

Representações da loucura e da vilania em Batman



Amaro Xavier Braga Jr.
Universidade Federal de Alagoas
Prof. Dr. Artur Perrusi
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO: O artigo, desenvolvido a partir de uma análise de conteúdo, discute a noção de loucura apresentada nos quadrinhos de Batman e sua associação com a de vilania. Retoma as discussões de Michel Foucault e Franco Basaglia acerca das mudanças sociais sobre a ideia de loucura, tanto na psiquiatria, quanto em outros campos. Questiona se tais percepções podem ser identificadas nas HQs. Mapeia a constituição imagética e o perfil dos personagens vilões nas HQs de Batman a partir da teoria do Estigma de Erving Goffman. Questiona os vínculos instituídos entre vilania, loucura e criminalidade, concluindo que, nestes quadrinhos, ocorre a reprodução de uma visão estereotipada de loucura, amplamente defendida no século 19, mas abandonada no fim do século 20.

PALAVRAS-CHAVE: Loucura; Batman; Vilania; Criminalidade; Asilo.

ABSTRACT: The article, developed from a content analysis, discusses the notion of madness presented in the comics of Batman and his association with the villainy. Returns to discussions of Michel Foucault and Franco Basaglia on the social changes over the idea of madness, both in psychiatry, as in other fields. Questions whether such perceptions can be identified in comics. Maps the constitution imagery and profile of the characters of Batman villains in comics from the theory of Stigma Erving Goffman. Questioning the established links between villainy, madness and crime, concluding that in these comics, is playing a stereotypical view of madness, widely held in 19th century but abandoned in the late 20th century.

KEYWORDS: Madness; Batman; Villainy; Crime; Asylum.

Introdução

O que é Loucura? Em um dicionário de psicanálise encontramos a seguinte definição: "Quer ela seja chamada de furor, mania, delírio, fúria, frenesi ou alienação, quer o insano seja designado por um termo popular (doído, pancada, degradingolado, maluco, biruta, tantã), a loucura sempre foi considerada como o outro da razão." (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 478). Assim a loucura é algo associado a outro estado. Este "outro" se concebe como um estado que contraria a normalidade, isto é, o padrão de

comportamento moral da média de um grupo.

Sabemos que permeiam a definição de loucura os aspectos nosológicos instituídos a partir de saberes biomédicos e psiquiátricos que relacionam a loucura a uma psicose; também que os conhecimentos etnológicos imprimem uma perspectiva que relativiza a loucura em decorrência das estruturas culturais; e, floresce nos últimos anos uma perspectiva que é antipsiquiátrica e fenomenológica que pretende enxergar a loucura pela ótica do próprio louco (ROUDINESCO; PLON, 1998).

Independente destes fatores, os indivíduos, em suas vivências sociais, estabelecem contatos com outros indivíduos e classificam seus status baseando-se nos aspectos aos quais tem conhecimento. Se forem antropológicos ou biomédicos dependerá de uma série de fatores: nível de instrução, circunvizinhanças, experiências de vida, etc. Nos dias atuais os meios de comunicação de massa se constituem não apenas como formas de entretenimento de fácil acesso e assimilação, mas também meios de (in)formação. Formação de opinião, de conhecer aspectos da realidade e instrução geral. Jornais, Revistas, Filmes, Programas de TV e Histórias em Quadrinhos são amplamente consumidos pela população e, com mais frequência que se deseja ou é esperado, e terminam sendo utilizados como formas de conhecimento e aprendizagem.

Dentre estes veículos e meios de comunicação, as Histórias em Quadrinhos (HQs), particularmente no Brasil, atuam

sobre um público infanto-juvenil que ainda não possui, em sua grande maioria, meios de seleção de fontes informativas e agem como grandes reprodutores de ideologias, saberes e representações colhidas nestes materiais de consumo. Nos quadrinhos a menção a loucura é muito constante e permeia grande parte das histórias e dos personagens.

Desta forma, surge uma questão: como a imagem das pessoas socialmente reconhecidas como "Loucas"¹ é retratada nas HQs? Até que ponto as HQs retratam imagens associadas às inovações sociais, temporalmente alocadas, atualizando o discurso sobre a loucura ou, contribuem para a reprodução do estigma da loucura e seus estereótipos?

