

“SNOW CAI COMO A NEVE, SEMPRE POR CIMA DE TUDO”: UM ESTUDO SOBRE A CONSTRUÇÃO DO VILÃO EM A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES

Marina de Lima Coutinho da Silva¹
Orientador: Prof. Dr. Flaviano Maciel Vieira²

RESUMO: Este artigo tem como objetivo analisar a construção do vilão na obra *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, de Suzanne Collins, a partir da perspectiva da jornada do herói proposta por Joseph Campbell (2007) e Christopher Vogler (2015). Além disso, lançará mão dos conceitos dos arquétipos para Carl Jung (2000) e da *Sombra* para Vogler (2015). Focando especificamente no personagem Coriolanus Snow, o estudo busca compreender as etapas de sua transformação, desde sua juventude até sua ascensão ao poder, abordando as complexas motivações, dilemas e escolhas que o conduzem à construção de sua identidade como vilão. A pesquisa propõe que a jornada do vilão, como uma trajetória única e repleta de dilemas morais, segue um caminho paralelo ao do herói, mas com distinções importantes no que tange ao uso de manipulação, poder e controle. O artigo também examina a relação de Snow com outros personagens, como Lucy Gray, e como esses vínculos refletem suas ambições e sua eventual desumanização. Por fim, a análise contribui para a discussão sobre a necessidade de aprofundamento na compreensão da figura do vilão na literatura, propondo uma reflexão sobre como esses personagens são moldados e construídos dentro das narrativas contemporâneas. Ao lançar luz sobre esses aspectos, este estudo evidenciou que Coriolanus Snow percorre uma trajetória própria de transformação, cuja construção difere em vários aspectos das vividas pelos heróis. Portanto, a partir da análise do caminho percorrido até se tornar um vilão, foi possível perceber a importância da aprofundação dos estudos literários acerca da figura desse personagem na literatura contemporânea, ressaltando sua complexidade e relevância.

PALAVRAS-CHAVE: Vilão; Coriolanus Snow; Jornada do herói; A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes.

ABSTRACT: This article aims to analyze the construction of the villain in Suzanne Collins's *The Song of Birds and Snakes* from the perspective of the hero's journey proposed by Joseph Campbell (2007) and Christopher Vogler (2015). In addition, it will draw on the concepts of

¹ Licencianda em Letras-Português pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

² Docente no Departamento de Letras da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

archetypes for Carl Jung (2000) and the Shadow for Vogler (2015). Focusing specifically on the character Coriolanus Snow, the study seeks to understand the stages of his transformation, from his youth to his rise to power, addressing the complex motivations, dilemmas, and choices that lead him to construct his identity as a villain. The research proposes that the villain's journey, as a unique trajectory full of moral dilemmas, follows a path parallel to that of the hero, but with important distinctions regarding the use of manipulation, power, and control. The article also examines Snow's relationship with other characters, such as Lucy Gray, and how these bonds reflect his ambitions and eventual dehumanization. Finally, the analysis contributes to the discussion on the need to deepen the understanding of the figure of the villain in literature, proposing a reflection on how these characters are shaped and constructed within contemporary narratives. By shedding light on these aspects, this study has shown that Coriolanus Snow follows his own path of transformation, whose construction differs in several aspects from that experienced by heroes. Therefore, based on the analysis of the path he took to become a villain, it was possible to perceive the importance of deepening literary studies about this character in contemporary literature, highlighting his complexity and relevance.

KEYWORDS: Villain; Coriolanus Snow; Hero's Journey; The Ballad of Songbirds and Snakes.

1 INTRODUÇÃO

Joseph Campbell, mitologista e escritor norte-americano, foi o pioneiro em desenvolver o conceito de “Monomito”, expressão que ele utiliza para chamar sua teoria, mais conhecida como: “A Jornada do Herói”. Tal jornada foi estudada por Campbell ao longo de cinco anos de leitura das mais variadas narrativas mitológicas, as quais conduziram o autor a um padrão que parecia se repetir nos mais diversos gêneros e histórias. Introduzida em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2007), a teoria descreve um padrão arquetípico de narrativa que envolve uma série de etapas comuns pelas quais um herói passa durante sua jornada, mas que podem variar nos detalhes e contextos em outras histórias. Por outro lado, os teóricos literários, além do próprio herói, reconhecem a presença de outros arquétipos desempenhando funções específicas na construção da narrativa. Entre estes, Christopher Vogler (2015) apresenta o conceito da “Sombra”, arquétipo ao qual o vilão está associado.

Desde as primeiras narrativas de que se tem conhecimento, como as lendas, até os textos mais densos, robustos e mais recentes, como os romances, os vilões acrescentam

complexidade e contribuem para a estrutura das histórias. Logo, personagens como Rainha de Copas, Coringa, Lex Luthor, Hannibal Lecter, Coriolanus Snow são inerentes às obras a que pertencem, tão essenciais quanto os heróis. No entanto, os vilões sempre estiveram à sombra das jornadas dos heróis, não apenas na ficção, mas também na teoria literária. Para Vladimir Propp (2001), o antagonista desempenha o papel de criar situações de desconforto para o herói, impedindo seu progresso e construindo obstáculos que são essenciais para o desenvolvimento da narrativa. Esse confronto é essencial para que o protagonista cresça, avance em sua jornada e comece o processo de individuação, proposto por Carl Jung (1978). Percebe-se, então, que na teoria literária o vilão ainda é percebido apenas como aquele que questiona, desequilibra ou reflete o lado sombrio do herói para, no fim, ser sobrepujado.

Porém, neste trabalho, acreditamos que os vilões sejam mais complexos do que parecem. Por isso, pretendemos analisar a construção do vilão na narrativa e, assim, dar o primeiro passo em busca de etapas comuns à construção desses personagens. Para tanto, analisaremos a construção do vilão Coriolanus Snow, em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (2020), da autora Suzanne Collins, buscando entender como se dá a construção desse personagem na narrativa. Nesse contexto, utilizaremos a Jornada do herói como base para explorar perspectivas que levem a possível existência de uma Jornada do Vilão. Não somente isso, mas também, investigaremos como se dá a construção do personagem a partir do estudo do universo ficcional em que ele está inserido, procurando compreender os caminhos que o levou a se tornar o vilão. Além disso, refletiremos sobre a história de origem desse personagem, suas motivações e seu desenvolvimento ao longo da narrativa e como todos esses aspectos influenciam sua caracterização enquanto vilão. Por fim, a partir dessas análises levantaremos a possibilidade da existência de etapas comuns de construção do vilão, sendo passíveis de serem encontradas em outras narrativas

Tendo isso em vista, a escolha por voltar esta análise à figura do vilão surgiu da experiência enquanto licencianda de Letras - Português. Durante a graduação, pudemos entrar em contato com os estudos acerca da teoria literária voltados para as narrativas ficcionais, momento em que nos deparamos com os estudos acerca da personagem de ficção. Nesses estudos, percebemos que a figura do herói esteve (e está) em primeiro plano, a qual possui inúmeros estudos detalhados e até mesmo sua própria jornada. Mas, quando se trata do vilão, poucas são as teorias e análises disponíveis na teoria literária.

Dessa forma, a inquietação acerca da construção desse personagem surgiu da falta de pesquisas sobre a evolução do conceito de vilão e de sua trajetória ao longo da história. Isso porque, ainda que os vilões sejam personagens de suma importância na narrativa, a academia

não se preocupa em estudá-los a fundo. Percebemos a verdade dessa afirmação pela dificuldade em encontrar textos acadêmicos com tal temática, daí o interesse e a motivação para tratar do assunto neste trabalho. Este, portanto, permitirá aos leitores, teóricos e estudantes da teoria literária uma visão significativa sobre a construção do vilão na literatura, demonstrando que são personagens complexos com trajetórias que merecem ser exploradas. Ademais, a literatura foi o maior atrativo para ingressar no curso de Letras- Português. Os livros sempre estiveram presentes em minha caminhada desde muito jovem, e acredito que eles não só salvaram e mudaram minha vida como podem fazer o mesmo por outras pessoas. Por isso, a escolha por analisar obras literárias veio da vivência enquanto leitora, principalmente, de obras de ficção e da preferência pelos vilões.

Assim, é levando em consideração que cada vez mais os vilões estão presentes nas narrativas, muitas vezes como os próprios protagonistas, e tendo em vista que pouco se discute sobre o percurso que esse personagem percorre, podendo incluir transformações, desafios e um objetivo final, que surgem as seguintes perguntas norteadoras: 1) como na teoria da literatura se configura a personagem do vilão?; 2) a partir da análise da obra estudada, como se dá a trajetória do personagem analisado?; e 3) Há semelhanças entre as construções dos antagonistas nas narrativas?

