

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
**DESIGN DE INTERAÇÃO**

JOÃO PEDRO LOURENÇO MAIA  
RAFAEL FELLIPE FERRER NUNES  
ARTUR IWASAKI LOURENÇO

**QUAIS CARACTERÍSTICAS DENTRO DAS NARRATIVAS PODEM SER  
DESENVOLVIDAS PARA QUE A AUDIÊNCIA SIMPATIZE COM O VILÃO NA  
FICÇÃO?**

SÃO PAULO

2022

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
**DESIGN DE INTERAÇÃO**

JOÃO PEDRO LOURENÇO MAIA  
RAFAEL FELLIPE FERRER NUNES  
ARTUR IWASAKI LOURENÇO

**Quais características dentro das narrativas podem ser desenvolvidas para que a audiência simpatize com o vilão na ficção?**

Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso (TICC) para o Bacharelado de Design da instituição Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Orientador: Diogo Cortiz da Silva.

SÃO PAULO  
2022

## **Agradecimentos**

Agradecemos pelo apoio e colaboração de todos os nossos professores que auxiliaram na nossa jornada acadêmica, juntamente com todos colegas que prestaram seu suporte durante a pesquisa.

## Resumo

O público em geral têm cada vez mais se afeiçoado com personagens mais humanos em narrativas, personagens que erram e que tem falhas, mas que mesmo assim possuem seus próprios ideais e personalidades, persistindo naquilo que acreditam mesmo que seja considerado certo ou não. Por isso, vilões e anti-heróis têm ganhado grande destaque e apego das pessoas em histórias, principalmente nos últimos tempos, onde essas personagens muitas vezes não são colocadas apenas como os antagonistas em narrativas, mas sim como os próprios protagonistas.

Os vilões, em sua maioria, são humanizados para justificar suas atitudes na história, sendo essa uma tática narrativa muito boa para gerar empatia com o público. Sendo assim, neste trabalho, buscamos compreender como personagens que vão contra aquilo que consideramos certo, que fazem o contrário do que seria praticar o bem, conseguem ser tão carismáticos e gerar tanta emoção nas narrativas em que se encontram, além de em grande parte das vezes se tornarem as personagens destaque de suas histórias.

As técnicas de storytelling utilizadas para construir a jornada desse tipo de personagem devem ser usadas de maneira muito bem pensadas para que o público torça pelo seu sucesso, caso contrário os espectadores de sua história podem acabar sentindo sentimentos de raiva quanto a ele, indo em direção oposta ao que queremos, fazendo com que os espectadores desejam a sua derrota. Por isso, se deve entender uma série de fatores que discutiremos em nossa pesquisa, passando desde questões psicológicas e senso comum até as técnicas narrativas usadas para contar histórias.

## **Abstract**

The general public has increasingly become fond of more human characters in narratives, characters who make mistakes and who have flaws, but who still have their own ideals and personalities, persisting in what they believe even if it is considered right or not. Therefore, villains and anti-heroes have gained great prominence and people's attachment in stories, especially in recent times, where these characters are often not just placed as antagonists in narratives, but as the protagonists themselves. Most villains are humanized to justify their attitudes in the story, which is a very good narrative tactic to generate empathy with the audience. Therefore, in this work, we seek to understand how characters who go against what we consider right, who do the opposite of what it would be to do good, manage to be so charismatic and generate so much emotion in the narratives in which they find themselves, in addition to in most of the sometimes become the standout characters in their stories.

The storytelling techniques used to build the journey of this type of character must be used in a very well thought out way so that the audience cheers for his success, otherwise the viewers of his story may end up feeling angry towards him, heading towards the opposite of what we want, making the spectators wish for their defeat. Therefore, one must understand a number of factors that we will discuss in our research, ranging from psychological issues and common sense to the narrative techniques used to tell stories.

## **Lista de figuras**

|   |    |
|---|----|
| FIGURA 1 - CENA DA RAINHA RECORTADA<br>DE BRANCA DE NEVE        | 18 |
| FIGURA 2 - COYOTE E PAPA-LÉGUAS                                 | 20 |
| FIGURA 3 - CENA DE DARTH VADER<br>RECORTADA DE STAR WARS        | 22 |
| FIGURA 4 - CENA SCAR RECORTADA<br>DO FILME O REI LEÃO           | 24 |
| FIGURA 5 - CENA GASTON RECORTADA<br>DO FILME A BELA E A FERA    | 26 |
| FIGURA 6 - CENA WALTER WHITE RECORTADA<br>DA SÉRIE BREAKING BAD | 27 |
| FIGURA 7 E 8 - GRÁFICO QUESTÃO 1<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO  | 31 |
| FIGURA 9 - GRÁFICO QUESTÃO 2<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO      | 33 |
| FIGURA 10 - GRÁFICO QUESTÃO 3<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO     | 34 |
| FIGURA 11 - GRÁFICO QUESTÃO 4<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO     | 35 |
| FIGURA 12 - GRÁFICO QUESTÃO 5<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO     | 36 |

|   |    |
|---|----|
| FIGURA 13 - QUESTÃO 6<br>DA PESQUISA POR FORMULÁRIO                       | 38 |
| FIGURA 14 E 15 - WILL EISNER E CARTAZ<br>FOGO CONTRA FOGO                 | 39 |
| FIGURA 16 - CARTAZ DO SERIADO LOST  | 40 |
| FIGURA 17 E 18 - CARTAZ DO SERIADO<br>AVATAR E RETRATO DE ZUKO            | 40 |
| FIGURA 19 E 20 - CARTAZ DO FILME TUBARÃO E<br>RETRATO DE MUSASHI MIYAMOTO | 42 |
| FIGURA 21 E 22 - CARTAZ DO FILME ROBOCOP E<br>RETRATO DE ALEX MURPHY      | 43 |

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| <b>1. INTRODUÇÃO</b>                              | 1  |
| 1.1 Perguntas e hipóteses                         | 1  |
| 1.2 Relevância da pesquisa                        | 2  |
| 1.3 Métodos de Pesquisa                           | 3  |
| <b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>                   | 3  |
| 2.1 Storytelling e transmídia                     | 3  |
| 2.2 Ética   | 5  |
| 2.3 Moralidade                                    | 7  |
| 2.4 Narrativa, perspectiva e identificação        | 8  |
| 2.5 O que é um vilão?                             | 10 |
| 2.6 Quais são as características de um bom vilão? | 11 |
| 2.7 Design de Personagem                          | 13 |
| <b>3. ESTADO DA ARTE</b>                          | 16 |
| 3.1 Referencial narrativo                         | 16 |
| 3.2 O vilão como o protagonista em jogos          | 16 |
| 3.3 Explicando vilões                             | 18 |
| <b>4. PESQUISA</b>                                | 29 |
| 4.1 Introdução                                    | 29 |
| 4.2 Entrevistas                                   | 30 |
| 4.3 Formulário                                    | 31 |
| 4.4 Grupo focal                                   | 38 |
| <b>CONCLUSÃO</b>                                  | 47 |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                 | 50 |

## 1. INTRODUÇÃO

Ao nos envolvemos com uma história, independentemente da plataforma, nós nos encontramos em certas situações simpatizando com o antagonista da narrativa, ou até mesmo o vilão - algumas vezes, inclusive, até mais que o “herói” da trama. Esse “efeito” é utilizado às vezes de forma intencional pelos autores para incrementar o enredo ou envolver mais o espectador com a própria aventura. Dessa forma, questionamentos podem ser levantados buscando entender como esse “efeito” funciona? E por que o vilão parece ser uma figura mais carismática ou marcante comparado ao próprio herói em dadas ocasiões?

Nos últimos anos vimos em histórias contadas através do cinema, televisão, livros e outras mídias, o destaque e boa recepção do público por personagens que vão contra o arquétipo do herói. Narrativas como *Star Wars* e *Breaking Bad* acabam gerando maior atrativo por personagens guiados não pelo “bem”, mas por aqueles responsáveis por colocar suas crenças e seus motivos pessoais afrente de todos os outros ideais.

Na intenção de entender como é feita a criação de conexões fortes entre um leitor ou um espectador (quem recebe a trama) e uma história, queremos descobrir os fatores psicológicos responsáveis por levar o público a simpatizar com um personagem marcado na trama por ações que vão contra o senso comum do fazer o “bem”. Além de estudar as técnicas narrativas usadas para construção dessa conexão entre os receptores da trama e a mesma.

Com esse trabalho, procuramos destrinchar a construção desses personagens para entender a origem do impacto da presença deles em tramas, e conseqüentemente na vida dos consumidores de tais obras. Assim, conseguindo compreender o que torna um antagonista marcante não só na vida de muitas pessoas como também em uma geração inteira.

### 1.1 Perguntas e hipóteses

Através dessa reflexão inicial, é possível estabelecer os dois primeiros questionamentos para guiar a abertura do trabalho: quais as características de

narrativas podem ser desenvolvidas para obtenção de uma maior simpatia da audiência com o vilão? E afinal, como essas figuras conseguem ser tão carismáticas ao ponto de protagonizar roteiros mesmo estando do “lado errado” da trama?

Pensando nisso, surgiram algumas hipóteses para nossas perguntas, sendo elas:

- Os defeitos característicos de um vilão acabam por aproximá-lo mais da realidade, quando comparado com a figura do “herói perfeito”.
- A quebra do paradigma do “herói perfeito” torna a narrativa mais atrativa, justamente por fugir da estrutura de narrativas “clássicas”.
- Conforme o vilão age a partir de seus próprios interesses e ideais repetidas vezes, reforçando a liberdade moral que ele mesmo constrói para si, ele se torna uma entidade mais interessante aos leitores ou aos espectadores.
- Por deter e apresentar uma personalidade forte, os vilões demonstram uma presença mais impactante nas cenas.

## 1.2 Relevância da pesquisa

A importância desse estudo atualmente, não se dá apenas devido ao mercado do Audiovisual, mas ao interesse pela identificação e utilização dessas técnicas de *storytelling* na construção de novos produtos e serviços. Entender o funcionamento da relação entre o olhar para os personagens – nesse caso, especificamente os vilões – e a afeição criada por eles nas animações, jogos, curtas, nos permite fazer tramas mais fiéis e enredos mais ricos para o público, por exemplo.

Entretanto, diferente da possível concepção da maioria da população, o *storytelling* e a criação de personagens já não se limitam apenas a esse mercado, grandes empresas (de outras áreas) têm investido fortemente para elaboração e manutenção de seus avatares virtuais nas redes sociais e outras mídias – como Magazine Luiza, Natura, Casas Bahias. Além da existência de outros procedimentos de empresas que necessitam diretamente das técnicas do Storytelling para gerar um serviço de maior qualidade.

Visando o mercado, a construção de personas já está incorporada em grandes empresas que usam avatares para representar a empresa, ou procedimentos que exigem o *storytelling* para elaboração um serviço mais assertivo e de maior qualidade,

por exemplo. Áreas como o Design *UX* fazem use técnicas do *storytelling* para compreender seus usuários e visualizar o caminho de projetos.

### 1.3 Métodos de Pesquisa

O desenvolvimento dessa pesquisa será realizado em duas etapas gerais: uma de pesquisa teórica - visando elencar o conteúdo de outros artigos e trabalhos já feitos em diferentes áreas do conhecimento, tais como Psicologia, Cinema, Ilustração, dentre outras; e uma prática, feita a partir de uma pesquisa de campo autoral, híbrida por conceitos quali-quantitativos, sendo essa parte subdividida em outras três, a primeira composta de entrevistas, a segunda por um formulário e a última por um grupo focal.

Como esclarecimento, o principal motivo para a parte prática ser dividida em outras três é de melhor filtrar os dados obtidos na pesquisa, procurando responder as perguntas do projeto da forma mais coerente metodologicamente.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Storytelling e transmídia

Ao longo da história, o sentido etimológico da palavra *storytelling* (*story* - história; *telling* - contar), ou seja, o ato de 'contar histórias', adquiriu novos sentidos e assim novos significados e diferentes graus de importância. Essas histórias sempre existiram e os mistérios do mundo são apresentados e explicados através delas, se colocando como uma ferramenta a ser usada para transmissão do legado cultural detido por uma geração mais antiga para uma nova, visando sua manutenção na sociedade.

O *storytelling* surge, portanto, como uma forma dos primeiros hominídeos trocarem experiências e compartilhar conhecimentos adquiridos, bem como dos desafios enfrentados individualmente e coletivamente. A função do narrador se apresenta na ativação das crenças e dos valores, fornecendo sentido aos acontecimentos através do relato dessas histórias. É importante ressaltar como esses

relatos não se limitavam ao universo das experiências individuais, eles serviram e servem até hoje para formular hipóteses e indagações sobre o meio no qual esse coletivo, onde o *storytelling* ocorre, estava ou está inserido.

A mitologia grega, por exemplo, sempre valeu-se de narrativas para determinar os valores culturais de sua sociedade, usando suas histórias para definir seus valores morais por meio da descrição e atuação de seus personagens. Para Joseph Campbell (1990), as origens das mitologias se perderam no tempo, mas foram seus temas constantemente contados e recontados por suas gerações que deram sustentação a vida humana e nortearam a construção das civilizações e religiões através dos séculos.

A apesar de sofrerem diversas alterações ao longo dos séculos, os contadores de histórias perduram com notabilidade até os dias de hoje, mas o que se apresenta como novidade no contexto cultural contemporâneo é o *storytelling* transmidiático. Esse modo de *storytelling* se caracteriza pela na arte de contar histórias em plataformas midiáticas, pressupondo a interatividade e o compartilhamento dessas histórias.

Assim, a arte milenar de contar histórias foi e é submetida a uma série de choques e tensões que reconfiguram e atualizam o modelo narrativo tradicional, fazendo dessa nova forma narrativa uma ferramenta adaptada à inovação e às mudanças específicas da sociedade atual, graças ao advento da internet e das redes sociais. Esse *storytelling* transmidiático vêm sendo capaz de estimular o crescimento e a expansão das sociedades em rede, além de exercer uma influência decisiva para o surgimento e a consolidação da cultura participativa. Os processos de transmídia das histórias transformam a relação entre o produtor e o consumidor, desenvolvendo novas práticas de produção cultural.

Steven Johnson considera surpreendente a inexistência de uma abordagem sistêmica sobre a complexidade narrativa nas diversas plataformas de mídia, como cinema, televisão, internet, dispositivos móveis, etc. Para Johnson (2009a), séries que possuem narrativas complexas como *Lost* brincam de “esconde-esconde com as revelações do programa: não só com a história de fundo e a mitologia que envolve os personagens, mas com as regras básicas de gênero”.

