* Asa.

Duval, Mathias. (1890). *Artistic Anatomy.* London, Cassell.

<https://archive.org/details/cu31924031240793/page/n7/mode/2up>

[Consultado a 14 de setembro de 2024.]

Eco, Umberto. (1985). *Sobre os Espelhos e outros Ensaios.* Difel.

Ferreira, Rui Carlos Pinto. (2015). *Retrato e Fisiognomonía Recriação de Personagens com Base no seu Retrato Literário.* [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/22249>

Gomes, Ana Isabel Azevedo. (2012 - 2013). *Desenho de Projeto para Estudo de Personagens.* [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/9397>

Graton, Jean. (2014). *Michel Vaillant 6 – O Carro nº13.* Asa.

Graton, J., & GRATON, P. (2014). *Michel Vaillant 12 – Em Memória de David.* Asa.

Guedes, Marina Vale de. (2017). *Desenho Forense: Genealogias e Processos do Desenho na Investigação Criminal*. [Tese de Doutoramento em Arte e Design, Universidade do Porto Faculdade de Belas-Artes]. Repositório Aberto da Universidade do Porto.

<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/118881>

Kothenschulte, D. (Ed.) (2020). *The Walt Disney Film Archives: The Animated Movies 1921-1968*. Köln.Taschen. Kothenschulte

Lange, Fritz. (1942). *El Lenguaje del Rostro, Una Fisiognómica Científica y su Aplicación Práctica a la Vida y al Arte*. Luis Miracle editor.

Lavater, J.C. (1852). *Essays on Physiognomy: Design to Promote the Knowledge and the Love of Mankind*. Londres. Consultado a 8 de Dezembro 2023.

https://ia601903.us.archive.org/10/items/04851455.5902.emory.edu/04851455_5902.pdf

Le Brun, Charles. (1800). *Heads Representing the Various Passions, of the Soul*. Darling & Thompson.

<https://archive.org/details/b30458018/page/n5/mode/2up>

[Consultado a 7 de maio de 2024.]

Mantegazza, Paolo. (189-?). *Physiognomy and Expression*. London: Scott.

<https://archive.org/details/physiognomyexpre00mantuoft/physiognomyexpre00mantuoft/page/n5/mode/2up>

Consultado a 6 de maio de 2024.

Mantegazza, Paolo. (2007). *The Physiology of Love and Other Writings – Paolo Mantegazza*. (N. Pireddu, Ed.) University of Toronto Press.

Mantegazza, Paolo. (1935). *The Sexual Relations of Mankind*. Eugenics Pub. Co.

<https://archive.org/details/sexualrelationso00mant/page/n3/mode/2up>

[Consultado a 6 de maio de 2024.]

Ramos, Artur. (2007). *Retrato: O Desenho da Presença*. [Tese de Doutoramento em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/46247>

Rebello, Stephen. (1996). *The Art of The Hunchback of Notre Dame*. Hyperion.

Reis, Marisa Sofia da Costa. (2015). *Caracterização do Indivíduo: Retrato Falado e Desenhado – Retrato Robô*. [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/22247>

Ribeiro Jr., W.A. (2005). *Textos Hipocráticos: o doente, o médico e a doença*. Fiocruz.

<https://books.scielo.org/id/9n2wg/pdf/cairus-9788575413753-03.pdf>

[Consultado a 5 de dezembro de 2023]

Roque, Ana Raquel Martins. (2011). *O Estudo Fisionómico na caracterização de Personagens*. [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes]. Repositório da Universidade de Lisboa.

<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/7305>

Taylor, Alan. (2023). *Madly, Deeply the Alan Rickman Diaries*. Canongate Books.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.

Webgrafia

Adolf Hitler. Atualizado em 30 de abril de 2024. HISTORY.

<https://www.history.com/topics/world-war-ii/adolf-hitler-1>

[Consultado em 8 de julho de 2024]

Adolf Hitler Biography. (2021). Biography.

<https://www.biography.com/political-figures/adolf-hitler>

[Consultado em 8 de julho de 2024]

Alan Rickman Biography. (2023). Biography.

