



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE DESIGN**

ANA LÍSIA RÉGIS RAMALHO

**REESCREVENDO O MAL: O DESIGN COMO FERRAMENTA
DE RUPTURA DO BINÁRIO HERÓI/VILÃO**

JUAZEIRO DO NORTE

2026

ANA LÍSIA RÉGIS RAMALHO

**REESCREVENDO O MAL: O DESIGN COMO FERRAMENTA
DE RUPTURA DO BINÁRIO HERÓI/VILÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design da Universidade Federal
do Cariri, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Clarissa de Andrade
Queiroz

JUAZEIRO DO NORTE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

R167r Ramalho, Ana Lísia Régis.

Reescrevendo o mal: o design como ferramenta de ruptura do binário “herói/vilão”
/ Ana Lísia Régis Ramalho. – 2026.
67 f. : il. color.

Monografia (Graduação em Design) – Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte, Curso de Design, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE, 2026.

Orientadora: Profa. Dra. Clarissa de Andrade Queiroz.

1. Design. 2. Narrativa audiovisual. 3. Vilões e anti-heróis. 4. Semiótica aplicada. 5. Cultura de massa. I. Queiroz, Clarissa de Andrade (Orient.). II. Universidade Federal do Cariri. III. Título.

CDD 741.6

Bibliotecário: João Bosco Dumont do Nascimento – CRB 3/1355

ANA LÍSIA RÉGIS RAMALHO

**REESCREVENDO O MAL: O DESIGN COMO FERRAMENTA
DE RUPTURA DO BINÁRIO HERÓI/VILÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Bacharelado em Design da
Universidade Federal do Cariri, como
requisito à obtenção do título de Bacharel(a)
em Design.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 01 / 04 / 2026.

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente
CLARISSA DE ANDRADE QUEIROZ
Data: 11/05/2026 18:27:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ms. Clarissa de Andrade Queiroz
Orientadora



Documento assinado digitalmente
ALEXANDER CATUNDA CARNEIRO
Data: 14/05/2026 08:48:22-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ms. Alexander Catunda Carneiro
Membro da banca



Documento assinado digitalmente
TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 14/05/2026 09:24:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ms. José da Silva Costa
Membro da banca

A Deus, por me permitir a oportunidade de expressar quem sou e estudar o que amo com todo o apoio necessário. Sua bondade e misericórdia me cercam todos os dias para que fosse possível quem me tornei e o que conquistei.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela sua infinita graça e misericórdia em me permitir viver tanto.

A minha mãe, por sustentar além do que suas obrigações pediam.

Ao meu padrasto, por ser presente.

Ao meu irmão mais novo, a saudade dos meus dias.

A minha avó materna, pelo incentivo.

Ao meu falecido avô, minha ausência mais presente.

A Profa. Dra. Clarissa de Andrade Queiroz, pela orientação.

Aos professores participantes da banca examinadora Alexander Catunda Carneiro e Tássio José da Silva Costa, pelas sugestões e suporte.

Aos colegas da turma por fornecerem companheirismo, amizades e vivências.

À Instituição UFCA, pelo apoio intelectual ao longo dessa trajetória.

Design é a busca constante da forma, uma
forma de sensibilizar a alma.

Farah Bucater (data desconhecida).

RESUMO

Este trabalho investiga o papel do design como ferramenta de ruptura do binário herói/vilão nas narrativas audiovisuais contemporâneas. Partindo das estruturas clássicas de construção narrativa, como a Jornada do Herói, analisa-se como transformações culturais e sociais possibilitaram a emergência de personagens mais complexos, especialmente a construção multifacetada dos vilões. A pesquisa adota abordagem qualitativa, com análise comparativa de obras audiovisuais e leitura semiótica de elementos visuais como figurino, cor, iluminação e direção de arte. São examinados casos como *Coringa* (2019), *Cruella* (2021), *Descendentes* (2015–2019) e *La Casa de Papel* (2017), evidenciando como o design contribui para a construção de personagens ambíguos e multifacetados. Discute-se também o risco da romantização da maldade, ao considerar o impacto dessas representações na percepção do público sobre moralidade e empatia. Conclui-se que o design, ao operar como linguagem visual e estratégia narrativa, não apenas acompanha, mas participa ativamente da reconfiguração das estruturas tradicionais, promovendo leituras mais complexas e críticas sobre o comportamento humano.

Palavras-chave: design; narrativa audiovisual; vilões; anti-herói; semiótica.

ABSTRACT

This work investigates the role of design as a tool for disrupting the hero/villain binary in contemporary audiovisual narratives. Based on classical narrative structures, such as the Hero's Journey, it analyzes how cultural and social transformations have enabled the emergence of more complex characters, particularly through the humanization of villains. The research adopts a qualitative approach, with a comparative analysis of audiovisual works and a semiotic reading of visual elements such as costume, color, lighting, and art direction. Case studies include *Joker* (2019), *Cruella* (2021), *Descendants* (2015–2019), and *Money Heist* (2017), highlighting how design contributes to the construction of ambiguous and multifaceted characters. The study also discusses the risk of romanticizing evil, considering the impact of these representations on audience perceptions of morality and empathy. It concludes that design, as a visual language and narrative strategy, not only follows but actively participates in the reconfiguration of traditional structures, promoting more complex and critical interpretations of human behavior.

Keywords: design; audiovisual narrative; villains; anti-hero; semiotics.

Figura 1: As 12 etapas da Jornada do Herói por Joseph Campbell.	18
Figura 2: Pôster de divulgação do filme Coringa (2019).	20
Figura 3: Joaquin Phoenix, o ator que ganhou o Oscar de Melhor Ator por Coringa(2019).	20
Figura 4: Hildur Guðnadóttir, compositora islandesa a ser premiada pelo Oscar por Melhor Trilha Sonora Original em Coringa(2019).	21
Figura 5: Versões do personagem Coringa contempladas pelo Oscar.	21
Figura 6: Show do personagem Ernesto de La Cruz em Coco: A Vida é uma Festa.	22
Figura 7: Ernesto de La Cruz após assumir a identidade de vilão na animação.	23
Figura 8: Ernesto de La Cruz em Coco: A Vida é uma Festa.	23
Figura 9: primeira aparição da madrasta no filme Cinderela (1950), em um quarto sombrio.	24
Figura 10: Úrsula, bruxa do mar de A Pequena Sereia (1989).	24
Figura 11: Úrsula realizando magia em um forte contraste de cores por luz e sombra.	25
Figura 12: Gothel, na cena “Quer me transformar na vilã? Que assim seja, então eu sou a vilã”, em Enrolados (2010).	25
Figura 13: primeira aparição de Estella como Cruella, após a queima do manto branco.	26
Figura 14: Aparição pública da Baronesa Von Hellman em evento de moda.	26
Figura 15: Intervenção da Cruella em desafio ao posicionamento da Baronesa.	26
Figura 16: posicionamento crítico da Cruella ao sistema através do figurino, e especialmente maquiagem.	27
Figura 17: uso de outras roupas antigas para confeccionar um visual novo que é apresentado em crítica ao descarte excessivo do universo da moda.	28
Figura 18: coleção de histórias que contam a perspectiva dos vilões por Serena Valentino.	28
Figura 19: pôster de divulgação da parte de 5 da série La Casa de Papel.	29
Figura 20: representação em baixo-relevo de Ahura Mazda em Persépolis, divindade central do Zoroastrismo, representando o bem.	31
Figura 21: representação do dualismo platônico.	32
Figura 22: pôster de divulgação do filme Coringa(2019).	35
Figura 23: ator que ganhou o Oscar na categoria de Melhor Ator, Joaquin Phoenix, por Coringa(2019).	36

Figura 24: momento final da história em quadrinhos Batman: A Piada Mortal, escrita por Alan Moore e ilustrada por Brian Bolland.	37
Figura 25: montagem exibindo diversas expressões faciais do personagem Coringa.	37
Figura 26: trecho do filme Doutor Estranho no Multiverso da Loucura(2022), mostrando Wanda em situação de vulnerabilidade emocional.	39
Figura 28: pintura Friné antes do Areópago, criada em 1861 pelo artista francês Jean-Léon Gérôme.	40
Figura 29: escultura grega Afrodite de Cnido, criada pelo escultor Praxíteles por volta de 350 a.C.	41
Figura 30: registro de apresentação de Phryne na Opéra Comique em Paris.	42
Figura 31: Estella na sua fase da infância.	43
Figura 32: Estella na fase adulta.	43
Figura 33: Estella em fase de transição do visual.	44
Figura 34: figurino de trabalho de Estella em fase de experimentação da moda.	44
Figura 35: vestido vermelho da primeira aparição de Estella como Cruella publicamente.	45
Figura 36: Cruella prestes a atear fogo em seu manto branco.	45
Figura 37: mural de looks desenvolvidos para Cruella ao longo do live-action.	46
Figura 38: figurino com proposta de confecção com peças antigas.	48
Figura 39: vestido confeccionado com miçangas que, na verdade, são ovos de insetos.	48
Figura 40: Cruella vestindo o icônico casaco com estampa de animal print.	48
Figura 41: Cruella após sobreviver à tentativa de homicídio.	49
Figura 42: Jenny Beavan contemplada com o Oscar de melhor figurino.	50
Figura 43: Andy antes e depois de se posicionar estrategicamente como uma pessoa ativa no universo da moda.	51
Figura 44: Aparência do protagonista ogro Shrek.	52
Figura 45: Fada Madrinha e Encantado em cena de Shrek 2(2004).	52
Figura 46: Bellwether interagindo com a protagonista Judy em Zootopia: Essa Cidade é o Bicho(2016).	53
Figura 47: filhos dos vilões selecionados para estudar em Auradon em Descendentes(2015).	54
Figura 47: Mal e Ben, em Descendentes 2(2017).	55