A necessidade de o telespectador buscar informações em outras plataformas para entender o que é narrado caracteriza o *storytelling* transmidiático, trazendo a

cultura da repetição de assistir episódios, buscando analisar os momentos mais significativos, passando pelas questões emocionais, até o hábito dos usuários de compartilhar suas inquietações em blogs, fóruns e redes sociais. Essa experiência representa um ato de imersão mais profundo do que a simples prática de releitura de um texto em busca de novas significações.

Assim como nas ficções televisivas a visão da história em sua totalidade é condicionada à reexploração de suas partes (episódios), de forma autônoma e relacionada, o *storytelling* transmídia pressupõe que a visão das fábulas nas diferentes plataformas de mídia é uma ação que se completa somente com a participação das audiências.

Para Johnson (2005, p. 52), o ato de assistir ao programa favorito é o indício da existência de novas formas de relação do telespectador e a ficção seriada, proporcionado pela reconfiguração de três elementos: enredos múltiplos, setas intermitentes e redes sociais. Ou seja, o aumento do número de enredos (múltiplos *plots*) e a diminuição do número de setas intermitentes (indicações óbvias e esquemáticas do que deve ser visto), são contrabalanceados pelo crescimento acentuado das redes de relacionamento entre os personagens.

As setas intermitentes são sinalizadoras que dirigem a leitura para um determinado ponto da situação, criando linhas auxiliares de apoio ao trabalho cognitivo, o que acarretaria na diminuição do grau de complexidade narrativa, como quando um “roteiro de ficção científica introduz o leigo em algum laboratório avançado que está sempre pedindo aos chatos de galocha da ciência para explicarem o que estão fazendo com aquele acelerador de partículas”. (JOHNSON, 2005, p. 52).

## 2.2 Ética

O vilão tem como objetivo em um dado enredo representar o errado, sendo o conceito de errado baseado nas experiências do consumidor ou segundo os conceitos de erro do universo ficcional do qual ele faz parte. É um personagem muitas vezes caracterizado como injusto e controverso, de forma a fugir dos princípios morais e éticos, sendo assim, o vilão, dentro de uma história – seja ela de ficção ou não -, representa o mal.

Para definir o vilão em uma narrativa é preciso entender como o senso comum entende o mal, refletido no entendimento do ético e moral pela dada sociedade em questão. A Ética é uma temática que vem sendo estudada pela Filosofia, pelo Direito e por outras áreas do conhecimento humano há século, pelo menos. A preocupação com a conduta do ser humano, seus pensamentos e suas ações tornam-se relevantes desde o instante em que ele está inserido em uma sociedade, ou seja, a ética, assim como a moral, é necessária para a convivência do sujeito humano com seus pares.

Sendo assim, segundo Pegoraro (2010), a Ética seria uma disciplina intrinsecamente humana “pois o homem pode ser passível de julgamento moral” (CAPPELARI, 2007). Ainda de acordo com Cappelari: visto que a ética possui inúmeras interpretações, torna-se complexo definir o certo e o errado, o bem e o mal, de formas absolutas. A concepção de o que é moralmente aceitável varia conforme a cultura de cada sociedade. As convicções filosóficas que abordam o tema também são múltiplas. A maior parte dos grandes pensadores da área em algum momento de sua obra trabalhou temas éticos (CAPPELARI, 2007, p.103).

Seguindo as afirmações de Pegoraro (2010), percebe-se que o ser humano ético é num primeiro momento praticante de uma conduta e posteriormente cumpridor de um determinado modelo. Já os não praticantes e não cumpridores, neste estudo, são entendidos como o início do entendimento do mal, do errado, do ilegítimo, podendo ser compreendidos, então, como vilões, em razão de serem os não cumpridores dos modelos morais sociais.

Foi só durante o período da Grécia Antiga Clássica, após a ascensão da Filosofia Socrática, que o homem se tornou o centro das reflexões filosóficas, porém foi o pensamento de Platão que colocou a justiça como algo superior ao homem. Para o pensador, o conceito de bem está estritamente ligado à ideia de justiça, só ocorrendo quando o indivíduo cumpre seu papel em sociedade, sendo ele: razão, paixão e apetite hierarquicamente ordenados (CAPPELARI, 2007).

Esta moral e justiça correspondem às condições “de harmonia do interior da alma e da perfeita unificação das condutas do cidadão” (PEGORARO, 2010, p. 24). No pensamento de Platão, o bem é o princípio fundamental de tudo e do homem justo, e este bem só é alcançado com a felicidade, por sua vez alcançada somente na busca pela sabedoria, “portanto a regra da felicidade é o Bem transcendente que mede nosso agir moral imanente” (PEGORARO, 2010, p. 28). Portanto, a sabedoria

transcende o bem, sendo ela a maior das virtudes. Para Platão, só é feliz e virtuoso o homem que age conforme a noção de bem. Assim sendo, a falta de sabedoria é a ausência do bem de acordo com o pensamento de Platão, sendo a falta do conhecimento transcendental, de justiça e a não busca pela sabedoria regulada pela virtude moral uma das primeiras noções de mal.

Para o pensador, o ser mau pode se tornar bom, mas o contrário não é viável, é virtude do homem bom ajudar o mau a seguir o caminho da justiça. Aristóteles, aluno de Platão, constrói outra linha de pensamento, onde não fundamenta a ética em princípios de fundamentos universais acima dos homens, para o filósofo a ética parte da própria biologia do ser humano enquanto ser social, então, para ele, o homem é social por natureza (2009). A ética de Aristóteles é fundada na razão, sendo assim, toda atitude em prol do bem é tomada visando suas consequências, para ele, o homem nasce ético e todos os seus atos são escolhidos e decididos por alguma razão, “todas as escolhas e decisões humanas visam alcançar um fim, produzir o bem e chegar a uma meta” (PEGORARO, 2010, p. 37).

Aristóteles retira a ética e a moral do transcendental e a coloca no homem e no natural, enfatizando a natureza racional humana: toda a ação tem uma finalidade e é esta a ética dos homens; nunca esquecendo o fator social, o homem também é um ser político e vive em sociedade, então é esta razão que determina que as ações devem ser orientadas para um bem sociopolítico.

### **2.3 Moralidade**

É de suma importância na criação de um personagem marcante a facilidade em se gostar dele, sendo um herói, anti-herói ou vilão. Entre os fatores que tornam isso possível destacam-se: a estética visual, o passado, os objetivos na narração e o término de sua jornada. Todavia, um personagem bem construído necessita da exposição de suas intenções enquanto ele é apresentado de forma mais aberta ao público e isso traz a moralidade aos seus atos. Sem essa moralidade atrelada às ações do personagem, o espectador não saberá o quanto ele deve se conectar com o que fora apresentado para ele.

A moral por trás dos objetivos dos personagens é uma característica de grande relevância neste âmbito, pois ela é responsável por moldar a atuação deles na

narrativa, permitindo a classificação desses personagens como: moralmente puros, mais comum entre heróis simples; ambíguos, encaixando-se melhor com anti-heróis ou heróis complexos; ou imorais, comumente utilizado para se moldar um vilão.

Segundo Bandura, destaca-se o fato de ser muito comum o gosto por personagens que ao serem imaginados em contextos cotidianos atuais, seriam julgados como pessoas ruins devido a suas atitudes e ambições. O que torna isso possível sem o sentimento de culpa é o conceito de desengajamento (ou liberdade moral), utilizado na psicologia social ao se convencer que certos padrões éticos não se aplicam a algo ou a alguém em um contexto específico; ideia esta pode ser aplicada de duas maneiras.

Na primeira, o espectador da ficção usa o conceito em sua totalidade, podendo colocar-se no contexto narrativo do personagem com maior facilidade e sem sentir nenhuma rejeição moral. Enquanto na segunda maneira, o espectador negligencia a liberdade moral por gostar do personagem, mesmo entendendo e compreendendo sua imoralidade (BANDURA, 1996).

## **2.4 Narrativa, perspectiva e identificação**

Para a melhor compreensão, trabalharemos com um recorte de alguns conceitos fundamentais para a pesquisa e essenciais para o prolongamento da discussão logo em seguida.

Inicialmente pelo conceito de narrativa, pois afinal, do que estamos nos referindo ao usar esse termo? De acordo com a definição da *Oxford Language*, a narrativa se traduz em uma: exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens. A partir disso, onde podemos encontrar a narrativa? Ela não seria um elemento das mídias de entretenimento (tais como filmes, séries, livros, etc.)?

Como dito no tópico de *storytelling*, a narrativa está presente em nossa história desde o princípio, sempre permitindo que passássemos nossa experiência adiante e aos demais. Esse é o principal recorte do conceito de narrativa para pesquisa: a transmissão da experiência, de uma visão a partir de um ponto de vista. Levando isso

em conta, a forma que a narrativa é construída, direciona o espectador a uma visão - mesmo que primária - de um personagem.

De acordo com a pesquisa de Graaf et al (2011), a narrativa pode fazer uso da perspectiva como ferramenta para identificação com os personagens da narrativa. Tendo como base a pesquisa, a narrativa pode trazer ao espectador, o estado de imersão da história. Esse termo (imersão), amplamente referenciado nas mídias, se refere à concatenação de situações responsáveis por permitir o adentrar profundo do leitor ou espectador no contexto da trama, seja ela ficcional ou não, ao ponto dele se sente integrante do narrador – trataremos esse estado como presença narrativa.

No âmbito da identificação, a pesquisa também mostra que “se identificar” está ligado a um processo de técnica e construção narrativa. Do ponto de vista técnico, há diferentes formas de se mostrar a mesma cena narrativa, a forma como pode ser reproduzida varia com base no canal de comunicação em questão (livro, jogos, filmes, etc.), devido às características particulares de cada um. No quesito da construção narrativa, a pesquisa de Kriev et al (2017) demonstrou em seus experimentos sobre identificação, como ao se deparar no enredo com uma passagem de perda de sentido por parte do espectador, ela se torna desinteressante e envolvente.

Da mesma maneira como o enredo, a construção de personagem é um elo poderoso de ligação de identificação em virtude da a pesquisa, também, fazer defesa da identificação estar mais fortemente ligada às questões psicológicas do personagem do que questões mais genéricas, como gênero ou aparência. Ou seja, um personagem bem construído possui mais chances de conquistar o público pela personalidade que ele desempenha.

Cabe o destaque à diferença entre a presença narrativa e o sentimento de identidade com um personagem. No contexto narrativo, ambas as sensações evocam e trazem o espectador para a narrativa, porém, a presença narrativa atrai o leitor ou espectador para o ambiente da cena, para o contexto da história. Por outro lado, a identificação coloca a pessoa de fora no mesmo lugar que o personagem, pois ao assumem os mesmos papéis, seus objetivos, anseios, acabam sendo compartilhados entre si, como se compusessem um ser único.

Encaminhando esse recorte para seu final, o maior ponto de convergência, criando uma relação com a pesquisa de Hitchens e Raymond (2016), é o estado de imersão, proporcionado pela presença narrativa e/ou identificação, capaz de criar uma

“dimensão” à parte da realidade, conceito muito verificado, de acordo com a pesquisa, na área de Jogos, onde se conecta fortemente com o conceito de *flow*. Esse conceito, de acordo com a FIA (2020), se refere ao momento quando uma pessoa entra em um estado de alta concentração em uma dada atividade, passando a estar completamente absorvida por aquilo. No âmbito da narrativa, o espectador estaria puramente envolvido pela trama desempenhada pelo personagem, logo o *flow* é a forma que o usuário se integra como parte da narrativa: uma cena de terror não se resume ao medo sentido pelo leitor ou espectador, é uma gama de sensações de suspense, de medo, da áurea do meio, etc.

Isso posto, o afeiçoamento do espectador por parte de algum personagem se torna algo muito mais atrelado a experiência recebida por meio da narrativa do que os campos subsequentes a ela - como a identificação, o contexto ou a estética. A narrativa se coloca justamente como uma das principais formas de ligação entre público e obra, senão a principal, por ela englobar e organizar, por meio de suas técnicas narrativas, manipulação de perspectiva, e construção e identificação de personagem as experiências que vão compor seu *flow*, definindo o rumo de sua história.

## 2.5 O que é um vilão?

Por definição, um vilão é o oposto de um herói, isso não coloca a existência do vilão como indispensável da presença do herói, mas suas ações e suas intenções devem ser contrárias ao que se espera ser feito e realizado por um herói. Um vilão, na maioria das vezes, é o antagonista de sua história, cujas motivações e ações se opõem ao protagonista, se colocando como o condutor da história. Seguindo essa comparação, em oposição ao herói, um vilão geralmente é compelido pelo desejo de cometer atos de crueldade e imoralidade.

O escritor Dan Brown defende pensar o vilão primeiro em uma narrativa, até mesmo antes do herói, pois o vilão é o verdadeiro responsável por tornar o herói heroico. A jornada e objetivos do personagem principal se tornam muito mais

impactantes ao público quando se colocam diante de um obstáculo desafiador e interessante, sendo criar esse dado obstáculo a grande função do vilão na narrativa.

## **2.6 Quais são as características de um bom vilão?**

Todo grande herói necessita de um grande vilão. Essa relação de dependência do antagonismo torna os dois personagens mais carismáticos, elevando o nível de profundidade da história. Os vilões são a força antagônica de uma narrativa, desafiando o herói e impulsionando suas ações. De acordo com as mídias consumidas e estudos feitos sobre storytelling, concluímos que os vilões mais marcantes costumam compartilhar de um conjunto comum de características: uma forte conexão com o herói, uma moralidade clara, um componente digno, uma boa explicação das motivações do personagem, a existência do vilão deve gerar diversão.

Em primeiro lugar, os vilões conectados profundamente com a história são normalmente aqueles conectados ao herói de alguma forma, influenciando no desenvolvimento do personagem do herói por meio de sua oposição inerente a eles. Como exemplo, na saga Harry Potter, Voldemort matou os pais de Harry quando ele era apenas um bebê, o deixando com uma cicatriz na testa que os conecta ao longo de toda a história. Essa cicatriz simboliza a conexão física entre Harry e Voldemort, e determina que os destinos do herói e do vilão dependem um do outro.

Em segundo lugar, todo vilão precisa possuir sua própria moralidade, ele precisa de motivos para cometer atos de maldade, justificativas para a forma como ele pensa e a maneira como acredita estar certo em seus. O espectador deve entender quais crenças e experiências levaram o personagem antagonista a praticar tais atos classificados como maldosos, portanto característicos de um vilão. A exemplo, em Vingadores: Guerra Infinita, Thanos, o antagonista central da história, deseja destruir metade da vida existente no universo, motivo esse justificado por ele acreditar não existirem recursos suficientes para todos os seres vivos. A justificativa de Thanos para atingir seu objetivo é tornar o universo capaz de proporcionar a vida sem escassez e sem guerras por recursos básicos para todos os seres. Sendo assim, ele tem um ponto de vista moral forte e coerente, evidenciado pela forma como o

personagem acredita que está fazendo a coisa certa ao buscar destruir metade da vida no universo. Afinal, todo vilão acredita e precisa acreditar ser o herói de seu próprio universo.