O trabalho se constitui de uma análise de conteúdo a partir de um levantamento iconográfico e breve análise da literatura sobre a temática. Circunscrevemos a percepção deste cenário em um panorama do universo ficcional do personagem Batman, escolha esta, decorrente do elevado número de personagens e menções associadas à "loucura". Antes de adentrar aos tópicos da análise, precisamos de um breve mapeamento do universo do homem-morcego.

Loucura e seus elementos
constituintes: internamento e
biótipos

Uma das incursões mais satisfatórias que analisam a problemática da loucura (e suas implicações) decorre do trabalho de Michel Foucault. No seu "História da Loucura na Idade

¹ Ou, como se denomina atualmente, em "sofrimento psíquico".

Clássica" (1997) –fruto de sua tese de doutorado – Foucault desenvolve uma crítica inserindo a discussão da loucura fora do âmbito da biologia ou da medicina, ao enaltecer seus critérios sóciohistóricos. Cruza os limites entre a história e a filosofia, criticando os conceitos de progresso e linearidade (característico da visão tradicional de história) e fazendo surgir uma nova perspectiva não só sobre a gênese da loucura, mas sua percepção pela sociedade e seu posterior caráter autodeterminante nas representações. Ao analisar as implicações da loucura com o internamento e o confinamento, Foucault procura vincular o discurso sobre o cuidado com a prática da exclusão social. Ao estudar a relação entre as percepções e os sistemas de práticas, desenvolvendo assim uma concepção de materialidade (querendo identificar os mecanismos concretos do poder em relação à dominação e desvinculando-o das questões meramente econômicas) focando sua crítica nas próprias concepções de razão que determinam o sujeito e vinculando a razão como um instrumento do poder².

O que Foucault (1997) procura deixar claro é que as percepções sociais sobre a loucura estão relacionadas às práticas sociais (essencialmente às experiências com os indivíduos); e seu vínculo com uma dimensão material – e corporal – da loucura. Esta dimensão é imagética: se desenvolve uma imagem de quem é o louco (ou de como se manifesta a loucura). Partindo das

vestes, da situação do corpo e dos ambientes onde que denunciam o estado da loucura. São dispositivos de enquadramento e, portanto, de dominação. Foucault também esclarece que o sistema de dominação e os dispositivos de enquadramento são duas potências distintas, onde o primeiro pode continuar a existir mesmo quando o segundo se modifica.

Outro fator presente nos seus estudos é a análise da associação da loucura com o internamento³. Isto é, a ideia de que o louco precisa ser internado em um asilo. A visão de asilo que se propagou foi a de que

O asilo, este espaço cientificamente ordenado, como insistiam Pinel e Esquirol seria, portanto, o lugar ideal para o exercício do tratamento moral, da reeducação pedagógica, da vigilância e da disciplina. Tratado, o alienado perderia esta condição miserável e, somente então poderia ser considerado cidadão, homem livre, pleno de direitos e deveres (AMARANTE, 2009, p.2).

Esta visão asilar perdurou por muito tempo na sociedade e influenciou fortemente as representações nos quadrinhos. Os asilos de simples locais de descanso passaram por um amálgama com os hospitais, servindo aos dois propósitos. Nas histórias de Batman a loucura está constantemente associada à vilania (esclareceremos o tópico mais adiante). Os vilões de Batman constituem uma verdadeira galeria de psicóticos e psicopatas que claramente se

² É a partir desta situação que a definição da loucura não pode ser contida ou definida ou até ser absoluta em si mesma. O saber científico se estabelece como uma forma de dominação e de violência simbólica. No caso da loucura, isso se estabelece ao tentar estruturar uma definição universal e concebê-la como "doença mental".

³ Visão esta que só se inicia no século 17, tem seu auge no século 18, começa a ser discutido no século 19 e é abalado no século 20, com a reforma psiquiátrica.

vinculam a um quadro de perturbações não só sociais, mas, mentais e psiquiátricas. Este vínculo é tão explícito que o local onde a grande maioria dos vilões de Batman fica encarcerada se chama Asilo Arkham. Antes de ser um asilo, o local se chamava Hospital Arkham e, posteriormente, devido a uma crise familiar do dono do local, é transformado em Asilo.

