

A representação do vilanesco em “Arcane”: Uma reflexão crítica acerca da caracterização visual no papel antagonista¹

Letícia Anne Ribeiro DIAS²

Carolina Fernandes da Silva MANDAJI³

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná

RESUMO

O presente estudo propõe uma reflexão acerca da representação visual da personagem antagonista Sevika, presente na animação *Arcane* (2021), baseada no universo de *League of Legends* e distribuída pela Netflix. A análise busca referenciar teorias acerca da representação de personagens e os estereótipos associados à percepção audiovisual de vilania. Estabelecendo um comparativo visual entre a apresentação da vilã no decorrer do seu arco narrativo, com o intuito de exemplificar a utilização dos elementos simbólicos empregados, alçando uma reflexão sobre possíveis estigmas que podem ser relacionados a certas caracterizações visuais e a importância da promoção de narrativas inclusivas no audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: animação, construção visual, vilão, reflexão crítica.

INTRODUÇÃO

O presente estudo visa criar uma reflexão acerca da apresentação audiovisual do personagem antagonista em uma animação, utilizando como objeto de análise a série animada *Arcane* (2021) baseada no universo de *League of Legends*. Este artigo analisa a construção de vilania empregada à personagem antagonista Sevika, com ênfase na representação visual apresentada no decorrer do arco narrativo da personagem. Fazendo luz à teoria de Vladimir Propp (2001) para embasar a compreensão quanto à apresentação visual do vilão dentro da narrativa, e o autor Stuart Hall (2016), para ampliar a percepção quanto à utilização de estereótipos em uma representação. Por fim, as autoras Matusaiki e Viana (2022) que refletem a relação filosófica entre a percepção social de uma figura com base na ideiação platônica entre o bom e belo. Metodologicamente, a análise revisita as aparições da vilã Sevika na obra seriada e busca, a partir da observação do audiovisual, refletir sobre os significados atrelados à caracterização da personagem. Traçando uma relação entre as diferentes apresentações visuais da antagonista no decorrer dos episódios.

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR, e-mail: leticiaannedias@alunos.utfpr.edu.br

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR, e-mail: cfernandes@utfpr.edu.br

Propiciando neste estudo uma análise fílmica de narrativa seriada com uma proposta reflexiva sobre personagens vilanescos que utilizam modificações corporais não apenas como ferramentas de poder, mas também como símbolo de marginalização e identidade, uma vez que o universo de Arcane proporciona pensar a construção das dinâmicas sociais e políticas apresentadas na trama.

O BELO, O BEM E O ARQUÉTIPO DE VILÃO

O apelo ao belo, a disputa moral entre o bem e o mal, e a representação do arquétipo do vilão são elementos comuns à essência narrativa das animações. A complexidade das tramas é dada justamente pela relação que se estabelece entre os elementos narrativos e os conceitos estéticos utilizados em sua caracterização. Enquanto a idealização do que representa o herói contrasta com a ambiguidade moral que se apresenta no personagem antagonista. As autoras Matusaiki e Viana transcrevem a ideia de Platão da seguinte forma:

No entanto, seu discípulo Platão em suas obras *Hípias Maior*, traduzida por Burnet (1903) e *Fedro* (250 a.C.) continua suas reflexões acerca da beleza e estética e elabora a ideia de que o belo estava ligado a algo perfeito e efêmero. Ganha destaque sobre sua relação com o bem e com a virtuosidade (Platão, 2000 apud Matusaiki; Viana, 2022, p. 403).

Desta forma, é possível resgatar a analogia de Platão acerca da relação entre o “Belo e o Bem”, para refletir acerca da dinâmica narrativa nas animações, uma vez que frequentemente é retratada a imagem de um herói belo em sua caracterização e bom em suas ações, mesmo que existam tramas que subvertem esses valores, há pelo menos o uso parcial deste recurso narrativo em pelo menos parte do arco traçado pelos personagens na história.

Não é incomum na atualidade vermos o bem representado por aquilo que se entende como belo, assim como o contrário, o mal representado pela ideia do feio e indesejado, pois socialmente “Os julgamentos de juízo e padrões estabelecidos, construíram e estruturaram sociedades” (Matusaiki; Viana, 2022, p. 401). Portanto, são ideias enraizadas socialmente que refletem na criação das narrativas, mesmo que inconscientemente, apoiando discursos que já estão postos socialmente. “Ademais, a narrativa não seria um objeto com existência exterior a nós” (Gaudreault, 2009, p. 16).