2 A JORNADA DO HERÓI

Joseph Campbell, em sua obra *O Herói de Mil Faces* (2007), concebeu que, em certos níveis, as narrativas costumam se repetir em ciclos e são transmitidas ao longo do tempo. Apesar das diferenças, essas histórias se conectam em uma relação de padrões universais de comportamento, símbolos, ou imagens que residem no inconsciente coletivo da humanidade. Campbell (2007) nomeou esse fenômeno de Monomito, em que as narrativas se modificam apenas parcialmente em seu conteúdo, mas as formas são iguais e obedecem a um certo padrão. Dessa maneira, esse padrão na jornada de um herói “é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (Campbell, 2007, p. 36).

Para Campbell, o que define o herói é a busca. Esse seria um dos momentos mais importantes para a formação da ideia de herói, pois é onde se inicia o processo de individuação do sujeito e da busca pelo seu próprio lugar no mundo (Campbell, 2007). Então, o primeiro passo para a jornada é o incômodo com o *status quo*, o desconforto pela falta de

um propósito, um desafio, etapa intitulada pelo autor de *O chamado à aventura*. Após esse momento, ainda há outras dezesseis etapas que compõem a formação do herói, percurso que dá início à Jornada do Herói. Segundo Campbell (2007), entre essas etapas estão: O chamado da aventura; A recusa do chamado; O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar; O ventre da baleia; O caminho de provas; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A sintonia com o pai; A apoteose; A benção última; A recusa do retorno; A fuga mágica; O resgate com auxílio externo; A passagem pelo limiar do retorno; Senhor dos dois mundos; e Liberdade para viver.

Posteriormente, na obra *A Jornada do Escritor*, publicada em 2006, Christopher Vogler apresenta uma estrutura baseada no Monomito de Campbell. Ele focaliza principalmente a discussão dos arquétipos para relacioná-los à Jornada do Herói, apresentando 12 fases as quais o protagonista segue para se tornar um herói, diferentemente de Campbell que propõe 17, são elas: Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor; Travessia do Primeiro Limiar; Testes, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Secreta; Provação; Recompensa; Caminho de Volta; Ressurreição; e Retorno com o Elixir. Essas fases representam os estágios principais que um herói atravessa em sua jornada, cada uma contribuindo para o desenvolvimento do personagem e a evolução da narrativa.

A jornada do herói, portanto, é uma estrutura poderosa que tem sido aplicada em muitas histórias e narrativas ao longo da história. Tal estrutura é importante na medida em que se conecta profundamente com o público, pois espelha não apenas as experiências humanas universais, mas também a dinâmica intrínseca do crescimento e da mudança individual. Dessa maneira, a jornada continua a ser uma ferramenta valiosa para escritores, roteiristas, contadores de histórias, estudiosos e até para os próprios leitores.

No entanto, tanto Vogler quanto Campbell, além do próprio herói, reconhecem a presença de outros arquétipos desempenhando funções específicas na construção da narrativa. Mas, é Vogler (2015) quem nomeia esses outros arquétipos, que são: o Mentor, o Guardiã do Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra, o Aliado e o Pícaro. Primeiramente, segundo o autor, o arquétipo do Mentor cumpri diversas funções na narrativa. Ele representa a figura que orienta, ensina e/ou inspira o herói, geralmente surge em momentos de dúvidas ou incertezas para oferecer conselhos, ferramentas ou lições importantes que ajudarão o herói a seguir em frente. Logo, o mentor age como um guia, “[...] um personagem positivo que ajuda ou treina o herói.” (Vogler, 2015, p. 79). O Guardiã do Limiar, como o próprio nome releva, aparece para testar o herói em uma nova fase da jornada, representando os obstáculos iniciais

que desafiam a coragem, a vontade ou a preparação dele. Entretanto, nem sempre os guardiões são os principais vilões, podem ser apenas capangas do vilão, por exemplo, apenas cumprem o papel de fazer o herói provar que está pronto. O Arauto, por sua vez, é aquele que traz uma notícia ou chamado que muda tudo na vida do herói. Ele pode ser uma pessoa, um acontecimento ou até uma sensação interna que anuncia que algo está para mudar, para Vogler, “os Arautos têm importante função psicológica de anunciar a necessidade de mudança.” (Vogler, 2015, p. 98).

Segundo o autor, o Camaleão é o personagem que muda de comportamento conforme a situação (por isso o nome). Ele pode ser aliado, rival ou parecer neutro, mas sua característica principal é a instabilidade (Vogler, 2015). Nesse sentido, o camaleão deixa o herói alerta, pois nunca se sabe ao certo de que lado ele está, traz tensão à história e ajuda a revelar aspectos ocultos de outros personagens. Já a Sombra representa o lado mais obscuro da jornada, é o arquétipo que encarna o medo, a raiva, o ódio ou qualquer força que o herói precisa enfrentar e superar. No geral, esse arquétipo é projetado nos personagens que aparecem como o vilão da história e existe para colocar o herói à prova, desafiando seus limites e forçando-o a crescer. Em contrapartida, o Aliado é aquele companheiro que caminha ao lado do herói, oferece apoio, amizade, conselhos e ajuda nas missões mais difíceis. Esse personagem não está ali só para ajudar, ele também tem sua própria trajetória e, juntos, herói e aliado aprendem um com o outro. Por fim, o pícaro é o arquétipo que traz leveza, humor e até um toque de caos à jornada. Ele é irreverente, questionador e, às vezes, imprevisível. Pode ser um trapaceiro de bom coração ou alguém que desafia regras e autoridades, mas sempre com inteligência e carisma. Segundo Vogler, “o arquétipo do Pícaro incorpora as energias da travessura e do desejo de mudança. Todos os personagens que são essencialmente palhaços ou comparsas cômicos expressam esse arquétipo.” (Vogler, 2015, p. 125)

Neste momento, para esta pesquisa o conceito da Sombra é o mais importante, sendo o arquétipo ao qual o vilão está associado, desempenhando o papel de uma força oposta ao herói.

3 O ARQUÉTIPO PARA CARL JUNG

O herói geralmente recebe uma missão ou uma profecia divina que o impulsiona a embarcar em uma jornada rumo ao desconhecido, preparando-se para um confronto significativo com seu antagonista, o seu vilão (a Sombra). Contudo, para compreender

plenamente o arquétipo da Sombra é crucial contextualizar o conceito de arquétipo de acordo com as teorias desenvolvidas por Carl Jung.

Ao longo de seus estudos, Carl Gustav Jung empreendeu uma busca por um conjunto de características que descrevessem modelos psicológicos e comportamentais originários de um coletivo. Conforme explicado pelo psicólogo suíço, estamos lidando com tipos arcaicos, ou seja, padrões e imagens universais que existem desde os tempos antigos (Jung, 2000). Um exemplo desse fenômeno é a imagem do herói, que na antiguidade e na mitologia clássica representa um conjunto de características e traços psicológicos que perduram ao longo da história, transmitidos por meio de histórias, lendas e mitos. Esses arquétipos, segundo Jung, representam diferentes facetas da psique humana. Sob essa perspectiva, a psique se assemelha a um prisma, revelando-se em diversas cores, máscaras e ângulos diferentes (Jung, 2000).

Ao considerar uma sequência narrativa e sua capacidade de refletir a experiência humana, Joseph Campbell e Christopher Vogler incorporam os princípios da psicanálise de Carl Jung. Eles fazem isso devido à natureza metafórica inerente ao processo de individuação, o qual, segundo Jung,

[...] Significa tornar-se um ser único, na medida em que por 'individualidade' entenderemos nossa singularidade mais íntima, última e incomparável, significando também que nos tornamos o nosso próprio si-mesmo. Podemos, pois, traduzir 'individuação' como 'tornar-se si mesmo' (Verselbstung) ou 'o realizar-se do si mesmo' (Selbstwerwirklichung). (Jung, 1978, p. 49)

Assim, os arquétipos representariam estágios do processo de individuação “[...] ou seja, o gradual destaque da consciência individual a partir do inconsciente coletivo” (Meletínski, 2019, p. 19). Carl Jung, ao examinar os sonhos de seus pacientes, chegou à conclusão de que havia uma correspondência notável entre as imagens presentes nesses sonhos e as narrativas mitológicas. O autor acreditava que todos carregamos dentro de nós essas imagens arcaicas, como o herói, a mãe, o velho sábio, a sombra, entre outros. Elas não são figuras fixas, mas sim estruturas simbólicas que moldam como percebemos e reagimos ao mundo (Jung, 2000). Ou seja, os arquétipos são como personagens internos que influenciam nossos pensamentos, emoções e ações, que também ajudam a explicar por que histórias com certos tipos de personagens ressoam tão profundamente em diferentes culturas e épocas.

Desse modo, os arquétipos, que residem no inconsciente coletivo, encontram expressão tanto nas narrativas mitológicas quanto nos produtos culturais contemporâneos. A correspondência entre esses dois domínios, o interno e o externo, que se manifesta nas histórias mitológicas e se solidifica como uma experiência coletiva, também serve como

matéria-prima para a indústria cultural. Isso se reflete em livros, filmes, curtas-metragens, propagandas, músicas, videogames e outros produtos culturais. O mercado, por sua vez, reconhece a existência dessas máscaras coletivas e, ao definir um público-alvo específico, trabalha na criação de uma persona. Isso envolve associar o produto em questão aos valores e características desse público-alvo, de modo que esses indivíduos possam se identificar com determinados personagens ou situações dentro da narrativa.