Criminosos de Gotham considerados "loucos" ou "mentalmente incapazes", num tribunal de júri, são enviados para tratamento no "Williams Medical Center" antes de serem considerados perigosos o suficiente para o Asilo Arkham. Mas em todas as histórias, eles sempre o são. O centro médico nunca resolve o problema de seus pacientes. Já o Arkham termina sendo um tipo de manicômio judiciário para criminosos insanos exclusivo de Gotham City, a cidade de Batman. O que chama atenção é o caráter visual que se atribui a estes vilões. Todos, sem exceção, manifestam estigmas visuais que os identificam como antagonistas.

Em muitas das histórias, Batman é colocado como o agente principal de criação da patologia de seus arquiinimigos. Em seu delírio narcisista-delirante de livrar Gotham da corrupção e da vilania, é justamente, o que atrai à Gotham a vilania. Vilões-Loucos que procuram uma antítese que atribua sentido a suas vidas e seus propósitos. Seria este um exemplo de sociedade esquizoide?

Segundo Lombroso (apud MOTA, 2007, [s.p.]):

O homem criminoso estaria assinalado por uma particular insensibilidade, não só física

como psíquica, com profundo embotamento da receptividade dolorífica (analgesia) e do senso moral. Como anomalias fisiológicas, ainda, o mancinismo (uso preferente da mão esquerda) ou a ambidextria (uso indiferente das duas mãos), além da disvulnerabilidade, ou seja uma extraordinária resistência aos golpes e ferimentos graves ou mortais, de que os delinquentes típicos prontos e facilmente se restabeleceriam. Seriam ainda comuns, entre eles, certos distúrbios dos sentidos e o mau funcionamento dos reflexos vasomotores, acarretando a ausência de enrubescimento da face. Consequência do enfraquecimento da sensibilidade dolorífica no criminoso por herança seria a sua inclinação à tatuagem, acerca da qual Lombroso realizou detidos estudos. [...] Os estigmas psicológicos seriam a atrofia do senso moral, a imprevidência e a vaidade dos grandes criminosos. Assim, os desvios da contextura psíquica e sentimental explicariam no criminoso a ausência do temor da pena, do remorso e mesmo da emoção do homicida perante os despojos da vítima. Absorvidos pelas paixões inferiores, nenhuma relutância eles sentem perante a idéia dominante do crime.

Os desenhistas destas histórias parecem incorporar, sobremaneira, esta sintomática

visualização descritiva da vilania criminosa e associa-la à doença mental, criando assim vilões notórios. A tipologia psiquiátrica de Kretschmer, do biótipo humano, ganhou um espaço definidor no mundo dos quadrinhos. O leptossômico (magro, pequeno, fraco), o atlético (musculoso, ossos grandes) e o pícnico (gordo, atarracado) são constantemente utilizados na constituição física da vilania, justamente, exagerando e as associando às psicopatologias.

Criminalidade, vilania e loucura: homoestasis?

Há uma constante associação da loucura com a vilania. O louco é o vilão e vice-versa. Todas as vezes que os heróis sofreram com a loucura, tornaram-se vilões e causaram males à sociedade⁴. A loucura é vista como um estado de alteração da normalidade, esta, por sua vez, é tida como o sintagma daquilo que é bom, e, o patológico, daquilo que é mal. É assim que o herói vira vilão: por um acesso de loucura, um estado de surto ou uma perturbação mental. Da mesma forma, é quase corriqueiro associar a vilania à loucura. Megalomania, Esquizofrenia, Múltiplas Personalidades, Manias Depressivas ou Transtornos Obsessivos e Compulsivos emolduram as personalidades e os comportamentos de boa parte dos vilões. É quase um valor atribuído e indissociável. O próprio ato de "fazer o mal" ou comprometer a integridade da humanidade ou do próximo (inocente) é o fator determinante da vilania. Seria o louco o vilão ou o vilão, louco?