Figura 48: visual da Mal após fugir para Ilha dos Perdidos.	56
Figura 49: comparativo entre a primeira versão do vestido amarelo, e sua alteração posterior.	57
Figura 50: personagens principais do enredo de Descendentes 2 (2017) com seus figurinos finais.	58
Figura 51: estética inicial da Audrey em Descendentes (2015).	59
Figura 52: visual inicial da personagem Audrey em Descendentes 3 (2019).	60
Figura 53: visual da Audrey após roubar o cajado da Malévola e assumir a posição de vilã em Descendentes 3 (2019).	60
Figura 54: Personagens de La Casa de Papel com figurantes caracterizados, representando a entidade coletiva.	62

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Justificativa	15
1.2 Objetivos	15
<i>1.2.1 Objetivo Geral</i>	15
<i>1.2.2 Objetivos específicos</i>	16
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	16
3 REFERENCIAL TEÓRICO	17
3.1. Narrativas Clássicas e o Binário Herói/Vilão	17
3.2. A Elaboração Narrativa do Antagonista na Cultura Contemporânea	18
3.3. O Design como Linguagem Visual e Estratégia Narrativa	21
3.4. A Romantização da Maldade na Ficção: o Perigo nessa Empatia	28
3.5. Design Enquanto Pensamento Crítico e a Ruptura de Estruturas Binárias	29
3.6. Cultura, Sociedade e Empatia na Era Pós-Binária	30
4 ORIGENS HISTÓRICAS DA FONTE DE PENSAMENTO BINÁRIA NARRATIVAS CLÁSSICAS E O BINÁRIO HERÓI/VILÃO	30
5 A ELABORAÇÃO NARRATIVA DO ANTAGONISTA NA CULTURA CONTEMPORÂNEA	34
6 O DESIGN COMO LINGUAGEM VISUAL E ESTRATÉGIA NARRATIVA	39
7 A ROMANTIZAÇÃO DA MALDADE NA FICÇÃO: O PERIGO NESSA EMPATIA	60
8 DESIGN ENQUANTO PENSAMENTO CRÍTICO E A RUPTURA DE ESTRUTURAS BINÁRIAS	62
9 CULTURA, SOCIEDADE E EMPATIA NA ERA PÓS-BINÁRIA	63
10 CONCLUSÃO	64
11 REFERÊNCIAS	66

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a abordagem antagonista dos gêneros de mídia têm passado por uma transformação significativa. Cada vez mais, as produções audiovisuais vêm experimentando a complexificação dos vilões, principalmente os voltados para o público jovem, abrindo a possibilidade de um novo formato narrativo, onde o público não só entende, mas simpatiza com personalidades outrora condenadas. Esse movimento tem justificativa em mudanças nas dinâmicas culturais e sociais, onde a linha entre bem e mal se torna mais fluida, revelando nuances que desafiam a moralidade tradicional pautada em um sistema binário herói/vilão: onde antes existia somente contraste, agora há contexto.

O design, como ferramenta de comunicação visual da narrativa, desempenha um papel essencial nessa nova fase de construção de *personas*. Através do design de personagens, cenários, figurinos e direção de arte, a produção cultural moderna pôde construir vilões mais complexos e multifacetados, quebrando a linha de pensamento da maldade absoluta e fornecendo uma nova roupagem sobre motivações, dilemas e traumas.

Este trabalho tem como objetivo investigar como o design, enquanto recurso conectivo, contribui para a desconstrução desse binário herói/vilão no meio audiovisual contemporâneo, em busca de uma representação mais refinada e realista dos personagens. Através da análise e comparação de obras, será explorado o papel semiótico do design na criação desses personagens, identificando como aspectos visuais e estéticos ajudam a transmitir suas emoções, suas histórias e seus conflitos internos. Além disso, será abordado como a reconfiguração do papel dos vilões reflete e dialoga com as transformações culturais e sociais, onde a empatia e a compreensão do outro são mais valorizadas ao propor novas formas de interpretar as escolhas humanas.

Ao entender o design como um elemento que vai além da estética, este trabalho propõe uma análise crítica e aprofundada sobre o papel dessas produções na formação de novas narrativas, em que vilões não são mais apenas antagonistas, mas seres humanos com histórias de vida, motivações e falhas. Esse novo olhar sobre os vilões sugere não apenas uma mudança na representação de personagens, mas também uma evolução nas próprias formas de contar histórias e uma reflexão sobre o impacto dessa transformação no modo como o conteúdo que consumimos nos convida a questionar nossas próprias ideias de moralidade, justiça e

redenção.

1.1 Justificativa

A relevância deste trabalho está em compreender como o design, enquanto recurso estratégico de construção estética e narrativa, influencia a percepção do público sobre personagens, tanto tradicionalmente enquadrados no papel de protagonistas, quanto de vilões. Em um cenário cultural no qual as fronteiras entre bem e mal tornam-se cada vez mais flexíveis, analisar como o design contribui para a criação de antagonistas complexos permite refletir sobre o poder da linguagem visual em moldar discursos, valores e identidades.

Estudar a caracterização aprofundada dos vilões no audiovisual contemporâneo possibilita não apenas ampliar a compreensão sobre práticas projetuais aplicadas à narrativa, mas também revelar como transformações sociais e culturais ressoam nas representações midiáticas. Ao abordar o design como ferramenta crítica e não apenas estética, este trabalho busca evidenciar sua capacidade de questionar estruturas binárias e de propor leituras mais focadas na condição humana.

Assim, a pesquisa se posiciona tanto pela contribuição acadêmica, ao articular design, narrativa e crítica cultural, quanto pela relevância social, ao demonstrar como a produção audiovisual reflete e influencia modos de pensar moralidade, empatia e justiça nas sociedades contemporâneas.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Compreender como o design, em suas dimensões visuais e estéticas, contribui para a desconstrução do binário herói/vilão no meio audiovisual contemporâneo, possibilitando representações mais complexas, humanas e contextualizadas dos personagens.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analisar o papel do design de personagens, cenários, figurinos e direção de arte na construção de vilões humanizados, tais como Coringa, Cruella DeVil, protagonistas da saga de vilões Descendentes da Disney, Shrek, entre outros.
- Comparar obras audiovisuais contemporâneas em que há a participação e desenvolvimento dos personagens citados no tópico anterior, que exemplificam a transição do vilão absoluto para o vilão multifacetado.
- Identificar recursos visuais que transmitem emoções, motivações e conflitos internos dos antagonistas e protagonistas.
- Relacionar a elaboração narrativa do antagonista com transformações culturais e sociais que valorizam empatia e nuance moral.
- Refletir criticamente sobre como essas novas representações impactam a forma como o público percebe moralidade, justiça e redenção.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o alcance dos objetivos traçados a metodologia será qualitativa, com estudo de caso comparativo, análise de conteúdo, indumentária e seleção de obras audiovisuais contemporâneas que transformam a figura do vilão, em destaque Cruella (2021) e franquia Descendentes (2015-2019), expandindo o universo dessas narrativas para uma nova percepção.

A princípio, serão identificadas origens históricas da fonte de pensamento binária, conceituando cosmovisões¹ binárias, bem como perspectivas contrárias a essa. Isso será aplicado principalmente pela *Jornada do Herói*, estrutura narrativa estruturada por Joseph Campbell que prevê 12 etapas no processo de desenvolvimento de um protagonista ao longo de uma história.

Após isso, será realizado um estudo da Reconfiguração do papel dos vilões na Cultura Contemporânea e a ascensão do conceito anti-herói através da análise de obras como WandaVision, e definição de características que os fazem estar fora do sistema binário herói/vilão.

Em seguida, será necessário perceber o design no âmbito audiovisual por meio de seus próprios produtores e a semiótica estudada com o objetivo de alcançar determinados

¹ Forma subjetiva de ver, entender ou perceber o mundo, as relações e seu próprio papel na sociedade, bem como de outros indivíduos.

resultados. Para isso, o design como linguagem visual e estratégia narrativa será abordado pela construção de figuras de destaque em Cruella (2021), saga Descendentes (2015-2019) e o conto de Friné. Essa iniciativa contará tanto com a análise de figurinos, como percepção dos responsáveis pela caracterização da personagem Cruella DeVil.

A análise comparativa de obras audiovisuais contemporâneas que exemplificam essa transição de pensamento na construção das obras será um processo que se estende por todo o projeto, não se limitando a uma única parte. Esse viés será construído entre comparativo tanto da opinião popular, quanto bilheteria e construção narrativa entre outras produções, como Deadpool (2016), Coringa (2019) e Deadpool & Wolverine (2024).

Para estudar os recursos audiovisuais utilizados nas histórias que transmitem a geração de familiaridade, identificação e empatia pelo público, como uso de cores, formas, vestuário e comportamento, será feita a análise de Cruella (2021) e os três primeiros filmes da franquia Descendentes (2015-2019). Essas obras também trarão acesso a uma reflexão sobre como essas representações impactam a forma como o público percebe moralidade, justiça e redenção, ao trazer a possibilidade de justificativa de comportamentos que antes eram inaceitáveis, para um cenário mais brando.

Por fim, os capítulos terão partes teóricas com suas respectivas análises para fazer essa relação da ambiguidade ética dos vilões com as transformações culturais e sociais que valorizam empatia e nuance moral, mas também relembrar que é um movimento geral.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Narrativas Clássicas e o Binário Herói/Vilão

A construção narrativa clássica foi profundamente marcada pela obra de Joseph Campbell “O Herói de Mil Faces” (1949), que definiu o monomito, ou *Jornada do Herói* como estrutura universal das histórias de heróis. Ela funciona como uma fórmula para narrar enredos, com uma estrutura definida e mecanismos que retém a atenção do espectador para causar sentimentos diversos e mais conexão com a obra (ver figura 1). Para o autor, “um herói vindo do mundo cotidiano parte para uma região de maravilhas sobrenaturais; encontra forças fabulosas e conquista uma vitória decisiva”. Nesse modelo, o herói é sempre associado ao bem, enquanto o vilão é reduzido à personificação do mal.