Portanto, os arquétipos se manifestam como imagens e símbolos que permitem aos indivíduos se apropriarem do enunciado, da história ou do produto, de modo a se identificarem e estabelecerem uma conexão pessoal e emocional com o que estão consumindo. Por isso, em termos simbólicos, constantemente nos deparamos com influências que moldam nossas concepções de vilões e heróis, mocinhos e bandidos, bem e mal. Conseqüentemente, assistimos, absorvemos e recriamos várias jornadas narrativas, cada uma representando diferentes personas. Em vista disso, a obra de Jung explora o arquétipo como uma predisposição para assimilar os eventos da vida sob a forma de imagens que simbolizam experiências, vivências, pessoas e contextos universais (Jung, 2000).

4 A SOMBRA

Ao ler um livro, até mesmo ao assistir a um filme, o público costuma utilizar suas referências pessoais para interpretar a obra, estabelecendo, dessa forma, um sentimento coletivo em relação aos personagens (como ao herói, por exemplo). Esse sentimento não é explicitamente articulado, pois os personagens não são percebidos apenas como indivíduos dentro de uma obra isolada, mas como representações de imagens universais, é o momento em que ocorre a identificação entre leitor e personagem. Essa mesma identificação se aplica ao arquétipo do vilão, que não escapa a essa característica.

Christopher Vogler, aborda o vilão como sendo o arquétipo da *Sombra*, em seu livro *A jornada do escritor* (2015). Segundo o autor, o arquétipo conhecido como Sombra representa a energia que pertence ao lado obscuro de nossa psique, abarcando os aspectos não revelados, não realizados ou rejeitados (Vogler, 2015). Frequentemente, é nesse espaço que residem os monstros internos que suprimimos. Assim, as Sombras podem abranger todas aquelas facetas de nós mesmos que preferimos não reconhecer, incluindo segredos sombrios que evitamos encarar, mesmo internamente. As características que rejeitamos ou tentamos eliminar continuam a existir e agir no reino das Sombras, no âmbito do inconsciente. Além

do fato de que a Sombra também pode conter qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por diversos motivos (Vogler, 2015).

Sob essa perspectiva, segundo Massaud Moisés, o Antagonista é definido como

Antagonista — Grego antagonistês; anti, contra, agonistês, ator. Na tragédia grega designava o segundo ator, depois do e oposto ao protagonista. Introduzido por Ésquilo (525-456 a.C.), propiciou o desenvolvimento da parte dialogada e dramática das peças, em detrimento da participação do coro. Atualmente, considera-se antagonista a personagem com que se defronta o protagonista. De modo genérico, é sinônimo de “competidor”, “adversário”. V. Deuteragonista. (Massaud, 1992, p. 28)

Porém, o termo Vilão não aparece claramente designado, uma vez que o autor o associa aos termos *Vilancete* e *Vilancico*, sendo o primeiro associado a um poema lírico de origem popular galego-portuguesa; e o segundo designava um tipo de canção popular correspondente ao vilancete português (Massaud, 1992).

Já para Vogler, nas narrativas, “a face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas ou inimigos” (Vogler, 2015, p. 111). Os vilões e inimigos costumam se dedicar à morte, destruição ou a derrota do herói. Por outro lado, os antagonistas podem não ser tão hostis; podem ser aliados que compartilham o mesmo objetivo, mas discordam do herói quanto à abordagem para alcançá-lo. Vogler propõe que, quando antagonistas e heróis entram em conflito, assemelham-se a cavalos puxando uma carroça em direções opostas. Em contrapartida, os vilões e heróis em conflito são como trens que avançam diretamente um contra o outro, caminhando rumo a uma colisão inevitável (Vogler, 2006). É nesse momento que, quando um objeto imparável encontra uma barreira intransponível, criam-se vilões que competem lado a lado com os heróis pelo protagonismo da narrativa.

Quanto a função dramática, Vogler afirma que o papel desempenhado pela Sombra reside em confrontar o herói e apresentar a ele um oponente em sua batalha (Vogler, 2015). As Sombras desencadeiam conflitos e provocam o surgimento das melhores qualidades do herói, ao colocá-lo em situações que ameaçam sua existência. Por essa perspectiva, o vilão é construído em função do herói, pois serviriam para provocar as melhores qualidades dele. Ao afirmar que “uma história é boa quando o vilão é bom, pois um inimigo poderoso força o herói a crescer para enfrentar o desafio” (Vogler, 2015, p. 112), o autor reforça essa subordinação do vilão na narrativa, que é importante para a história, mas apenas na medida em que obriga o herói a se tornar mais forte. Vogler estabelece, ainda, que a energia desafiadora associada ao arquétipo da Sombra pode ser incorporada por um único

personagem e, também, pode ser uma máscara adotada em momentos distintos por qualquer outro (Vogler, 2015). Logo, até mesmo os protagonistas podem abrigar uma faceta sombria: quando o personagem principal se vê paralisado por dúvidas ou culpas, age de maneira autodestrutiva; demonstra tendências suicidas; deixa-se levar pelo sucesso; abusa do poder ou se torna egoísta em vez de se dispor a sacrifícios, ele está sendo dominado pela sua própria Sombra. Podemos perceber, então, a natureza complexa do arquétipo associado à figura do vilão, o qual não só existe em função do herói, como também pode ser qualquer personagem, inclusive o próprio herói. Desse modo, depreendemos que o arquétipo da Sombra pode ser bastante confuso e, não necessariamente, referir-se ao vilão ou aos inimigos. Nesse sentido, Vogler atenta para as figuras de vilões que não se consideram como tal, uma vez que

Do ponto de vista dele, o vilão é o herói de seu mito, e o herói do público é seu vilão. Um tipo perigoso de vilão é “o homem determinado”, a pessoa tão convencida de que sua causa é justa que nada o impedirá de alcançá-la. (Vogler, 2015, p. 114).

Como supracitado, o presente trabalho tem a intenção de traçar uma tentativa inicial dos primeiros passos da construção do vilão, termo que está sendo utilizado em contraponto à figura do herói. Assim como já foi dito, muitos autores exploram o tema do herói, mas poucas discussões abordam uma composição tangível sobre o personagem vilanesco. A abordagem de Vogler, em *A Jornada do Escritor*, não oferece uma solução concreta para a construção de um vilão. Na verdade, a formação de um vilão se torna improvável, pois ao longo da vida, todos nós enfrentamos desafios, superamos obstáculos, renascemos de situações difíceis e ser um vilão equivale a não se descobrir, não se resolver, não se encontrar. Isso implica não se integrar em círculos sociais, não participar de rituais de iniciação e, conseqüentemente, ser visto como um excluído social. No entanto, a realidade não é tão simples assim.

4 O VILÃO EM A CANTIGA DOS PÁSSAROS E DAS SERPENTES

Embora o foco principal geralmente recaia sobre o herói, a dinâmica da narrativa é mantida em equilíbrio pela força que se opõe a esse personagem. Na literatura e no cinema, a história dos heróis não teria a mesma importância sem a presença do vilão, já que a presença deste personagem enriquece o enredo e deixa as histórias mais envolventes. E, no séc. XXI, podemos perceber uma nova roupagem para os vilões que, independentemente de serem amados ou odiados, ilustram que possuem suas próprias jornadas, motivações e razões.

Publicado originalmente em 19 de maio de 2020, *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* marca o retorno da autora Suzanne Collins ao universo distópico da trilogia *Jogos Vorazes*, que foi um fenômeno editorial e cinematográfico na década anterior. Lançado nos Estados Unidos pela editora Scholastic, o livro chegou ao Brasil em tradução pela editora Rocco no mesmo ano. O livro tem a premissa de se passar 64 anos antes da trilogia principal e contar a trajetória de um dos maiores vilões da literatura jovem contemporânea, Coriolanus Snow. Todavia, ainda que seja um livro inteiramente dedicado a ele, a construção do personagem na história não faz com que os leitores criem empatia, mas sim revele um retrato fiel de quem ele era e quem se tornou. A ambientação dos livros da saga se dá em um futuro distópico na nação totalitarista Panem. Após uma rebelião começada nos distritos, que acabou em uma guerra vencida pela Capital, Panem foi dividida em 12 distritos, além da Capital (centro do poder político do país). Em resposta a guerra, como punição para os levantes orquestrados pelos distritos, a cada ano dois jovens de cada um deles são escolhidos para participarem dos Jogos Vorazes. Nesse sentido, os Jogos são uma competição anual criada pela Capital para manter o controle absoluto sobre os 12 distritos que, juntos, compõem e abastecem o país. O evento exige que cada distrito envie dois tributos (um menino e uma menina) para competir até a morte em uma arena controlada pela Capital, sendo que o vencedor recebe assistência financeira pelo resto da vida, um prêmio de recursos para seu distrito e, talvez o mais importante, a dispensa de todos os Jogos subsequentes.