A gênese da vilania, seja nos quadrinhos, seja nos outros veículos de comunicação e até mesmo, no discurso do senso comum, faz referência a estados estigmatizados sofridos pelos agentes da vilania. Goffman (1998), em seu estudo clássico sobre o Estigma, resgata a natureza e origem do termo relativo às marcas corporais que ratificavam o status social dos indivíduos na Grécia, principalmente os negativos. Mostra como o estigma procura evidenciar uma anormalidade dos indivíduos, isto é, o comportamento ou a aparência padrão da comunidade onde se localiza o indivíduo. Estes vilões de quadrinhos são concebidos de tal forma que o status de vilania e loucura são identificados por "traços depreciativos" (Goffman, 1998), elementos facilmente visíveis que provocam ojeriza, asco ou simplesmente marcam imagneticamente o perigo que representa o indivíduo: a desfiguração do rosto de Duas-Caras, o olhar esbugalhado do Coringa, do Chapeleiro Louco; as deformidades físicas do Pinguim, do Cara-de-Barro, Morcego-Humano; entre outras. Enquanto que aqueles que não possuem traços depreciativos estão sujeitos aos "Traços Depreciáveis" como a cleptomania lasciva da Mulher-Gato, a perturbadora relação psicótica do Scarface com o Ventríloquo (chamado por ele de "Boneco") ou o Transtorno Obsessivo Compulsivo do Charada por enigmas. Assim, dos três estigmas identificados por Goffman (1998), os vilões de Batman apresentam dois: as abominações do corpo e a culpa de caráter individual⁵.

⁴ Exemplos em outros universos de personagens: o Lanterna Verde quando se torna Parallax; as múltiplas personalidades de Legião, filho do Professor Xavier; a múltipla personalidade de Aurora da Tropa Alfa; a depressão alcoólica do Homem de Ferro; o surto depressivo da Feiticeira Escarlate ao descobrir que seus filhos não existiam; entre tantos outros.

⁵ Ver quadro 1.

Apesar de o estigma ser atribuído aos vilões, em grande parte, estes não se sentem ou demonstram a vergonha característica do estigmatizado. E por isso mesmo são Vilões. Ser "normal" e aceito socialmente implicaria em reconhecerem seu status negativo e o rejeitarem, o que eles não o fazem. Ao contrário, os exibem com naturalidade e orgulho e é por isso que são loucos, e vilões. Vilão, louco, psicopata ou monstro, em todos os casos, seus status decorrem deste não reconhecimento, como percebido por Goffman (1998, p.09):

Parece também possível que um indivíduo não consiga viver de acordo com o que foi efetivamente exigido dele e, ainda assim, permanecer relativamente indiferente ao seu fracasso; isolado por sua alienação, protegido por crenças de identidade próprias, ele sente que é um ser humano completamente normal e que nós é que não somos suficientemente humanos. Ele carrega um estigma, mas não parece impressionado ou arrependido por fazê-lo.

Segundo Goffman (1998, p.08) estes estigmas são utilizados como "[...]uma ideologia para explicar a sua inferioridade e dar conta do perigo que ela representa, racionalizando algumas vezes uma animosidade baseada em outras diferenças, tais como as de classe social." Goffman (1998, p.10) reconhece ainda um estado interessante do indivíduo estigmatizado: "A presença próxima de normais provavelmente reforçará a revisão

entre auto-exigências e ego, mas na verdade o autoódio e a autodepreciação podem ocorrer quando somente ele e um espelho estão frente a frente..." . É visível que todos estes vilões tendem a criar grupos de capangas que se assemelham visualmente a ele próprio, estabelecendo assim uma microcomunidade onde ele é um "normal" entre outros iguais a eles. Os capangas de Coringa se vestem de palhaços, os de Charada com roupas semelhantes a dele, os do Rei Tut de egípcios e assim por diante.

O tratamento destes vilões-loucos sempre se direciona para a violência física. A "porrada" do heróis é o último recurso que retarda os efeitos negativos do louco. O louco, constatado enquanto tal, não é medicado. Ele é um vilão. Um perigo. Um dano. A civilidade, ou a concepção desta apresentada nestas histórias, revela-se com traço humanista não se pode mata-lo. Mas é preciso retirá-lo da sociedade, pois esta loucura mostra-se reticente a curabilidade. É uma doença com certo nível de contágio e, por conseguinte, perigosa para a sociedade. Seu internamento sem prazo é a única solução. Os psiquiatras que aparecem nas histórias são todos incompetentes. Nunca demonstram ter algum resultado satisfatório, quando não são cooptados pelos seus pacientes e se tornam tão loucos quanto eles⁶.