Em terceiro, um vilão deve ser, ao mesmo tempo, um adversário forte e digno de seu herói. Eles não devem ser fracos e facilmente derrotados, nem devem ser tão poderosos que só possam ser derrotados pelo acaso – usar a sorte para resolução um problema em uma história tende a ser uma péssima solução. Em Sherlock Holmes, citando um caso, seu archi-inimigo Moriarty é um gênio do crime que é tão inteligente quanto Sherlock. A presença de um vilão de muitas maneiras comparável senão idêntico em habilidade e inteligência ao seu herói, aumentará as apostas de seus encontros, pois cria uma ameaça crível do herói ser superado.

O quarto ponto está ligado a explicação das motivações e razões do personagem, mesmo essa história mais explicativa não fazendo parte dos arcos da narrativa, ela deve ao menos ser mencionada. Qualquer bom vilão deve ter uma história interessante, crível e com nexos. Além de criar um vilão profundo e mais empático, uma história por trás de suas razões nos permite identificar e até simpatizar com o vilão. Tal como o personagem Gollum na trilogia O Senhor dos Anéis, ele costumava ser um *hobbit* normal até ser corrompido pelo poder do anel. Isso não apenas cria um aprofundamento do personagem, essa informação nos mostra toda a complexidade de sua jornada do bem ao mal, agregando uma complexidade muito maior para a história do livro/filme, também tornando implícita uma lição de moral, na qual Gollum é o exemplo vivo de como um dado indivíduo qualquer pode ser corrompido por forças ruins ou antiéticas em sua própria vida de forma inesperada.

Como quinto e último ponto, mesmo sendo cruel e assustador, um vilão deve ser capaz de divertir seu leitor ou espectador de alguma forma, isso não significa ser cômico ou engraçado, mas suas ações e/ou personalidade devem ser interessantes e cativar a atenção do público de alguma forma, partindo do princípio simples de que o personagem deve ser interessante por si próprio independente da história na qual está inserido. Em Coringa, o protagonista cria um interesse no público pelas suas atitudes, mesmo envolvendo a loucura e beirando ou alcançando a insanidade, isso diverte o público, o fazendo se interessar e criar a expectativa pela próxima loucura a ser realizada pelo protagonista do filme. Portanto, independentemente de ser seu

senso de humor ou sua visão de mundo, um vilão deve possuir qualidades pensadas para o público consumidor dessa mídia adorar odiar.

Para finalizar esse trecho de características dos vilões, serão elencados os três tipos de vilões passíveis de serem verificados em enredos no geral, sendo eles: o vilão principal, o capanga e o anti-herói. O primeiro aparece nas histórias como um antagonista notável, o principal rival do protagonista heroico, sendo normalmente o responsável pela elaboração e criação dos conflitos e desafios a serem superados pelo herói. O segundo caso, do capanga, é um vilão de categoria secundária na história, subordinado na maioria das vezes a um personagem de relevância maior, um vilão principal na maioria dos casos. O último caso, talvez o mais interessante, não se trata exatamente de um vilão como usualmente é concebido no imaginário, o anti-herói surge em tramas com intenções muito semelhantes, senão iguais, as de um herói, contudo os meios para alcançar esse fim tendem a devia-lo da via heroica, aproximando-se, dessa forma, do modo de atuação dos vilões.

## **2.7 Design de Personagem**

Se tratando de mídias visuais, é essencial se atentar aos aspectos físicos das personagens, não apenas da sua aparência, como suas expressões e movimentos também. O design de um vilão deve representar sua personalidade antes mesmo de indicar a moralidade de suas ações, podendo ser reconhecido como um antagonista antes mesmo de suas atitudes evidenciarem isso no contexto da história. Seu visual deve transparecer seus verdadeiros interesses e para isso se faz uso de algumas técnicas muito comuns na hora de se construir o design de um personagem.

Começando pelo uso das formas, ao lidar com imagens visuais, a maioria dos objetos se decompõe em uma ou mais formas familiares, cada uma carregando suas próprias características. Ao criar personagens existem figuras básicas que ajudam a definir dadas características e certos traços de personalidade. Nesse caso, em se tratando com os dois arquétipos básicos: o do herói e o do vilão. Então seriam usadas formas básicas para definir esses personagens, sendo elas:

- **Círculo:** são inofensivos e amigáveis, além de divertidos. Devido à natureza contínua da linha em um círculo, eles representam progresso e sinergia.

Personagens animados formados pelo visual circular são geralmente protagonistas, embora desajeitados ou inócuos. Assim como as Meninas Superpoderosas, Bob Esponja, Os Simpsons e Mickey Mouse. Bebês, ursinhos de pelúcia, personagens alegres e às vezes até mesmo idiotas se enquadram nesta categoria de diversão circular fofinha e amigável. O uso de figuras arredondadas transmite a sensação de paz e suavidade aos desenhos. Ao aplicar formas arredondadas, é passada essa sensação de suavidade aos designs de personagens. Isso coopera para tornar esses personagens visualmente mais gentis.

- Triângulo: ao contrário do círculo, o triângulo é uma forma muito agressiva. É por isso motivo possível atrelar ao dado personagem uma natureza agressiva, intrínseca à figura do vilão. É possível encontrar formas triangulares em personagens como Malévola e Darth Vader.
- Quadrados e retângulos: são confiáveis, rígidos e resistentes. Visualmente, eles são usados para simbolizar ordem e força, mas podem causar também a impressão de seriedade e monotonia. Robôs ou personagens mais encorpados são muitas vezes representados por retângulos. O personagem Carl Fredricksen, de Up - Altas Aventuras, por exemplo, é composto por vários quadrados.

As combinações de formas terão seu próprio significado visual dependendo de sua disposição e aplicação, esses exemplos não são regras, mas estão rodeados por um senso comum responsável por atrelar ao bem ou ao mal, ao herói ou ao vilão em uma trama. Diferente da conclusão parcial possível de ser levada em consideração após esses tópicos, a geometria não é usada exclusivamente para desenhar personagens de animação. Ela também pode ser usada para, indiretamente, transmitir a ideia de acontecimentos ou incitar algum sentimento específico. Ao colocar um personagem dentro de um quadrado, por exemplo, constrói-se a ideia do personagem estar preso em alguma situação da qual não consegue sair. Já focos circulares passam a ideia de espionagem.

As cores em um personagem também são de suma importância, junto da forma ajudam a dar significado à personalidade do arquétipo em trabalhado. Normalmente ao trabalhar com cores claras, a sensação de paz e tranquilidade é associada, como por exemplo as cores do céu ou da neve. Em contrapartida, ao trabalhar com cores

escuras se constrói a sensação oposta, como as cores de um vulcão em erupção, que nos sugerem perigo ou alerta. Se a intenção é transmitir do personagem uma sensação de confiança, é necessário fazer uso de cores claras. Por outro lado, com os vilões, é relevante ressaltar os sentimentos de medo e desconfiança, sendo essencial o uso de cores escuras e profundas.

As cores têm um efeito ágrafo semelhante na interpretação visual. A criação de personagens com uma paleta de cores atraentes e adequadas pode causar um impacto imediato na captura e retenção da atenção do espectador. Vale pontuar existência de alguns aspectos diferentes da teoria das cores a serem considerados ao projetar seu personagem, como o simbolismo, dado os próprios efeitos inatos em um esquema de cores. O vermelho é universalmente alerta e energético. O branco é universalmente neutro. As cores quentes estão associadas à ação, enquanto as frias estão ligadas à calma. Se tratando de um público internacional, se atentar as diferenças culturais e as divergentes visões sobre o simbolismo das cores pode ser um esforço diferencial importante para o trabalho. Por exemplo, a mesma cor vermelha, pode ser entendida como símbolo de perigo no mundo ocidental, mas felicidade na China. Da mesma forma, o azul representa a liberdade em muitas partes da Europa, mas pode simbolizar a vilania no Japão. Seu público-alvo determinará a forma como o uso do simbolismo das cores deve ser feito.

Por fim, a relação entre as diferentes cores no design do seu personagem é tão importante, se não mais, do que o significado das cores individualmente. Enquanto certos arranjos de cores mais conhecidos incluem: o monocromático (diferentes valores de luz da mesma tonalidade); o complementar (duas cores diretamente opostas na roda de cores); a análoga (cores adjacentes na roda de cores); e a triádica (três cores espalhadas ao redor da roda de cores em uma formação de triângulo). Cada esquema tem suas próprias vantagens: as paletas monocromáticas e análogas costumam gerar a sensação de calma, já as cores complementares são contrastantes e harmoniosas, e os esquemas de cores triádicos são dinâmicos e ricos.

### 3. ESTADO DA ARTE

#### 3.1 Referencial narrativo

Outra perspectiva revisitada por Feltrin (2010) em seu trabalho, também contendo uma análise sobre vilões e apoiando-se nas propostas de Carroll (2004), ele busca entender o motivo de alguns vilões serem aceitos e outros rejeitados dentro de uma mesma narrativa. O estudo foca em analisar a série americana *Os Sopranos*, desenvolvendo a perspectiva do público sobre o personagem Tony Soprano.

Nessa análise são apontadas várias hipóteses para a afeição do público pelo protagonista, entre elas cogita-se: o fascínio pela diferença de atitudes do personagem, onde ele é a representação simbólica de boa parte das fantasias que, principalmente homens, gostariam de realizar ficando isentos de punições como resposta. Contudo, ela é descartada quando se considera a existência de personagens que atuam de forma similar ou igual dentro da própria série. Outra hipótese seria a ausência de algum contrapeso moral positivo para contrapor as atitudes negativas de Tony, o exemplo disso são os vários policiais e católicos corruptos, além de sua mãe e irmã, ambas personagens com teor maléfico.

A conclusão de Carroll (2004) aponta para o apreço por personagens surgir de acordo com a construção geral da narrativa, na qual todos esses personagens e as suas devidas ambientações entram em cena para analisar o vilão protagonista como o “menos pior” no contexto inserido. O personagem a ser colocado na balança em contrapartida ao universo será aprovado pelo espectador se seu objetivo for cativante para o público, mesmo suas ações indo em desacordo com a moralidade.

#### 3.2 O vilão como o protagonista em jogos

Lançado em 2021, o jogo *Skul The Hero Slayer*, desenvolvido pela *SouthPAW Games* e publicado pela *Neowiz Games*, é protagonizado por *Skul*, um jovem esqueleto. No jogo, o *player* é colocado logo de início em um conflito, no qual o lorde demônio foi capturado por um herói e o jogador, o *Skul*, deve ir atrás dele para libertá-lo. Conforme o progresso no jogo, mais detalhes do enredo são apresentados até o momento de descoberta que, antes de se tornar um esqueleto, *Skul* era apenas um garoto sonhando em ser um herói para orgulhar seu pai. Entretanto, o menino

descobre a ocorrência de terríveis experimentos realizados em monstros e demônios, e em segredo no castelo onde morava, então o garoto é perseguido e morto por descobrir sobre. Seu pai, o primeiro herói, o encontra morto, aos braços do lorde demônio e o culpa por sua morte e depois disso, o jogador se torna um esqueleto e sua jornada começa com a invasão no início do jogo.

O conceito de vilão é transformado conforme se avança na história, todos os personagens humanos tratam *Skul* como o vilão, considerando os monstros como seres inferiores, horrendos e sem valor, com base no que fora feito de ruim por esses monstros no passado. Levando isso em consideração, compreende-se que *Skul* é um vilão na perspectiva dos intitulados “heróis” no jogo. Porém, para os *players*, enquanto jogam, todos os personagens humanos, com exceção do primeiro herói, são tidos como seres cruéis e antipáticos. Até no fim do jogo há uma separação de pontos de vista. Para os aventureiros e heróis, *Skul* é um assassino de heróis e uma entidade a ser derrotada. Enquanto para os monstros, ele é um herói responsável por trazer a paz para seu povo.

Outro jogo onde o vilão é protagonista é *The Last of Us*, lançado em 2013, desenvolvido pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*. Nele, os *players* jogam como Joel e enfrentam uma série de obstáculos para alcançar seu objetivo com Ellie ao seu lado. Joel, mais à frente na história, também faz a escolha de tirar Ellie do hospital onde seria feita a vacina para a infecção que aterrorizava o mundo. Tal vacina só poderia ser criada com a morte da garota por conta de uma cirurgia necessária. Isso sem citar a quantidade de pessoas mortas por ele no percurso de sua aventura. Mesmo com suas escolhas egoístas e defeitos, Joel é um personagem extremamente adorado pelo público do jogo.

Na sequência lançada em 2020, *The Last of Us Part II*, Joel é morto logo no início da história por consequência das ações dele no primeiro jogo. Tanto Ellie quanto o jogador são envolvidos por um sentimento de dor, tristeza e vontade de vingança e boa parte dessa continuação se constrói levando esses conceitos em conta. Contudo, em outra parte da narrativa do jogo, é assumida a perspectiva de Abby, a personagem responsável pela morte de Joel. Ao jogar com ela, torna-se evidente como o conceito de vilão formulado ao se deparar com a morte de Joel é uma questão de referencial narrativo puro, pois um dos médicos criadores da vacina com a ajuda da Ellie, morto por Joel, era o pai de Abby.

### 3.3 Explicando vilões

FIGURA 1 - CENA DA RAINHA RECORTADA DE BRANCA DE NEVE



FONTE <https://disney.com.br/novidades/coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-os-viloes-da-disney>

A Rainha Má (ou Rainha Grimhilde), foi a primeira vilã da Disney, aparecendo em *Branca de Neve e os Sete Anões*, também o primeiro longa animado do estúdio (1937). A antagonista era a madrasta de Branca de Neve e tentou de todas as formas acabar com a princesa no decorrer da história. Para se livrar da enteada, primeiro a Rainha Má ordenou a convocação de um caçador para arrancar o coração da princesa. Diante da falha dele, a própria vilã buscou eliminá-la pessoalmente.

Obcecada em ser a mulher mais bonita do reino, a Rainha Má se sentiu ameaçada pela beleza da jovem, tamanha ao ponto de superar a sua, segundo o Espelho Mágico, isso deixou a rainha insanamente incomodada com Branca de Neve. Esse incômodo levou a Rainha Má a se disfarçar de uma velha vendedora de maçãs para tentar Branca de Neve a comer uma maçã envenenada, em uma tentativa final de acabar com sua única rival.

