

A vilania como estrutura narrativa: uma análise da personagem Úrsula e a construção do vilão no cinema¹

Beatriz Cardoso Barbosa²

Alexandre Torresani de Lara - Orientador³

Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro)

Resumo

A figura do vilão ocupa um papel central no cinema por sua profundidade e ambiguidade em relação ao herói, funcionando como elemento de oposição e força propulsora da narrativa. Esta pesquisa tem como foco a análise da personagem Úrsula, da animação *A Pequena Sereia* (1989), dirigida por John Musker e Ron Clements, buscando compreender os mecanismos por trás da construção do vilão no cinema. Para isso, utilizam-se as etapas da Jornada do Herói, de Joseph Campbell, e os princípios de criação de personagem propostos por Linda Seger. A metodologia adotada foi a análise fílmica, com o objetivo de investigar os aspectos psicológicos, comportamentais e simbólicos que tornam Úrsula uma antagonista marcante.

Palavra-chave: criação; animação; vilão; personagem; anti-herói.

Construção e trajetória da personagem no cinema

“Por definição, o vilão é a personagem má que faz oposição ao protagonista da história” (Seger, 2006, p.150). De fato, o anti-herói na cinematografia se destaca na trama por conta da sua ambiguidade com o herói (o mocinho). Esses personagens com características tão complexas e objetivos opostos ao longo da trama, nos envolvem e fazem com que haja motivação para o herói agir ao longo de todo o contexto fílmico, bem como alimenta a imaginação e, por vezes, a indignação de seus espectadores. Independente do motivo ou da razão específica que mova estes personagens vilões ao longo da trama, eles marcam presença com forças antagônicas ao herói ou de qualquer outra personagem ao longo da história narrada. Eles servem como verdadeiros arautos de transformação, obstáculos, elementos de superação a serem vencidos pelo herói e, conduzem, grande parte da narrativa, direcionando e condicionando o mocinho a manter sua linha de comando e servindo de motores ativos, em foco, principalmente no cinema de animação, em que o anti-herói (o vilão) sempre foi a principal peça do jogo narrativo.

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Audiovisual e Mídias Sonoras, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do 3º ano do Curso de Publicidade e Propaganda da Unicentro, email: bebarbosa.pp@gmail.com.

³ Professor do Departamento de Comunicação Social da Unicentro. Orientador do trabalho email: prof.alexandrelara@gmail.com

Nesse sentido, a ambiguidade entre os pensamentos do herói e suas ações ao longo da trama, revelam características próprias do vilão ao longo de todo o contexto fílmico.

Diante do exposto, tivemos como objetivo geral analisar a personagem Úrsula da obra *A Pequena Sereia*, animação dirigida por John Musker e Ron Clements e estreada em 1989, a fim de entendermos como se dá a construção do vilão no cinema. Para que fosse possível tal análise, refletimos a partir das estratégias e trajetórias criativas propostas por Joseph Campbell (2007), com a Jornada do Herói, de Linda Seger (2006), Christopher Vogler (2006) e Jacques Aumont (1997). A metodologia escolhida foi a análise fílmica, observando a trajetória de Úrsula ao longo da narrativa, seus aspectos psicológicos e comportamentais, além dos elementos visuais que colaboram para consolidar sua imagem como figura antagonista.

Ao estudarmos a criação de uma personagem para o cinema, concluímos no decorrer da investigação que trata-se de um processo complexo e que exige profundidade e autenticidade por parte dos autores envolvidos no processo analítico. Para que uma personagem “ganhe vida” ou se torne credível diante dos seus espectadores, é necessário compreender não apenas os aspectos visíveis dessa figura, mas também o vasto território imersivo que envolve a personagem e seu mundo, muitas vezes oculto aos olhos e percepções imediatas do público espectador. Dessa maneira, esse processo começa com uma pesquisa detalhada sobre as suas intenções, relações e, posteriormente, emoções, elementos fundamentais para garantir que a personagem seja consistente e realista dentro do contexto fílmico e narrativo a qual se encontra.