A definição estereotipada e fortemente estabelecida no senso comum de que a pessoa ao ser reconhecida socialmente como "louca" é perigosa, violenta, possui um comportamento marginal e passível de ocasionar riscos à vida

⁶ Como ocorre com a Psiquiatra Harleen Quinzel, que durante seu trabalho no Arkhan se apaixona pelo Coringa e, posteriormente, se torna Arlequina (Harley Quinn), tão lunática quanto seu ex-paciente.

das pessoas comuns é vividamente identificada nos quadrinhos através dos personagens vilões. Além de serem vistos como ocasionadores de transtornos sociais, sua liberdade traria um aumento de crimes e badernas na sociedade. Sabemos que após a reforma psiquiátrica o número de crimes cometidos por pessoas rotuladas como doentes mentais não superou e\ou ficou estatisticamente associado aos portadores de transtorno mental (BASAGLIA, 2005).

Entretanto, nas histórias em quadrinhos de Batman, não ocorre a substituição do termo "Doença Mental" pela de "Sofrimento Mental", como propõe Basaglia (2005). Nestas HQs ainda prevalece fortemente o primeiro termo. Quando algo acontece no Asilo Arkhan e os loucos ficam livres, o índice de criminalidade cresce e o protagonista tem um incansável trabalho para por ordem na cidade. O (re)estabelecimento da paz ocorre com o (re)encarceramento dos doentes mentais novamente no Asilo. O estado de "doença" também é constantemente retomado nas histórias, que se estruturam na cura ou recuperação de determinados "doentes" mentais. Isto é, a terapia medicamentosa ou o tratamento psicológico ao qual foram submetidos foi responsável pela cura e recuperação do "paciente". Duas-Caras, Coringa, Chapeleiro Louco, Rei Tut e o Pinguim, já tiveram histórias que envolveram uma "recuperação" e ressocialização. Inclusive, nas histórias em que esta recuperação aparece, os personagens estão trabalhando e exercendo atividades nos Asilos e

Manicômios ou já na sociedade nos primeiros momentos de sua soltura, corroborando a ideia de Bastide (1967) que a ressocialização do louco ocorre pelo trabalho e sua inclusão nestes postos. Mas em todas elas, a aparente recuperação era falsa, não passando de um ardil para colocar um plano ardiloso em prática e voltar a cometer crimes. Tais enredos passam a ideia que a loucura é uma doença incurável e que o único tratamento é a internação contínua e eterna do "doente".

O que estes quadrinhos fazem é reproduzir uma visão psiquiátrica no qual o indivíduo taxado como louco (estigmatizado socialmente como louco) é portador de uma doença crônica e, portanto, sem cura. É desta forma que os jargões psiquiátricos como "estável", "recaída" ou "melhora" indicam sempre uma situação passageira, possível de mudança.

Um dado interessante levantado por Foucault (1997) e mais explicitamente por Basaglia (2005), em seus estudos, é o impacto da classe social na mudança de status na própria situação de definição de quem seria este doente. As pessoas ricas tendem a não ser estigmatizadas como loucas ou doentes mentais, por isso se internam temporariamente em "clínicas de tratamento" e "spas". Já os pobres, são constantemente abandonados e facilmente diagnosticados como portadores de síndromes que necessitam de internamento compulsório (antigamente) e um tratamento mais explícito nos Asilos e Manicômios (estes antigamente, hoje, sem internamento, nos CRAS e CAPS).