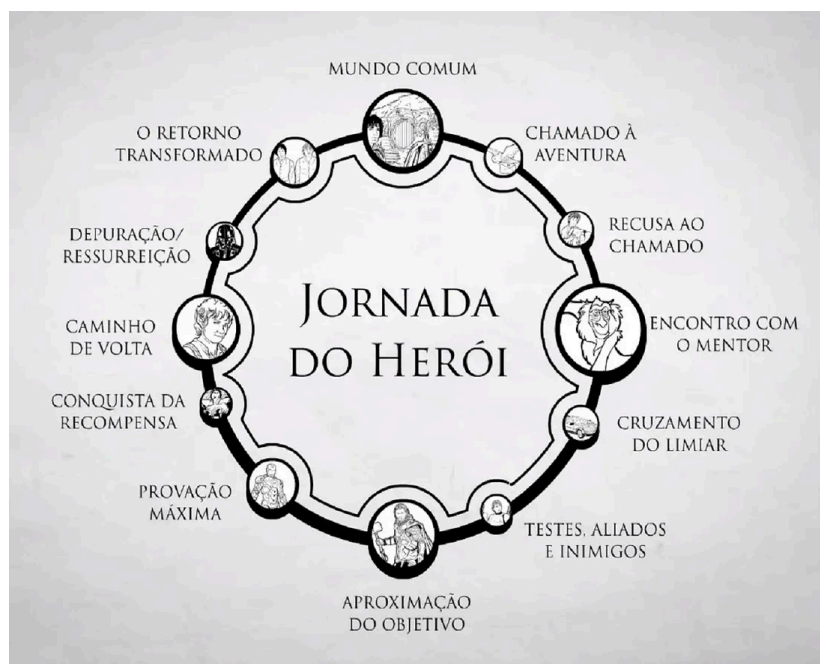


Figura 1: As 12 etapas da Jornada do Herói por Joseph Campbell.
 Fonte:CTV LAB. Quer contar uma boa história? Comece por Joseph Campbell. 2019.

No entanto, as representações não são fixas, mas construídas social e culturalmente. Para o autor, representar não é simplesmente refletir o mundo real, mas construir significados a partir dele. Isso abre espaço para que a figura do vilão seja reinterpretada, deixando de ocupar apenas o lugar de antagonista absoluto e passando a refletir dilemas humanos compartilhados.

3.2. A Elaboração Narrativa do Antagonista na Cultura Contemporânea

A cultura audiovisual recente tem se afastado de uma concepção do mundo fundamentada em uma dualidade básica entre opostos inconciliáveis para explorar antagonistas mais complexos. Narrativas atuais tendem a investir em personagens que possuem contradições internas, permitindo ao público tanto rejeitá-los quanto identificarem-se com eles.

Um exemplo dessa perspectiva é o filme *Coringa* (2019), representado na figura 2, que teve imenso sucesso por parte do público. O longa-metragem ultrapassou o aclamado *Deadpool 2* (2018) e tornou-se a maior bilheteria de um filme para maiores, de acordo com o banco de dados Box Office Mojo (2019). Futuramente, o filme *Deadpool & Wolverine* (2024), da Marvel, quebrou esse recorde. Superando a bilheteria de *Coringa* (2019), da DC, se tornou o longa-metragem classificado para maiores de idade com a maior bilheteria mundial, tendo

um estilo narrativo construído com base na ideia de “figuras imperfeitas”, protagonistas que são moralmente questionáveis, e ainda geram empatia e identificação com o público, apesar da dualidade entre bem e mal nas suas personalidades. Além disso, Coringa (2019) ainda foi indicado e venceu diversas premiações cinematográficas, incluindo:

- 2 Oscars: Melhor Ator para Joaquin Phoenix e Melhor Trilha Sonora Original para Hildur Guðnadóttir²(Ver figura 3 e 4).
- Leão de Ouro no 76º Festival Internacional de Cinema de Veneza.
- 11 indicações ao Oscar de 2020, sendo o filme com o maior número de nomeações da noite.
- Globo de Ouro de Melhor Ator para Joaquin Phoenix e Melhor Trilha Sonora para Hildur Guðnadóttir.
- BAFTA de Melhor Ator para Joaquin Phoenix.
- Critics' Choice Award de Melhor Ator para Joaquin Phoenix.
- Satellite Award de Melhor Trilha Sonora e Melhor Roteiro Adaptado.

Outra curiosidade é que esse filme conseguiu dar continuidade a uma “tradição” do arqui-inimigo de Batman: todos os filmes com Coringa produzidos pela Warner Bros têm, pelo menos, um Oscar (ver figura 5).



Figura 2: Pôster de divulgação do filme Coringa (2019).
Fonte: Maisgoiás. Crítica: ‘Coringa’ (2019) | Relembrando. 2024.

² Com a vitória no Oscar de Melhor Trilha Sonora, a compositora islandesa Hildur Guðnadóttir se tornou a primeira mulher a ganhar o prêmio desde 1997.



Figura 3:Joaquin Phoenix, o ator que ganhou o Oscar de Melhor Ator por Coringa (2019).
Fonte: Sic Notícias. "Joker" dá a Joaquin Phoenix o Óscar de melhor ator. 2020.



Figura 4: Hildur Guðnadóttir premiada pelo Oscar por Melhor Trilha Sonora Original em Coringa (2019).
Fonte: Revista Monet, Globo. Compositora de 'Coringa' é a primeira mulher a ganhar Oscar de Melhor Trilha Sonora em 20 anos. 2020.



Figura 5: Versões do personagem Coringa contempladas pelo Oscar.
Fonte: Cinebuzz. Todos os filmes com Coringa ganharam pelo menos um Oscar; entenda. 2020

Assim surge a figura do anti-herói: um personagem que atribui um papel especial na narrativa, com fragilidades inerentes da natureza humana, transitando entre diferentes

comportamentos, características e funções.

Essa visão pode ser observada em diferentes mídias, onde vilões deixam de ser caricaturas e se tornam sujeitos multifacetados, com motivações e traumas que os aproximam da condição humana. O público jovem especialmente responde positivamente a antagonistas humanizados, pois esses personagens refletem dilemas éticos de sua própria realidade social.

3.3. O Design como Linguagem Visual e Estratégia Narrativa

O design, entendido como prática de comunicação visual, possui papel fundamental na ambientação das narrativas. Mais do que estética, o design organiza signos visuais que constroem significados, estabelecem sensações e comunicam identidades. O design de personagens, cenários, figurinos e direção de arte é capaz de materializar visualmente os dilemas internos e motivações de figuras narrativas, sejam eles lugares ou personagens.

Através de cores, iluminação, texturas, formas e composição, o design comunica de maneira subjetiva quem são esses personagens e como devem ser interpretados. Quando aplicado aos vilões contemporâneos, o design torna-se recurso essencial para a construção de sua complexidade: uma paleta de cores ambígua, figurinos híbridos entre luz e sombra, ou cenários que espelham fragilidade e poder podem sugerir nuances que rompem a barreira da ideia de maldade absoluta (ver figura 6).



Figura 6: Show do personagem Ernesto de La Cruz em *Coco: A Vida é uma Festa*.
Fonte: Blimey. *Coco Ending Explained & Film Analysis*. 2021.

Podemos observar a construção estética de Ernesto de La Cruz, antagonista de *Coco: a Vida é uma Festa*. A princípio suas aparições são em tons claros e vibrantes, mesmo no mundo dos mortos. O design visual (cores brilhantes, palco monumental e figurino heroico)

constrói uma imagem de grandeza que mascara sua verdadeira moralidade, exemplificando exatamente como o design pode sugerir complexidade e ambiguidade na construção de vilões. Após expressar suas verdadeiras atitudes e motivações, o contraste de cores e expressões do personagem se tornam mais escuros, transicionando dos tons quentes como laranja e amarelo para tons frios com iluminação esverdeada como demonstrado nas figuras 7 e 8.



Figura 7: Ernesto de La Cruz após assumir a posição de vilão na animação.
Fonte: CBR. 10 filmes da Pixar que fariam um ótimo anime. 2022.



Figura 8: Ernesto de La Cruz em Coco: A Vida é uma Festa.
Fonte: CinéFilms Planet.FR. Ernesto de la Cruz – Caráter – Coco. 2017.

No universo Disney esses exemplos narrativos são abundantes, principalmente devido ao público-alvo principal. Uma vez que as histórias são construídas para crianças, faz-se necessário construir uma linearidade de eventos de forma que, apesar da sutileza dos sinais, as emoções adequadas a cada cena atinjam os telespectadores mais jovens. No caso dos filmes na franquia de princesas clássicas, há um sinal muito marcante que une os personagens à sua moralidade: a iluminação. Para vilões que se apresentam como maus desde o início há um contraste de sombras forte (ver figuras 9, 10 e 11), enquanto que os que se revelam por meio do desenvolvimento do enredo demonstram essa “virada de chave” justamente pelas

expressões faciais e iluminação, como é possível observar na figura 12.



Figura 9: primeira aparição da Lady Tremaine em Cinderela (1950).
Fonte: June Foray, Eleanor Audley, IMDB. Cinderela (1950). s.d.



Figura 10: Úrsula, bruxa do mar de A Pequena Sereia (1989).
Fonte: Eric J. Juneau. Analisando os vilões da Disney: Úrsula (A Pequena Sereia). 2014.



Figura 11: Úrsula realizando magia em um forte contraste de cores por luz e sombra.
Fonte: Looper. O que exatamente é Úrsula e por que ela foi banida antes de A Pequena Sereia? 2023.



Figura 12: Gothel, “Quer me transformar na vilã? Que assim seja, então eu sou a vilã”, em Enrolados (2010).
Fonte: ClipCafê. You want me to be the bad guy? Fine. Now I'm the bad guy. 2010.