A relação tríplice entre a caracterização estética, valores morais e o papel narrativo do antagonista enriquece a trama, mas também gera reflexões através da expressão artística. “Em contraponto, Kant (1995) revela as questões de beleza e estética como

conceitos simbólicos e sua relação com caráter e essência pessoal. O que é belo é bom, e o que é feio, ruim” (Kant, 1995, apud Matusaiki; Viana, 2022, p. 406). Neste sentido, entende-se que o vilão é o contraponto do herói e vice-versa, pois a narrativa gira em torno da tensão entre ambos os personagens. O arquétipo típico caracterizado como vilanesco por vezes é representado por estereótipos que dialogam com a ideia do maligno e sombrio.

O ponto importante é que os estereótipos referem-se tanto ao que é imaginado, fantasiado, quanto ao que é percebido como "real", e as reproduções visuais das práticas de representação são apenas metade da história. A outra metade - o significado mais profundo - encontra-se no que não está sendo dito, mas está sendo fantasiado, o que está implícito, mas não pode ser mostrado (Hall, 2016, p. 200).

Portanto, os estereótipos de vilania utilizados na concepção visual dos personagens colaboram para a construção do imaginário acerca da representação de vilão, sendo ele o catalisador de conflitos e oponente dos protagonistas apresentados. Sua construção visual é essencial para transmitir e despertar a percepção de vilania no público, mas que também é utilizada como recurso de diferenciação para ser perceptível o seu papel na trama por meio de sua apresentação visual. “Os estereótipos são um conjunto bruto de representações mentais do mundo” (Hall, 2016, p. 243), e quando utilizados comedidamente garantem o apoio necessário à construção narrativa. Entretanto, devem ser utilizados com cautela para não reforçarem discursos dotados de ideias taxativas que venham a ser preconceituosas ou excludentes sobre determinados grupos sociais, de forma que reforcem padrões de beleza como a única forma de representar a bondade e a falta de adequação a esses padrões represente a maldade, uma vez que “Toda imagem se inscreve em uma cultura visual, e essa cultura supõe a existência junto ao indivíduo de uma memória visual, de uma memória das imagens onde toda imagem tem um eco” (Courtine, 2013, p. 43 apud Rocha, 2016, p. 192).

A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO PERSONAGEM VILÃO

A representação visual dos personagens nas animações é fundamental para a identidade narrativa, pois a caracterização dos personagens abrange mais do que a sua ilustração, envolvendo a concepção de seus traços visuais de personalidade, como a forma de caminhar, expressões faciais e gestos, que colaboram na construção da imagem do personagem. Desde o início da animação até a atualidade, a representação visual dos

personagens desempenha um papel de significância para o estabelecimento da conexão emocional do público com a obra animada.

O estudo dos atributos dos personagens inclui apenas as três rubricas fundamentais, que são as seguintes: aparência e nomenclatura, particularidades da entrada em cena e habitat. A isto, podemos acrescentar uma série de elementos auxiliares de menor importância. Assim, os traços característicos de Baba-Iagá são: seu nome, sua aparência (perna descarnada, o nariz que sobe ao teto etc.), a casinha que gira sobre patas de galinha; e seu modo de entrar em cena: a chegada num almofariz voador, sempre acompanhada de silvos e ruídos (Propp, 1984, p. 49).

Fazendo luz a este entendimento podemos definir a importância da construção visual do personagem dentro da narrativa, compreendendo que a visão literária e audiovisual possui diferenças entre si, mas que podem ser relacionadas em uma reflexão quanto a estrutura visual de personagens, uma vez que sua representação é carregada de características que possuem significados na construção geral da história. Dentro deste contexto, o personagem antagonista possui uma carga de significações próprias em seu arco narrativo, sendo sua construção visual parte necessária para seu desenvolvimento e compreensão de sua personalidade vilanesca nas animações. Do outro lado da narrativa, existe o herói. Rocha define o herói como aquele que “paira acima dos demais” (Rocha, 2016, p. 2). Em linhas gerais, podemos compreender o herói como aquele que se destaca na história por meio da sua caracterização visual e narrativa. Enquanto o vilão ganha o papel de contrapor os objetivos do herói dentro da sua jornada, o que pode ser compreendido como uma função oposta. Desta forma, o vilão ganha um papel catalisador dentro da história ao manifestar a frente de oposição ao herói, uma de suas principais características.