<https://www.biography.com/actors/alan-rickman>

[Consultado a 19 de agosto de 2024]

BAFTA Guru (2016, 14 de outubro). “*Working with the best makes you better*” *Jeremy Irons: A Life in Pictures*. [Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ot3XXBSUVww>

[Consultado a 21 de agosto de 2024]

CBS NEWS. (2021, 25 de outubro). *CBS 2 Vault: Serial Killer John Wayne Gacy Talks Exclusively with Walter Jacobson in 1992 Series of Special Reports*. [Vídeo]. CBS NEWS.

<https://www.cbsnews.com/chicago/news/cbs-2-vault-serial-killer-john-wayne-gacy-walter-jacobson-1992/>

[Consultado em 5 de julho de 2024]

Christoph Waltz. (s.d). Britannica, T. Editors of Encyclopedia.

<https://www.britannica.com/biography/Christoph-Waltz>

[Consultado a 9 de julho de 2024]

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (2008-2021).

<https://dicionario.priberam.org/>

[Consultado em 4 de dezembro de 2023]

Gencraft. (s.d).

<https://gencraft.com/generate>

[Consultado em 4 de março de 2024]

Jack Nicholson Biography. (2014). Biography.

<https://www.biography.com/actors/jack-nicholson>

[Consultado a 9 de julho de 2024]

Jack Nicholson. (s.d). Britannica, T. Editors of Encyclopedia.

<https://www.britannica.com/biography/Jack-Nicholson#ref327840>

[Consultado a 9 de julho de 2024]

Jeffrey Dahmer Biography. (2023). Biography.

<https://www.biography.com/crime/jeffrey-dahmer>

[Consultado em 11 de julho de 2024]

Jeremy Irons. (s.d). Britannica, T. Editors of Encyclopedia.

<https://www.britannica.com/biography/Jeremy-Irons>

[Consultado a 21 de agosto de 2024]

Jeremy Irons Biography. (s.d). IMDb.

https://www.imdb.com/name/nm0000460/bio/?ref =nm_ov_bio_sm

[Consultado a 21 de agosto de 2024]

John Wayne Gacy Biography. (2023). Biography.

<https://www.biography.com/crime/john-wayne-gacy>

[Consultado em 5 de julho de 2024]

Phillips, Laura. *Medical Astrology: Science, Art, and Influence in early-modern Europe, online exhibition*. The Harvey Cushing/John Hay Whitney Medical Library and Medical Historical Library at Yale University, julho de 2021.

<https://onlineexhibits.library.yale.edu/s/medicalastrology/page/the-medical-astrologer-s-toolkit>

[Consultado a 5 de dezembro de 2023]

Porto Editora. *Hipócrates na Infopédia*. Porto: Porto Editora.

[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$hipocrates](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$hipocrates)

[Consultado a 5 de dezembro 2023]

Remembrance of Things Past (2020, 11 de março). *Christoph Waltz on Inglorious Basterds & Tarantino – Charlie Rose Interview 2010* [Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=gSOVVmYR8k>

[Consultado a 18 de julho 2024]

Ted Bundy Biography. (2024). Biography.

<https://www.biography.com/crime/ted-bundy>

[Consultado em 8 de julho de 2024]

The FBI Federal Bureau Investigation. (s.d). *Freedom of Information and Privacy Acts Subject: Jeffrey Dahmer*.

<https://vault.fbi.gov/jeffrey-lionel-dahmer/jeffrey-lionel-dahmer-part-01-of-19/view>

[Consultado em 11 de julho 2024]

The FBI Federal Bureau Investigation. (s.d). *Freedom of Information and Privacy Acts Subject: Ted Bundy, Part.1*.

<https://vault.fbi.gov/Ted%20Bundy%20/Ted%20Bundy%20Part%2001%20of%2003/view>

[Consultado em 12 de julho 2024]

The FBI Federal Bureau Investigation. (s.d). *Freedom of Information and Privacy Acts*
Subject: Ted Bundy, Part.2

[https://vault.fbi.gov/Ted%20Bundy%20/Ted%20Bundy%20Part%202%20of%203/vi
ew](https://vault.fbi.gov/Ted%20Bundy%20/Ted%20Bundy%20Part%202%20of%203/vi
ew)

[Consultado em 12 de julho 2024]

The Lasting Legacy of Ancient Greek Leaders and Philosophers. Atualizado em 19 de
outubro de 2023. National Geographic Society.