O visual da Rainha busca representar uma pessoa calma e sofisticada, mas na realidade, essa aparência esconde uma pessoa extremamente sádica, odiosa, fria e sinistra. Ela é ciumenta e obsessiva em ser a mais bela da terra. Ela também tem uma vaidade extrema que a tornou totalmente intolerante com suas rivais.

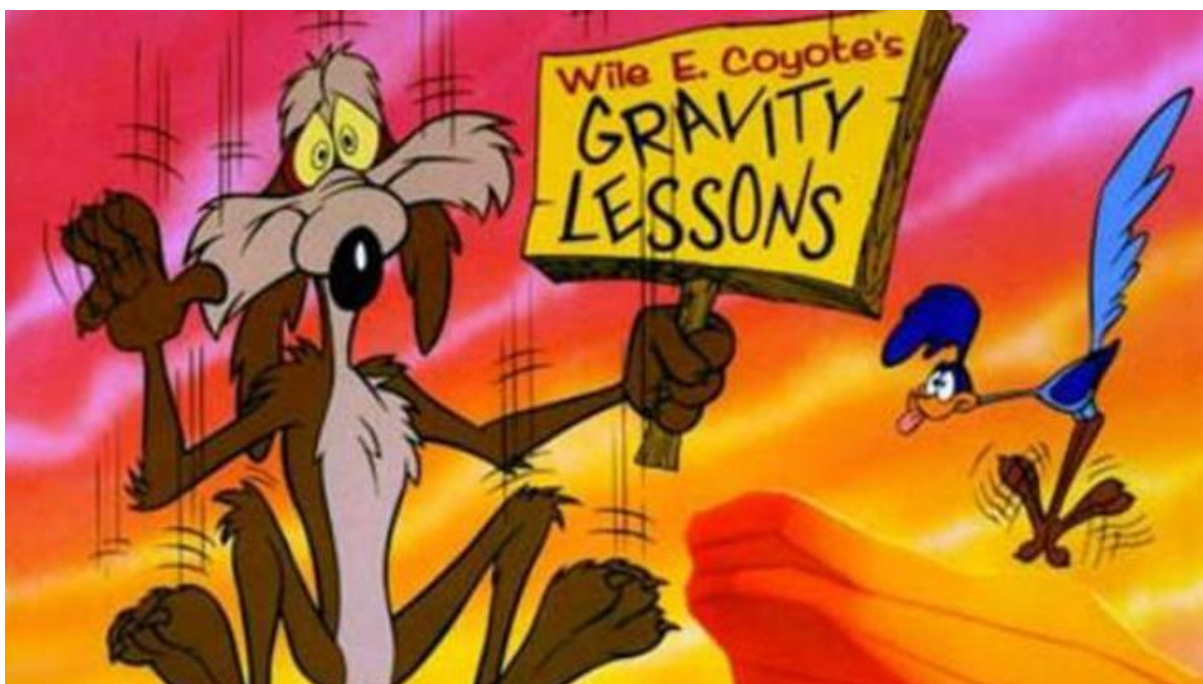
Sendo apenas focada na ideia de se tornar a mais justa de todas, a Rainha não parece estar significativamente envolvida em governar seu reino, embora os restos mortais de prisioneiros em sua masmorra apontem para ela ser uma governante cruel. No final, sua vaidade extrema a torna uma pessoa insanamente ciumenta pela beleza superior de Branca de Neve e as afeições do Príncipe eventualmente a levaram a uma tentativa de assassinado contra a princesa.

Representada nos primeiros designs como uma personagem gorda, sua aparência acabou evoluindo para uma beleza muito mais sinistra e majestosa, influenciando durante muitas gerações a maneira como vilãs foram retratadas. Walt Disney usou as seguintes palavras para descrever a personagem em sua versão final: “Sua beleza é sinistra, madura, cheia de curvas... ela se torna feia e ameaçadora ao tramar e misturar seus venenos; fluidos mágicos a transformam em uma velha bruxa parecida com uma bruxa.”

A personagem e a narrativa em si foram muito importantes para a forma como contamos histórias hoje em dia, sendo uma influência importante para as produções atuais, principalmente quando a temática gira em torno de uma mulher como antagonista. Personagens vilãs femininas são retratadas até hoje carregando um pouco de influência da figura da Rainha Má, tanto no visual em relação a suas roupas e beleza, quanto na personalidade e motivações, como personagens movidas por inveja e ciúmes.

;

FIGURA 2 – COYOTE E PAPA-LÉGUAS



FONTE <https://natelinha.uol.com.br/natelona/2018/08/29/coyote-vai-ganhar-versao-para-o-cinema-119500.php>

Wile E. Coyote é um personagem de Looney Tunes criado por Chuck Jones e Michael Maltese. Ele estreou com seu adversário frequente, Papa-Léguas, em "Fast and Furry-ous" de 1949. Em cada desenho, para tentar pegar sua presa, em vez de sua astúcia natural, Wile E. Coyote utiliza planos elaborados, tecnologias e produtos ACME, trapaças, mas sempre acaba falhando.

Chuck Jones baseou o Coyote no livro de Samuel Clemens, "Roughing It", no qual Samuel descreve o coioete como um "esqueleto longo, magro, doente e de aparência arrependida" e uma "alegoria viva e respirante do desejo de querer". Ele está sempre com fome." Chuck Jones acrescentou que ele criou a série Coyote e Papa-Léguas como um meio de parodiar desenhos tradicionais de "gato e rato" como Tom & Jerry (nos quais o diretor trabalharia mais tarde em sua carreira, ironicamente).

Como em outros desenhos animados, Papa-Léguas e o Coyote devem seguir as leis do universo em que se encontram. Por exemplo, Papa-Léguas tem a capacidade de entrar na imagem pintada de uma caverna, enquanto Coyote não pode (a menos que haja uma abertura pela qual ele possa cair). Às vezes, isso é revertido, e Papa-Léguas pode atravessar uma pintura de uma ponte quebrada e continuar seu caminho, enquanto o Coyote entrará na pintura e cairá no precipício do penhasco onde a ponte está quebrada. Em outros momentos, Coyote pode ficar pendurado no ar até perceber que está prestes a cair em um abismo (um

processo ocasionalmente referido em outros lugares como "Road-Runnering", ou um momento "Wile E. Coyote"). Coyote também pode ultrapassar rochas (ou canhões) que caem mais cedo do que ele, e acabam sendo esmagados por elas. Se uma sequência de perseguição acontece em um penhasco;

O Road Runner não é afetado pela gravidade, enquanto Coyote, infelizmente, perceberá seu erro eventualmente e cairá no chão abaixo. Uma sequência de perseguição que acontece em trilhos de trem sempre resultará em Wile sendo atropelado por um trem. Se Wile E. Coyote usa um explosivo (por exemplo, dinamite) que é acionado por um mecanismo que deve forçar o explosivo em um movimento para frente em direção ao seu alvo, o próprio mecanismo real sempre dispara para frente, abandonando o explosivo para detonar no rosto de Coyote.

Da mesma forma, um aparato complexo que deve impulsionar um objeto como uma pedra ou uma bola de aço para frente, ou acionar uma armadilha, não funcionará em The Papa-Léguas, mas, infelizmente, sempre funcionará em Coyote. Por exemplo, Papa-Léguas pode pular para cima e para baixo no gatilho de uma grande armadilha para animais e comer sementes de pássaros nela, ficando completamente ileso e não acionando a armadilha; mas quando Coyote coloca a menor gota de óleo no gatilho, a armadilha se fecha sobre ele sem falhas. Em certos momentos, Coyote pode vestir um traje ACME requintado ou dispositivo de propulsão que brevemente lhe permite alcançar Papa-Léguas. Isso sempre fará com que ele perca o controle de sua proximidade com grandes penhascos ou paredes, e Papa-Léguas se arremessará em uma curva extremamente acentuada em um penhasco, mas Coyote voará para a borda e cairá no chão.

Em seu livro *Chuck Amuck: The Life & Times of an Animated Cartoonist*, Chuck Jones afirmou que ele e os animadores por trás dos desenhos de Coyote e Papa-Léguas aderiram a algumas regras simples, mas estritas:

- O Papa-Léguas não pode prejudicar o Coyote, exceto por "bip, bip". Esta regra foi quebrada em "Clippety Clobbered", "Chaser on the Rocks", "Tired and Feathered", "Highway Runnery", "Out and Out Rout", "Sugar and Spies", "Whizzard of Ow", e em vários Shorts CGI do The Looney Tunes Show.
- Nenhuma força externa pode prejudicar o Coyote - apenas sua própria incompetência ou a falha dos produtos ACME.
- O Coiote poderia parar a qualquer momento, mas seu fanatismo o impede de desistir.
- Nenhum diálogo, exceto bipes e uivos de dor. Por meio dessa regra, a única maneira de o Coyote ou o Papa-Léguas se comunicarem entre si ou com o público é segurando placas.

- O Papa-Léguas deve permanecer na estrada sempre.
- Toda ação deve ser confinada ao ambiente natural dos dois personagens – o deserto do sudoeste americano. Esta regra foi quebrada em "War and Pieces" quando o Coyote usa um foguete para atravessar a Terra e entrar na China, onde conhece o Roadrunner chinês.
- Todas as ferramentas, armas ou conveniências mecânicas devem ser obtidas na ACME. Às vezes, havia exceções quando o Coiote obtinha outros itens do deserto, como pedregulhos, para usar em suas tentativas de capturar o Papa-Léguas.
- Sempre que possível, faça da gravidade o maior inimigo do Coiote (por exemplo, cair de um penhasco). A essência do Canyon Fall Gag.
- O Coiote é sempre mais humilhado do que prejudicado por seus fracassos.
- A simpatia do público deve permanecer com o Coiote.
- O Coiote pode pegar o Road Runner, mas não pode comê-lo.

FIGURA 3 - CENA DE DARTH VADER RECORTADA DE STAR WARS



FONTE: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/09/24/disney-vai-substituir-ator-que-dubla-darth-vader-por-voz-artificial.htm>

Darth Vader, antes conhecido como Anakin Skywalker, é um Lord Sith se voltado ao lado negro da força. Ele é o antagonista central da trilogia original de Star Wars, desde a Uma nova esperança até O Retorno do Jedi, filme no qual ele finalmente se redime para salvar seu filho, Luke Skywalker, de seu mestre Darth Sidious, cumprindo a Profecia como o Escolhido.

Sua primeira aparição foi no filme Star Wars: Uma Nova Esperança (1977), o antagonista da obra se tornou mundialmente popular com apenas 8 minutos de aparição em tela. Os motivos de sua popularidade acabam sendo muito interessantes considerando a curta aparição da personagem em um filme de duas horas. A presença do vilão causa grande impacto em todas as cenas em que aparece, porém isso não se deve apenas ao roteiro do filme ou a atuação de David Prowse, temos aspectos muito importantes responsáveis por isso ocorrer, como o design do personagem, nesse caso construindo toda uma sensação de medo e tensão em seu entorno, ambas necessárias ao vilão. Esse design é marcado inicialmente pelo seu capacete escondendo seu rosto, gerando um clima de mistério e curiosidade, fazendo a audiência criar expectativas e temer aquilo escondido pela máscara. As cores e as formas usadas em sua roupa transmitem a impressão de um general rígido e impiedoso, algo totalmente condizente com suas atitudes e história na obra.

Outro ponto de relevância muito considerável é em relação ao áudio, aspecto essencial para construção da atmosfera do personagem por ser facilmente reconhecida, a trilha sonora de John Williams, como a Marcha Imperial, permitem a adivinhação da aparição do vilão antes mesmo dele entrar em cena, evidenciando o caráter difundido e popularizado alcançado por essa trilha sonora específica do vilão. Além da Marcha Imperial, a respiração pesada e ofegante de Darth Vader, tornam os momentos de diálogo e os momentos silenciosos ainda mais tensos se comparados a outros dentro da própria saga.

Fora esse todo, o vilão tem princípios claros e duros, acreditando piamente estar fazendo o melhor para a galáxia, alegando não se arrepender. No entanto, ele secretamente sente uma enorme vergonha e remorso por suas ações, quer ele queira admitir ou não. Vader está determinado a nunca falar sobre sua antiga vida, querendo se distanciar de seu passado. Como resultado, ele detesta qualquer coisa que o lembre de seu antigo eu, que ele considera fraco. Vader é frio, brutal e implacável com

seus inimigos, perfeitamente disposto a aterrorizar, torturar e até matá-los a sangue frio, embora não tenha prazer nisso.

FIGURA 4 - CENA SCAR RECORTADA DO FILME O REI LEÃO



FONTE: [observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2018/02/o-rei-leao-jeremy-irons-revela-estar-satisfeito-com-o-remake-mesmo-sem-reprisar-o-papel-de-scar](http://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2018/02/o-rei-leao-jeremy-irons-revela-estar-satisfeito-com-o-remake-mesmo-sem-reprisar-o-papel-de-scar)

Em O Rei Leão (1994), Scar, o irmão traidor de Mufasa, era o segundo na linha de herdeiros do trono do Reino Selvagem e tornou-se um dos vilões mais implacáveis das animações. Scar está diretamente relacionado a uma das cenas mais trágicas dos filmes da Disney, a morte de seu irmão Mufasa, o pai de Simba, sendo um dos momentos mais memoráveis do filme, através do qual o vilão ganhou sua popularidade. As chances de Scar assumir o trono foram perdidas com o nascimento de seu sobrinho, Simba. Isso amargurou Scar e o deixou com inveja, o fazendo trair seu irmão e assumir o reino com a ajuda de suas hienas.

Seu ressentimento e raiva em relação a Mufasa eram tão fortes ao ponto de depois de usurpar o lugar de Mufasa no trono ao assassiná-lo, ele proibisse a simples menção do nome de Mufasa ao estar próximo de alguém. Scar parece possuir um complexo de inferioridade, reforçado por sua inferioridade em força bruta se comparado ao seu irmão. Ao mesmo tempo, Scar é egoísta e se orgulha de sua inteligência, dizendo: "No que diz respeito ao cérebro, eu tenho a parte do leão". Ele

se coloca também como um personagem narcisista, se enxergando melhor comparado ao seu irmão e sobrinho para assumir o trono.

Scar é altamente inteligente como ele mesmo gostava de se gabar, facilmente capaz de manipular situações e conversas a seu favor. Isso compensou a falta de força física de Scar, que foi demonstrada ainda mais por sua decisão de submeter um Simba adulto a um tribunal, em vez de lutar contra ele abertamente. Apesar disso, ele não parecia se importar em fazer suas próprias caçadas, como evidenciado quando ele trouxe uma perna de zebra para as hienas.