A origem dos Jogos remonta ao período pós-guerra, após a devastação causada pelos Dias Sombrios, uma guerra civil entre a Capital e os distritos. Posteriormente, com a derrota dos distritos, a Capital instituiu os Jogos Vorazes como uma forma de punição e controle social, a fim de lembrar aos distritos a destruição do 13º distrito e reafirmar quem detinha o poder. A criação dos Jogos é uma forma brutal de dominação, funcionando como uma manifestação pública de violência que mantém os cidadãos dos distritos sob constante medo e submissão. Além disso, os Jogos, em dado momento, passam a servir como um espetáculo de entretenimento para a elite da Capital, que assiste à morte dos tributos como uma forma de diversão.

Todos os anos, os distritos realizam a "Colheita", um sorteio no qual um menino e uma menina são escolhidos para participar dos Jogos. Esse evento é um momento de grande tensão e trauma, pois qualquer pessoa de 12 a 18 anos pode ser sorteada, gerando um constante medo de que filhos ou familiares sejam selecionados. Uma vez sorteados, os tributos são levados para a Arena, um espaço isolado e controlado pela Capital, onde enfrentam não apenas outros tributos, mas também perigos artificiais, como mutantes,

animais e desastres naturais gerados por computadores. A arena é uma forma de submeter os tributos ao controle absoluto da Capital, que manipula todos os aspectos do ambiente para garantir um espetáculo emocionante e repleto de drama.

Suzanne Collins constrói em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* um universo distópico marcado pela desigualdade extrema, pelo autoritarismo e pela manipulação midiática. A narrativa se passa em Panem, uma nação fictícia localizada onde outrora existiram os Estados Unidos da América, dividida em uma capital opulenta (a Capital) e 13 distritos subordinados, embora o 13º tenha sido destruído à época da narrativa. Desse modo, cada distrito de Panem tem uma função econômica específica, subordinada aos interesses da Capital, o que aprofunda as desigualdades sociais.

A ambientação do livro ocorre 64 anos antes da trilogia original, durante o período de reconstrução da Capital e dos distritos após essa guerra. É uma época de instabilidade política, escassez de recursos e implementação de mecanismos totalitários. Um desses mecanismos é justamente os Jogos Vorazes, que estavam ainda em seus primeiros anos e não possuíam o caráter de espetáculo que acabam por assumir no futuro. Neste 10º Jogos, a brutalidade do evento ainda era crua, com pouco apelo midiático, mas já funcionava como instrumento de punição e intimidação, obrigando cada distrito a enviar um tributo para lutar até a morte em uma arena improvisada.

– Sr. Snow? Alguma ideia sobre o que devemos fazer com nossa guerra infinita? [...]
– Nós a controlamos – disse ele baixinho – Se não é possível encerrar a guerra, nós temos que controlá-la indefinidamente. Como fazemos agora. Com os pacificadores ocupando os distritos, com leis rigorosas e com lembretes de quem está no comando, como os Jogos Vorazes. Em qualquer cenário, é preferível estar em vantagem, ser o vitorioso e não o derrotado. (Collins, 2020, p. 182)

Como já mencionado, em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, a guerra entre os distritos e a Capital terminou há cerca de 10 anos, e o enredo traz, como figura principal, Coriolanus Snow (futuro presidente de Panem) em sua juventude. No livro, Snow tem grandes lembranças de como foi vivenciar a guerra ainda criança, assim, alternando passado e presente, o livro vai delineando a trajetória do personagem desde criança até os 18 anos. No decorrer da história, percebemos o renome da família Snow, considerada uma das mais poderosas da Capital, mas que perdeu tudo durante a guerra. Vivendo com a avó e a prima após as mortes do pai e da mãe, Coriolanus, seguindo os passos da avó, faz de tudo para manter as aparências e nunca demonstrar que agora a família tem dificuldades até para conseguir uma refeição. A antiga riqueza da família é praticamente inexistente, e a perda da

posição social de sua família é uma marca que Coriolanus não pode esquecer. Ele tem que lidar com o estigma da pobreza, a crueldade da fome e a pressão de restaurar o nome de sua família, o que o motiva a buscar formas de recuperar a posição perdida. Em resumo, o protagonista vive em uma realidade paradoxal: pertence a uma família aristocrática empobrecida, tentando manter as aparências de riqueza em meio à fome e à decadência.

Tomando como base a jornada do herói proposta por Christopher Vogler (2015), na primeira etapa do *Mundo comum*, é apresentada a vida normal do herói, antes de qualquer transformação ou evento extraordinário. Ele mostra sua rotina, as pessoas ao seu redor, o ambiente que ele habita, “o Mundo Comum é o contexto, a base e o histórico do herói.” (Vogler, 2015, p. 138). Desse modo, o *Mundo Comum* de Snow é sua atual realidade na Capital, marcada pela decadência e pela perda da posição social tão importante para sua família. Com a guerra e a morte de seu pai, a vida da família é desestruturada, morando com a avó e a prima, ele tenta manter as aparências diante da dificuldade financeira e luta para restaurar o poder, o prestígio e a fortuna da família. Logo, seu *Mundo Comum* é um universo de aparências, devastado pelos horrores da guerra, em que ele precisa mostrar aos outros que ainda pertence à elite.

Naquela época, a narrativa mostra que os Jogos eram bem diferentes, a ideia era tirar dois jovens à força de cada distrito, disfarçado de sorteio, para uma batalha de vida ou morte em uma arena na Capital. Antes de serem colocados na arena, totalmente destruída, os tributos eram exibidos em uma jaula no zoológico e os habitantes da Capital tinham medo deles, como se as pessoas dos Distritos fossem perigosas e selvagens. É nesse momento que entra a participação de Coriolanus Snow. Com a intenção de atrair mais audiência para os Jogos, e deixar clara a hegemonia política, a Capital escolheu jovens da Academia de treinamento da cidade para serem espécies de mentores dos tributos da 10ª edição, já que os anteriores não produziram o espetáculo almejado.

Para Snow, esse momento é uma oportunidade de se sobressair e ganhar uma bolsa para a faculdade, algo que poderia devolver o status ao sobrenome de sua família. Ele espera ser escolhido como o mentor dos jovens dos distritos mais próximos da Capital (2, 3 ou 4, considerados os melhores), mas acaba com a garota do Distrito 12, a jovem Lucy Gray Baird. Ela é uma jovem com uma personalidade carismática e um grande talento musical, especialmente no canto e na performance. Sua habilidade com a música torna-se um dos principais atrativos de sua personagem e também uma estratégia fundamental para Snow ao tentar garantir sua vitória nos Jogos. No entanto, o Distrito 12, onde Lucy Gray nasceu, é um dos mais pobres e negligenciados de Panem, localizado em uma região que tem como

principal meio de subsistência o carvão. Como consequência, seus habitantes vivem em condições precárias e são estigmatizados pela sociedade da Capital. Contudo, ao perceber que Lucy não é um simples tributo e que começa a chamar a atenção do público, Snow vê o potencial para conquistar o que deseja.

Nesse sentido, ao ser selecionado como mentor no 10º Jogos Vorazes, e diante da possibilidade de ascensão que o cargo poderia trazer, Snow recebe, então, o *Chamado à Aventura*, segundo estágio da Jornada do Herói, conforme Vogler. Este momento ocorre logo após a introdução do *Mundo Comum* e representa a incitação de algo extraordinário que tira o herói de sua vida cotidiana e o coloca em uma situação desconhecida e potencialmente desafiadora. *O Chamado*, portanto, “[...] pode invocar o herói com uma tentação.” (Vogler, 2015, p. 155), o que ocorre no caso de Snow, pois ele percebe que, se for bem-sucedido como mentor, poderia garantir uma bolsa de estudos para a Academia, que o colocaria de volta no caminho de uma vida confortável e com poder. A bolsa é a chave para a recuperação de seu status social e a chance de deixar para trás a pobreza da qual ele tem vergonha. Todavia, Snow percebe a tragédia que ele enfrenta: a tributo que ele receberá é Lucy Gray Baird, uma garota de um distrito empobrecido, e sua tarefa não será fácil. Mentorar um tributo de um distrito tão problemático parece ser, inicialmente, uma verdadeira desvantagem, pois ele sabe que, em geral, os tributos do Distrito 12 têm baixas chances de sobreviver. A ideia de que ele precisa transformar uma jovem quase sem esperança em uma vencedora dos Jogos representa um grande desafio. Esse momento é o verdadeiro *Chamado* de Snow, já que ele deve provar a si que é capaz de vencer desafios mesmo quando as circunstâncias parecem estar contra ele. Diante disso, é nesse momento que ele recebe o que Jonathan Nunes, em sua dissertação *A jornada do vilão* (2023), nomeia de *O Chamado à Curiosidade*. Essa etapa seria diferente do *Chamado à Aventura*, já que o Vilão não possuiria ressalvas ou medos que o impediria ou o deixaria em dúvida sobre iniciar o *Chamado*, pois ele seria movido pela curiosidade e pela ambição.