Em diálogo com esse discurso, saindo do campo das animações, há o momento da queima do manto branco revelando o vestido vermelho em Cruella (2021), representando a transição entre máscara social e identidade vilanesca (ver figura 13). Com um toque de mistério pelo uso da máscara, escondendo sua face e identidade, o estilo da personagem contrasta com o da Baronesa, que apresenta cortes retos, tecidos estruturados, e tons mais claros, e mesmo quando há estampas, são mais “limpas”, com ar de sofisticação (ver figura 14). No caso de Cruella, o exagero prevalece, nas cores, texturas, babados e acessórios, como é possível observar na figura 15.



Figura 13: primeira aparição de Estella como Cruella, após a queima do manto branco.
Fonte: Revista Movieguide, CBN. 'Cruella': Crítica do Filme. 2021.



Figura 14: Aparição pública da Baronesa Von Hellman em evento de moda.
Fonte: Raquel Carneiro, VEJA. “‘Cruella’ é o filme mais sombrio da Disney”, diz Emma Stone. 2021.



Figura 15: Intervenção da Cruella em desafio ao posicionamento da Baronesa.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Produção: Walt Disney Pictures, 2021.

No *live-action* Cruella (2021), vemos essa performance da narrativa visual muito bem aplicada. De Estella à Cruella, a protagonista dessa obra e vilã do clássico Disney 101 Dálmatas (1961) e sua trajetória para se tornar uma das figuras antagonistas mais icônicas do imaginário popular. O filme se passa no ápice do movimento *punk* na Londres dos anos 70, se inspirando no estilo da figura mais marcante do *punk* da alta costura: Vivienne Westwood.

Com um estilo rebelde e autêntico, a marca da estilista promoveu nas ruas de Londres uma onda de vestimentas anticapitalistas. Recolhendo vestuários já feitos e descartados, ela os transformou ao longo dos anos em uma marca única voltada aos jovens desacreditados e revoltados com o sistema.

Aqui, o longa não aborda a problemática do uso de animais na moda como seria esperado devido aos filmes anteriores nos quais a personagem aparece, mas aborda uma personagem que utiliza qualquer recurso já produzido para confeccionar peças lendárias como mostra as figuras 16 e 17. Notamos aqui a construção de uma Cruella mais humanizada e até politizada, desde a revelação do seu nome verdadeiro, Estella, às suas intenções e trajetória, uma proposta que já vem sendo desenvolvida em filmes de vilãs da Disney e em obras como a série de livros sobre as origens dos Vilões da Disney, escrita por Serena Valentino (ver figura 18).



Figura 16: posicionamento crítico da Cruella ao sistema através do figurino, e especialmente maquiagem.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Produção: Walt Disney Pictures, 2021.



Figura 17: uso de outras roupas antigas para confeccionar um visual novo.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Produção: Walt Disney Pictures, 2021.



Figura 18: coleção de histórias que contam a perspectiva dos vilões por Serena Valentino.
Fonte: VALENTINO, Serena. Coleção de histórias dos vilões Disney. S.d.

3.4. A Romantização da Maldade na Ficção: o Perigo nessa Empatia

A relativização ética dos vilões trouxe novas possibilidades narrativas, mas também gerou o risco da romantização da maldade, quando o público passa a admirar ou justificar comportamentos nocivos. A empatia seletiva do espectador tende a suavizar ou legitimar atos violentos quando estes partem de personagens com os quais há identificação.

A estilização da violência somada ao carisma dos antagonistas pode transformar a crueldade em espetáculo sedutor, como observado em obras como *La Casa de Papel* (2017). Essa glamourização se intensifica pelo papel do design, que utiliza figurinos estratégicos, trilhas sonoras marcantes e direção de arte direcionada para tornar os vilões visualmente atraentes (ver figura 19).

A ausência de referenciais éticos fixos na modernidade cria zonas cinzentas em que a maldade pode ser ressignificada como virtude, desde que narrativamente justificada. Assim, embora a desconstrução do binário herói/vilão enriqueça a narrativa contemporânea, é necessário reconhecer os riscos da empatia acrítica, que pode obscurecer os limites entre reflexão social e glamourização da violência.



Figura 19: ARTURO ROMÁN (Enrique Arce) na quinta temporada da série La Casa de Papel.
Fonte: ARTURO ROMÁN em cena da série La Casa de Papel. [S. l.: s. n.], 2021.

3.5. Design Enquanto Pensamento Crítico e a Ruptura de Estruturas Binárias

O design enquanto pensamento crítico é uma ferramenta para questionar valores sociais e estruturas narrativas dominantes. Diferentemente de outras áreas do design que buscam propor novas soluções funcionais para as problemáticas encontradas, esse setor se estabelece incentivando o público a se questionar sobre novas perspectivas para esses discursos dominantes.

Dessa maneira, a desconstrução do binário herói/vilão encontra força no design, que possibilita narrativas alternativas, oferecendo representações visuais que modificam os pensamentos anteriores questionando contradições e regras. Assim, o design pode contribuir para práticas mais inclusivas, dando visibilidade a vozes historicamente marginalizadas e desestruturando as hierarquias de poder implícitas nas narrativas.

3.6. Cultura, Sociedade e Empatia na Era Pós-Binária

A transformação na representação dos vilões é reflexo de mudanças sociais amplas. Em um contexto de crescente valorização da empatia, da diversidade e da complexidade humana, as narrativas midiáticas modificam suas linguagens visuais para acompanhar essas demandas. O design, nesse cenário, atua produzindo signos que estimulam a identificação e o questionamento moral.

Ao compreender o design como ferramenta crítica de construção de sentido, torna-se possível analisar como o audiovisual contemporâneo não apenas entretém, mas também educa e contribui para um posicionamento sobre moralidade e justiça. Essa abordagem desloca o vilão do lugar de antagonista absoluto e o posiciona como personalidade capaz de ampliar a visão sobre as múltiplas perspectivas acerca do caráter.

4 ORIGENS HISTÓRICAS DA FONTE DE PENSAMENTO BINÁRIA NARRATIVAS CLÁSSICAS E O BINÁRIO HERÓI/VILÃO

Não é possível definir um único momento em que o pensamento de bem e mal surgiu como cosmovisão binária, ele foi gerado e lapidado ao longo da história da humanidade, especialmente na religião, na filosofia e na organização social. Apesar disso, podemos apontar suas principais origens.

Uma das primeiras vertentes claras de bem e mal como forças opostas veio do Zoroastrismo³ (ver figura 20). Tem uma cosmologia dualista de bem e mal dentro da estrutura monoteísta e uma escatologia no livre-arbítrio do ser humano e no juízo final, que prediz a conquista final do mal pelo bem. Essa religião teve grande influência na formação de outras crenças monoteístas, especialmente o cristianismo e o islamismo.

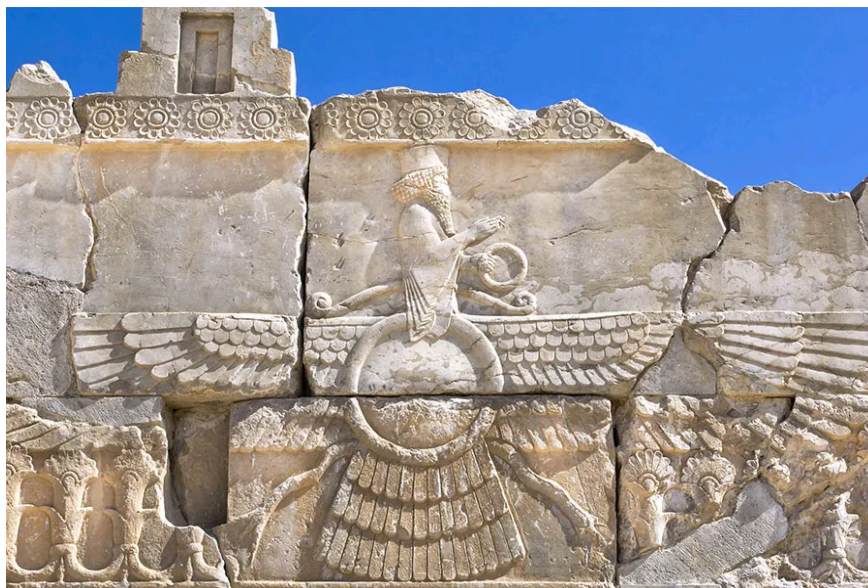


Figura 20: representação de Ahura Mazda em Persépolis, divindade central do Zoroastrismo.

Fonte: StudHistória, Qual é a religião mais antiga do mundo? [s.d.].

³ Zoroastrismo, masdaísmo, masdeísmo/mazdeísmo ou parsismo é uma das religiões mais antigas do mundo, baseada nos ensinamentos do profeta iraniano Zoroastro.

Já na filosofia da teoria das ideias, Platão discorre sobre a oposição entre o que ele chamou de o Mundo das ideias (perfeito, verdadeiro) e o Mundo material (imperfeito). No livro *A República* (375 a.C), o filósofo grego ilustra os aspectos do seu pensamento através do mito da caverna. Embora não seja exatamente o “bem em oposição a mal”, demonstra uma estruturação antiga da lógica da realidade baseada em dualidades (ver figura 21). Qualquer concepção metafísica que sustenta a existência de duas dimensões fundamentais e independentes para explicar determinado fenômeno — seja a natureza humana, seja a estrutura do mundo — é classificada como dualista.



Figura 21: representação do dualismo platônico.
Fonte: Editorial Etecé, Concepto. Mito da caverna de Platão. 2025.

Tendo em vista esse conjunto de fatores, é possível concluir que a construção de pensamento binária passou a ser natural do cotidiano, e por conseguinte, das narrativas clássicas. Joseph Campbell (1904-1987), escritor e professor americano especializado no estudo da mitologia e da religião, não criou, mas percebeu a repetição de um padrão básico estudando muitas histórias de todo o mundo em que se faz referência a um deus, divindade, salvador ou herói. Essa estrutura foi denominada por ele como *Jornada do Herói*.