Ele é um lutador feroz que lutou contra o maior e muito mais jovem Simba e chegou muito perto de matá-lo. No entanto, Scar não hesita em trapacear durante uma luta, como quando ele arremessou brasas nos olhos de Simba, cegando-o temporariamente, para ganhar vantagem. Ele era um indivíduo extremamente carismático, capaz de inspirar as hienas a seguir sua causa e ganhar a lealdade fanática de Zira e seu orgulho de leoas, mesmo na morte. Scar também é um sádico e detestável, convencendo seu próprio sobrinho dele ser o responsável pela morte de Mufasa (seu pai) e depois provocando-o ainda mais por isso.

Scar é elegante e equilibrado, mas também desleixado e de aparência selvagem. Ele possui um certo sotaque inglês ao falar, sendo talvez o leão mais evidentemente felino do filme, de aparência desgrehada e melanística, com uma juba preta e elegante, pele fulva e olhos verdes neon em forma de amêndoa. Ele tem patas grandes e bronzeadas com garras pretas longas e curvas, ao contrário das de outros leões no filme, sempre expostas e nunca retraídas, talvez aludindo à sua natureza cruel.

Scar também ostenta uma barba de cavanhaque branca, característica dos vilões, particularmente o arquétipo do gêmeo do mal, que é adequado devido ao seu relacionamento com Mufasa. Finalmente, Scar tem uma pequena cicatriz rosa fina sobre o olho esquerdo, ganhando assim seu homônimo (o que aconteceu com ele durante sua juventude). Algumas de suas características físicas foram baseadas em parte em seu dublador original, Jeremy Irons.

FIGURA 5 - CENA GASTON RECORTADA DO FILME A BELA E A FERA



FONTE: <http://maissobreasmelhoresseries.blogspot.com/2016/01/once-upon-time-gaston-da-bela-e-fera.html>

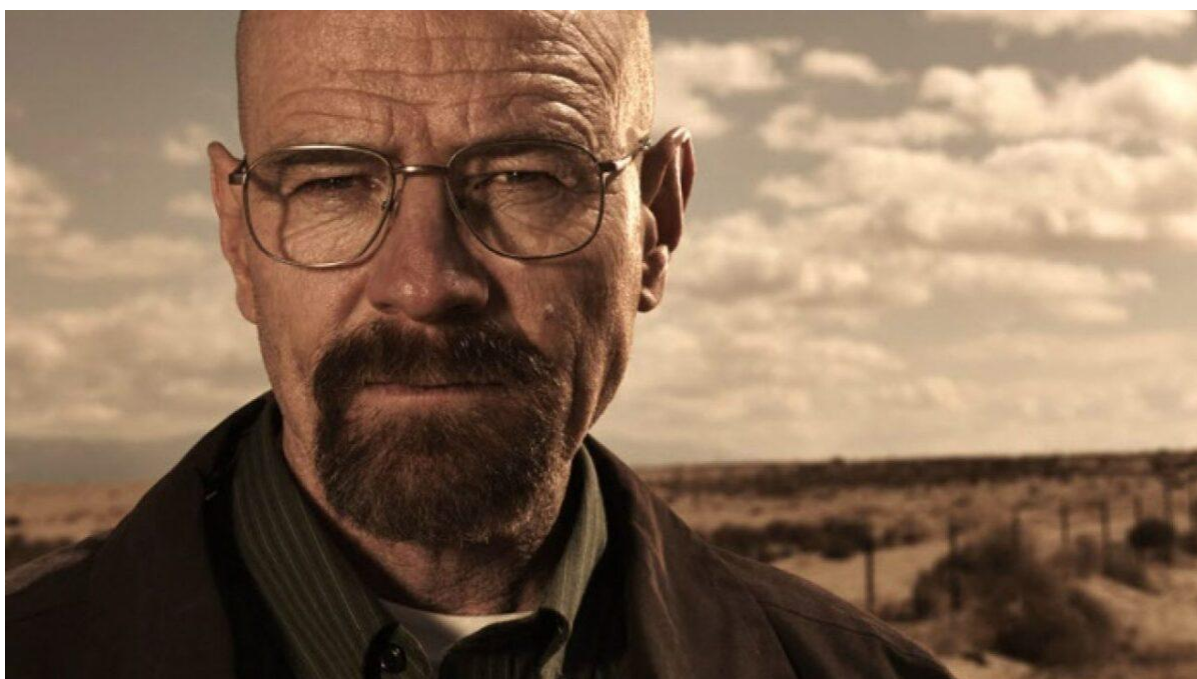
Gaston é o principal antagonista do filme de animação de 1991 da Disney, *A Bela e a Fera*. Ele era um caçador arrogante e chauvinista que estava gananciosamente determinado a ter a mão de Belle em casamento, mesmo pela força, se necessário. Sua obsessão o transformou em um vilão implacável e traidor, especialmente após a descoberta do amor Bela por uma Fera e não por ele. Gaston se considera superior a todos ao seu redor, é orgulhoso, grosseiro, ganancioso, mal-humorado, mal-educado, narcisista e sexista. Ele também é impulsivo e arrogante, evidenciado por ele marcar um casamento antes mesmo de propor a Bela, na expectativa de que ela aprovasse se tornar sua esposa, pensando que estava apaixonada por ele.

Convencido de que ele é poderoso o suficiente para derrotar a Fera muito maior e mais forte, Gaston ainda provoca a Fera, visando uma resposta violenta na tentativa de espalhar na vila a tentativa de assassinato sofrida. No entanto, sua arrogância o faz subestimar seu oponente e tendo uma vez percebido como sua vida estava em jogo, ele passa a tomar medidas desesperadas para sobrevivência. Apesar disso, ele não era arrogante o suficiente para acreditar que não havia risco de ser morto pela Besta, pois ele admite livremente que lutar contra a Fera a probabilidade de que ele ou os outros aldeões provavelmente morram existia.

Como observado ao longo do filme, Gaston é construído como um personagem bonito, retratado com um corpo musculoso, longos cabelos pretos e um belo sorriso.

Esse visual se assemelha muito mais ao que se costumava retratar os príncipes nos filmes, sendo nesse caso o retrato do vilão da história justamente em oposição a Fera, no final responsável por tomar o lugar do príncipe possuidor da aparência de um monstro – usualmente seria o vilão. Essa contradição nas aparências das personagens ajuda a construir a narrativa e criar a mensagem moral que a história procura passar.

FIGURA 6 - CENA WALTER WHITE RECORTADA DA SÉRIE BREAKING BAD



FONTE: <https://onlineseries.com.br/breaking-bad-o-segredo-por-tras-do-apelido-de-walter-white-na-serie/>

Protagonista da série Breaking Bad, Walter White, também conhecido por seu pseudônimo Heisenberg, é um químico e grande distribuidor de narcóticos de Albuquerque, Novo México, cujo império de drogas se tornou a maior operação na história americana, superando tanto o império das drogas de Gustavo Fring quanto o do Cartel. Antes de entrar no tráfico de drogas, Walt era um cientista respeitado, que anos depois veio a trabalhar como professor de química do ensino médio, ao mesmo tempo trabalhando em uma lava jato, para conseguir sustentar financeiramente sua família. Depois de ser diagnosticado com câncer de pulmão terminal, Walt começou a fabricar metanfetamina para sustentar sua família após sua morte. Não sabendo nada sobre o tráfico de drogas, Walt contou com a ajuda de seu ex-aluno, Jesse Pinkman, para vender a metanfetamina que produzia.

O conhecimento científico de Walt e a dedicação à qualidade o levaram a produzir a metanfetamina mais pura e mais potente se comparada com seus concorrentes, resultado esse obtido através de um processo químico alternativo utilizando metilamina, dando ao seu produto uma cor azul distinta. Sua metanfetamina, que recebe o nome de rua "Blue Sky", domina o mercado, levando a confrontos com fabricantes e traficantes de drogas estabelecidos.

Embora Walt e Jesse tenham começado como pequenos cozinheiros amadores de metanfetamina, fabricando a droga a partir de um trailer nos desertos do Novo México e tendo um sucesso muito limitado, Walt e Jesse logo subiram na hierarquia das drogas, matando e destruindo sistematicamente qualquer pessoa que os impediu. Vale ressaltar a atuação da Drug Enforcement Administration (DEA) com o talentoso agente da DEA e cunhado de Walter, Hank Schrader, responsável principal pelo desmonte das gangues locais e dos cartéis de drogas mexicanos (incluindo seus distribuidores regionais), assim colocando em risco a vida dele e de sua família.

Walt adota o pseudônimo clandestino e apelido comercial "Heisenberg" (referenciando o físico teórico Werner Karl Heisenberg) enquanto mergulhava a cada momento mais profundamente no tráfico de drogas. Embora inicialmente relutante em usar a violência, Walt gradualmente passou a vê-la como um meio necessário e, eventualmente, se transformou em um traficante implacável motivado em grande parte pela vaidade, ego e ganância. Além disso, ao longo da trama ele percebe como seu novo status de traficante é psicologicamente recompensador, levando-o a se tornar cada vez mais disposto a recorrer a atos criminosos como roubo, extorsão, lavagem de dinheiro, indiferença depravada e assassinato. Essa descida ao submundo do crime desenterra ambição, raiva, ressentimento, vaidade e uma crescente crueldade, todas profundamente reprimidas.

Ele passa a empregar vários executores na composição de seu império, mas isso não o impede de matar pessoalmente tanto rivais quanto aliados em dados momentos. Walt logo alcançou o nível internacional no tráfico de drogas, tornando-se um famoso e temido "chefão das drogas". Quando se aposentou do negócio permanentemente, Walt havia acumulado mais de US \$80 milhões com seu envolvimento, porém nesse ponto, sua família já não queria mais seu dinheiro, fazendo Walter perceber que seus fins não justificam seus meios.

A série *Breaking Bad* retrata todo o arco do protagonista visto como um homem bom fazendo sacrifícios para ajudar sua família, cometendo riscos e se arrependendo de suas atitudes, transformado em um personagem temido pelos outros, reconhecido pela prática de crimes, a escolha pela enganação seja contra seus amigos e seus familiares, seja contra inimigos, e tudo isso sendo praticado sem ao menos sentir peso na consciência, como representado no início da série. A direção de arte da obra também dita muito do estado das personagens, pois altera a aparência de acordo com a nova fase enfrentada pelo personagem, além da preocupação de Vince Gilligan com as cores, fazendo questão de disponibilizar roupas dos personagens condizentes com o humor e os sentimentos daquele momento da narrativa. Dessa forma, gradativamente com o passar dos episódios, o público deixa de enxergar Walter como um professor fazendo sacrifícios para ajudar sua família, um herói que o espectador torce e apoia suas atitudes, passando a através de sua transformação, se tornar um vilão do qual não se torna possível e mesmo plausível compactuar, apoiando suas atitudes dentro da narrativa.

## 4. PESQUISA

### 4.1 Introdução

A pesquisa de campo, como citado anteriormente, foi dividida em entrevistas - pesquisa qualitativa - e formulários - pesquisa quali-quantitativa. O processo fluiu em um levantamento de dados realizado em três etapas: entrevistas, formulários e um grupo focal. O objetivo da pesquisa foi entender melhor como as pessoas compreendem e se comportam com o tema dos vilões e das narrativas. Na primeira etapa das entrevistas, procuramos criar nossa primeira noção do cenário entre as pessoas e o assunto abordado, sendo as perguntas nesses casos:

- *Você prefere Heróis ou Vilões?* O primeiro objetivo era saber o quanto as pessoas se afeiçoam com vilões no geral, sem nenhuma técnica narrativa sendo usada.
- *Quais características você gosta e não gosta em um vilão?* Através desse questionamento foram levantados os traços mais chamativos para a atenção das pessoas e quais geram desinteresse nessa categoria de

personagem – o início da validação das hipóteses do projeto se deu a partir dessa pergunta.

- *O que te faz sentir que uma história é boa? Qual é o principal elemento de uma narrativa para você?* Alterando um pouco o viés do vilão para o da narrativa em si. Fora as técnicas narrativas que datamos na Fundamentação Teórica, quais pontos o público mais gosta de consumir na narrativa, e como eles conseguiriam perceber o vilão como o maior objetivo temático dessa pesquisa.
- *Fale um herói, vilão ou filme que foi marcante para você e por quê.* Por fim, elencamos as narrativas e os personagens mais destacados para o público, visando os comparativos com outras obras e seus arquétipos a serem explicados.

## 4.2 Entrevistas

A partir disso, realizando uma releitura dos dados levantados, constatamos primeiramente como a maioria dos entrevistados preferem vilões a heróis em narrativas. Dentre os pontos discutidos, os maiores motivos para isso são estética, ideias, motor narrativo, ambiguidade e humanização.

A estética, de acordo com os entrevistados, compõe sua primeira impressão sobre um vilão, entenda como isso não se prende exclusivamente ao visual apresentado – com suas roupas, cicatrizes, aparência de seu poder -, mas a um conjunto de fatores fortalecidos em conjunto. Assim geram um sentimento pelo dado personagem nos outros participantes da trama, seja através do medo ou do respeito, a pressão causada só por ele falar ou ser visto, a forma como o personagem age conforme a narrativa progride. Todos esses pontos compõem como o vilão se exterioriza naquele universo. Os entrevistados ainda citaram como para o vilão, o peso desse fator é bem maior, justamente pelo vilão ser o motor narrativo, ou seja, um dos principais fatores para o desenvolver e o desenrolar da narrativa, por ser quem causou o maior conflito da história ou por se aproveitar desse conflito criado. Isso demonstra também a forma como ele próprio e os outros personagens - inclusive o herói - usam para poderem evoluir, se desenvolver e se aprofundarem enquanto personagens.

Em continuidade, a moral do vilão é a fonte de onde derivam seus ideais, na entrevista foi dito como um dos pontos mais notáveis na fundamentação de um vilão

é sua motivação, influenciada fortemente, por sua vez, na história desenvolvida em seu contexto. Essa notabilidade da motivação do vilão se dá ao alinhamento de seus objetos e caminhos para o desenrolar da narrativa com base dessa motivação.

A humanização e ambiguidade são vertentes individualmente diferentes mas relacionadas intrinsicamente entre si, e durante a pesquisa foi pontuado o fato de bons vilões possuírem traços ambíguos, confundidos regularmente com traços de heróis em sua essência, seja por acreditarem nos seus ideais e o terem como algo nobre, ou por se valerem de códigos de honra para determinadas ações no enredo. Enquanto seu lado humano é alimentado pelos mesmos pontos citados: medos, inseguranças, desejos, sonhos, tudo corroborando para a possibilidade de um vilão ser visto como algo mais próximo da realidade.