OBJETO DE ANÁLISE

A premiada animação seriada *Arcane*, produzida pela empresa de jogos eletrônicos Riot Games em parceria com o estúdio de animação francês Fortich Production e distribuída pela plataforma internacional de streaming Netflix, teve sua estreia em novembro de 2021 e foi baseada no universo do jogo eletrônico *League of Legends*, contando com 9 episódios de aproximadamente 40 minutos cada em sua primeira temporada (IMDb, 2021).

A animação é uma trama multifacetada que aborda como tema principal o avanço tecnológico em meio a desigualdade social, explorando em sua história o contraste entre as duas cidades-estados, Piltover e Zaun, que apesar de extremamente próximas

geograficamente, apresentam disparidades sociais e econômicas significativas que impactam diretamente na formação dos personagens. Destacando-se pela profundidade em seu enredo, ao expandir o próprio universo de origem e abordar temas de importância social por meio da dinâmica apresentada pelas cidades de Piltover, conhecida como próspera e tecnológica, e Zaun marcada pela exploração econômica e pobreza, enquanto a situação entre as cidades é cada vez mais tensionada pelos avanços tecnológicos, que misturam fantasia e realidade com a ideação de união entre magia e tecnologia, este cenário colabora para refletir sobre as relações de poder e ética sociais (Canaltech, 2022).

Aclamada pela crítica, conta também com premiação em 9 categorias do prêmio Annie em 2022 (TecMundo, 2022). Por fim, a escolha deste objeto de análise se deu por sua popularidade e fácil acesso por estar atrelado a uma das maiores plataformas de streaming mundiais, assim como sua qualidade e detalhamento visual que permitem uma análise de personagem próspera.

A vilã Sevika em Arcane

A personagem antagonista Sevika presente na série animada “Arcane”, desempenha um papel multifacetado na narrativa, principalmente no que diz respeito às relações de poder e desigualdade social na cidade de Zaun. Sua figura imponente é marcada por sua caracterização visual, a antagonista secundária aliada do vilão principal da trama, possui um porte físico robusto com uma expressão fria, transmitindo a sensação de perigo iminente em seu olhar, sua estatura é muitas vezes superior à de outros personagens e sua vestimenta possui uma série de aplicações metálicas, presentes tanto na primeira quanto na segunda fase da personagem na trama, enquanto suas feições endurecidas fazem jus ao seu comportamento e ambiente hostil de convívio, a vilã é mostrada como uma mulher independente e forte que exhibe seus músculos como símbolo da sua força, desafiando estereótipos de gênero e contribuindo para uma representação diversificada de vilania feminina.

Em seu arco narrativo, a vilã passa por uma situação traumática fisicamente, onde sua lealdade ao vilão Silco faz com que coloque sua própria integridade física a prova para salvar o companheiro da morte, fazendo seu corpo de escudo a vilã entra na frente de uma explosão e tem seu braço esquerdo desintegrado. A partir deste ponto na história, há um salto temporal e a personagem ganha uma nova apresentação visual, destacada por um novo elemento marcante em sua vestimenta: uma capa vermelha que cobre boa parte do lado esquerdo de seu corpo, e guarda um segredo letal, seu braço mecânico e

tecnológico, que é capaz de otimizar suas habilidades relativas à força, armamento e combate. A personagem é uma sobrevivente e suas motivações são complexas, seu senso de lealdade atrelado ao vilão Silco está relacionado ao benefício que sua posição de influência detém em Zaun, no entanto, ao longo do seu arco fica evidente que suas ações são movidas por seu senso de sobrevivência frio, alimentado por seu ódio contra Piltover e a ideia de estar lutando por uma causa maior, em contrapartida, sua subordinação com seu companheiro de vilania e chefe Silco, ficam abaladas e isso revisita novas possibilidades na dinâmica de poder estabelecida pelos vilões. O papel desempenhado pela vilã representa uma ameaça clara aos protagonistas na narrativa, enriquecida por suas ações malignas e motivações provenientes da realidade em que vive. Suas características emergem um contraste evidente em comparação a outros personagens na trama.