Campbell retrata as fases pelas quais um personagem ou herói passa (o único mito ou monomito) e que podem ser observadas nas religiões ocidentais e orientais. Ele explicou esse fenômeno detalhadamente em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949), uma das obras mais influentes da literatura do século XX. Ainda hoje, a *Jornada do Herói* é uma das estruturas narrativas mais clássicas e influentes da ficção, e continua presente, moldando enredos que

marcaram gerações mesmo em meio a tantas inovações no cinema, na literatura e nas séries. Em resumo, nesse modelo Joseph Campbell busca traduzir o conceito básico de “perseguir sua felicidade”, que o ser humano tanto cobiça.

Mesmo sendo antigo, o modelo permanece atual porque é altamente adaptável: é possível ser usado por diversos setores, desde roteiristas à marcas e criadores de conteúdo, moldando suas narrativas. O recurso do “antes e depois”, “quem eu era e quem sou hoje”, ainda desperta interesse. *A Jornada do Herói* segue viva por contar algo universal: a vontade humana de superar desafios, evoluir e transformar o mundo à sua volta, portanto ela continua um dos meios mais poderosos do *storytelling*⁴.

“Sua vida é fruto do que você faz. Você não tem ninguém para culpar além de si mesmo.”

-Joseph Campbell

Essa reflexão, a princípio, pode trazer intrínseca a ideia de que algo é bom por natureza, tal como o mal é em si sua própria ação. Por fim, ela também sugere a falta de culpa alheia para o bem ou o mal, ou seja, há contexto a ser considerado na classificação binária de bem e mal, diferentemente da razão do contexto. Muitos filósofos posteriores criticaram essa divisão moral rígida.

Assim, é possível perceber que as representações não são fixas, mas construídas social e culturalmente. Representar não é simplesmente refletir o mundo real, mas construir significados a partir dele, e essa ação é um processo ativo de produção de sentido, e seu significado é construído por meio da linguagem, imagens, discursos e sistemas simbólicos.

A exemplo dessa mudança de perspectiva, Friedrich Nietzsche questionou a moral tradicional de bem e mal, dizendo que ela é uma construção histórica ligada ao poder. Em *Genealogia da Moral* (1887), o filósofo alemão se opõe ao moralismo tradicional, analisando suas origens e efeitos. Concebendo ideias como o *além-do-homem*⁵ e a *vontade de poder*⁶ em Assim Falou Zaratustra (1883–1885). Seus conceitos influenciaram a filosofia contemporânea, gerando debates sobre individualidade, a origem dos valores e a busca por significado na vida. Nietzsche acreditava que a moralidade costuma servir aos interesses dos

⁴ Conceito de escrita criativa que busca comover e cativar um leitor através da arte de contar histórias.

⁵ Um dos principais conceitos na filosofia de Nietzsche, constitui o homem que rompe com os valores herdados e estabelece a formação de sua própria moral, desenvolvendo a singularidade.

⁶ Principal impulso do ser humano, a ambição constante por realização e dada por Nietzsche como a força para superar limitações.

grupos dominantes. Segundo ele, os valores morais eram um instrumento de controle das massas. Nesse sentido, a força verdadeira provinha daqueles que se libertaram dessas amarras sociais. Essa crítica à moral convencional levou a uma reflexão extensa sobre liberdade pessoal e responsabilidades, impactando não só a área da filosofia, mas também a literatura e a psicologia modernas. Friedrich Nietzsche também desafiou a divisão entre o bem e o mal dualista. Ele sugeriu que essas classificações podem ser redutoras, e as atitudes devem ser julgadas conforme suas consequências e no impacto delas na vida do indivíduo. Assim, surge o conceito de *além-do-homem* em *Assim Falou Zaratustra* (1883–1885), uma das ideias mais famosas de Nietzsche. O filósofo queria expressar um novo ideal de ser humano. Para Nietzsche, o *além-do-homem* é o conceito de alguém que supera as limitações da moralidade tradicional questionada. Essa pessoa desafia as normas estabelecidas. Enquanto a moral convencional delimita regras, o *além-do-homem* define seus próprios valores. Assim, ele vive com autenticidade e liberdade. As críticas sociais de Nietzsche tiveram um grande impacto na filosofia contemporânea. Suas ideias com relação à moralidade tradicional trouxeram novas possibilidades para novos pensamentos. Filósofos modernos passaram a questionar normas e valores previamente estabelecidos.

Com o questionamento da moral convencional e o surgimento de novas perspectivas na sociedade contemporânea, novos meios narrativos são desenvolvidos, uma vez que as histórias têm o poder de abarcar a cultura e pensamento das comunidades.

5 A ELABORAÇÃO NARRATIVA DO ANTAGONISTA NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

Vivemos em um momento da história em que o perfeito gera afastamento. O único meio do ser humano se conectar, de forma genuína, é se sentir pertencente a algo, tal qual o senso de comunidade, e ninguém consegue se sentir parte de algo perfeito, uma vez que nenhuma pessoa está nesse patamar. Esse fenômeno pode ser embasado pelo *efeito Pratfall* (1966), abordado por Elliot Aronson no artigo científico *The effect of a pratfall on increasing interpersonal attractiveness* (1966), que apresenta a perspectiva que indivíduos compreendidos como altamente competentes se tornam mais atraentes quando apresentam falhas pontuais, uma vez que estas atuam como marcadores de proximidade e autenticidade.

Vinculando ao campo audiovisual, isso sugere que personagens com imperfeições, sejam morais, emocionais ou psicológicas, favorecem maior identificação por parte do

espectador, e portanto, atratividade. Nesse sentido, o aprofundamento psicológico dos vilões encontra seu destaque, pois cada vez mais pessoas se identificam e se aproximam de figuras vilanescas, enquanto se afastam do que é considerado impecável. Em ambientes midiáticos saturados por imagens idealizadas, como as redes sociais, conteúdos excessivamente polidos podem gerar desconfiança ou sensação de irrerealidade, dificultando a identificação do público. Por meio da cultura contemporânea os enredos têm humanizado seus personagens. Os vilões são tocantes por terem conflitos internos que afligem os telespectadores, passado que gera empatia, e emoções inerentes não só a esses antagonistas, mas também a quem assiste.

Um dos maiores exemplos dessa ascensão do vil no meio artístico é o personagem Coringa. Atualmente existem 9 filmes onde o arqui-inimigo do Batman é destacado ou tem papel crucial: Batman(1989), Batman: A Máscara do Fantasma(1993), Batman: O Cavaleiro das Trevas(2008), Esquadrão Suicida(2016), Batman: A Piada Mortal(2016), LEGO Batman: O Filme(2017), Coringa(2019), Liga da Justiça de Zack Snyder(2021) e Coringa: Delírio a Dois (2024). Esse número, por si só, já demonstra um alto retorno em relação ao investimento sobre o antagonista. Dentre os filmes, Coringa(2019) conquistou um imenso sucesso por parte do público, se consagrando como a maior bilheteria de um filme para maiores, além de possuir uma série de premiações e indicações (ver figura 22 e 23). Vale ressaltar que todos os filmes com Coringa produzidos pela Warner Bros têm, pelo menos, um Oscar.

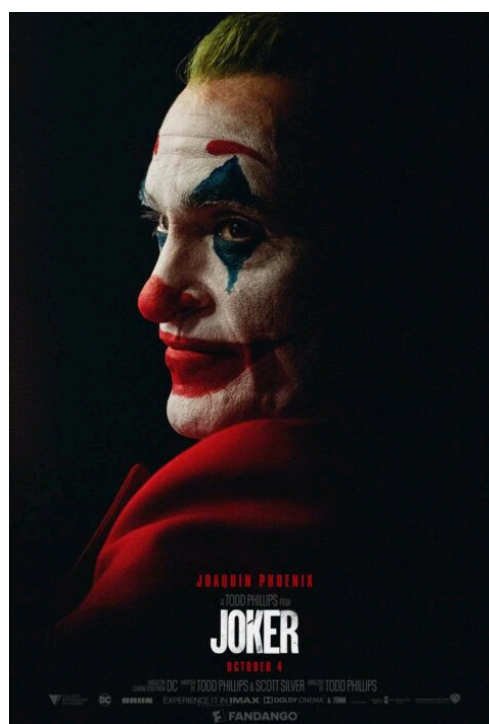


Figura 22: JOKER (2019), dirigido por Todd Phillips. Cartaz oficial do filme.
 Fonte: JOKER (2019). Cartaz oficial do filme, versão 9. [S. l.: s. n.], 2019.



Figura 23: ator que ganhou o Oscar na categoria de Melhor Ator, Joaquin Phoenix, por Coringa(2019).
 Fonte: *THE 15 greatest best actor Academy Award winners ranked* (imagem ilustrativa). [S. l.: s. n.], 2022.

“Coringa é sem dúvida um exercício de reflexão sobre uma sociedade podre e sem conduta moral, algo que infelizmente já é uma realidade em muitos pontos do globo. E a cidade de Gotham é a imagem perfeita disso mesmo.

Durante o filme, o espectador entra na vida de Coringa/Arthur Fleck e consegue perceber o que faz com que o personagem perca todo o controle e a sanidade, se deixando entregar por completo para a loucura e para o desespero.

Gotham é lixo, é poluição, é corrupção, é segregação social, é tudo de mau que existe, o berço ideal para a criação de um dos vilões mais cruéis de toda a história ficcional.”

- Crítica ao filme Coringa (2019) por Francisco Quintas, site Aficionados.

A obra *Batman: A Piada Mortal* (2016) tem como foco principal essa premissa de relativização ética e justificação do ponto de vista do vilão. Embora alterne entre dois eixos narrativos (*flashbacks* da origem do Coringa e o plano contra o comissário Gordon), o objetivo é um só: provar que qualquer pessoa pode sucumbir à loucura diante do sofrimento extremo.