Por fim, a pesquisa pode entregar uma primeira visão sobre o tema escolhido, porém geraram mais questionamentos para serem aprofundados, como a abordagem dos gêneros narrativos, canais de comunicação, outros tipos de personagens, anti-heróis por exemplo. Além disso, sentimos a necessidade de reafirmar o que fora levantado como dado válido ou não, por isso avançamos para a próxima etapa: a pesquisa por formulário.

### 4.3 Formulário

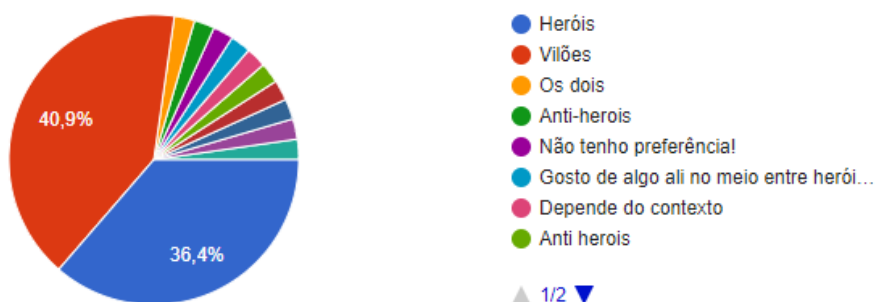
Para montar a segunda etapa da pesquisa, organizamos os aprendizados das entrevistas e remodelamos em formatos de perguntas de múltipla escolha, somados a uma pergunta aprofundada. Tivemos, assim, como resultado:

FIGURA 7 E 8 - GRÁFICO QUESTÃO 1 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

Você prefere **Heróis** ou **Vilões**?

 Copiar

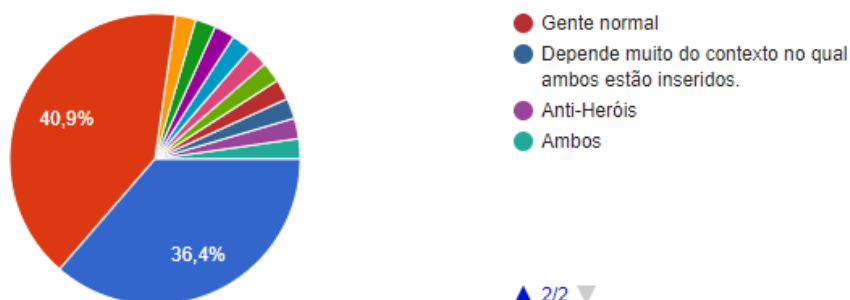
44 respostas



### Você prefere **Heróis** ou **Vilões**?



44 respostas



FONTE:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfVVmask7bN0wrgkRNsziEFUnOFuXYuCW/viewanalytics>

Com a primeira pergunta do formulário o objetivo era confirmar se um grupo maior e mais difuso por conta de sua aleatoriedade poderia reafirmar os resultados alcançados. Incluímos também a possibilidade do entrevistado adicionar um ponto no qual ele concordasse mais. Os dados recolhidos, como evidencia o gráfico, mostram a maioria das pessoas simpatizando com vilões (40,9%), e não só isso, houve uma porcentagem considerável de pessoas escolhendo anti-heróis. Logo, o resultado reforça uma preferência por personagens com desvio do arquétipo do herói.

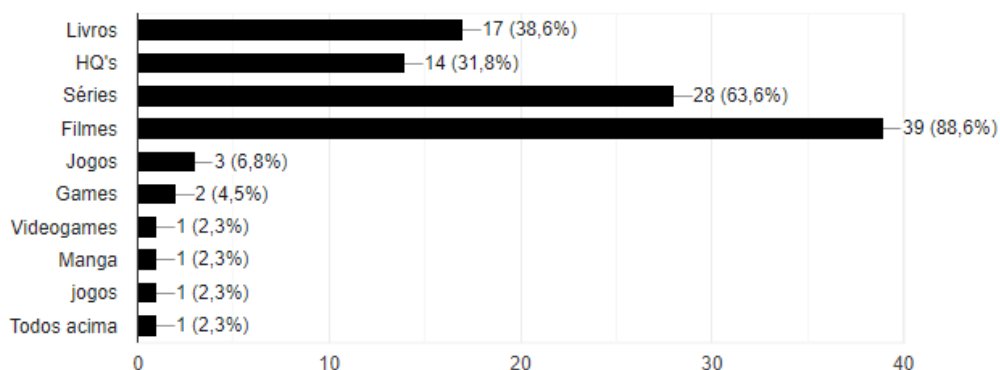
Além disso, cabe pontuar um número percentual maior de pessoas “sem preferência” ou “depende do contexto”. Assim, confirmamos o maior interesse nos vilões, entretanto levantamos mais dúvidas, como: a narrativa pode influenciar em quem o espectador simpatiza? Quais são as características que mais chamam atenção do público quando um personagem foge do “herói” tradicional?

FIGURA 9 - GRÁFICO QUESTÃO 2 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

Por qual meio você gosta de consumir narrativas?

 Copiar

44 respostas



FONTE:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfVVmask7bN0wrgkRNsziEFUnOFuXYuCw/viewanalytics>

Aqui exploramos um novo dado, o canal através do qual a narrativa é consumida. Interpretando os resultados obtidos, relacionamos o consumo com o esforço para usufruir da narrativa, a leitura exige um hábito por parte das pessoas, ou seja, aborda um grupo mais seletivo dentro do público muito maior, simultaneamente a leitura permite uma contemplação da obra nos seus parâmetros, todo personagem e cenário é representado de acordo com os valores e princípios ideais do consumidor. Enquanto séries permitem arcos mais longos e aprofundados, não exigindo a imaginação por parte do espectador, apenas necessita de acompanhamento dos capítulos lançados pela produtora.

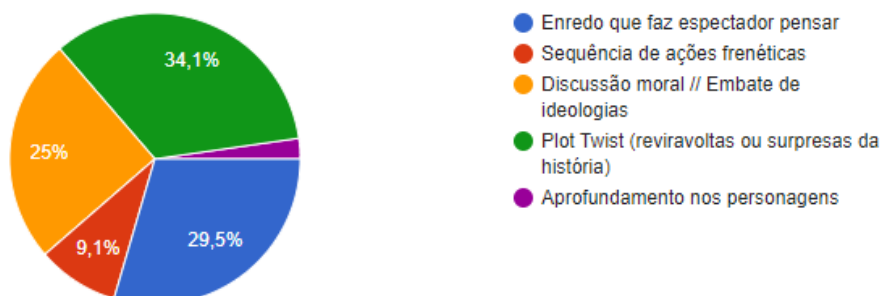
Filmes, o maior índice de votação (88,6%), apresentam um consumo fácil, ou seja, o público se dispõe a assistir a obra sem se preocupar em acompanhar ou imaginar cada pedaço individualmente. Há, ainda, um item adicionado e não considerado anteriormente nas entrevistas: os jogos. Depois das HQ's, os games abraçam uma comunidade emergente e multifacetada, responsável pela alteração total da forma como se consome narrativas, com a possibilidade de poder participar e alterar o progresso do enredo, alcançando finais alternativos a gosto do *player*. Em suma, percebemos como a forma como o espectador se relaciona com a narrativa a fim de compreendê-la, pode favorecer o seu consumo.

FIGURA 10 - GRÁFICO QUESTÃO 3 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

Características que mais dão um diferencial em uma história.

 Copiar

44 respostas



FONTE:

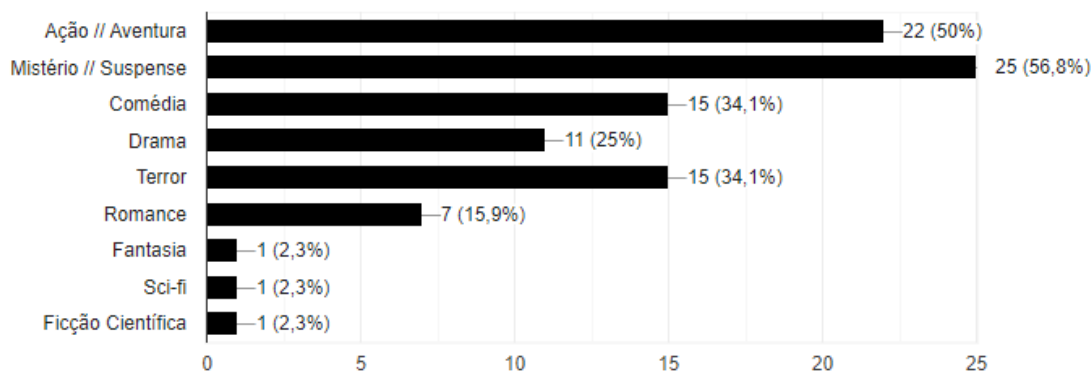
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfVVmask7bN0wrgkRNsziEFUnOFuXYuCw/viewanalytics>

De volta às entrevistas, analisamos quais eram os pontos responsáveis por dar destaque a uma narrativa, sendo eleito como principal diferencial, de acordo com o gráfico, os caminhos inesperados tomados pela narrativa (34,1%). Tendo por base as entrevistas da etapa anterior, os *plots* são como os elementos da narrativa se comportam diante do momento de surpresa do público, ou seja, a forma como os fatos são entregues ao espectador através de um bom fator de surpresa e imprevisibilidade. Ainda nessa linha de pensamento, o vilão como uma peça misteriosa do enredo permite a manipulação de como se enxerga a narrativa, alimentando sua ideia de motor narrativo. “Enredo que faz o espectador pensar” (29,5%) retoma como o vilão pode se encaixar em um gênero de mistério e suspense para fomentar o sentimento do público pela obra. A “discussão moral” (25%) reflete diretamente como as forças do herói contra as do vilão permanecem fortes na narrativa, as duas entrando em conflito constituem, no desenrolar da história, um meio de progresso e de evoluir.

FIGURA 11 - GRÁFICO QUESTÃO 4 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

Qual seu **gênero favorito**? Copiar

44 respostas



FONTE:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfVVmask7bN0wrgkRNsziEFUnOFuXYuCW/viewanalytics>

Com essa quarta pergunta o objetivo foi relacionar o gênero da narrativa com o vilão inserido nela, tendo por base as entrevistas e o apoio do gráfico já analisado, conseguimos constatar como os tipos de vilões se alteram a depender do tipo de narrativa referido, especialmente a respeito da abordagem deles apresentada ao público - assim como os canais de comunicação alteram a forma que o público sente a história. Os três tipos de vilões destacados remetem a uma função no cenário inserido.

Como apresentado na pergunta anterior, a imprevisibilidade é um fator que instiga a curiosidade do espectador e o ajuda a permanecer conectado a trama, de forma a encontrar no gênero de mistério a mais favorável estrutura para a apresentação e atuação de um vilão, permanentemente deixando o consumidor sem entender totalmente seus atos, sua capacidade de ação e seus limites de moralidade do até onde iria para defender sua crença.

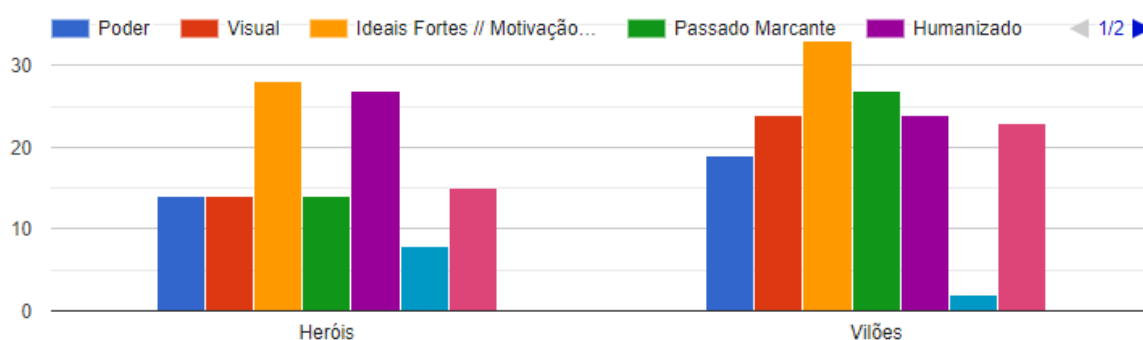
Enquanto isso, o gênero de ação e aventura tende favorece muito mais uma trama com desafios durante a jornada, o vilão possui um ideal ou objetivo e está disposto a fazer o necessário para alcançá-lo. Essa categoria de vilão possui sua estética muito mais trabalhada para como o poder por ele detido pode influenciar no caminho da narrativa.

Por último, os gêneros de terror e comédia empatam, enquanto o vilão de terror transmite muito melhor a ideia de como o herói – ou o protagonista - está indefeso com sua presença, sendo muito característica a diferença de poder entre eles, sua vítima está quase sempre indefesa. Já a comédia remete a uma sátira do encontrado comumente de um vilão, seus objetivos se tornam algo mais cômico, assim como sua personalidade. O elemento comédia muitas vezes se estende aos seus capangas, funcionando como antagonistas secundários.

FIGURA 12 - GRÁFICO QUESTÃO 5 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

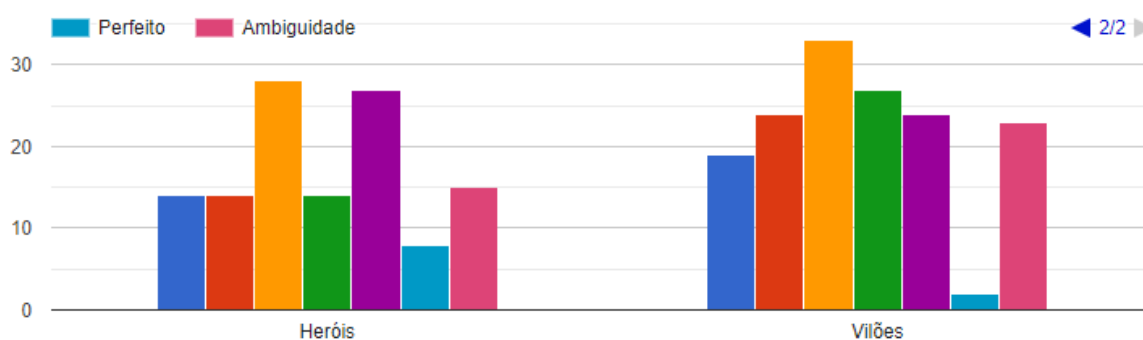
Características que dão um diferencial nesse tipo de personagem.

 Copiar



Características que dão um diferencial nesse tipo de personagem.