Em contraste à figura do herói, o vilão não *Recusa o Chamado*. Na Jornada do Herói, a terceira etapa é a *Recusa ao Chamado*, ou seja, é a resistência a abdicar dos prazeres físicos e de satisfação pessoal. Por outro lado, com os vilões, no *Chamado à Curiosidade*, isso não acontece. Coriolanus Snow não pensa duas vezes em usar a garota do distrito 12 para alcançar seu desejo principal. Ele não mede esforços para seguir com seus planos, motivado por um sentimento sombrio de desejo e poder, o qual soa mais alto do que os princípios que nos ensinam a não ultrapassar os limites, assim iniciando o que seria o primeiro passo do seu caminho para se tornar o vilão.

Logo no início da narrativa, somos apresentados à Dra. Volumnia Gaul, a Chefe dos Idealizadores dos Jogos e criadora da divisão experimental de armas da capital. Com a ideia de fazer os Jogos Vorazes virarem um espetáculo, a Dra. Gaul acaba atuando como uma supervisora dos mentores e passa a nutrir um favoritismo por Snow, agindo como uma espécie de Mentora. Porém, ao contrário do que se esperaria do mentor clássico, na quarta etapa da jornada do herói *o Encontro com o Mentor*, ela não só estimula a manipulação e a crueldade como principais virtudes para conquistar o poder, como também oferece uma visão de mundo em que o controle é a chave para ordem.

– Mas se animem – continuou a dra. Gaul com alegria. – Como a maioria das circunstâncias da vida, a guerra tem seus altos e baixos. E essa é sua próxima tarefa. Escrevam uma redação sobre tudo de atraente que há na guerra. Tudo o que vocês amaram nela. (Collins, 2020, p. 183)

Ou seja, em vez de despertar valores éticos, ela estimula a ambição desmedida, a busca pelo poder, pelo controle e pela ordem absoluta, é a antítese do mentor clássico que inspira crescimento moral, ela conduz Snow à lógica do totalitarismo.

[...] E foi assim que ele escreveu a redação, contando os prazeres da infância, mas, no fim, não ficou satisfeito. Ele pensou nas duas semanas anteriores, com o bombardeio na arena, a perda dos colegas, a fuga de Marcus e como tudo isso revivera o terror que tinha sentido quando a Capital estava sob cerco. O que importara na época, o que ainda importava, era viver sem aquele medo. Por isso, ele acrescentou um parágrafo com o grande alívio por ter vencido a guerra e a satisfação amarga de ver os inimigos da Capital, que o trataram de forma tão cruel, que cobraram um preço tão alto da família dele, serem colocados de joelhos. Limitados. Impotentes. Incapazes de fazer mais mal a ele. Ele amou a sensação desconhecida de segurança que a derrota deles gerou. A segurança que só podia vir com o poder. A capacidade de controlar as coisas. Sim, isso era o que ele mais amava. (Collins, 2020, p. 203)

No decorrer do livro, fica claro que Snow não é um indivíduo totalmente insensível, ele demonstra certa preocupação com o bem-estar de sua prima e avó, além de se preocupar com as condições precárias em que Lucy se encontra com os outros tributos. Entretanto, a maneira como ele lida com essas emoções vem aliada a uma sensação constante de injustiças, demonstrando que essas preocupações dizem respeito a sentimentos puramente egoístas. Criado sob a influência de um dos sobrenomes mais poderosos da Capital, Coriolanus Snow cresceu acreditando que tinha direitos assegurados naquela sociedade e isso o abalou profundamente quando se viu obrigado a provar seu próprio valor. Em um momento específico, ele expressa sua frustração com a pergunta: "Por que tudo tinha que ser uma batalha para mim?" (Collins, 2020, p. 324), reforçando o egocentrismo do personagem.

Como dito anteriormente, a possibilidade de retomar o poder do sobrenome da família e preservar o legado dos Snow vem com a garantia de uma bolsa de estudos ofertada pelo Governo para um dos mentores dos Jogos. Coriolanus percebe, então, que Lucy Gray pode ser sua salvação e, também, o meio para conseguir o que almeja. Tendo em vista que, comparando aos outros tributos, as chances de Lucy não eram favoráveis, Snow decide lançar mão de trapaças bem elaboradas para que ela possa, ao menos, estar entre os finalistas, além de poder transformar o evento em um espetáculo memorável e recuperar o prestígio e a reputação de sua família. Dessa maneira, o que parece ser uma enorme barreira para que ele consiga aquilo que deseja acaba sendo um mero empecilho, haja vista que um vilão nunca se submete às amarras sociais que o faz ter que seguir o que é considerado “correto” para a sociedade. Em suma, o vilão está trilhando sua própria jornada para se tornar soberano. Ele irá seguir por outro caminho, pegar um atalho e fará qualquer coisa a fim de obter aquilo que deseja de forma desmedida. Portanto, Snow assume totalmente seu papel de mentor e mergulha na dinâmica dos Jogos. Ele manipula o público, a produção e até Lucy Gray para obter vantagens. *A Travessia do primeiro limiar* acontece quando Coriolanus deixa de fingir que age por dever e começa a agir com frieza estratégica. A violência e o controle passam a ser ferramentas legítimas em sua trajetória. Isto é, ele não cruza o limiar como o herói altruísta, mas sim com uma travessia marcada pela construção de máscaras e táticas egoístas, com a única finalidade de conseguir a ascensão que tanto deseja.

Ao passo que a relação entre Snow e Lucy começa a se desenrolar, percebemos uma maior aproximação entre mentor e tributo, o que parece ser o início de uma aliança. Coriolanus começa a criar um laço com ela, um relacionamento, o que mais parece uma manipulação mútua com intenções veladas (a sobrevivência e o poder), do que uma relação afetuosa. Parece ser estranho um vilão estar demonstrando emoções que envolvem outra pessoa, ainda que conflituosas e baseadas em posse, ciúme e egoísmo. Para os leitores, pode parecer um momento de redenção do personagem, que fará qualquer coisa para manter sua amada viva na arena (na qual ajudou a colocá-la), até mesmo arriscar seu prêmio contrabandeando um estoque de veneno para que ela possa usar contra os outros tributos durante os Jogos.

Porém, ao afirmar que o arquétipo da *Sombra* se assemelha ao papel do vilão, também estamos reconhecendo uma tendência coletiva de atribuir a esse personagem toda a imoralidade que o herói rejeita. Isso leva a considerar o vilão como um ser desprezível que se alimenta do que é considerado incivilizado, incorpora o profano e reside na escuridão. No entanto, uma associação superficial entre o vilão e a Sombra não é suficiente. O vilão não se

limita a ser apenas uma figura maligna. Segundo Vogler, “as Sombras podem também ser humanizadas, tornando-se vulneráveis.” (2015, p. 114), ou seja, a *Sombra* não é inerentemente boa nem má, pode abrigar características positivas que precisam ser reconhecidas e assimiladas. Logo, não há como definirmos um vilão como a encarnação de todo o mal o tempo todo, e a isso se dá a nova onda de vilões que não são inteiramente maus; que podem apresentar objetivos compreensíveis; que, em dado momento, pode até provocar certo reconhecimento ou empatia no público. É importante ressaltar, entretanto, que a intenção aqui não é buscar uma justificativa plausível para um vilão ter se “tornado” vilão, mas trazer uma discussão da possibilidade de humanização de um personagem que, assim como qualquer um de nós, pode flertar com a escuridão, mas que acaba escolhendo como propósito de sua jornada continuar nas sombras.

Ao se criar histórias, é importante que a maioria dos personagens Sombra não pensem em si mesmos como vilões ou inimigos. Do ponto de vista dele, o vilão é o herói de seu mito, e o herói do público é seu vilão. Um tipo perigoso de vilão é “o homem determinado”, a pessoa tão convencida de que sua causa é justa que nada o impedirá de alcançá-la. Cuidado com o homem que acredita que os fins justificam os meios. A crença sincera de Hitler de que era correto, até mesmo heroico, permitiu que ele comandasse as atrocidades mais abomináveis para alcançar seus objetivos. (Vogler, 2015, p. 114)

Desse modo, ainda que demonstre certo apego emocional com Lucy, os sentimentos que Snow nutre por ela reside na ideia de que as pessoas só existem para lhe servir e aos seus desejos: Lucy Gray é a garota dele, o tributo dele, sua posse, por quem sente ciúmes, sentimentos bastante humanos e que muitos leitores podem até se identificar. Portanto, a maior contradição é que, em sua cruzada para proteger Lucy, Snow passa por uma profunda transformação. Contudo, essa mudança não o leva à empatia, pelo contrário, cada desafio que enfrenta parece apenas o endurecer, solidificando sua convicção de que o controle absoluto é a única forma de garantir a ordem e a segurança. Sendo assim, a curiosidade conduz à ambição, que é o anseio por possuir: seja um objeto mágico, outra pessoa, riquezas ou conhecimento oculto. O herói avança na jornada acumulando poder, recebendo novas ferramentas, atraindo aliados, expandindo seus horizontes, mas permanece fiel ao caminho que a sociedade orienta. Já o vilão, enquanto adquire gradualmente conhecimento e poder, começa a vislumbrar outras possibilidades, caminhos alternativos para conseguir a satisfação pessoal e atalhos para alcançar seu pleno potencial, seja quais forem as consequências. Diferente do herói, a figura vilanesca, em sua trajetória, curva-se cada vez mais em direção às sombras, à escuridão, porque, no fim, o que importa é conquistar o que deseja.