Na narrativa mostra um homem fracassado, com dificuldades financeiras, que tenta a carreira de comediante. Após uma sequência de eventos traumáticos — incluindo a morte da esposa grávida — ele é coagido por criminosos e acaba caindo em um tanque de produtos químicos. Esse acidente o desfigura e desencadeia sua transformação no Coringa. Diante disso, há a tentativa do Coringa de provar sua tese central “basta um dia ruim para enlouquecer qualquer pessoa”. A história em quadrinhos, que posteriormente encontra adaptação cinematográfica, possui um estilo artístico particularmente característico por um

forte contraste de cores e iluminação bem marcada, expressando a loucura e desespero do personagem com profundidade ao ter esse diálogo visual/ emocional com o leitor, como mostram os trechos das figuras 24 e o frame do filme na figura 25.



Figura 24: Batman: A piada mortal, 1988. Página final da obra.
Fonte: MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. Batman: A piada mortal. DC Comics, 1988.



Figura 25: Batman: A Piada Mortal (2016). Frame do filme.
Fonte: BATMAN: A piada mortal. Direção: Sam Liu. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 2016.

A partir dessa figura humanizada do vilão, surge uma nova figura narrativa: o

anti-herói. Anti-herói é a classificação de um personagem que não possui as características tradicionalmente heroicas, como altruísmo e moralidade impecável, mas também não se encaixa perfeitamente no papel de vilão. Ainda assim, ele pode se comportar de modo politicamente incorreto, egoísta, ou com ambiguidade ética, e inclusive pode ser o protagonista da história.

Os anti-heróis são conhecidos por usar métodos desagradáveis para atingir seus objetivos, frequentemente movidos por vingança, ego, trauma e muitas vezes têm um lado sombrio. Essa persona, para além de um estereótipo, se apresenta exatamente como a representação do conceito *além-do-homem* (1883-85) de Nietzsche, construindo algo tão complexo quanto o ser humano contemporâneo.

Wanda Maximoff pode ser interpretada como anti-heroína a partir do recorte narrativo da fase da personagem. Wanda atua ao lado dos Vingadores, com motivação voltada à proteção coletiva. Ainda que emocionalmente instável, sua função dramática é heroica. No entanto, assume traços de anti-heroína em *WandaVision*(2021) e *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*(2022), uma vez que submete uma cidade inteira, Westview, a controle mental e prioriza seu luto e desejo pessoal sobre o livre-arbítrio de outros (ver figura 27). Aqui, ela não age por “mal puro”, mas por dor, negação e obsessão — traço clássico do anti-herói trágico. A personagem oscila entre redenção e destruição, e a narrativa mantém empatia pelo seu sofrimento.



Figura 26: trecho do filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*(2022).
Fonte: DOUTOR Estranho no Multiverso da Loucura. Direção: Sam Raimi. Marvel Studios, 2022.



Figura 27: Cena da série WandaVision (2021).
Fonte: WANDAVISION. Direção: Matt Shakman. Marvel Studios, 2021.

O público jovem especialmente responde positivamente a antagonistas humanizados, pois além desses personagens refletirem dilemas éticos de sua própria realidade social, o público mais velho em geral se apresenta com costumes e vieses cognitivos mais moralistas e conservadores.

Experiências na mídia frequentemente provocam fortes reações emocionais dos espectadores (Cantor, 2002). Jovens que se envolvem emocionalmente com personagens midiáticos podem escolher esses indivíduos como modelos, envolvendo-se em suas experiências e potencialmente transferindo o que aprendem dessas histórias imaginárias para suas próprias vidas (ver Bandura, 1986). Tais vínculos deveriam ser mais fortes para aqueles que conseguem se colocar mais facilmente no "lugar" de outra pessoa, um processo conhecido como empatia (Davis, 1996).

Empatia pela escolha de modelos de adolescentes e pelo aprendizado do conteúdo do DVD. *Journal of Applied Developmental Psychology* (2006).

6 O DESIGN COMO LINGUAGEM VISUAL E ESTRATÉGIA NARRATIVA

“O design diz respeito a como as coisas funcionam, como são controladas e à natureza da interação entre as pessoas e a tecnologia.”

(NORMAN, 2004)

“Somos seres emocionais, e nossas emoções influenciam a forma como percebemos e interagimos com o mundo.”

(NORMAN, 2004)

O design vai muito além da aparência: ele conecta função e sentimento, convertendo conceitos em vivências significativas. Tanto em ambientes digitais quanto em suportes físicos,

a atuação do designer influencia diretamente a percepção das pessoas, desenvolvendo soluções que envolvem, comunicam com clareza e deixam impressões duradouras. Nesse raciocínio, o design tem papel fundamental no que tange a construção do imaginário popular sobre os personagens.

O Conto de Friné(371 a.C.), narra um dramático julgamento da cortesã da Grécia Antiga que foi despida para salvar a própria vida. Sua história conta que, no tribunal em Atenas, a ré respondia por uma das acusações mais graves de sua época: impiedade, ou desrespeito a condutas ou crenças religiosas, razão pela qual inclusive o filósofo Sócrates(470 a.C.-399 a.C.) foi condenado à morte.

Diante da reputação e vida de sua cliente em jogo, o orador grego Hipérides tomou medidas extremas. Considerando a situação do caso desfavorável para a ré, a conduziu para um local visível e rasgou suas vestes. O escritor Ateneu de Náucratis conta em Banquete dos Eruditos(193 d.C e 197 d.C) que diante da visão do corpo nu de Friné, o orador declarou suas considerações finais, como mostra a figura 28.

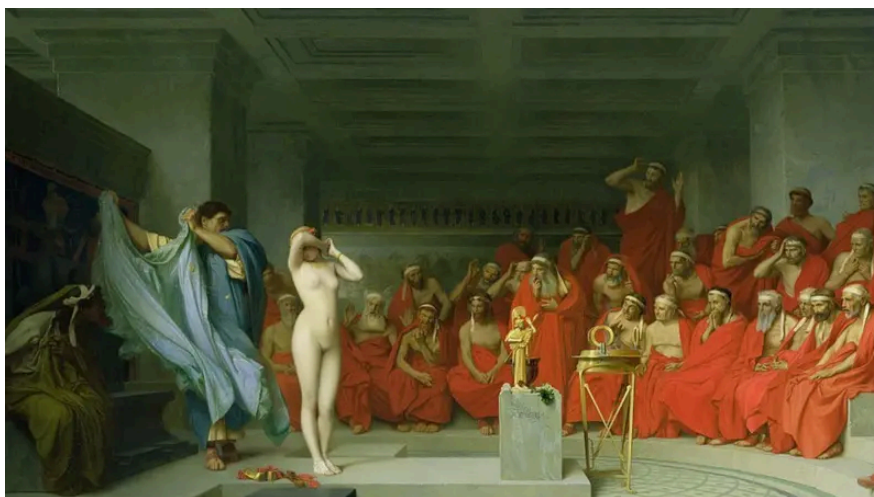


Figura 28: Phryne revelada diante do Areópago, 1861.

Fonte: Jean-Léon Gérôme. *Phryne revelada diante do Areópago* (Phryne revealed before the Areopagus). 1861.

Friné era considerada uma mulher muito bonita para os padrões de sua sociedade, e fazia parte de uma classe de cortesãs da Grécia Antiga que além de cuidar da sua beleza física, dedicavam suas mentes e talento a um grau de instrução muito maior do que era permitido a uma mulher comum: as hetairas. Nesse sentido, era bem reservada, apenas aqueles que pagavam podiam apreciar sua aparência pessoalmente, e os que não tinham esse

acesso a admiravam de outra forma: tornou-se uma modelo bastante procurada por pintores e escultores, e sua forma física atravessou gerações, inspirando as mais diversas formas de expressão da arte, como a A Afrodite de Cnido no Museu do Louvre, uma das obras mais famosas da arte na Grécia Antiga, tanto por sua beleza, quanto por seu pioneirismo ao ser a primeira representação de uma deusa completamente nua, criada pelo escultor ático Praxíteles (século IV a.C.), apresentada na figura 29.



Figura 29: AFRODITE de Cnido. Atribuída a Praxíteles. Cópia romana de original grego do século IV a.C.
Fonte: Fotografia de Marie-Lan Nguyen. Museo Nazionale Romano. 2009.

A argumentação a favor de Finé foi fundamentalmente estética: como condenar uma mulher que era tão bonita ao ponto de representar Afrodite, deusa do amor, da beleza, do prazer, e da procriação? A devoção religiosa e percepção moral relacionada à aparência garantiu o respeito e impediu a condenação da ré. Apesar de não haver provas concretas acerca da veracidade dos fatos, a história permanece com um legado considerável: inspirou pinturas que representam o julgamento, a cortesã, esculturas que traduzem a apreciação de seu

corpo e até uma Ópera que leva seu nome, Phryne(1893) de Camille Saint-Saëns, retratando os eventos significativos de sua vida (ver figura 30). O impacto desse evento revela a importância do visual no julgamento até mesmo moral com relação à uma comunidade, e pode ser explicado pelo *efeito auréola*.



Figura 30: "Phryné", Opéra-comique de Paris © S.Brion

Fonte: Marc Portehaut, Classicagenda. Phryné, de Camille Saint-Saëns: humor e fantasia na Opéra Comique. 2022

O *efeito auréola* consiste em um viés cognitivo por meio do qual a avaliação ampla de um indivíduo ou grupo com relação a algo pode ser influenciada pela percepção de suas características específicas. Inicialmente descrito por Edward Thorndike em um artigo publicado no periódico acadêmico *Journal of Applied Psychology* (*Constant Error in Psychological Ratings*) no início do século XX, esse fenômeno evidencia a tendência humana de realizar julgamentos baseados em impressões gerais, frequentemente formadas a partir de elementos superficiais, como a aparência.