Nos quadrinhos de Batman uma situação interessante se processa. Bruce Wayne é um homem rico, muito rico. Apesar de portador de um transtorno obsessivo (capturar criminosos), manifestar uma fantasia delirante (vestisse de morcego e fazer rondas noturnas) e sofrer de uma depressão maníaco-depressiva baseada em culpa (a constatação da lembrança da morte trágica de seus pais) que provocam severas limitações em sua vida: não constitui família, não tem relacionamento duradouros e vive em constante sofrimento, salvo quando manifesta socialmente seu status principal (Batman); em nenhum momento ele é taxado de louco ou visto como portador de uma (ou várias) doenças mentais. Ele é visto como um herói. Antissocial e recluso, mas um herói. Seus arqui-inimigos não têm o mesmo tratamento. Todos, salvo algumas exceções⁷, em princípio, são pobres⁸, tendo em vista suas constantes buscas por dinheiro e crimes ao patrimônio. De certa forma a diáde que antagoniza as classes e seu status e tratamento, proposta por Basaglia (2005), sobre o status do "louco", aqui se repete.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes personagens, seus enredos e suas trajetórias biográficas, duram mais de cinquenta anos. O herói segue sua trajetória em constante conflito com seus antagonistas. O perfil deles, conforme as máximas de criação de personagem são orientadas pela própria psicologia do herói (o herói cria seu vilão e em muitas das histórias enredos são claramente explicitados neste sentido. Acidentes, ações e

procedimentos diversos que são as forças motivadoras de sua existência). Por mais que o termo "loucura" apareça e nomeie estes personagens, não aparece nas histórias nenhum procedimento de humanização destes. Ao contrário, o conceito de Asilo é recorrente. A ideia do sofrimento psíquico como perigoso é continuamente retomado para explicar suas contingências e suas ações danosas, para si, para os seus e para a sociedade. E a internação é a única solução.

Qual a imagem que o leitor, jovem ou simplesmente - independente de sua faixa etária - desconhecedor do tratamento apropriado com as pessoas taxadas de "Loucas", desenvolve? Não é possível afirmar com segurança, sem a realização de testes de recepção, mas podemos inferir que tais imagens devem sofrer uma influência significativa de suas leituras e experiências devida - casos reais que ladeiam suas vivências e processos de interação social. Levando em conta que as leituras dos jovens não envolvem, necessariamente, relatórios psiquiátricos e estudos sociais sobre a situação do "Louco", mas, como forma de entretenimento, é bem recorrente o consumo destes quadrinhos de super-herói⁹.

Assim, é bem mais evidente e cabível, que haja um contato mais próximo do público com estes materiais e, seu consumo, os aproxima destas imagens. Elas, portanto, reproduzem um esquema estereotípico, baseado nas representações de um indivíduo deslocado, perigoso e incurável. Cujas convivências são impossíveis, pela sua visão de

⁷ Ra's Al Ghul é um deles.

⁸ Refiro-me ao conceito de Pobreza Relativa e não ao de Pobreza Absoluta, devido as suas constantes necessidades de aquisição de bens, principalmente moedas, em relação aos seus objetivos de vida e ações sociais. Em grande parte estes vilões são profissionais liberais que "enlouqueceram" e buscam constantemente dinheiro para financiar suas atividades criminosas.

⁹ Não devemos esquecer que o inventivo e conhecimento destes personagens, e adiante, o consumo \ leitura de suas revistas, sofrem influência do marketing midiático, das redes de franchising.

mundo e ações antissociais. Que o mais humano e, socialmente aceitável, é interná-los em locais que seja possível acompanhar seu sofrimento ao mesmo tempo em que evita seu retorno para a sociedade: os Asilos.

Os bandidos de Batman são, em sua maioria, loucos. Todos apresentam algum nível de transtorno de comportamento, facilmente associados aos desvios, que não são apenas de conduta, mas práticas não aceitas socialmente e desejos que são irracionais e incontrolláveis (Quadro 1).

Estes vilões, loucos, não têm família. Eles foram abandonados, mataram seus familiares ou, simplesmente, não há informações relacionadas a um grupo familiar. Há uma associação entre o acometimento do transtorno e a inexistência da estrutura familiar. Seria um exemplo do reforço da importância da família no tratamento do louco ou indicativo de que é impossível para o grupo familiar lidar com os distúrbios de seus familiares, abandonando-o ou se eximir de contatos prolongados, ou até, do perigo de morte destes familiares ao insistir no contato.