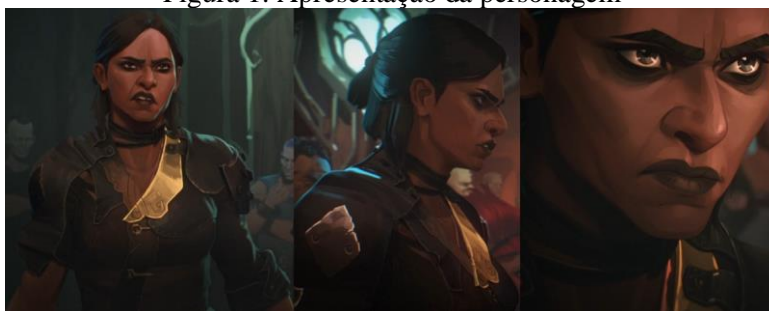
ANÁLISE DE CENAS

A análise de cenas a seguir se deu a partir da leitura visual e sonora das características da personagem vilanesca Sevika, o seu contexto narrativo e a construção visual das cenas, partindo de uma reflexão crítica pautada na leitura social das características dispostas na personagem, como também o embasamento teórico acerca da ideia de arquétipo vilanesco e a construção da sua representação visual como vilã. Utilizando como método de análise a seleção de cenas pontuais da personagem e a descrição detalhada da construção visual apresentada nas cenas, tais como os enquadramentos, efeitos sonoros, iluminação e construção narrativa, para exercitar as reflexões apresentadas neste artigo. A primeira cena selecionada para a análise ocorre entre os minutos 12 e 13 do episódio dois da primeira temporada e descreve a interação e a apresentação visual da personagem em sua primeira aparição na série animada:

A cena se inicia com um rompante, um corte duro e disruptivo em comparação à cena anterior, o plano em detalhe mostra uma mão forte batendo na mesa em conjunto com uma voz feminina firme, Sevika diz: “A gente devia revidar, temos gente o bastante para vencer”. O som de sua fala chega logo antes da batida na mesa, balançando as moedas e outros objetos que ali estavam. O plano geral exposto em seguida revela o interior de um bar com ar sombrio e pouco iluminado, onde diversas figuras se reúnem e argumentam sobre uma possível rebelião da cidade de Zaun contra a cidade de Piltover. Em meio às falas e gritos de apoio à rebelião, a figura de um homem grande acende um cachimbo, sua postura de calma à frente do conflito que se instala no ambiente, assim como a postura dos demais ao seu redor, indica que aquele se trata do líder do grupo, o

personagem traga seu cachimbo e por fim diz: “Tem certeza de que é isso que vocês querem? Nós já cruzamos aquela ponte e sabemos como acabou”, uma voz masculina ao fundo contra-argumenta: “Só está protegendo as suas crianças”, mas logo é rebatida em tom firme pelo líder que diz: “Eu tô protegendo o nosso povo, faria o mesmo por qualquer um de vocês”, segue de forma explicativa: “Nós cuidamos uns dos outros, é assim que sempre foi, isso vai passar... nós só temos que ficar juntos” finaliza. A voz de Sevika rompe o ambiente e diz: “O Vander que eu conheci, o que construiu o submundo, não ia ter medo de uma briga”. A imagem visual da personagem em plano médio é revelada, seu corpo musculoso parece grande em comparação a outras figuras que estão atrás, os braços fortes a mostra com placas de metal acopladas aos ombros em sua vestimenta, a expressão séria e ligeiramente hostil com cabelos curtos e parcialmente presos emoldurando sua cabeça, a personagem expõe seu corpo como símbolo de sua força, como um recado implícito de perigo a quem ameaçar confrontá-la. O líder Vander não se intimida e dá um passo à frente enquanto questiona: “Parece que eu estou com medo?” pergunta tentando intimidá-la. Prontamente é rebatido por Sevika que se inclina para frente, seu rosto em plano detalhe, enquanto responde: “Não, parece fraco” demonstrando claro desdém em sua voz. Por fim, soltando um assobio agudo e virando-se para ir embora, seguida por outros que compartilham de sua revolta.