[https://education.nationalgeographic.org/resource/lasting-legacy-ancient-greek-leaders-
and-philosophers/](https://education.nationalgeographic.org/resource/lasting-legacy-ancient-greek-leaders-
and-philosophers/)

[Consultado a 5 de dezembro de 2023]

Willem Dafoe. (s.d). Britannica, T. Editors of Encyclopedia.

<https://www.britannica.com/biography/Willem-Dafoe>

[Consultado a 9 de julho de 2024]

Wired. (2023, 15 de março). *Willem Dafoe Answers the Web's Most Searched Questions*
[Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=w0DN5TLeWxM&t=1s>

[Consultado a 18 de julho 2024]

Filmografia

Trousdale, Gary & Wise, Kirk (Diretor). (1996). *O Corcunda de Notre Dame* [Filme].
Walt Disney Pictures.

Índice de Figuras

Figura 1 e 2 – Sem Título, Imagem gerada por inteligência artificial, (2024).

<https://gencraft.com/generate>

Figura 3, 4 e 5 – Ilustrações de “Cabeças que representam as diferentes paixões da alma”, Le Brun, (1800) .

<https://archive.org/details/b30458018/page/n5/mode/2up>

Figura 6 – Tabela do estudo de opiniões em fisionomia, Mantegazza (s.d).

<https://archive.org/details/physiognomyexpre00mantuoft/physiognomyexpre00mantuoft/page/n5/mode/2up>

Figura 7 – Replacement_1553_MS26_Four Temperaments, (2021).

<https://onlineexhibits.library.yale.edu/s/medicalastrology/media/15656>

Figura 8 – Ilustrações de “Ensaio em Fisiognomonía”, Lavater (1852).

https://ia601903.us.archive.org/10/items/04851455.5902.emory.edu/04851455_5902.pdf

Figura 9 – Esboços, F. Moore, Ilustração do livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981).

Figura 10 – As três fadas, Ilustração do livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981).

Figura 11 – Primeiros esboços de Shere Khan, B. Peet, Ilustração do livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981).

Figura 12 – Rainha Má, Ilustração do livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981).

Figura 13 – Maléfica em *A Bela Adormecida* (1959).

<https://animationscreencaps.com/sleeping-beauty-1959/page/40#box-1/61/sleeping-beauty-disneyscreencaps.com-7081.jpg>

Figura 14 – Cruella de Vil em *Os 101 Dálmatas* (1961).

<https://animationscreencaps.com/101-dalmatians-1961/page/8#box-1/31/101-dalmatians-disneyscreencaps.com-1291.jpg?ssl=1>

Figura 15 – Claude Frollo em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/20#box-1/89/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-3509.jpg?ssl=1>

Figura 16 – Hades em *Hércules* (1997).

<https://animationscreencaps.com/hercules-1997/page/4#box-1/50/hercules-br-disneyscreencaps.com-590.jpg?ssl=1>

Figura 17 – Hércules em *Hércules* (1997).

<https://animationscreencaps.com/hercules-1997/page/14#box-1/25/hercules-br-disneyscreencaps.com-2365.jpg?ssl=1>

Figura 18 – Zeus em *Hércules* (1997).

<https://animationscreencaps.com/hercules-1997/page/3#box-1/94/hercules-br-disneyscreencaps.com-454.jpg>

Figura 19 – Rourke em *Atlântida o Continente Perdido* (2001).

<https://animationscreencaps.com/atlantis-the-lost-empire-2001/page/40#box-1/2/atlantis-disneyscreencaps.com-7022.jpg>

Figura 20 – Ilustração do livro, Michel Vaillant 6 – O carro N°13, J. Graton,(2014).

Figura 21 – Ilustração do livro, O Triângulo de Átila, T.Duchâteau, (2015).