Na sexta etapa da jornada proposta por Vogler, *Testes, Inimigos e Aliados*, Snow enfrenta uma série de obstáculos enquanto tenta garantir a vitória de Lucy Gray nos Jogos Vorazes. Ele se vê em meio a conflitos com outros mentores, alguns dos quais o desprezam por seu novo status empobrecido, e outros que buscam sabotar seus esforços para destacar Lucy e, assim, atrair patrocinadores. Paralelamente à sua crucial aliança com Lucy, mencionada anteriormente, Snow desenvolve uma amizade inesperada com um colega de turma: Sejanus Plinth. Vindo de uma família rica do Distrito 2, Sejanus representa um contraponto marcante para Snow. Criado nos distritos, ele possui um aguçado senso de justiça e uma visão crítica do sistema opressor da Capital e dos próprios Jogos. Ele se indigna com a disparidade entre os distritos e defende a dignidade dos tributos. Em resumo, Sejanus representa tudo o que Snow não é: ele é idealista, acredita na liberdade e na igualdade e tenta humanizar os tributos, enquanto Snow vê os Jogos como uma oportunidade de ascensão e prestígio. Essa amizade oferece a Snow uma oportunidade de refletir sobre as alternativas ao seu destino, mas, ao final, ele escolhe a lealdade ao poder em detrimento da amizade e da moralidade. Além disso, essa dinâmica entre eles também é um reflexo da luta interna de Snow: o conflito entre sua ambição e o desejo de manter a fachada de moralidade, que vai se desvanecendo à medida que ele passa a enxergar seus amigos como meios para alcançar seus objetivos e se afasta de qualquer idealismo. Sendo assim, os desafios enfrentados por Coriolanus não o levam à empatia, em vez disso, fortalecem sua convicção na manipulação e na urgência de obter poder absoluto. Seus aliados, por sua vez, são meramente ferramentas descartáveis, sempre subordinados à sua ambição implacável.

Com o início da competição, os Jogos se desenrolam com extrema violência e complexidade, enquanto os tributos encaram uma série de desafios mortais dentro da arena. No decorrer dos Jogos, deparamo-nos com uma arena que apresenta várias armadilhas e obstáculos, como criaturas mutantes e condições ambientais desafiadoras. Levando em conta que, dos 24 tributos sorteados, restaram 14 para disputarem por suas vidas, Lucy se mostra uma das participantes mais vulneráveis em termos físicos, mas começa a se destacar por suas habilidades, sua resistência e astúcia para se manter viva. Ela utiliza sua habilidade de adaptação e improvisação, aliada à sua natureza carismática, para estabelecer alianças e sobreviver aos ataques, além de contar com as maquinacões de seu mentor do lado de fora. Ao final, a vitória de Lucy não depende apenas de sua força física, mas também da maneira como ela consegue se moldar à brutalidade do sistema dos Jogos, superando obstáculos externos e manipulando as circunstâncias a seu favor. Ela se mantém viva ao fazer escolhas

estratégicas, seja utilizando o ambiente ao seu redor ou se aliando temporariamente a outros tributos, até alcançar o último estágio da competição, momento em que se torna a vencedora.

Contudo, os esforços de Coriolanus parecem ter sido em vão quando Lucy vence os Jogos Vorazes, mas os idealizadores dos Jogos descobrem as farsas e a ajuda extra que o mentor forneceu para ela. Como consequência de ter sido pego trapaceando, Snow é exilado para o distrito 12 como o mais novo pacificador do distrito, que são soldados mandados pela Capital para manter a ordem nos distritos. Nesse momento, observamos Coriolanus em uma situação completamente diferente, na qual ele experimenta uma sensação de que tudo o que conhecia em sua vida anterior chegou ao fim. Ele se vê aprisionado em uma rotina monótona, desprovida de perspectivas promissoras para o futuro. Entretanto, aos poucos a vida como pacificador parece mostrar suas vantagens: o dinheiro que ganha é em parte revertido para sua avó e prima; Sejanus, seu antigo amigo da capital, chega para lhe fazer companhia; e ele acaba descobrindo que seu amor, Lucy Gray, não fora morta devido às trapaças e estava de volta ao distrito 12 como vitoriosa dos Jogos.

Nesse sentido, a etapa da *Aproximação da Caverna Secreta* na Jornada do Herói representa um período de preparação e introspecção intensas. Conforme Vogler,

Os heróis, após terem se adaptado ao Mundo Especial, agora prosseguem para buscar seu âmagô. Passam para uma região entre a fronteira e o centro da Jornada do Herói. No caminho, encontram outra zona misteriosa com Guardiões do Limiar, ordens do dia e provas próprias. Essa é a fase da *Aproximação da Caverna Secreta*, onde logo encontrarão a surpresa e o terror supremos. É hora de fazer as preparações finais para a provação principal da aventura. (Vogler, 2015, p. 203).

Em outras palavras, o herói começa a sentir a aproximação de um grande desafio, um ponto crucial na narrativa que demandará a aplicação de todo o seu aprendizado. Essa proximidade transcende o aspecto físico, podendo ser também emocional e psicológica (Vogler, 2015). A pressão do que está por vir geralmente gera apreensão ou até mesmo medo. Esse momento de hesitação é fundamental, pois sinaliza que o herói está prestes a encarar algo de grande magnitude, algo que testará seus limites de forma profunda. Internamente, o herói inicia uma preparação para o que está por vir. Ele começa a identificar fraquezas em si mesmo que precisam ser superadas ou pontos de sua jornada que ainda não foram totalmente compreendidos. É nesse momento que ele se torna mais consciente das mudanças necessárias para avançar. Dessa forma, *a Caverna Secreta* simboliza um espaço (físico ou metafórico) onde o herói terá que encarar seus maiores medos ou desafios, sejam eles físicos, emocionais ou psicológicos. Este estágio da jornada é uma transição crucial: ele equipa o herói para a

ação final, um ponto de virada em que ele será forçado a confrontar suas próprias limitações, superar seus temores e empregar todo o seu aprendizado para vencer o maior desafio de sua vida (Vogler, 2015).

Dessa maneira, após ser punido por infringir regras e ser enviado como soldado ao Distrito 12, Snow adentra um ambiente estranho e hostil, confrontando a dura realidade dos distritos. Esse é um ponto crucial em sua jornada, pois o força a encarar diretamente as condições de vida dos tributos, algo até então distante de sua realidade privilegiada na Capital. Enquanto se envolve com Lucy Gray, ele vive um romance que, apesar de intenso, jamais o leva a vê-la como igual. Para ele, uma simples tributo do Distrito 12 é apenas mais uma peça em seu jogo para alcançar objetivos pessoais. Essa relação, embora marcada por uma atração genuína, não resulta em um entendimento profundo ou transformador da realidade alheia. Esse momento de *Aproximação da Caverna Secreta* não gera uma transformação genuína em Snow. Embora ele se veja em uma posição de maior vulnerabilidade, suas convicções e ambições permanecem inalteradas. Ele continua calculista e paranoico, tentando controlar tudo ao seu redor, sem jamais se permitir mudar. Sua experiência no Distrito 12 e o contato com a vida dos tributos não o humanizam, pelo contrário, apenas reforça sua crença de que o poder é o único caminho para garantir sua sobrevivência e ascensão. No livro, *a Caverna Secreta* de Snow se manifesta quando ele começa a perceber a verdadeira natureza dos Jogos Vorazes e seu papel neles. Sua viagem ao Distrito 12 parece servir como uma metáfora para essa etapa, obrigando-o a confrontar suas próprias crenças e motivações. É aqui que ele começa a discernir a complexidade do sistema em que está inserido e as escolhas difíceis que precisará fazer. Ele se vê dividido entre suas ambições de poder e uma crescente, porém limitada, compreensão das dificuldades dos tributos, especialmente de Lucy, a quem ele vê meramente como uma ferramenta para seus objetivos. Este momento é crucial para a jornada de Snow, pois o aproxima de uma transformação, ainda que de natureza distorcida. Ao contrário do herói, ele não é alterado para melhor, mas se torna ainda mais consciente de seu envolvimento com o sistema opressor. O que antes era uma busca por prestígio e poder transforma-se em uma necessidade obsessiva de controle, e a complexidade moral dos Jogos começa a moldar suas escolhas futuras. Snow se prepara para abraçar completamente o papel de vilão, comprometendo-se com um sistema que, a partir desse ponto, será a base de sua trajetória de ascensão.