No campo da psicologia social, o *efeito auréola* revela-se particularmente relevante na compreensão de como atributos visuais impactam avaliações não apenas estéticas, mas também cognitivas e morais. A aparência física, a forma de se vestir, a organização visual, representação midiática e outros elementos perceptíveis funcionam como sinais que orientam julgamentos rápidos, muitas vezes inconscientes. Nesse sentido, características visualmente agradáveis tendem a ser associadas a qualidades positivas, como competência, honestidade e confiabilidade, enquanto aspectos considerados negativos ou fora de padrões socialmente valorizados podem gerar deduções desfavoráveis.

Dessa forma, observa-se que o visual atua como um mediador simbólico na

construção de significados sociais, influenciando diretamente a forma como indivíduos e coletividades são interpretados. Nesse sentido, é notável que o design atua como estratégia narrativa para direcionar o público da forma que o autor deseja seguir o roteiro de um conto. Na produção audiovisual *Cruella* (2021), vemos essa performance do apelo estético no impacto da narrativa bem posicionada.

O filme reimagina a origem de Cruella de Vil antes dos eventos de *101 Dálmatas*: a protagonista Estella, uma jovem talentosa e rebelde com ideias próprias de moda, cresce nas ruas de uma Londres *punk* dos anos 1970, sonhando em se fazer um nome no mundo *fashion*. Sua relação com a influente e fria Baronesa Von Hellman desencadeia uma transformação radical — Estella abraça seu lado sombrio e nasce a ícone Cruella má, elegante e voltada para a vingança. Seu processo de desenvolvimento enquanto jornada de autodescoberta é claramente definido através do apelo visual. A narrativa inteira usa a moda como linguagem — figurino e estilo sinalizam intenções, emoções, status e transições internas da personagem. A moda se torna o centro do enredo não apenas pelos seus figurinos, mas porque é o universo da protagonista.

A princípio, Estella é uma criança de personalidade forte e autêntica, que atravessa seu visual: uniforme escolar ao avesso e rasurado, acessórios maximalistas, coloridos e variados gerando uma sensação excesso fazem presença ao ornarem com o principal marco da personagem: o cabelo bicolor. Para além de *piebaldismo*⁷, essa escolha reflete a dupla personalidade da personagem (ver figura 31).



⁷ Uma característica referente à condição genética que resulta em manchas brancas e fios brancos nos cabelos.

Figura 31: Estella na sua fase da infância.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Na trama, após a morte de sua, até então, mãe, Estella abandona seu alter ego Cruella e se esconde atrás da Estella, marcando esse ponto da sua vida através da pintura de cabelo. A personagem também adota um estilo mais sóbrio: roupas simples, tons escuros e básicos, sem extravagância tanto pela praticidade ao se manter longe de atenção por levar a vida como ladra, quanto por tentar se encaixar em uma postura socialmente aceitável para a Londres dos anos 70, onde se passa a história. O visual é funcional, quase “invisível”, contrastando com o interior criativo de Estella (ver figura 32).



Figura 32: Estella na fase adulta.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Ao transicionar o processo de carreira sendo contratada pela baronesa, Estella passa por uma mudança sutil, mas significativa na sua imagem: sua paleta começa a ganhar peças com referências *punk* mais explícitas (couro, correntes, silhuetas assimétricas). Aqui, o figurino começa a evidenciar não apenas sobrevivência, mas experimentação (ver figuras 33 e 34).

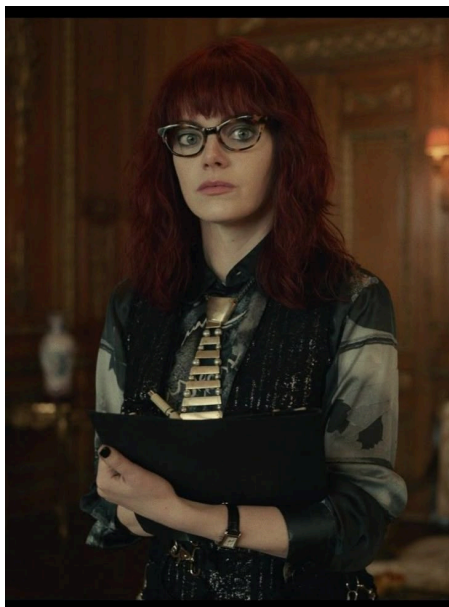


Figura 33: Estella em fase de transição do visual.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.



Figura 34: figurino de trabalho de Estella em fase de experimentação da moda.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

A virada de chave vem à tona quando a Estella abandona a aparência contida e assume a *persona* Cruella. Sua primeira aparição pública é marcante e planejada meticulosamente: um vestido dramático vermelho, quase flamejante, que ela usa em uma festa de gala com *dress code* preto e branco, ao destruir o manto branco que o cobria — símbolo visual de rebelião em relação à comunidade reunida seguindo os padrões impostos, e auto afirmação absoluta em desafio à Baronesa Von Hellman, uma vez que o vestido faz parte de uma coleção lançada por ela (ver figuras 35 e 36).



Figura 35: vestido vermelho da primeira aparição de Estella como Cruella publicamente.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.



Figura 36: Cruella prestes a atear fogo em seu manto branco.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Nadia Stacey, maquiadora chefe do filme, afirma: “Os *makes* da Cruella são pensados em ser uma máscara, porque ela sempre quer enganar a Baronesa.” A partir desse momento, o foco da personagem passa a ser se destacar no mercado da moda e apagar a imagem de sua rival. Cruella usa seu estilo híbrido de *punk* e *glamour* para invadir eventos da Baronesa, o que comunica essa disputa (ver figura 37).



Figura 37: mural de looks desenvolvidos para Cruella ao longo do *live-action*.
 Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

“O design gráfico é a comunicação em forma de arte.”
 Luciano Skorianez

Através do figurino do vestido do caminhão de lixo, a personagem provoca transformando o lixo da moda tradicional em arte, ao confeccioná-lo com trilha longa composta por roupas antigas (de coleção da Baronesa). Assim, o design do vestuário assume mais que um apelo estético, mas um posicionamento político.

A personagem Cruella assume inspirações na figura mais marcante do *punk* da alta costura da sua época: Vivienne Westwood. A marca da estilista trouxe no auge da efervescência do seu movimento uma onda de vestuários anticapitalistas, transformando roupas já feitas e descartadas. Westwood se posicionava defendendo causas ambientais, consumo consciente e performando a moda como um meio de expressão e protesto.

“Não me sinto à vontade para defender minhas roupas. Mas se você tem dinheiro para comprá-las, então compre algo de mim. Só não compre demais”
Vivienne Westwood

De forma semelhante, a personagem Cruella utiliza os mais diversos recursos possíveis para confeccionar suas peças e trazer uma mensagem provocativa, sejam roupas antigas reformadas, retalhos ou até insetos. É uma personalidade baseada não apenas na estética, mas também na inovação e ruptura da ideia da elite como a única detentora da produção de moda (ver figuras 38 e 39).



Figura 38: figurino com proposta de confecção com peças antigas.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.



Figura 39: Figurino (vestido confeccionado a partir de resíduos) em cena. Imagem extraída da obra.
Fonte:CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Um dos principais figurinos dessa obra é o casaco de animal print, que marca de forma simbólica o próprio filme pelo sequestro dos dálmatas, mas também aflora a nostalgia de uma antiga cruella presente no imaginário popular, reforçando sua identidade visual pela familiaridade (ver figura 40).



Figura 40: Cruella vestindo o icônico casaco com estampa de animal print.
Fonte:CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Embora a construção visual tenha destaque no vestuário, outros elementos em conjunto trazem à tona o peso narrativo. Após a tentativa de assassinato causada pela Baronesa Von Hellman, Cruella sobrevive com uma aparência marcante e contrastante. O cabelo é volumoso e dividido de forma bastante simbólica: o penteado é desalinhado, com

textura armada e dramática, o que cria uma estética ousada e quase teatral refletindo a falta de controle da personagem sob a situação. A maquiagem é pesada nos olhos, com sombra escura borrada que acentua um olhar cansado e profundo. A pele está pálida, reforçando o contraste com os tons escuros ao redor. A silhueta é contida, sem adornos visíveis, sugerindo um momento mais introspectivo do que performático, diferentemente de suas aparições públicas. A imagem transmite uma dualidade clara: vulnerabilidade emocional coexistindo com uma identidade visual poderosa e disruptiva, de alguém que passou por conflitos internos e está em um momento de fragilidade. O olhar distante e levemente abatido sugere tristeza e reflexão profunda de alguém que passou a vida tentando se encaixar. O enquadramento amplo e o fundo desfocado reforçam a sensação de isolamento, em conjunto com a saturação esmaecida e fria (ver figura 41).



Figura 41: Cruella após sobreviver à tentativa de homicídio.
Fonte: CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Walt Disney Pictures, 2021.

Assim, no filme Cruella, o design não é apenas “traje” e estética, mas um recurso narrativo central. A evolução do vestuário acompanha: Invisibilidade criativa (Estella simples), Experimentação expressiva (aprendiz), Transformação provocadora (Cruella rebelde) e Manifestação definitiva de identidade (*fashion icon*). Cada *look*, maquiagem e enquadramento é cuidadosamente desenhado para sinalizar onde a personagem está mental e emocionalmente — e o figurino foi reconhecido como um dos pilares do impacto visual do filme. A Academia de Artes e Ciências Cinematográficas destacou o trabalho da designer britânica Jenny Beavan no filme estrelado por Emma Stone, vencendo o Oscar de melhor figurino em 2022 (ver figura 42). O estilo final visual reforça: ela é Cruella — poderosa, temida e reconhecível à primeira vista.



Figura 42: Jenny Beavan contemplada com o Oscar de melhor figurino.
Fonte: MARTINS, Paula. Oscar 2022 | Jenny Beavan e a genialidade por trás do figurino. 2022.