Com base nos estudos de Seger (2006), a construção de personagens se inicia com uma análise minuciosa de intenções, relações e emoções, levando em consideração o contexto cultural, o ambiente e a classe social a que pertencem. Dessa forma, criar um personagem vai muito além do que é mostrado explicitamente ao público. Como afirma a autora, “o que o público vê é apenas a superfície do trabalho do autor — talvez menos de dez por cento de tudo que ele conhece acerca de sua personagem” (SEGER, 2006, p.14). Dessa maneira, o objetivo é criar figuras fictícias que ressoem com a complexidade e profundidade da vida real. A partir dessas considerações, a compreensão da construção de Úrsula exigiu uma leitura além de suas ações visíveis e analisar seus gestos, seu ambiente, sua linguagem e suas motivações ocultas.

“As histórias que possuem vilões são histórias que falam sobre o bem e o mal” (Seger, 2006, p.150). É claro que o papel do vilão traz por si só um tom de maldade.

Sendo assim, o protagonista luta pelo bem e o vilão trabalha se opondo a ele. No livro *People of the Lie*, M. Scott Peck (1983) define o mal como a vida às avessas, isto é, como o contrário da vida. No enredo de *A Pequena Sereia* (1989), observa-se a dinâmica clássica entre herói e vilão: de um lado, Ariel como a heroína que luta para alcançar seu potencial e explorar novos mundos. Já do outro lado, temos Úrsula, a vilã que tenta impedir esse crescimento através de enganos e abusos. O herói é muitas vezes o veículo do qual os espectadores experimentam a narrativa, torcendo por suas vitórias e sentindo suas derrotas. No entanto, é o vilão, como Úrsula, que muitas vezes dá ao herói a oportunidade de brilhar. Sem um antagonista forte, os desafios enfrentados pelo herói podem parecer triviais, e a história perde a tensão necessária para manter o interesse do público. Úrsula, como vilã, é crucial porque suas ações forçam Ariel a tomar decisões difíceis e a lutar por aquilo que realmente deseja. A presença de um vilão complexo e bem desenvolvido adiciona camadas de conflito à narrativa, fazendo com que a resolução final seja muito mais gratificante. Outro aspecto é que os anti-heróis são usados em histórias há mais de quatro mil anos. Sendo assim, no contexto do cinema, a dinâmica entre herói e vilão é uma das mais antigas e eficazes na construção de histórias que ressoam com o público, conforme destaca Christopher Vogler (2006): “Muitos dos escritores mais aclamados de todo o mundo os usaram como protagonistas.” (Vogler, 2006, p.20).

Filmes de animação, especialmente os produzidos pela Disney, têm uma longa tradição de criar heróis inspiradores e vilões marcantes que ajudam a ensinar lições morais, explorar dilemas éticos e proporcionar entretenimento duradouro. Personagens como Ariel e Úrsula são essenciais não apenas para o sucesso de suas respectivas histórias, mas também para o legado cultural que esses filmes deixam, inspirando gerações de espectadores e influenciando a maneira como o cinema continua a contar histórias sobre o bem e o mal. Além disso, vilões como Úrsula não apenas servem para movimentar a trama, mas também para explorar temas mais profundos, como a manipulação, a ganância e o abuso de poder. Úrsula é fascinante por sua ambiguidade moral e sua capacidade de combinar charme com crueldade, criando uma personagem que, embora temível, é também incrivelmente carismática. Esse tipo de vilão enriquece a narrativa e muitas vezes se torna tão icônico quanto o herói.

A Jornada do Anti-herói

A Jornada do Herói, formulada por Joseph Campbell (2007), descreve um padrão universal de narrativa em que um personagem, geralmente comum, embarca em uma aventura, enfrenta desafios e retorna transformado. Essa estrutura, dividida em três atos principais: Partida, Iniciação e Retorno, mostra inicialmente, o herói em seu ambiente cotidiano, sentindo que algo falta ou que um destino maior o aguarda. Ele então recebe um Chamado à Aventura, que o obriga a deixar sua zona de conforto, como uma missão ou a necessidade de corrigir uma injustiça.