Os últimos momentos de sua jornada parecem se desenrolar abruptamente. Com o passar dos dias, Snow se adapta cada vez mais a sua nova realidade no distrito 12, a sua relação com Sejanus e a sua interação romântica com Lucy. No entanto, as coisas começam a

dar errado quando Snow descobre um plano desenvolvido por Sejanus a fim de ajudar os rebeldes do distrito a fugirem da represália da Capital. Nesse momento, Snow parece dividido entre ajudar seu amigo e ser um traidor de sua pátria ou servir ao regime que ele tanto defende.

Era agora então. A confissão. Os pedidos de Coriolanus por sanidade e cautela tinham sido pesados e considerados insuficientes. A paixão inadequada tinha vencido. Agora era a hora de cada peça ser explicada. O dinheiro. As armas. O mapa da base. O momento em que o plano de traição rebelde seria revelado. Quando Coriolanus ouvisse, ele passaria a ser como um rebelde. Um traidor da Capital. Ele devia entrar em pânico ou correr, ou pelo menos tentar fazer Sejanus calar a boca. Mas não fez nenhuma dessas coisas. (Collins, 2020, p. 494)

Assim, a *Provação* de Snow ocorre nesse momento decisivo, em que ele é confrontado pela decisão de delatar ou não o seu único aliado e tem a oportunidade de tomar uma decisão moral que o transformará no herói ou no vilão. Todavia, em seu dever de servir à Capital, Snow acaba denunciando o plano do amigo, que é morto enforcado por outros pacificadores a mando do Governo. Tal ação revela quem ele se tornará: alguém que escolhe a lealdade à nação e a sua própria ascensão sobre qualquer valor de amizade ou moralidade. A execução de Sejanus reafirma a transformação de Coriolanus em um ser calculista e sem escrúpulos. A escolha de delatar aquele, em vez de lutar ao seu lado, simboliza a total desumanização de Snow e sua completa entrega ao sistema que agora serve. Este é um ponto de virada crucial em sua jornada: um caminho que o leva a se tornar um manipulador implacável, pronto para usar qualquer meio para alcançar o poder. Snow se afasta da humanidade ao escolher a traição como forma de autopreservação, um passo definitivo na construção do vilão que ele se tornará.

Com a morte de Sejanus, e o assassinato de outros dois cidadãos do distrito, Lucy Gray passa a ser investigada pelos pacificadores como possível assassina. Temendo ser presa ou assassinada, ela decide fugir para o norte, seguindo o caminho de outros rebeldes. Ao perceber que também corria risco de ser descoberto, uma vez que era ele o verdadeiro assassino, Snow decide fugir com Lucy. Porém, durante a fuga as coisas começam a dar errado no momento em que Snow deixa escapar que matou três pessoas, e não duas como pensava Lucy.

- Seria bom, na minha vida nova, não ter que matar mais ninguém – disse ela
- Estou com você nisso. Três parece bom por uma vida. E mais do que suficiente para um verão. [...]
- Quem é a terceira?

[...] Coriolanus mordeu a ponta da farpa para puxá-la com os dentes ganhando um momento. Quem mesmo? A resposta era Sejanus, mas ele não podia admitir isso.
[...] – Vamos ver. – Ela examinou a farpa. – Então, o Bobbin, a Mayfair... quem é a teceira?
[...] – Eu mesmo. Matei meu antigo eu para poder te acompanhar. (Collins, 2020, p. 545)

A partir desse momento, percebemos uma tensão entre os dois personagens. Depois da estranha conversa, eles avistam uma cabana em que podem parar para descansar. Ao ser deixado sozinho por Lucy, que se afastou com a desculpa de ir buscar suprimentos na mata, Snow encontra as armas que havia escondido e começa a refletir sobre sua decisão de fugir. Isso porque, como as armas não foram encontradas, ele poderia se livrar delas e voltar à Capital, a única pessoa que saberia de seus crimes seria Lucy Gray. Contudo, percebendo a demora dela, Snow começa a se dar conta de que algo estava errado. Coriolanus deduz que ela percebeu sua mudança de planos, talvez até tenha compreendido sua traição a Sejanus, e, então, sai a sua procura, mas não a encontra em lugar algum. Em um acesso de paranoia e fúria, Coriolanus atira cegamente na mata até a munição acabar. Sem saber se a matou ou não, ele volta para casa, joga as armas no lago e retorna à base dos pacificadores. Lucy Gray nunca mais é vista. Seu destino permanece um mistério para os leitores, assim como se ela realmente descobriu as traições do antigo mentor. Snow acredita que ela pode ter morrido ou fugido, mas nunca mais menciona seu nome, apagando-a de sua história, da mesma forma que a Capital apagaria os registros dos Jogos daquele ano.

Com a narrativa se aproximando do fim, as etapas finais da jornada se misturam e tudo acaba ocorrendo ao mesmo tempo. *A Recompensa e o Caminho de Volta* acontecem no momento que Snow retorna à base militar e é surpreendido com uma notícia que altera todo seu destino: ele passou na prova para a escola de oficiais e será transferido para o Distrito 2. Entretanto, antes mesmo de partir, ele é inesperadamente redirecionado de volta à Capital. Lá, descobre que a Doutora Gaul recebeu o gaio tagarela com uma gravação que ele havia feito da traição de Sejanus, gravação esta que o próprio Snow enviou. Mas, em vez de puni-lo, a Dra. Gaul o recompensa por sua “lealdade” e o aceita como seu protegido. Por fim, nos é revelado que toda a sua missão como Pacificador foi, na verdade, parte de um plano arquitetado pela chefe de idealizadores dos jogos, a fim de que visse, entendesse e sentisse como eram os distritos e como as pessoas precisam ser controladas, antes de trazê-lo de volta à Capital para ser sua tutora enquanto ele prossegue com seus estudos na Universidade. Snow é então dispensado com honras do exército e matriculado na Universidade da Capital, sob a tutela direta de Gaul, passando a estagiar como Idealizador dos Jogos Vorazes. Ele se torna

herdeiro da família Plinth que, devastada com a morte do filho, adota Snow como figura substituta, sem saber que a morte do filho se dera por causa dele. Dessa maneira, *o Caminho de Volta* à Capital não se alinha ao "retorno ao lar transformado" clássico da Jornada do Herói. Pelo contrário, marca o regresso de um sobrevivente que trocou a transformação pelo cinismo, e a verdade pelo poder. Ele não retorna com uma nova perspectiva sobre si ou sobre o mundo, mas sim com ressentimento, uma ambição revigorada e a certeza de que a manipulação e a violência são os únicos meios eficazes de controle. Esse retorno à Capital representa, de fato, a consolidação de sua vilania: é o momento em que Snow transcende a mera sobrevivência de um passado privilegiado para se tornar um arquiteto ativo da nova ordem pós-guerra. Onde antes havia fragilidade, dúvida ou até amor, agora existe um projeto bem definido. A crueldade se converte em um método, e a lealdade à Capital vira sua principal moeda de troca. Ele não se reconcilia com o passado, mas o queima, apaga Lucy Gray da memória coletiva, transforma a dor em ambição e escolhe o controle como destino. Seu retorno é a consolidação da construção de um tirano. Em síntese, as Recompensas da jornada serviram não para transformá-lo, mas sim para concretizar sua visão distorcida.

– Você pensou nos Jogos Vorazes? – perguntou ela. – No dia que nos conhecemos, Casca perguntou a você qual era o propósito deles, e você deu a resposta padrão. Punir os distritos. Você mudaria isso agora?
[...] – Eu elaboraria mais a resposta. Não são só para punir os distritos, são parte da guerra eterna. Cada edição uma batalha própria. Uma que podemos segurar na palma da mão em vez de travar uma guerra real que poderia sair do nosso controle. (Collins, 2020, p. 561)

A partir daí, sua ascensão política se acelera, é o momento de *Ressurreição*. Porém, em vez de uma jornada de redenção ou crescimento, a experiência de Snow resulta em uma resolução profunda e imutável de quem ele escolhe ser. Ele emerge não como um herói redimido, mas como um governante autoritário, alguém que se dedica a preservar a ordem através da força, do controle e da punição. A verdadeira transformação de Snow não reside no amadurecimento de sua moralidade, mas na aceitação de que o poder absoluto e a opressão são os únicos meios legítimos de garantir a estabilidade. A ideia de controle sobre os distritos, inicialmente pensada como uma necessidade pragmática para assegurar a paz, solidifica-se em sua mente como a única forma de governar. Ele passa a enxergar os Jogos Vorazes não como um evento impessoal e brutal, mas como um instrumento legítimo de Governo e uma ferramenta de ensino, uma maneira de moldar e controlar a sociedade através da violência e da manipulação emocional. Ele ajuda a formular estratégias para tornar os Jogos mais atrativos ao público, propõe a criação da Aldeia dos Vitoriosos e idealiza formas

de envolver mais os distritos no espetáculo da violência. O assassinato de Sejanus, o desaparecimento de Lucy Gray e a destruição das provas de seus assassinatos o libertam das amarras da dúvida moral. Ao final, Snow está convicto de sua visão de mundo: de que o controle é necessário, de que o caos precisa ser domesticado e de que a sobrevivência é sempre o mais importante, ainda que à custa dos outros. Ele apaga Lucy Gray da história, recusa-se a lembrar dela, e aceita plenamente o papel de arquiteto de um sistema que ele próprio ajudou a moldar. Consolidando a ideia de que nenhum tributo realmente consegue vencer os Jogos, há sobreviventes, e, no caso do décimo Jogos vorazes, o único e real vencedor é Coriolanus Snow.