Figura 22 – Ilustração do livro, O Triângulo de Átila, T.Duchâteau, (2015).

Figura 23 – Ilustração do livro, Michel Vaillant 12 – Em Memória de David, J. & P. Graton, (2014).

Figura 24 - Ilustração do livro, O Triângulo de Átila, T.Duchâteau, (2015).

Figura 25 – Ilustrações de “Artistic Anatomy”, Duval (1890).

<https://archive.org/details/cu31924031240793/page/n313/mode/2up>

Figura 26 – Ilustrações de “Artistic Anatomy”, Duval (1890).

<https://archive.org/details/cu31924031240793/page/n317/mode/2up>

Figura 27 – Ilustrações de “Artistic Anatomy”, Duval (1890).

<https://archive.org/details/cu31924031240793/page/n313/mode/2up>

Figura 28 – Ilustrações de “Artistic Anatomy”, Duval (1890).

<https://archive.org/details/cu31924031240793/page/n317/mode/2up>

Figura 29 – Ilustração do livro, El Rostro Humano Observacion Expresiva de la Representacion Facial, Climent (1993).

Figura 30 – Chernabog em *Fantasia* (1940).

<https://animationscreencaps.com/fantasia-1940/page/70#box-1/73/fantasia-disneyscreencaps.com-12493.jpg>

Figura 31 – Rei dos Chifres em *Taran e o Caldeirão Mágico* (1985).

<https://animationscreencaps.com/the-black-cauldron-1985/page/40#box-1/66/black-cauldron-disneyscreencaps.com-7086.jpg>

Figura 32 – Yzma em *Pacha e o Imperador* (2000).

<https://animationscreencaps.com/the-emperors-new-groove-2000/page/42#box-1/83/emperors-new-groove-disneyscreencaps.com-7463.jpg>

Figura 33 – Hades em *Hércules* (1997).

<https://animationscreencaps.com/hercules-1997/page/52#box-1/34/hercules-br-disneyscreencaps.com-9214.jpg>

Figura 34 – Clayton em *Tarzan* (1999).

<https://animationscreencaps.com/tarzan-1999/page/33#box-1/47/tarzan-disneyscreencaps.com-5807.jpg>

Figura 35 – Claude Frollo em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/33#box-1/164/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-5924.jpg>

Figura 36 – Hannibal, Desenho digital original da autora (2023).

Figura 37 – Jack Nicholson em *The Shinning* (1980).

https://www.guiadasemana.com.br/contentFiles/image/opt_w1920h650/2019/12/FEA/64684_o-iluminado-.jpg

Figura 38 – Willem Dafoe em *Speed 2* (1997).

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51b3dc8ee4b051b96ceb10de/f037dd75-104b-49dd-914c-929f94714376/willem-dafoe-defends-his-speed-2-cruise-control-performance-i-stand-by-that-performance.jpg?format=2500w>

Figura 39 – Christoph Waltz em *Inglorious Basterds* (2009).

<https://m.imdb.com/name/nm0910607/mediaviewer/rm2284390144/>

Figura 40 – Alan Rickman em *Die Hard* (1988).

<https://static-koimoi.akamaized.net/wp-content/new-galleries/2023/06/alan-rickman-almost-did-not-do-his-debut-hollywood-flick-die-hard-01.jpg>

Figura 41 – Jeremy Irons em *The Borgias* (2011).

<https://pt.pinterest.com/pin/164311086375226564/>

Figura 42 – Claude Frollo em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/3#box-1/22/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-382.jpg>

Figura 43 – Arcediago em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/3#box-1/28/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-388.jpg>

Figura 44 – Claude Frollo em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/3#box-1/29/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-389.jpg>

Figura 45 – Concept Art, Kathy Zielinski (1996).

Ilustração do livro *The Art of The Hunchback of Notre Dame*

Figura 46 – Concept Art, Sue Nichols (1996).

Ilustração do livro *The Art of The Hunchback of Notre Dame*

Figura 47 – Desenho de Animação, Kathy Zielinski (1996).

Ilustração do livro *The Art of The Hunchback of Notre Dame*.

Figura 48 – Pennywise em *It* (2017).