De forma semelhante, a jornada do vilão se inicia com um Chamado à Aventura, geralmente motivado por perda, trauma ou injustiça. No entanto, ao contrário do herói, o vilão responde a esse chamado com ressentimento ou desejo de vingança, o que o leva a abraçar a escuridão em vez de rejeitá-la. A trajetória do vilão espelha a do herói, mas com uma perspectiva negativa: enquanto o herói é guiado por um mentor benevolente, o vilão pode ser influenciado por uma figura corrompida ou sua própria obsessão. Por consequência, os desafios enfrentados pelo vilão reforçam seu cinismo e consolidam seu desejo de poder ou destruição, em contraste com o crescimento virtuoso do herói.

No final da jornada, enquanto o herói retorna vitorioso, o vilão pode alcançar seu objetivo, mas com uma vitória vazia ou um alto custo. Úrsula, de *A Pequena Sereia*, ilustra essa trajetória: ao ser banida de sua posição de poder, seu ressentimento se torna um Chamado à Aventura que a leva a abraçar o mal. Com a promessa de ajudar Ariel a alcançar seus sonhos, ela propõe um acordo que envolve a perda da voz da jovem sereia — um pacto que mascara suas reais intenções. Utilizando-se da manipulação e da sedução, Úrsula articula sua ascensão ao poder e chega a obter o tridente de Tritão, tomando o controle do mar e alcançando temporariamente o poder absoluto. Porém, sua ambição a leva à derrota final ao confrontar Ariel e Eric. Sua busca pelo poder resulta em sua destruição, mostrando como a Jornada do Vilão pode espelhar a do herói de forma trágica, determinada por escolhas sombrias.

Aspectos emocionais e complementares da personagem Úrsula

Emocionalmente, Úrsula é uma figura de poder, sedução e manipulação. Ela explora as inseguranças de Ariel e usa a tentação para atraí-la a um pacto perigoso. O relacionamento entre as duas personagens é central para a trama, funcionando como um

estudo sobre tentação e as consequências das escolhas impensadas. Úrsula promete realizar os sonhos de Ariel, mas a um custo elevado, introduzindo temas de sacrifício e arrependimento que ressoam profundamente com o público. Sua habilidade de tocar nas fraquezas dos outros e usá-las para benefício próprio a torna uma vilã complexa e formidável. Visualmente, Úrsula é uma obra-prima de design de personagem. Seu corpo, inspirado em um polvo, reflete tanto sua conexão com o mar quanto sua natureza manipuladora, com tentáculos que simbolizam seu alcance e influência sobre os outros. A paleta de cores roxa e preta, combinada com maquiagem dramática, cria uma aura de mistério e malícia, diferenciando-a visualmente dos demais personagens do filme. Sua animação, supervisionada pelo renomado animador Ruben A. Aquino, é fluida e expressiva, capturando sua teatralidade e presença intimidadora. A criação de Úrsula também é notável pela influência da cultura drag, especialmente da drag queen Divine, ícone dos anos 1970 e 1980.



Figura I – Úrsula arquiteta seu plano contra Tritão
Fonte: animação *A Pequena Sereia*

Elementos visuais e comportamentais de Divine foram incorporados ao design de Úrsula, resultando em uma personagem com maquiagem exagerada, presença teatral e uma atitude desafiadora. Assim como as drag queens, Úrsula desafia normas sociais e de gênero, exibindo uma ambiguidade que a torna intrigante e multifacetada. Além disso, a referência a Divine trouxe uma nova camada de complexidade à personagem, celebrando a cultura drag e a comunidade LGBTQIAP+ em uma produção *mainstream*. Úrsula tornou-se não apenas uma vilã, mas também um ícone cultural, destacando-se por sua ousadia e carisma. Em suma, Úrsula é uma personagem

animação e na cultura pop continua a ser sentido, reafirmando a importância de personagens complexos e inovadores na narrativa cinematográfica.