Figura 1: Apresentação da personagem



Fonte: Netflix (Série animada “Arcane”, 2021)

Dada a leitura visual da cena retratada é possível compreender a personagem como uma presença desafiadora e imponente, capaz de influenciar os demais ao seu redor, o biotipo apresentado para a personagem manifesta uma nova perspectiva de caracterização de vilã, evidenciando sua forma física como atributo diretamente ligado à sua força. Tais atributos contrastam visualmente de forma evidente quando comparados à apresentação da personagem na segunda parte de seu arco na trama, marcado pela perda

do seu membro superior esquerdo. A primeira aparição após este evento crítico está presente no episódio 4 entre os minutos 6 e 7, na cena descrita a seguir:

A cena se inicia em uma composição visual de frames que exploram diferentes enquadramentos, intercalando entre os planos médio e detalhe, criando uma atmosfera de mistério e tensão no ar por meio dos cortes rápidos. As cenas seguintes são de um dirigível estacionando em pleno ar, o reflexo da luz em um túnel, o detalhamento de uma máscara em movimento, o caminhar de um trabalhador que se aproxima de um grande dirigível aportado, uma prancha flutuante carregando seu usuário, aproximando-se lentamente do final do túnel, enquanto segura uma espécie de relógio de bolso balançando no ar. As cenas não possuem diálogo, são ambientadas com o som de gaivotas, sinos e do ar em movimento percorrendo os veículos aéreos que ali estavam. Visualmente, seja pelos elementos ou pela clareza das cenas, indica-se que geograficamente as imagens se passam na cidade de Piltover. Os acontecimentos seguintes são focados no ambiente de um dirigível, onde a personagem Sevika aparece ao fundo observando outro personagem que aparenta visualmente representar uma autoridade e em suas mãos possui uma lista em papel que observa e compara as mercadorias que os capangas da vilã carregam para dentro do veículo. O olhar ameaçador de um capanga encontra-se com o do fiscal, que por sua vez dá um pigarro e o diálogo entre ele e Sevika se inicia. A voz do fiscal rompe o silêncio: “Lista de mercadorias...” diz o fiscal e Sevika responde: “Do seu amigo... lá de baixo”, os olhos da vilã observam o homem com superioridade e firmeza, colocando por cima da lista uma pequena bolsa de moedas, ele considera por um minuto sentindo seu peso com uma expressão séria, por fim carimba a lista autorizando o trâmite e Sevika toma abruptamente a autorização da mão do fiscal. As cenas a seguir são da interferência de outros personagens que espreitavam o acontecimento e aguardavam para iniciar um confronto.

Figura 2: Aparição da personagem no segundo arco



Fonte: Netflix (Série animada “Arcane”, 2021)

A corte final desta primeira parte permite observar a personagem em seu novo visual, a capa vermelha com detalhes na borda, escondendo a lateral esquerda de seu corpo até abaixo da cintura, enquanto a lateral direita está expondo seu braço humano musculoso, sua altura é consideravelmente maior em comparação com o outro personagem ao seu lado no plano e sua postura é rígida e imponente, e apesar de estarem contraluz em relação à iluminação da cena, é possível compreender sua silhueta mesmo com as sombras projetadas sob sua imagem. Esta é a primeira aparição da personagem após o evento traumático de perda do seu membro superior esquerdo e nela é possível observar que existe uma retração na exposição do seu corpo, que antes era representado visualmente com braços musculosos à mostra, e que agora cobre parte de seu corpo com uma capa, deixando implicitamente o questionamento se seria esse um recurso para esconder seu novo poder, ou teriam outros motivos não abordados na trama.