Finalizando a narrativa, no epílogo de *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, testemunhamos a completa imersão de Coriolanus Snow em sua ambição e avidez por poder. Afinal, após os eventos marcantes de sua vida, como a trágica execução de Sejanus e o misterioso desaparecimento de Lucy Gray, ele já não se percebe como um homem dividido por dúvidas, mas como alguém totalmente alinhado aos implacáveis princípios da Capital e à ordem que ela representa. Sua escalada ao poder, vale ressaltar, não foi mera questão de sorte, mas sim o resultado de maquinações frias, traições e uma manipulação calculada, características que ele começa a abraçar de forma consciente e sem hesitação. Em seu retorno à Capital, uma das primeiras ações dele é se envolver com os Jogos Vorazes de uma maneira ainda mais profunda, assumindo o papel de Idealizador dos Jogos e se tornando uma peça-chave no desenvolvimento do evento. Sua interação com os Jogos também é marcada por um profundo controle sobre os participantes. Ele vê os tributos como peças no tabuleiro de xadrez da Capital, cujas vidas podem ser moldadas, manipuladas e até sacrificadas conforme necessário. Ao assumir o comando, Snow não apenas solidifica seu lugar na hierarquia da Capital, mas também reforça sua crença de que a morte é um instrumento legítimo de Governo, algo que ele aplica com maestria ao longo de sua trajetória. Desse modo, na última etapa da jornada, o *Elixir* que ele carrega de volta não é sabedoria ou redenção, mas sim a semente de um regime tirânico, nutrida pela manipulação, pelo medo e por um desejo insaciável de poder. Sua ascensão, portanto, é moldada por uma ambição implacável e pela disposição de usar qualquer meio para eliminar obstáculos e consolidar sua posição.

O epílogo também revela a crescente frieza de Snow, evidenciada pela maneira como ele se distancia de qualquer vínculo emocional ou moral. Fascinado pelo poder e pela segurança que só este poderia trazer, ao retornar, Snow traça sua jornada para se tornar não só um mero idealizador dos Jogos, mas sim presidente de Panem, o que envolve tirar todos os

possíveis concorrentes do seu caminho. O uso do veneno, em particular, torna-se uma das ferramentas cruciais de Snow para eliminar concorrentes e assegurar que ninguém ameace sua ascensão. Ele manipula os eventos com precisão, culminando em um momento decisivo no qual utiliza veneno de rato, em uma dose de um remédio frequentemente utilizada no universo do livro, para matar o reitor Highbottom, um de seus possíveis concorrentes e maior inimigo. Essa ação garante que sua posição não seja mais desafiada, removendo um obstáculo significativo em seu caminho. A frieza com que Snow executa essa tarefa demonstra sua transformação completa: de um jovem outrora influenciado por suas circunstâncias, ele se torna um manipulador astuto e cruel. Não há escrúpulos em usar qualquer meio necessário para consolidar seu poder. Ele percebe que o caminho para o domínio total de Panem passa inevitavelmente por eliminar aqueles que não são mais úteis ou que, em algum momento, se opuseram ao seu plano de ascensão. Nesse cenário, Snow não apenas ascende ao poder, mas o faz de forma brutal e sem remorsos, utilizando veneno e outras formas de manipulação como suas ferramentas principais. A história termina com ele em um momento de reflexão, aceitando que a crueldade será o alicerce de sua liderança futura. Mesmo sendo considerado um tirano, ele acredita estar agindo pelo "bem maior": a sobrevivência de Panem.

[...] Dava para conseguir veneno de rato em vários lugares, mas ele tinha pegado um pouco discretamente na viela dos fundos na semana anterior e levado para casa. Foi complicado botar no frasco de morfináceo, principalmente usando luvas, mas ele acabou colocando o que considerava uma dose suficiente pela abertura. Ele tomou a precaução de deixar o frasco bem limpo. Não havia nada que pudesse fazer o reitor Highbottom desconfiar quando o tirasse do lixo e enfiasse no bolso. Nada a desconfiar quando desenroscasse o conta-gotas e pingasse o morfináceo na língua. Apesar de torcer para que, quando desse o último suspiro, o reitor percebesse o que tantos outros perceberam quando o desafiaram. O que toda Panem saberia um dia. O que era inevitável. Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo. (Collins, 2020, p. 571)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção de personagens vilanescos na literatura, sobretudo nas narrativas contemporâneas, tem ganhado notável destaque e despertado um interesse crescente. Isso se deve, em grande parte, ao fato de que muitos desses vilões superam a simples função de oposição ao protagonista. Ao contrário, eles se revelam como figuras notavelmente complexas, possuindo trajetórias próprias, motivações que se aprofundam e dilemas inerentes que os tornam mais do que meros obstáculos. Este trabalho se dedicou a analisar Coriolanus Snow, o protagonista de *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, e vilão da saga

contemporânea Jogos Vorazes. O objetivo aqui foi explorar as dimensões que moldam sua jornada como vilão, utilizando como referencial as teorias da jornada do herói e dos arquétipos atrelados à jornada. O estudo buscou ir além da visão simplista do vilão como um mero contraponto ao herói. Em vez disso, focamos em sua construção como uma figura que, ao longo da narrativa, assume o protagonismo em sua própria e intrincada trajetória.

Este estudo revelou que a trajetória do vilão, especialmente em narrativas contemporâneas, vai muito além de ser uma mera antítese do herói, mas também reflete questões sociais, psicológicas e culturais que moldam suas escolhas. Coriolanus Snow, através de sua busca incessante por poder, exemplifica de forma contundente como a ânsia por controle absoluto e ascensão política pode culminar em uma transformação que aniquila qualquer vestígio de humanidade ou empatia. Outrossim, a relação que Snow estabelece com Lucy Gray, sua tributo do Distrito 12, funciona como uma metáfora para seu processo de manipulação, onde a necessidade de controlar a situação e alcançar seus próprios objetivos sempre se sobrepõe a qualquer noção de moralidade ou justiça.

Este estudo também contribui para a discussão sobre a escassez de análises aprofundadas da figura do vilão na literatura. Embora muitos teóricos e estudiosos se concentrem no herói, poucos dedicam atenção à complexidade do vilão. Nosso trabalho, ao explorar a jornada de Coriolanus Snow, busca contribuir para preencher essa lacuna, oferecendo uma reflexão crítica sobre as motivações, escolhas e transformações que tornam esses personagens tão essenciais para o desenvolvimento da narrativa. Em termos de contribuição para a teoria literária, o estudo do vilão, a partir da análise de sua construção dentro das narrativas, permite uma compreensão mais rica e diversificada das histórias. Isso porque, longe de ser um personagem unidimensional, o vilão é uma figura que carrega consigo questões profundas sobre poder, moralidade e identidade.

Por fim, é fundamental ressaltar a importância de continuar explorando a figura do vilão na literatura. Ele nos oferece uma janela para as sombras da psique humana e das estruturas de poder que definem nossa sociedade. A construção de personagens como Coriolanus Snow demonstra que os vilões não devem ser assimilados como seres simplesmente “maus”, mas também como personagens complexos, com motivações que merecem ser compreendidas e analisadas em profundidade. O estudo das jornadas dos vilões, portanto, vai além da análise de personagens literários, sendo uma reflexão sobre as forças que moldam nosso comportamento e a maneira como, muitas vezes, as escolhas que fazemos revelam tanto nossa humanidade quanto nossa possibilidade de sermos os vilões das nossas histórias e das histórias das outras pessoas.

6 REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

COLLINS, S. **A cantiga dos pássaros e das serpentes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

JUNG, C. G. **O Eu e o Inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

MASSAUD, M. **Dicionário de Termos Literários**. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 1992.

MELETÍNSKI, E. M. **Os Arquétipos Literários**. 3. ed. Cotia, São Paulo: Ateliê Editorial, 2019.

NUNES, J. E. de A. **A jornada do vilão**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Estudos Literários)– Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). São Paulo, p. 86. 2023.

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

PROP, V. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Forense universitária, 2001.