Muitas das histórias do universo do Batman continuam a reproduzir os mesmos papéis e formas de tratamento de maneira desatualizada e contribuindo para o fortalecimento de questões combatidas em relação à estereotipização da loucura. Questões amplamente discutidas como a Psiquiatria Reformada, a Antipsiquiatria ou a Etnopsiquiatria não aparecem nestas histórias. Um leigo poderia contestar a legitimidade disso ou

o nível de associação com a realidade ou seu papel atuante e atualizador das histórias em quadrinhos. Em vários outros momentos temos refletido e mostrado (BRAGA JR, 2005; 2011) como os quadrinhos procuram atualizar questões sociais, mais enfaticamente às relacionadas à política, as relações internacionais e questões de gênero e sexualidade. Ainda assim, a reprodução dos estereótipos quanto à loucura continuam ambientados no senso comum do século 19.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, Paulo. Reforma Psiquiátrica e Epistemologia. Cad. Bras. Saúde Mental, Vol 1, n.1, jan-abr. 2009 (CD-ROM)

BASAGLIA, Franco. As instituições de violência. In: Textos selecionados em saúde mental e reforma psiquiátrica. Rio de Janeiro: Garamond, 2005 .p. 91-149.

BASTIDE, Roger. Sociologia das doenças mentais. Companhia Editora Nacional, São Paulo, 1967.

BRAGA JR, Amaro X. Desvendando o Mangá Nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Maceió: EDUFAL, 2011.

BRAGA JR, Amaro X. Representações Sociais e Histórias em Quadrinhos: Questões de Identidade Cultural na Produção do Mangá Nacional. In: XII CISO - Encontro de Ciências Sociais Norte e Nordeste, 2005, Belém. Anais do XII CISO - Encontro de Ciências Sociais Norte e Nordeste, 2005.

CID-10. Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde. Décima Revisão, 2008. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cid10/v2008/cid10.htm>. Acesso em: 15 jul. 2012.

FOUCAULT, Michel. A História da Loucura na Idade Clássica. 1997. São Paulo, Perspectiva.

GOFFMAN, Erving. Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. São Paulo: Editora LTC, 1998

MOTA, Mauricio Jorge Pereira da. Aula 2 - O Crime Segundo Lombroso. Criminologiafla. 20 ago.

2007. Disponível em: <http://criminologiafla.wordpress.com/2007/08/20/aula-2-o-crime-segundo-lombroso-texto-complementar/>. Acesso em: 15 jun. 2012.

RIBAS, Sílvio. Dicionário do Morcego. São Paulo: Flama, 2005.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. Dicionário de psicanálise. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VILLAINS - BATMAN. Villains Wiki: villains, bad guys, comic books, anime. Disponível em: <http://batman.wikia.com/wiki/Category:Villains>. Acessado em: 15 jul. 2012. 🗨️

¹⁰ A listagem foi montada incluindo vilões presentes em todas as mídias: nos quadrinhos, TV e Cinema. Alguns vilões foram excluídos do quadro ou por sua limitada aparição no mundo de Batman ou por serem vilões secundários relacionados a outros personagens do mundo dos super-heróis ou das histórias dos grupos, como na Liga da Justiça ou ainda por ter uma origem na vilania, mas atuarem como heróis.

¹¹ Com este nome, surgiram quatro personagens diferentes que formaram a Quadra de Lama. Na descrição combinei as características dos quatro para facilitar o entendimento.