A cena descrita a seguir é dividida em dois momentos, mas anteriormente percorre entre a narrativa de outros personagens em uma composição de imagens e trilha sonora, até chegar em seu ponto-chave, onde a vilã é confrontada pela heroína e se sucedem momentos de combate. As cenas constroem o ápice do arco narrativo da vilã, uma vez que, em um primeiro momento, temos a personagem coberta por sua capa e, em seguida, a revelação do seu braço mecânico em uma demonstração visual de seu funcionamento e extensão de poder. A cena em questão ocorre entre o minuto 32 e 20 segundos e o minuto 35 e 40 segundos, no episódio 5 da temporada:

Os fatos que decorreram nesta cena são acompanhados de uma trilha sonora em plano médio, que em seguida desacelera em um movimento de câmera lento em plano detalhe, transmitindo visual e sonoramente a tensão do início de um confronto, onde momentos antes era possível ver a personagem Sevika ganhando um jogo de cartas com outras duas figuras. A desaceleração na cena dá lugar à entrada da personagem Vi (uma das personagens principais da trama nesta temporada) que desferiu um golpe na vilã Sevika, derrubando-a no chão enquanto as outras duas figuras saem de cena em fuga. A partir deste ponto se inicia uma luta corporal entre as duas personagens, onde Vi inicialmente se destaca, mas Sevika demonstra muita habilidade utilizando somente as pernas para desferir golpes inicialmente, mas pôs fim ao jogar a oponente no chão, a vilã faz a sua entrada triunfal retirando a capa que cobre seu braço mecânico, do qual é representado na animação com ricos frames em plano detalhe que mostram visualmente o funcionamento do seu braço. As cenas seguintes tratam de um confronto difícil para ambas as personagens, pois apesar da clara vantagem que o braço mecânico dá à vilã, a

heroína é dotada de uma grande motivação.

Figura 3: Ápice do arco narrativo



Fonte: Netflix (Série animada “Arcane”, 2021)

A personagem antagonista encontra seu ápice narrativo nesta cena, pois os eventos que se sucedem trazem a nova caracterização visual da vilã. A estrutura de seu braço mecânico é finalmente revelada claramente, assim como a extensão de seu poder. É possível observar que a caracterização da personagem em relação a sua apresentação visual no início da série é pouco alterada, mas que tem grande significância, uma vez que a personagem até então cobria boa parte do seu corpo mesmo em ambientes de familiaridade para a vilã, como o subúrbio de Zaun. A construção da cena em dois atos é essencial para promover a atmosfera de revelação, mas também evidencia a utilização da capa como uma forma de ocultar a nova característica introduzida na personagem.

A última aparição significativa da antagonista na temporada também utiliza a capa cobrindo seu braço mecânico como elemento que compõe sua apresentação visual, mesmo após a exposição do seu poder. No caso da cena específica descrita a seguir, para uma dúvida sobre qual a funcionalidade de sua capa, uma vez que é de ciência de todos na sala apresentada, que a personagem possui a capacidade de simbolizar uma ameaça letal proveniente do poder incumbido a seu membro mecânico, mas que de certa forma a utilização de sua capa propicia o ocultamento de suas intenções. Os atos descritos a seguir estão presentes entre a sequência do minuto 10:50 segundos e o minuto 13:40 segundos, no episódio 9:

A cena se inicia com o som do balançar de cubos de gelo em um copo de vidro. Uma porta se abre e passos firmes rompem a sala, acompanhados do som metálico do abrir e fechar repetidamente de um isqueiro. O vilão Silco diz: “Tô ocupado” e fixa seu olhar frio em cada movimento dos personagens que adentram a sala. Os denominados

barões da química seguem a vilã Sevika, que puxa uma cadeira para que um deles possa se sentar. A cena é carregada de tensão e os planos de cena, médio e detalhe, são intercalados na construção narrativa. Concomitantemente, a construção sonora da cena paira sobre os personagens uma atmosfera de perigo e confronto. Silco observa atentamente a personagem Sevika, que se posiciona à direita ligeiramente atrás de sua cadeira. O diálogo que se segue nesta cena fala sobre poder e liderança, desafiando a autoridade do vilão Silco, que mantém sua voz baixa e fala calmamente em tom ameaçador, mas em seus olhos é possível observar o rastro do medo e o receio da traição instaurada. O movimento de cena é lento e acompanha o deslocamento da capa da personagem, enquanto uma lâmina desce lentamente e com um golpe rápido a vilã transpassa sua lâmina pelo ambiente atingindo precisamente o pescoço do barão da química sentado à frente de Silco, a vista superior utilizada permite ver a extensão do golpe desferido criando o desenho do sangue no ar. Por fim, o isqueiro tinge seu som pela última vez, a lâmina de Sevika se retrai novamente para dentro de seu braço mecânico coberto pela capa. A vilã permanece em pé ao lado de seu aliado, a expressão séria e o olhar sem demonstrar nenhum remorso pelo assassinato que acabou de cometer, enquanto Silco arfa o ar e expulsa a outra figura sobrevivente da sala. O vilão questiona Sevika: “Ficou tentada?”. E ela prontamente responde: “Não por um verme como ele, mas ele não será o último” enquanto sai da sala.