 Copiar



FONTE:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfV/mask7bN0wrgkRNszIEFUoFuXYuCW/viewanalytics>

Uma das perguntas mais interessantes da segunda etapa da pesquisa se deu pelos resultados obtidos e o significado por detrás deles. Buscamos, assim, dividir as características de cada personagem em alguns fatores para os entrevistados votarem

nos mais interessantes. Para melhor discorrer sobre os dados, esse trecho se iniciará propriamente com uma análise da figura do herói. Sendo assim, entre as características citadas, as principais possuídas pelo herói são, de acordo com os dados do gráfico: ideais fortes e humanização. Em outras palavras, para o público o herói precisa acreditar no caminho por ele escolhido, ou seja, deve acreditar veementemente no caráter correto de suas decisões, sem exclusão, porém, de suas emoções – responsável por torna-lo humano aos olhos do leitor ou espectador.

Para melhor entender, vamos comparar o *Homem-Aranha* (herói da *Marvel Comics* e idealizado por *Stan Lee*), o herói em questão possui uma vida cotidiana como de qualquer para um jovem adulto nova-iorquino, com aluguel para pagar, problemas em seus relacionamentos, ambições e medos, tudo isso em paralelo a sua vida como vigilante. Outro exemplo, também dos mesmo criadores, é o *Homem de Ferro*, divergindo quanto a vida cotidiana de Peter Parker, Tony Stark leva uma vida muito diferente da maioria das pessoas, por ser um multibilionário, ele vive rodeado de luxo, mas com o diferencial residindo na presença forte de seus defeitos. O fato de ter medos, preocupações e vícios os faz passar, muitas vezes, por dilemas morais, não os impedindo de agir como herói em momentos quando é necessária sua ajuda.

Retornando ao gráfico, para o público os heróis precisam acima de tudo remeter a um lado em comum com seus consumidores, seja com a constante provação de se manter firme em seu propósito enquanto outros sentimentos como amor, raiva e medos influenciam na sua jornada. Em outras palavras, com sua personalidade e psique atuando ativamente na sua tomada de decisões, quanto o fato do personagem frequentar espaços e enfrentar problemas paralelos como de pessoas comuns no cotidiano.

Partindo para os dados obtidos sobre os vilões, apresentaram uma constância maior entre os resultados individuais das características, pois enquanto no gráfico dos heróis as principais características tinha o dobro dos votos em relação às outras, no dos vilões as diferenças são menos consideráveis. Outro ponto observado é sua maior característica ser o Ideal que ele carrega, seguido, em segundo lugar, pelos tópicos praticamente empatados: “passado marcante”, “visual”, “humanização” e “ambiguidade”.

A partir disso é plausível concluir a forma como o público enxerga a atuação do vilão enquanto o motor narrativo da história. Isso provém de como esse

personagem carece de características melhor trabalhadas não só para gerar o mesmo nível de simpatia encontrado com os heróis, mas para sustentar o desenvolvimento do enredo em sua totalidade.

As características de um vilão são muito mais conectadas entre si, por exemplo, é crível analisar o gráfico a partir do “ideal forte” de um vilão tendo-o como conectado diretamente a sua “história marcante”; sua “ambiguidade” ser fruto da maneira como sua “humanização” se encaixou naquele universo ficcional, e como toda essa bagagem é exteriorizada em seu “visual”. Para cumprir seus “ideais” ele (o vilão) precisa da plena capacidade de seu “poder” de suprir as necessidades impostas ao seu percurso de desenvolvimento no enredo.

O último ponto a ser observado, agora considerando como ambas as categorias lutam em defesa de seu ideal, reforçando como as “engrenagens” da narrativa funcionando através de uma disputa principalmente de “poder”, algo já indicado na pergunta de número 3, na qual o tópico “discussão moral // embate de ideologias” alcançou 25% dos votos totais.

### FIGURA 13 - QUESTÃO 6 DA PESQUISA POR FORMULÁRIO

Diga algum **vilão ou herói** que você considera **marcante**.

39 respostas

FONTE:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYH5ux51HEyF4cPWfVVmask7bN0wrgkRNsZIEFUUnOFuXYuCw/viewanalytics>

Por fim, com a pergunta 6 o objetivo foi entender outros personagens recomendados pelo público por simpatia. Na busca por padrões, logo de início a ocorrência de citação tanto de heróis como de vilões ficou evidente, e procurando um eixo norteador das escolhas realizadas, uma hipóteses levantada foi da escolha de personagens de cujo objetivo por eles defendido ser maior uma causa mais importante que suas próprias existências por exemplo. Como também no caso de personagens cuja crença sobre estarem fazendo o certo era marcante, ou por possuírem um desejo incontrolável de alcançar seus objetivos.

#### 4.4 Grupo focal

Após a análise do formulário inteiro, gerou-se a necessidade de validação dos dados levantados e entender melhor aqueles deles haviam sido confirmados. Visando a coleta de mais respostas por meio de uma discussão sobre essas ideias já obtidas, o grupo então decidiu criar um grupo focal. Nesse grupo as entrevistas se desenrolaram de forma similar a uma conversa, mas não deixando de seguir um roteiro. Todos os participantes citaram suas respectivas visões e perspectivas sobre as perguntas, demonstrando uma clara preferência aos vilões nas narrativas. No início, todos pontuaram seus personagens favoritos e obras prediletas e após uma análise, percebeu-se um padrão nas obras escolhidas por mudarem a estrutura convencional de contar suas histórias.

Referências como a do quadrinista e escritor Will Eisner refletiram como mudar a perspectiva do protagonista e os papéis dos demais personagens – facilmente observável em narrativas como *Avenida Dropsie* –, isso mostra como reinventar o modo tradicional de contar histórias é marcante em uma narrativa. Adiante na entrevista, os candidatos citaram *Fogo contra fogo*, filme de Michael Mann, e a saga de quadrinhos da *Marvel* chamada *Invasões Secretas*, marcada por um clima de constante dúvida e ambiguidade com os personagens da narrativa, produzindo um maior atrativo para o público.

FIGURA 14 E 15 - WILL EISNER À ESQUERDA (FIGURA 13) E CARTAZ DO FILME FOGO CONTRA FOGO À DIREITA (FIGURA 14)



FONTE: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Will\\_Eisner](https://pt.wikipedia.org/wiki/Will_Eisner) (FIGURA 13) E  
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-14046/> (FIGURA 14)

Outras questões, anteriormente já trabalhadas, foram retomadas, como o fator do *plot twist* gerar a curiosidade do espectador em continuar a consumir a narrativa, tal qual em *Lost*, refletindo em como o mistério pode manipular as informações para gerar um roteiro instigante ao público, fazendo-o pensar para entender plenamente o desenrolar da narrativa apresentado. Mais a diante no debate, os entrevistados tanto reafirmaram a relevância de pontos como humanização e ambiguidade moral, quanto levantaram novas perspectivas para entender as narrativas.

FIGURA 16 - CARTAZ DO SERIADO LOST



FONTE: <https://www.starplus.com/pt-br/series/lost/49VjIYAiy7oh>

Ao relacionar a dificuldade apresentada pela presença do vilão como empecilho para narrativa e a evolução construída entre ele e o herói, necessária para superar os desafios de seus caminhos. Jornadas como a do personagem *Zuko* de *Avatar*, a Lenda de Aang mostram claramente como um vilão com objetivo sólido, pode evoluir para superar seu maior objetivo e rival, a ponto de posteriormente entrarem em um consenso ideológico.

FIGURA 17 E 18 - CARTAZ DO SERIADO AVATAR À ESQUERDA (FIGURA 16) E RETRATO DE ZUKO À DIREITA (FIGURA 17)



FONTE: <https://www.intrinseca.com.br/livro/1131/> (FIGURA 17) E  
<https://www.thegospelcoalition.org/article/avatar-zuko-scars-ours/> (FIGURA 18)

Seguindo adiante, os entrevistados discutiram como a forma de um vilão, quando foge do tradicionalmente encontrado, não precisa seguir mais piamente as características percorridas na segunda etapa da pesquisa, na pergunta sobre as características de um herói e vilão. Quando o público é apresentado a algo novo, como o vilão no filme O Tubarão, ele possui características únicas, a ponto de serem icônicas, um diferencial para o personagem, esse diferencial brusco na forma usual de se deparar com um vilão gera simpatia pelo público no geral.

Durante a entrevista, também foi dito como algumas histórias mais consagradas são transmitidas adiante recontando o princípio de grandes contos mais antigos. As histórias recontadas de Musashi Miyamoto, um duelista e escritor famoso do Japão são um exemplo perfeito ao caso, por servirem como base para muitas outras histórias consumidas e reproduzidas e transmitidas atualmente.

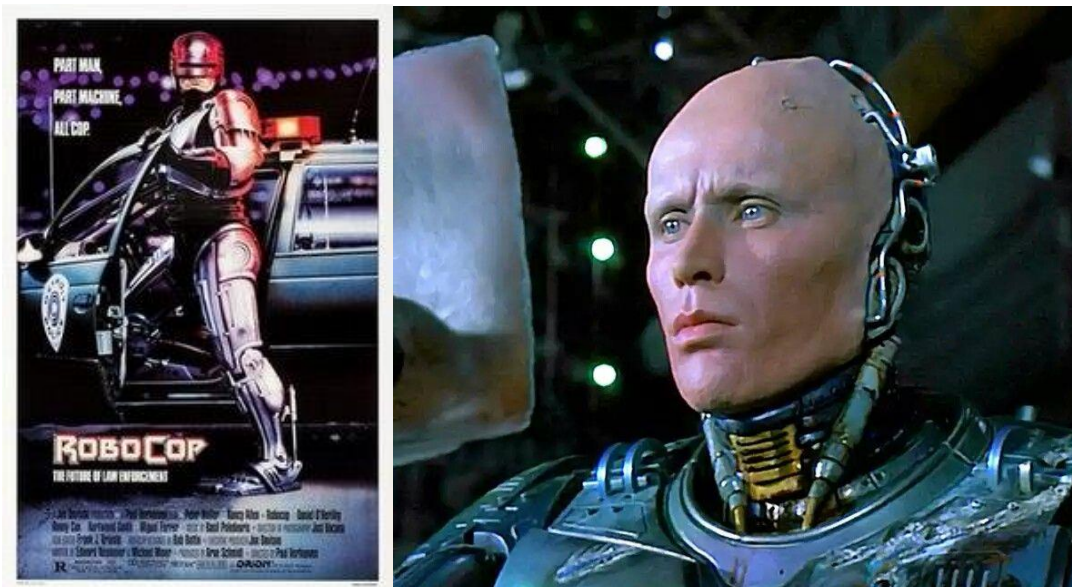
FIGURA 19 E 20 - CARTAZ DO FILME TUBARÃO À ESQUERDA (FIGURA 19) E RETRATO DE MUSASHI MIYAMOTO À DIREITA (FIGURA 20)



FONTE: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-12789/> (FIGURA 19) E [https://pt.wikipedia.org/wiki/Miyamoto\\_Musashi](https://pt.wikipedia.org/wiki/Miyamoto_Musashi) (FIGURA 20)

Adentrando nas razões para os vilões serem mais escolhidos comparado aos heróis, os entrevistados justificaram com a jornada do herói tender a uma repetição clichê, senão esperada, tirando, dessa forma, o elemento surpresa do desfecho da história. O exemplo dado foi do filme Robocop (1987), no qual mesmo o herói, o policial Alex Murphy, tendo um desenvolvimento de personagem impressionante, o fato dele decair em sua mesma jornada já prevê qual será o desfecho final da trama: a vitória do herói ao superar seu desafio.

FIGURA 20 E 21 - CARTAZ DO FILME ROBOCOP À ESQUERDA (FIGURA 21) E RETRATO DE ALEX MURPHY À DIREITA (FIGURA 22)



FONTE: <https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop> (FIGURA 21) E <https://br.pinterest.com/pin/537195061795475855/> (FIGURA 22)

Ao final da entrevista, foi solicitado ao grupo a tentativa de entrarem em um acordo sobre o que seria um vilão quando ele surge. Segundo o debate, a conclusão foi: um vilão surge, quando seus desejos (sentimento, ambições, necessidades) o tiram do eixo comum das pessoas e, a partir daí, ele passa a realizar injustiças para alcançar seus objetivos.

Em suma, a terceira etapa da pesquisa foi esclarecedora para o progresso em geral, nela pudemos entender o funcionamento da narrativa como uma manipulação de informações entregues ao público visando chegar a algum tipo de ideia final. Assim se constatou como uma narrativa chamativa é aquela capaz de explorar os velhos caminhos, os clichês, e misturá-lo com formas narrativas inéditas para chegar no objetivo principal produzido.

Por fim, os vilões são figuras atuantes tanto como meio para narrativa ser desenvolvida – a partir dele, a evolução dos personagens em seu entorno se desenvolve a passo que o vilão apresenta o conflito com as normas antes padrões daquele contexto –, quanto a força motriz da narrativa para as mudanças daquele cenário. Eles se adaptam de acordo com cada estilo de narrativa, se adequando aos

canais de comunicação, servindo quase como ferramentas do autor para entregar seu questionamento

#### **4.5 Conclusão**

Ao final da discussão da pesquisa, o objetivo será retroceder e contemplar toda a análise apresentada. Sendo assim, a narrativa é um conjunto de eventos encadeados pelo autor visando alguma ideia ou moral, para seu desenrolar, o vilão é a força motriz geradora dos acontecimentos do enredo, por esse motivo seu desenvolvimento precisa ser mais aprofundado, afinal ele se coloca como ferramenta de uma força disruptiva da mudança.

Além de ser o meio utilizado pelo autor para o início do desenrolar de seus eventos, ele é o meio possuído pelo protagonista para conseguir evoluir a si próprio a partir das dificuldades e ameaças geradas pelo vilão no decorrer do roteiro. Isso torna a figura do vilão necessariamente mais trabalhada e complexa na narrativa, afinal o enredo entre herói e vilão se desenrola por meio de um conflito entre essas duas forças, por sua vez, representantes de ideias e ideais divergentes e opostos, muitas vezes.

Esse maior aprofundamento do vilão faz de suas características mais marcantes na narrativa, alcançando possivelmente o ponto de ser uma figura de maior destaque e grande impacto nos momentos de aparição. Os canais e gêneros alteram muito a forma como autor apresenta seu vilão, pois cada gênero se molda por um estilo estrutural mais adequado – não único – de ser desenvolvido.

É justamente a maneira disruptiva como age um vilão, o atributo capaz de instigar o espectador a entender aquilo pretendido para alcançar seu objetivo. Essa disruptiva facilita a diversidade de caminhos alternativos existentes, diferindo do comumente utilizado em jornadas de heróis em jornadas mais recicladas entre os autores. Por esse motivo, o público tende a ter preferência por vilões frente aos heróis. Entretanto o fator decisivo é o modo como cada roteirista manipula sua história para ressaltar ou ocultar determinados fatos.