**QUADRO 1:
QUEM SÃO OS VILÕES E SEUS RESPECTIVOS TRANSTORNOS¹⁰**

Nome do Vilão	Perfil do Personagem	Transtorno Psiquiátrico	CID
Arlequina (Harley Quinn)	Psiquiatra que enlouquece após conhecer o Coringa e se torna uma criminosa.	Personalidade Histriônica Personalidade Ansiosa	F60.4 F60.6
Bane	Sua força e vigor são ampliados com o uso de um composto químico aplicado no seu cérebro (droga). Cada vez que injeta a droga tem sua força e compleição física aumentadas.	Transtorno de personalidade com instabilidade emocional Transtornos mentais e comportamentais devido ao uso de substância psicoativa	F60.3 F10-F19
Cara de Barro ¹¹ (Clayface)	Ator surta por estar sendo substituído na peça e mata todo o elenco, depois disso continua. Um material radioativo lhe possibilita assumir as propriedades do barro. Assassinar as pessoas alivia uma dor física que sofre.	<i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F06
Ceifador (Reaper)	Assassino vestido com máscara de caveira e foice	Personalidade dissocial - Sociopática	F60.2
Chapeleiro Louco (Mad Hatter)	Criminoso Obsessivo por Chapéus. Busca avidamente o capuz de Batman para sua coleção.	Esquizofrenia hebefrênica	F20.1
Charada (The Riddler)	Criminoso com obsessão por Enigmas, marcando seus crimes sempre com uma charada.	Jogo patológico Transtorno delirante persistente	F 6 3 . 0 F22.0
Coringa (Joker)	Criminoso piadista, maníaco e sádico. Sua pele é branca e o cabelo verde, resultado de um acidente químico.	Personalidade dissocial Distúrbio de personalidade do tipo instabilidade emocional	F60.2 F60.3
Crocodilo (Killer Croc)	Criminoso marcado com uma pele escamosa (Doença)	<i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F06
Duas-Caras (Two-Face)	Usa uma moeda para tomar decisões boas ou ruins, dependendo do lado que cair. Tem metade do rosto deformado.	Personalidade dissocial Transtorno afetivo bipolar, episódio atual misto Transtorno delirante <i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F60.2 F31.6 F22.0 F06
Espantalho (Scarecrow)	Psicólogo renegado que usa uma arma química que provoca surtos de pânico nas vítimas	Personalidade dissocial - Sociopática	F60.2
Hera Venenosa (Poison Ivy)	Com imunidade aos venenos, utiliza plantas venenosas no ecoterrorismo.	Distúrbio de Personalidade Dissocial Transtorno delirante persistente	F 6 0 . 2 F22.0
Homem- Calendário (Calendar Man)	Criminoso que planeja seus ataques em datas específicas e com significado simbólico. Maníaco por calendários.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Máscara Negra(Black Mask)	O comerciante fraudulento Roman Sionis é processado por vender maquiagem tóxica, após acidente com seu material, fica com uma máscara negra grudada no rosto e acredita que ela lhe confere poder, surgindo assim uma nova personalidade ainda mais criminosa.	Transtorno delirante persistente <i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F22.0 F06
Morcego-Humano (Man-Bat)	Biólogo surdo especializado em morcegos que se transforma literalmente em um homem-morcego depois de um acidente.	<i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F06
Mulher-Gato (Catwoman)	Criminosa cleptomânica e ex-prostituta que emprega gatos em seus crimes.	Cleptomania Fetichismo	F63.2 F65.0

Nome do Vilão	Perfil do Personagem	Transtorno Psiquiátrico	CID
Pinguim	Ornitólogo assassino e criminoso maníaco por pássaros e guarda-chuvas. Sofreu bullying quando jovem.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Professor Hugo Strange	Psicólogo Criminoso obsessivo pela identidade de Batman. Veste-se como ele.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Ra's Al Ghul	Chefe centenário de uma organização criminosa que se mantém jovem através de um banho químico.	Personalidade esquizóide	F60.1
Rei Tut	Historiador que após acidente acredita ser a reencarnação de um Faraó e inicia uma vida de crimes	Personalidade dissociada - antissocial Transtorno delirante persistente	F60.2 F22.0
Scarface	Boneco de madeira que é carregado pelo "Boneco" Ventríloquo.	Múltipla personalidade Personalidade Esquizóide	F60.1
Sr. Frio (Mr. Freeze)	Cientista criminoso condenado a sobreviver, após um acidente, em locais de baixa temperatura. Vive com o objetivo de resgatar sua mulher, congelada, da morte por um doença fatal.	Personalidade esquizoide Transtorno delirante persistente Personalidade dissociada <i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F601 F22.0 F60.2F06
Steeljacket	Bioengenheiro criminoso que alterou os seus genes, misturando DNA de pássaros para ganhar vôo. Isso deteriorou sua estrutura óssea, o que significava que ele só sobrevive se usar a armadura.	<i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F06
Vaga-lume (Firefly)	Especialista em pirotécnica que se torna um criminoso piromaniaco vestido de vaga-lume	Piromania	F63.1
Victor Zsasz	Serial Killer que grava no seu corpo cada uma das suas vítimas	Personalidade dissociada - sociopata	F60.2