Figura 4: Última aparição



Fonte: Netflix (Série animada “Arcane”, 2021)

A cena em questão, é uma das últimas aparições da vilã na temporada e apesar da inquestionável força e crueldade da vilã, seu fechamento de cena traz implicitamente uma reflexão acerca de sua lealdade para fins narrativos da história mas também de sua caracterização ao fechar a atuação da vilã no arco ainda utilizando a mesma capa como

apoio para suas ações, mesmo que todos os personagens presentes na cena tenham total consciência de seu braço mecânico e o poder implicado a ele, a personagem segue utilizando a capa mesmo em ambientes de familiaridade, trazendo a seguinte reflexão: o uso de sua capa é um recurso para prevenir que os outros a sua volta, possam prever seus movimentos, ou ela é tão recorrentemente presente como forma de esconder seu braço mecânico por outros motivos que não são abordados na narrativa, neste último caso qual seria o intuito, pois o diferencial da personagem está diretamente relacionado a funcionalidade e o poder empregado a seu membro, porque escondê-lo seria benéfico em sua história se na apresentação da própria antagonista a força transmitida pela sua característica visuais já era um recurso utilizado para demonstrar poder.

REFLEXÃO CRÍTICA

Partindo do pressuposto de que vilões também são personagens dotados de representações, o apagamento da condição explicitada pelas características visuais impostas a eles também impacta na percepção do público espectador. Desta forma, é possível refletir sobre a apresentação da personagem Sevika em seu arco narrativo, como também questionar o intuito da sua caracterização, uma vez que a percepção visual da personagem é essencial para a compreensão de imponência empregada a ela. Logo, é possível traçar uma linha de representações da personagem no decorrer do seu arco.

Figura 5: A caracterização da vilã



Fonte: Netflix (Série animada “Arcane”, 2021)

A figura 5 acima, tem em vista comparar visualmente a caracterização da personagem desde sua primeira aparição (primeira imagem a esquerda) até a sua última aparição na temporada (última imagem a direita), por meio deste recurso comparativo, é possível observar uma retração na exposição do corpo da vilã, uma vez que em boa parte das cenas a personagem aparece coberta por sua capa, mesmo após o ápice de seu arco narrativo com a revelação do seu braço mecânico, gerando certa dúvida sobre a utilizando

deste elemento visual em sua vestimenta, pois se é de conhecimento comum na história o poder atrelado a seu membro, qual seria de fato o intuito do uso da capa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise audiovisual de personagens em obras animadas permite compreender as técnicas narrativas empregadas na construção de significados e transmissão de mensagens. Logo, a caracterização visual de um personagem não é apenas estética, mas carregada de significados simbólicos e narrativos. A capa utilizada pela personagem analisada neste estudo, é um elemento recorrente entre personagens antagonistas nas animações, mas neste caso em específico, serve tanto para ocultar quanto para revelar aspectos identitários, uma vez que a fonte de poder da personagem é proveniente de seu braço mecânico e o simbolismo contido nesta representação visual carrega implicações narrativas e perceptivas ao público. Desta forma, podemos considerar que a utilização da capa que cobre enfaticamente o membro mecânico da antagonista pode reforçar estigmas sociais, mesmo que não propositalmente, portanto refletir sobre estas representações propicia a criação de narrativas mais inclusivas e conscientes no audiovisual. Uma vez que ao traçar um paralelo com a realidade existem de fato grupos sociais que podem ser relacionados a tais características empregadas, e como certos estereótipos acabam por ser utilizados mais recorrentemente para os papéis antagonistas, é necessário refletir sobre o impacto social e a responsabilidade na influência exercida. Portanto, um dos principais questionamentos pertinentes a reflexão é a respeito da construção de elementos que compõem a imagem do vilão, pois se a representação de vilania segue padrões de estereótipos para fortalecer a imagem passada, como ela pode agregar mudanças na forma de construir a imagem do vilão, principalmente no que diz respeito a apresentações visuais que tenham impactos positivos de representatividade social.