Com base nisso, retornamos a pergunta norteadora projeto: *Quais características dentro das narrativas podem ser desenvolvidas para que a audiência simpatize com o vilão na ficção?*

Quando se cria uma narrativa, independentemente de seu fim, se cria uma ideia sobre algo e a figura do vilão faz parte e desenvolve essa ideia. Seja para empresas de entretenimento, startups, ou indústrias no geral, o vilão representa um tipo de persona no meio social, o fator responsável pelas coisas acontecerem. Ele pode ser um problema enfrentado por uma empresa: um tipo de sócio problemático em uma companhia ou um público contrário a uma linha de produtos, o vilão é uma ideia dentro da narrativa de seu meio.

Sendo assim, como se torna um vilão em algo afetivo? O que significa isso para os negócios? No âmbito empresarial, entender e fazer com do vilão, um simpatizante, é explorar como ele é benéfico para as partes, entender como ele pensa para reduzir custos ou antecipar riscos. Primeiro, é necessário entender os vilões como seres ressignificados em todo grupo e público, inclusive podendo atuar em benefício da corporação. Para esclarecer como funciona essa inversão em prol da empresa, é preciso observar como esse vilão pensa, levar em conta sua origem, suas ambições e como ele se comporta no mercado. Isso significa até mesmo ser preciso enxergar a jornada traçada por ele a partir de sua perspectiva com relação aquele serviço ou produto.

A maneira mais simples, é pensar em como funcionaria uma “jornada do usuário negativa”, traçando o caminho percorrido por um grupo concorrente, por exemplo, atuando para desfalcar a empresa, ou como públicos podem buscar diminuir a sua imagem. A simpatia por antagonistas é dada por três vias: roteiro, narrativa e personagem. O roteiro consiste nas técnicas utilizadas para manipulação da perspectiva do espectador para seguir a visão de algum personagem ou grupo – importante ressaltar como um personagem não precisa ser necessariamente uma pessoa ou criatura, ela pode ser, como vimos na pesquisa, um local, como retratado em *Avenida Dropies*. Essas técnicas permitem também que informações sejam entregues ou escondidas do público, manipular os eventos entregues favorece um ponto de vista de alguma entidade da narrativa. Por exemplo, mostrar momentos de exaltação de características do personagem, como poder ou seu passado, podem reforçar sua humanidade ou seu visual no enredo.

A via narrativa consiste em entender os melhores gêneros e canais onde se passará a obra, e a importância disso reside em como a análise do tipo de história a ser contada influencia na escolha do tipo adequado de vilão a ser escolhido: vilões de comédia são mais caricatos e geralmente são acompanhados por capangas, em contraponto com vilões de terror, normalmente agem sozinhos e apresentam um nível de perigo imenso ao protagonista. Os canais são as mídias que o enredo é transmitido, e esses podendo ser: livros, séries e filmes se destacam como os exemplos mais clássicos a serem pontuados. A depender do canal utilizado, a forma como se passa a história é alterada. Livros, por exemplo, são mais descritivos e permitem ao leitor a construção do cenário da forma mais fiel e adequada ao contexto.

E, por fim, a via do personagem se baseia na noção do vilão como motor da narrativa, logo o seu desenvolvimento é um dos mais fundamentais dentre os personagens de uma obra e o peso nos traços do vilão é uma das chaves para elaboração de uma boa narrativa. Anteriormente, definimos algumas características mais abrangentes de um vilão: poder, visual, ideais, passado e humanização. Cada uma delas leva a uma esfera diferente do personagem, ajudando a destacá-lo em meio ao todo do enredo.

O poder se vincula ao quanto consegue influenciar no caminho da narrativa, podendo ser tanto um “superpoder” de fantasia e ficção, como força sobre-humana ou ser imortal, quanto ter influência sobre algum grupo ou pessoas poderosas politicamente, o importante é como ele consegue fazer e a situação do seu entorno obedecer sua vontade.

Seguidamente, o visual não se prende a sua aparência, ela engloba todo meio disponível aquele personagem para exteriorizar em seu interior. Isso inclui sua aparência, os murmúrios rondando o seu entorno, o impacto da chegada na cena, enfim, abrange todos os artifícios disponíveis ao personagem para reforçar seu interior. Os ideais compõem a esfera psicológica do vilão, falam de sua personalidade e, principalmente, sua motivação.

Já o passado é a trajetória enfrentada pelo personagem através de suas escolhas até seu dado momento, sendo importante ressaltar neste tópico uma grande necessidade de coerência com cada evento da vida do personagem, a lógica por trás de seus ideais precisa ser firme para amarrar todos os detalhes que o resumem enquanto ser.

Por fim, a humanização é um dos pontos mais complexos, por ela estar tangente a forma como o personagem absorve um mundo ao ver de um ser humano. Sendo assim, é a forma conjunta de como emoções, desejos e anseios são abordados, como um ser humano absorveria mediante sua personalidade. O equilíbrio dessas três vias - roteiro, narrativa e personagem - é o caminho para manipular o público no geral e influenciar a maneira como ele enxerga sua obra.

## CONCLUSÃO

Finalmente, se está na conclusão final do trabalho, onde faremos um levantamento inicial de toda a discussão anterior buscando um fechamento lógico. Este trabalho se inicia procurando entender quais razões e motivações levaram ao surgimento da pesquisa, compreendemos alguns termos sob a ótica de alguns pesquisadores e relacionamos os conhecimentos de diferentes áreas - como Psicologia e Ilustração - para chegar nos principais conceitos da narrativa e simpatia humana. Diferentes obras foram contempladas em análises individuais, fazendo uso prático dos princípios abordados e, por fim, realizamos uma pesquisa para entender como o público reage e qual seu entendimento sobre vilões e narrativas.

Os dados levantados revelaram como a figura do vilão pode ser aplicada em diferentes contextos. Como entendemos no tópico de Pesquisa, o vilão é uma das figuras centrais do contexto narrativo por carregar consigo a responsabilidade de construção dos caminhos e de questionamento das temáticas, enquanto o enredo em si progride. No âmbito narrativo, elencamos as características através das quais ocorre a aproximação da figura do vilão e seu papel de centralidade dentro da narrativa – liberdade do autor e dos vilões, por consequência, para mudar os caminhos da narrativa e permitir o progresso dos personagens. Ainda, na visão de negócios, entendemos que a figura do vilão pode ser desenvolvida para entender o caminho percorrido por concorrentes ou grupos contrários aos interesses da empresa do geral se comportam, podendo, assim, antecipar e diminuir seus riscos.

Considerando toda essa bagagem, procuraremos as hipóteses iniciais levantadas no projeto:

*Os defeitos característicos de um vilão acabam por os aproximar mais da nossa realidade, do que a figura do “herói perfeito”.* Como vimos anteriormente, os defeitos

são facilmente associados à humanização dos personagens, desejos e problemas pertencem à esfera da psique humana, mas não é sua totalidade, afinal, sentimentos comumente associados ao positivo, como alegria e satisfação, são sentimentos humanos. Para comprovação do conteúdo dessa hipótese, é necessário alterar minuciosamente o conteúdo da frase para: vilões mais humanizados tendem a se aproximar mais do público que heróis de moral inabalável.

*A quebra do paradigma do “herói perfeito” torna a narrativa mais atrativa, justamente por ser algo que foge de uma narrativa mais “clássica”.* Essa hipótese é parcialmente verdadeira, pois quando o padrão de narrativa é muito usado, ela se torna uma estratégia cada vez menos interessante ao público, não significando que a “clássica jornada do herói” produza um efeito clichê. Na verdade, quando uma obra é produzida com base nos mesmos moldes, ela acaba por trazer a mesma mensagem ao público. Grandes produções como *Star Wars* misturam elementos diferentes da narrativa, criando um contexto e sentido próprio à história, para produzir uma ou mais mensagens morais diferentes com o desenrolar da trama.

*Por muitas vezes que o vilão age a partir de seus próprios interesses e ideais, a liberdade moral que ele mesmo constrói para si, o torna uma entidade mais interessante aos espectadores.* O vilão, por ser a entidade responsável pelo pleno funcionamento das engrenagens da narrativa, parte do princípio disruptivo da trama: ele pensa diferente, enxerga algo acima dele e de todos ou precisa nutrir sua necessidade ou desejo compulsivo. Também, por esses motivos, ele demanda um aprofundamento mais dedicado e minucioso por parte dos autores se comparado ao resto dos elementos constitutivos da narrativa. Na pesquisa um dos principais valores discutidos para envolver o público é a curiosidade gerada pela construção dos motivos por trás das ações dos personagens, logo a hipótese é confirmada.

*Pelo fato de apresentarem uma personalidade mais forte, os vilões demonstram uma presença muito mais impactante nas cenas.* Retomando a hipótese anterior a em questão, o aprofundamento que um vilão necessita é tão grande quanto de toda narrativa, a relação, por exemplo, possuída com o herói é totalmente dependente, um herói bem desenvolvido é fruto de um vilão bem embasado. Retomando os dados da segunda etapa da pesquisa, as características apresentadas pelo vilão para se destacar no roteiro são muito maiores se comparadas a do herói no primeiro momento. Dessa forma, por meio da evolução pela superação do perigo

apresentado pelo vilão, o herói pode se desenvolver. Logo, essa hipótese também se confirma.

Alinhando nossa pesquisa com nosso projeto, o grupo decidiu conceber um *animatic* que ilustrasse, de forma simples, os conceitos na prática. A proposta é um desenho animado no estilo *cartoon*. Nela vamos explorar como as vias estabelecidas na pesquisa permitem que a simpatia ocorra com o vilão da narrativa. O contexto dela remonta a alguns desenhos mais antigos: um monstro, com fome, perseguindo um pássaro na esperança de transformá-lo em seu alimento. Considerando o futuro do desfecho para os episódios será único, o monstro não conseguirá capturar o pássaro apesar da perseverança de seus esforços. Isso evoca a humanização por parte do personagem com o público, este fato alinhado às vias anteriormente defendidas no trabalho, demonstram de forma simples como as características de roteiro e narrativa manipulam a perspectiva sobre a trama ao ver do espectador.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**A Bela e a Fera.** Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Walt Disney Feature Animation. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, 1991. 1 DVD.

**Avenida Dropsie.** Direção: Will Eisner. Produção: DC Comics. Estados Unidos: DC Comics, 1999. 3 Livros.

**Avatar: A Lenda de Aang.** Direção: Michael Dante et al. Produção: Nickelodeon Productions. Estados Unidos: Nickelodeon Productions, 2005. 3 DVD.

BANDURA, A., BARBARANELLI, C., CAPRARA, G. V., & PASTORELLI, C. **Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency.** *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(2), 364–374. <<https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.364>>.

**Branca de Neve e os Sete Anões.** Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1937. 1 DVD.

**Breaking Bad.** Direção: Vince Gilligan. Produção: Vince Gilligan. Estados Unidos: Sony Pictures Television, 2008. Série de televisão, 5 temporadas.

BRYCESOUTTER, Alistair Raymond; HITCHENS, Michael. **The relationship between character identification and flow state within video games.** 55. ed. Sydney: Elsevier, 2016. 55 v. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302272>>. Acesso em: 27 maio 2022.

**CORINGA.** Direção: Todd Phillips. Produção: Village Roadshow Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD.

FARIA, Mônica Lima de. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games.** Repositório

Institucional PUCRS, 2012. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/10923/2091>>. Acesso em: 13 junho 2022.

JONES, CHUCK. **Chuck Amuck: The Life and Times of an Animated Cartoonist**. Straus and Giroux, 1999.

THOMAS, FRANK. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Abbeville Press, 1981.

FELTRIN, F. H. **O paradoxo dos vilões simpáticos: caracterização dos personagens nas produções audiovisuais**. Revista De Estudos Da Comunicação, 2010, 11(26). <<https://doi.org/10.7213/rec.v11i26.22346>>.

FIA. **Flow: o que é, para que serve e técnicas**. 2020. Disponível em: <<https://fia.com.br/blog/flow/#:~:text=Idealizador%20desse%20conceito%2C%20o%20psicólogo,total%20no%20que%20está%20fazendo>>. Acesso em: 27 maio 2022.

GRAAF, Anneke de *et al.* **Identification as a Mechanism of Narrative Persuasion**. Amsterdam: Sage Journals, 2011. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0093650211408594?journalCode=cra>>. Acesso em: 20 maio 2022.

**Harry Potter**. Direção: J. K. Rowling. Produção: Bloomsbury Publishing. Reino Unido: Bloomsbury Publishing, 2007. 7 Livros.

**Invasões Secretas**. Direção: Brian Michael Bendis. Produção: Leinil Francis Yu. Estados Unidos: Marvel Comics, 2008. Série de quadrinhos, 8 edições.

LEE, STAN. **How to draw comics the Marvel Way**. Marvel Fireside Books, 1978.

**Lost**. Direção: J. J. Abrams. Produção: Bad Robot Productions e Touchstone Television. Estados Unidos: Buena Vista Television e Disney–ABC Domestic Television, 2010. 1 DVD.

MASSAROLO, J. C. **Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas**. Triade: Comunicação, Cultura E Mídia, 2013, 1(2). Recuperado de <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/1764>>.

Naughty Dog, **The Last Of Us**, EUA: Califórnia, 2013. 3D video-game.

Naughty Dog, **The Last Of Us Part II**, EUA: Califórnia, 2020. 3D video-game.

**Os Sopranos**. Direção: Tim Van Patten. Produção: Brad Gray Television e Chase Films. Estados Unidos: HBO, 1999. Série de televisão, 6 temporadas.

**O Rei Leão**. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1994. 1 DVD.

**O Senhor dos Anéis**. Direção: Peter Jackson. Produção: WingNut Films e The Saul Zaentz Company. Estados Unidos: New Line Cinema, 2001. 3 DVD.

**O Tubarão**. Direção: Steven Spielberg. Produção: Zanuck/Brown Productions. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975. 1 DVD.

**RoboCop**. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Arne Schmidt. Estados Unidos: Orion Pictures, 1987. 1 DVD.

SouthPAW Games, **Skul The Hero Slayer**, 2021. 2D video-game.

**Star Wars**; Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1977. Franquia de filmes, séries e livros.

VAN KRIEKEN, Kobie. **Evoking and Measuring Identification with Narrative Characters – A Linguistic Cues Framework**. Netherlands: Frontiers, 2017. Disponível em: <<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01190/full>>. Acesso em: 20 maio 2022.

**Vingadores: Guerra Infinita.** Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018. 1 DVD.

WILLIAMS, RICHARD. **The Animator's Survival Kit.** Faber and Faber, 2001.