<https://newinseixal.nit.pt/wp-content/uploads/2024/06/0d149b90e7394297301c90191ae775f0-754x394.jpg>

Figura 49 – Art em *Terrifier* (2016).

<https://deadline.com/wp-content/uploads/2024/05/TERRIFIER-3.jpeg?w=681&h=383&crop=1>

Figura 50 – Anthony Hopkins em *O Silêncio dos Inocentes* (1991).

https://observatoriodocinema.uol.com.br/wp-content/plugins/seox-image-magick/imagick_convert.php?width=904&height=508&format=.jpg&quality=91&image=/wp-content/uploads/2023/07/clarice-hannibal-lecter-1024x576.jpg

Figura 51 – John Wayne Gacy (1978).

https://ichef.bbci.co.uk/news/1024/cpsprodpb/13DEF/production/121219318_gettyimages-1012210826.jpg.webp

Figura 52 – Hi ho around the campfire, J.W. Gacy (s.d).

<https://image.invaluable.com/housePhotos/ripleyauctions/21/759321/H0071-L353967849.JPG>

Figura 53 – Jeffrey Dahmer (1991).

[https://www.thoughtco.com/thmb/3YcaBdmmA7Q18UiXlfoViXWb3dw=/1500x0/filter:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\):format\(webp\)/american-serial-killer-jeffrey-dahmer-544048382-5a8c524b3418c6003753900d.jpg](https://www.thoughtco.com/thmb/3YcaBdmmA7Q18UiXlfoViXWb3dw=/1500x0/filter:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc():format(webp)/american-serial-killer-jeffrey-dahmer-544048382-5a8c524b3418c6003753900d.jpg)

Figura 54 – Ted Bundy (1979).

<https://media.syracuse.com/news/photo/2011/08/9853890-large.jpg>

Figura 55 – Adolf Hitler (1935).

<https://www.hitler-archive.com/photo.php?p=lac66fvn>

Figura 56 e 57 – Esboços, Desenho da autora (2023).

Figura 58 – Hitler, Desenho da autora (2024).

Figura 59 – John Wayne Gacy, Desenho da autora (2024).

Figura 60 – Jeffrey Dahmer, Desenho da autora (2024).

Figura 61 – Ted Bundy, Desenho da autora (2024).

Figura 62 – Jack Nicholson, Desenho da autora (2024).

Figura 63 – Willem Dafoe, Desenho da autora (2024).

Figura 64 – Christoph Waltz, Desenho da autora (2024).

Figura 65 – Desenhos de Contorno, Desenho digital da autora (2024).

Figura 66 – Esboço *Mix 1*, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 67 – Esboço *Mix 2*, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 68 – Esboço *Mix 3*, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 69 – *Mix 1*, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 70 – *Mix 1*, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 71 – *Mix 1*, V3, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 72 – *Mix 1*, V4, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 73 – *Mix 2*, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 74 – *Mix 2*, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 75 – *Mix 3*, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 76 – *Mix 4*, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 77 – *Frollo 1*, Desenho digital original da autora (2023).

Figura 78 – Judge Claude Frollo, Composição digital, foto manipulação e pintura digital, Jirka Väätäinen (s.d).

<https://jirkavinse.com/img/disneyvillains/frollo.jpg>

Figura 79 – Claude Frollo em *O Corcunda de Notre Dame* (1996).

<https://animationscreencaps.com/the-hunchback-of-notre-dame-1996/page/32#box-1/121/hunchback-of-the-notre-dame-disneyscreencaps.com-5701.jpg>

Figura 80 – Esboço Frollo 1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 81 – Frollo Realista, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 82 – Frollo Realista, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 83 – Esboço *Mix* 1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 84 – Esboço *Mix* 2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 85 – Frollo *Mix* 1, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 86 – Frollo *Mix* 1, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 87 – Frollo *Mix* 2, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 88 – Frollo *Mix* 2, V2, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 89 – Esboço Final, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 90 – Vilão Final, V1, Desenho digital original da autora (2024).

Figura 91 – Vilão Final, V2, Desenho digital original da autora (2024).