REFERÊNCIAS

ARCANE. Direção: Pascal Charrue e Arnaud Delord. Produção: Christian Linke e Alex Yee. Realização: Riot Games. Roteiro: Christian Linke, Alex Yee. Música: Alexander Temple, Alex Seaver. Animação: Fortiche Production. Los Angeles, Estados Unidos: Netflix, 2021. Primeira temporada, 9 episódios. Streaming, son., color. Legendado e dublado. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 11 jun. 2024.

BURNET, John. **Platonis Opera vol. III.** Oxford, 1903 (reimpressão, 1974).

CANALTECH. **Como foi feita a animação de Arcane**. Canaltech, 16 mar. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/como-foi-feita-a-animacao-de-arcane/>. Acesso em: 16 jun. 2024.

COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo: pensar com Foucault**. Petrópolis: Vozes, 2013.

COURTINE, Jean-Jacques. **O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade**. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. (Org.). História do corpo: as mutações do olhar: o século XX. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 253-340.

GAUDREAUULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica** / André Gaudreault, François Jost; Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros, tradução; Adalberto Müller, revisão técnica e supervisão. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

HALL, Stuart. **Cultura e representação** / Stuart Hall; Organização e Revisão Técnica: Arthur Ituassu; Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

IMDB. **Arcane**. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1126994/?ref=fn_al_tt_1. Acesso em: 10 jun. 2024.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução de Valério Rohden e Antônio Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

MATUSAIKI, Cinthia Caciéle Fregne; VIANA, Helena Brandão. **Platão e Kant sob a perspectiva do belo: Reflexões acerca da beleza, estética e padrões**. Capítulo 42. Reflexões e Inovações Nacionais no Século XXI em Ciências Humanas e Sociais, Volume 2. [livro eletrônico]. Organizador Daniel L. S. Braga. Florianópolis, SC: Instituto Scientia, 2022. Disponível em: <https://institutoscientia.com/wp-content/uploads/2022/07/capitulo-humanas2-42.pdf>. Acesso em: 04 dez. de 2023.

NETFLIX. **Arcane**. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.

PEREIRA, Nevison Amorim; MOURA, Marcelino Franco de; MIRANDA, Gilberto José de; MEDEIROS, Cíntia Rodrigues de Oliveira. **Herói ou vilão? Mudanças no estereótipo dos contadores na produção cinematográfica**. VIII Congresso Anpcont, Rio de Janeiro, 17 a 20 de agosto de 2014. Disponível em: <https://www.anpcont.org.br/pdf/2014/EPC042.pdf>. Acesso em: 01 dez. de 2023.

PLATÃO. **Hípias Maior**. Tradução de M. T. S. Azevedo. Lisboa: Edições 70, 2000.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001. Disponível em: https://monoskop.org/images/3/3d/Propp_Vladimir_Morfologia_do_conto_maravilhoso.pdf. Acesso em: 02 dez. de 2023.

REFLEXÕES E INOVAÇÕES NACIONAIS NO SÉCULO XXI EM CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – Volume 2. [livro eletrônico]. Organizador Daniel L. S. Braga. Florianópolis, SC: Instituto Scientia, 2022. Disponível em: <https://institutoscientia.com/catalogo/livro-humanas-2/>. Acesso em: 04 dez. de 2023.

ROCHA, Larissa Leda Fonseca. **A vilã da telenovela brasileira**. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, setembro de 2016. Disponível em:

<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1998-1.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2023.

ROCHA, Larissa Leda Fonseca. **Má! Maravilhosa! Lindas, louras e poderosas: O embelezamento da vilania na telenovela brasileira.** Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6933>. Acesso em: 03 dez. 2023.

TECMUNDO. **Arcane domina Annie Awards e conquista 9 prêmios.** Tecmundo, 14 mar. 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/235319-arcane-domina-annie-awards-conquista-9-premios.htm>. Acesso em: 15 jun. 2024.

Figura 1 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 2, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Figura 2 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 4, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Figura 3 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 5, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Figura 4 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 9, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Figura 5 – Composição de imagens das Figuras 1 a 4, capturas de tela dos episódios 2, 4, 5 e 9, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 jun. 2024.