Figura II – Úrsula e sua pose dramática
Fonte: animação *A Pequena Sereia*

A vilã se revela como uma personagem complexa e astuta, que manipula as situações a seu favor com uma mistura calculada de teatralidade e malícia. Em sua música, ela adota a postura de uma figura quase santificada, reforçando uma imagem de benevolência. Ela se coloca como uma salvadora dos corações infelizes, oferecendo ajuda aos desesperados que a procuram e canta: “Mas me lembro no começo/ Alguns não pagaram o preço/ E fui forçada a castigar os infelizes/ Se reclamam, não adianta//Pois, em geral, eu sou uma santa//Para os corações infelizes”. Essa atuação, com gestos devotos e uma expressão de falsa compaixão, serve para criar uma narrativa em que ela aparenta ser a única solução para os problemas e onde suas intenções parecem puras e altruístas.



Figura III – Úrsula e a performance musical
Fonte: animação *A Pequena Sereia*

No entanto, algo sugere um contraste entre o que ela diz e o que realmente sente. Na imagem acima, observamos Úrsula no ápice de sua manipulação. Em um primeiro momento, ela se apresenta com falsa compaixão, encenando piedade por aqueles que a procuram. Seus gestos suaves, expressão serena e linguagem emocional visam enganar não apenas Ariel, mas também o espectador. Contudo, à medida que o plano avança sua verdadeira face emerge: O sorriso é excessivo, os olhos são fixos e intensos, e o tom de voz carrega sarcasmo. Ela é mestre em criar essa tensão entre a aparência de benevolência e a ameaça subjacente.

A performance de Úrsula é essencial para entendermos a complexidade da vilania de Úrsula. Ela não apenas manipula os outros através de acordos duvidosos, mas também se posiciona como uma vítima das circunstâncias, alguém que foi forçada a agir de maneira punitiva — “fui forçada a castigar os infelizes”, como canta —. Sua manipulação é tão profunda que ela consegue fazer com que suas vítimas, e até o público, acreditem em sua versão dos fatos.

O cinema é uma forma de arte que tem o poder de influenciar e cativar audiências em todo o mundo. Entre os elementos fundamentais para a criação de histórias memoráveis, um dos mais essenciais é a construção do vilão. O estudo aprofundado desse personagem icônico não apenas enriquece a narrativa cinematográfica, mas também oferece insights valiosos para futuros pesquisadores no campo do cinema e marketing publicitário, que buscam criar impacto e envolvimento com seu público-alvo. Os vilões, muitas vezes, desafiam as normas sociais e os valores morais alcançados, eles representam o lado sombrio da humanidade, levando o público a refletir sobre suas próprias virtudes e fraquezas. Além disso, um vilão possui motivações plausíveis para suas ações. A investigação das razões por trás do comportamento dos vilões no cinema oferece uma compreensão mais profunda das emoções humanas e das dinâmicas sociais.

Úrsula, com sua personalidade vingativa e ambiciosa, representa uma figura clássica de vilania, cujas ações são movidas pelo desejo de dominar. Em filmes de animação, especialmente os da Disney, vilões como ela não apenas impulsionam a trama, mas também exploram temas profundos como manipulação, ganância e abuso de poder. Ao analisarmos a Jornada do Herói, podemos identificar a inversão que cria a Jornada do Vilão. Enquanto o herói enfrenta desafios para retornar transformado, o vilão, como Úrsula, é atraído pela escuridão e corrompido por suas ambições. Na trama de *A Pequena Sereia*, Úrsula manipula Ariel e usa seu poder para usurpar o trono do oceano,

exemplificando a clássica trajetória de um vilão que, no auge de sua força, acaba sendo destruído por suas próprias ações. A Jornada de Úrsula ilustra como vilões carismáticos enriquecem a narrativa, muitas vezes se tornando tão icônicos quanto os heróis, enquanto ensinam lições morais e exploram dilemas éticos profundos, inspirando gerações de espectadores.

Referências

- AUMONT, Jacques. et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- CAMPBELL, J. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- _____. **Mitos, sonhos e religião**. Trad. Ângela Lobo de Andrade e Bali Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- _____. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- _____. **O poder do mito**. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- PECK, M. Scott. **People of the Lie: The Hope for Healing Human Evil**. Nova York: Arrow, 1990.
- SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.