

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 no cinema se destaca por sua complexidade. Esses personagens, marcados pela ambiguidade com os heróis, servem como obstáculos a serem superados e têm um papel essencial na estrutura narrativa. Diante de tal cenário, nesta pesquisa temos como objetivo central analisar a personagem Úrsula, da obra *A Pequena Sereia* (1989), animação dirigida por John Musker e Ron Clements, usando as trajetórias propostas por Joseph Campbell e a construção de personagem apresentada por Linda Seger. Dessa maneira, o intuito foi compreender o processo de construção do vilão no cinema, bem como entender quais são seus apelos psicológicos e comportamentais ao longo da trama.

PALAVRAS-CHAVE: criação; animação; vilão; personagem; anti-herói.

TRAJETÓRIA E CONSTRUÇÃO 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 (vilão) na cinematografia mundial se destaca na trama por conta da sua ambiguidade com o herói (o mocinho). Tais personagens com características tão complexas, moral e objetivos tão 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,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT02SU - Cinema e audiovisual, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

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

em foco, principalmente no cinema de animação, em que o anti herói (o vilão) sempre foi a principal peça do jogo narrativo. 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 desse contexto, esta pesquisa teve como foco a análise da personagem Úrsula, da animação *A Pequena Sereia* (1989), dirigida por John Musker e Ron Clements. O objetivo foi compreender de que maneira se dá a construção do vilão no cinema, com base nas estratégias narrativas e simbólicas apresentadas por Joseph Campbell (2007) na Jornada do Herói, bem como nos estudos de Linda Seger (2006), Christopher Vogler (2006) e Jacques Aumont (1997). A metodologia aplicada foi a análise fílmica, considerando a trajetória da personagem, seus apelos psicológicos e comportamentais e os elementos estéticos que contribuem para sua construção enquanto figura antagonista.

Com base nos estudos de Seger (2006) a construção começa com uma análise detalhada de intenções, relações e emoções, levando em conta fatores como cultura, classe social e ambiente. Por consequência, a criação de personagens envolve muito mais do que apenas o que é revelado ao público espectador. Portanto, grande parte da profundidade de uma figura narrativa vem daquilo que está implícito, mas intrinsecamente fundamentado em sua construção: “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. Diante de tais constatações, compreender a construção da vilã Úrsula exigiu ir 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).

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 DE ÚRSULA

A personagem Úrsula é uma vilã complexa, marcada pela manipulação e sedução. Ela explora as inseguranças de Ariel, oferecendo realizar seus sonhos a um custo alto, o que introduz temas de tentação, sacrifício e arrependimento. Úrsula destaca-se por sua habilidade de explorar as fraquezas dos outros para benefício próprio, tornando-se uma antagonista formidável. Visualmente, a vilã é inspirada em um polvo, com tentáculos que simbolizam sua influência manipuladora. A paleta de cores e o design exagerado, influenciado pela cultura *drag* e pela *drag queen Divine*, criam uma personagem teatral e desafiadora. Essa inspiração adiciona profundidade e celebra a cultura LGBTQIAP+, tornando Úrsula um ícone cultural de ousadia e carisma. Seu impacto na animação e na cultura pop demonstra a força de personagens complexos na narrativa cinematográfica.



Figura I – 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. 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 II – 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.

A construção dos vilões no cinema é um elemento essencial para enriquecer a narrativa e proporcionar reflexões profundas sobre a natureza humana e os dilemas éticos.

Personagens como Úrsula, em *A Pequena Sereia*, exemplificam a complexidade e a relevância desses antagonistas, que, além de impulsionarem a trama, oferecem *insights* sobre manipulação, ambição e moralidade. O estudo dessas figuras não apenas enriquece a compreensão cinematográfica, mas também serve de base para pesquisas em diversas áreas, como psicologia e marketing, auxiliando na criação de personagens e campanhas envolventes que gerem impacto emocional no público.

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.