Cruella traz à tona uma premissa já abordada em *O Diabo veste Prada* (2006). Em uma de suas cenas mais emblemáticas, em que a personagem Andy não detém conhecimento acerca da importância da moda, Miranda mostra que a escolha de não estudar sobre moda a exclui desse meio, quando na verdade, incontáveis pessoas trabalharam e desenvolveram criações para que chegasse algo até Andy que ela acredita escolher por gosto pessoal, muito embora tenha sido escolhido previamente por quem produziu para que ela vestisse. É notável, portanto, o impacto do apelo estético no posicionamento sociológico, que comunica crenças e pode ser usado como recurso estratégico para definir a visão do mundo sob os papéis sociais, especialmente na construção de vilões de alta performance (ver figura 43).



Figura 43: O Diabo Veste Prada: Evolução do estilo da personagem Andy

Fonte: 20th Century Fox/Coleção Cortesia Everett, Entertainment Weekly. Patricia Field, figurinista de *The Devil Wears Prada*, sobre a evolução do estilo de Andy. 2016.

O visual não só explica papéis sociais como os impõe, seja nas narrativas (filmes gravados, vida real) como nas animações. Um exemplo marcante de preconceito pautado no visual é o protagonista do filme *Shrek*(2001) - que se fundamenta na premissa inicial de subverter estereótipos com relação aos contos de fadas - taxado pela comunidade como vilão pela aparência, como próprio cita “as pessoas olham pra mim: ah, socorro, corram! Um ogro enorme e horrível, elas me julgam antes de me conhecer” (ver figura 44). Em contrapartida, nesse mesmo universo, há figuras como a fada madrinha e príncipe encantado, que estabelecem uma quebra de expectativa visual em relação à moralidade, uma vez que são os vilões da história, mas adotam, para além de posições sociais de status, um perfil estético delicado, com roupas elegantes em tons pastéis perfeitamente alinhadas ao corpo, e cortes de cabelo suaves e estruturados (ver figura 45).

Ao longo dessa aventura em *Shrek*, há mensagens muito maduras sobre aceitar a si mesmo e os outros ao seu redor. Isso não é tudo que havia de maduro em *Shrek*, já que o filme era uma sátira incisiva às histórias de contos de fadas e parques temáticos que faziam parte da antiga casa de Katzenberg na Disney.

As criaturas fantásticas são todas criadas de uma forma muito mais ousada (o Lobo Mau é um resmungão e Pinóquio parece sofrer de transtorno de ansiedade generalizada). Fiona canta com uma voz tão aguda de princesa (à la Branca de Neve) que um dos pássaros cantando junto explode. Quando Shrek e Burro chegam a Duloc, o reino os recebe com figuras animatrônicas de áudio cantando alegremente, saídas de uma versão econômica de "It's a Small World" (há até uma "foto de lembrança" no final da apresentação deles).

Embora a sátira já tivesse feito parte de outros filmes e curtas animados, raramente havia sido exibida de forma tão descarada em um longa como este antes. Além disso, havia muito humor contemporâneo da cultura pop entrelaçado no filme.

LYONS, Michael, Animation Scoop (2021).



Figura 44: Imagem de Shrek extraída da obra.
Fonte: SHREK. DreamWorks Animation, 2001.



Figura 45: Imagem de Fada Madrinha e Encantado extraída da obra.
Fonte: SHREK 2. DreamWorks Animation, 2004.

Há também a Bellwether, vilã da trama de Zootopia: Essa Cidade é o Bicho(2016) que assume carisma e performance inocência através de expressões, voz e aparência delicadas. Por trás de um visual a princípio inofensivo, a figura é capaz de esconder a verdadeira manipulação por trás do conflito, enganar toda a cidade e tornar-se prefeita por meio de recursos malignos, pautada em uma motivação pessoal de vingança (ver figura 46).



Figura 46: Imagem de Bellwether interagindo com a Judy extraída da obra.
Fonte: ZOOTOPIA: Essa Cidade é o Bicho. Walt Disney Animation Studios, 2016.

Para realizar uma mudança narrativa na jornada de um personagem, é crucial marcar esse momento por meio de uma estética. Em *Descendentes* (2015), a narrativa brinca com a expectativa de que filhos de vilões seriam “maus”, invertendo papéis. O design dos protagonistas opera como código visual de pertencimento, conflito interno e transição moral. Em *Descendentes 2* (2017), esse viés estético evolui para expressar crise identitária e reconciliação.

A priori, na *Ilha dos Perdidos*, onde vilões dos contos de fadas e seus descendentes foram exilados, a paleta apresenta cores saturadas, contrastes intensos, couro sintético, zíperes, correntes, texturas desgastadas, silhuetas assimétricas e sobreposições. O figurino comunica marginalidade estilizada. É uma estética punk-pop juvenil que sinaliza “filhos de vilões” sem torná-los sombrios demais para o público Disney (ver figura 47).



Figura 47: filhos dos vilões selecionados para estudar em Auradon em Descendentes(2015).
Fonte: DESCENDENTES. Disney Channel, 2015.

A premissa do primeiro filme considera que ninguém está preso ao papel que herdou. Tudo começa a mudar quando o príncipe Ben, filho da Bela e da Fera, decide dar uma chance aos filhos dos vilões, levando quatro selecionados como teste para estudar no reino de Auradon. Ainda antes de chegarem lá, são pressionados por seus pais a roubar a varinha mágica da Fada Madrinha para ajudar a quebrar o feitiço que isola a Ilha dos Perdidos e libertar a população residente no local. Porém, ao conviverem com o universo de Auradon, desde pessoas a como pensam, eles começam a questionar quem realmente são — vilões como seus pais ou pessoas capazes de escolher o bem.

Já na sequência da franquia, a personagem Mal comunica adequação, mas também perda parcial de autenticidade através do cabelo, vestuário e maquiagem, traduzindo o propósito de se encaixar no ambiente de Auradon. O figurino funciona como arco narrativo visual: a transformação não é apenas moral, é estética como metáfora de autonomia e maturidade (ver figura 48). Nessa produção audiovisual, Mal assume publicamente seu relacionamento amoroso com o príncipe Ben e automaticamente uma carga de responsabilidades acerca das expectativas públicas. A personagem busca se encaixar em um padrão visual esperado de uma princesa e futura representante daquela cultura, mas que não a representa, e não a enxerga considerando sua história e personalidade.

Produzir e buscar significado nas coisas são características definidoras de nossa espécie. Nós o conectamos às nossas experiências, aos nossos eventos diários e a praticamente tudo que nos cerca no mundo. Nossa

busca por significado permeia todo encontro e relação, motiva cada pensamento abstrato e embasa toda a arte e a cultura. Nós o fabricamos a todo momento, todos os dias, frequentemente sem perceber que estamos fazendo isso. Toda vez que abrimos a boca para dizer uma palavra, estamos literalmente soltando significados para o mundo. Esses significados podem ser fictícios de alguma maneira, mas consistentemente nos convencemos do contrário. Afinal de contas, uma fantasia satisfatória é infinitamente melhor do que a alternativa que a existência em si não tenha significado.

FOX, James. O mundo de acordo com as cores, 2022.



Figura 48: Mal e Ben, em Descendentes 2 (2017).

Fonte: DESCENDENTES 2. Disney Channel, 2017.

Imersa em todo esse cenário de pressão social a protagonista se vê sufocada e deslocada de si mesma. Escolhendo voltar para a Ilha dos Perdidos e realizar uma mudança no visual que acompanha sua real essência. Mal visita o salão de beleza da madrasta da Cinderela e é atendida por sua neta e filha de Drisella, Dizzy. A mudança é completa e acompanha a indecisão da personagem: corte de cabelo e cor, unhas, acessórios com correntes, uso de couro desgastado, cortes assimétricos, tons escuros com muita presença do roxo e verde, todos em oposição ao visual anterior e referenciando quem a personagem já foi no primeiro filme (ver figura 49).

“A moda de Descendentes 2 é realmente sobre a história dos personagens e onde eles estão agora... mostrar como eles mudaram e amadureceram.”

Kara Saun, 2017.

"Então vamos começar com a Mal. Em "Descendentes 1", ela estava chegando a Auradon e agora realmente se tornou uma princesa completa. Então eu realmente queria criar algo para ela que mostrasse que ela está em Auradon há um tempo e que ela fez a transição, então está um pouco mais polida. Em "Descendentes 1", passou de *punk* puro para um *punk preppy*, e agora é mais um *punk* polido. A coisa divertida que eu amo na Mal é que eu realmente criei *looks* de princesa para ela. Ela começou com

esse cabelo loiro. Ela está realmente tentando ser princesa e tem pequenos géis de lavanda, e isso porque, mesmo se esforçando tanto para ser princesa, ela ainda é a garota da Ilha. Tem toda aquela história de manter parte de quem você é, não importa onde você vá, então foi muito divertido criar essas pequenas princesas para ela. Muitos dos vestidos da Mal eram muito ornamentados e tinham muito brilho, enquanto em "Descendentes 1" era mais couro, ferragens e ouro."

Entrevista com Kara Saun: Consultora de moda, figurinista e *fashionista* de Descendentes 2, THE MOMMYHOOD CHRONICLES. 2017.



Figura 49: visual da Mal após fugir para Ilha dos Perdidos.
Fonte: DESCENDENTES 2. Disney Channel, 2017.

Após uma série de eventos já próximo ao final do filme, a protagonista assume um visual que interage com os dois mundos e reflete quem ela se tornou: o mesmo vestuário confeccionado no início da obra passa por uma transformação ganhando rendas de couro, luvas, botas e uma participação maior do azul, além de manter o cabelo colorido (ver figura 50).



Figura 50: comparativo entre a primeira versão do vestido amarelo, e sua alteração posterior.
Fonte: DESCENDENTES 2. Disney Channel, 2017.

O último figurino usado pela personagem a traz realizada, decidida e completa, entendendo que não precisa abrir mão de si para se encaixar no universo de Auradon, pois é aceita e amada pelas pessoas ao seu redor justamente por quem é. É importante destacar que esse é um movimento de aceitação presente nos outros personagens também, que mesmo em uma situação e local que exigem um dress code e conduta, mantém suas personalidades individuais nos figurinos pelo uso de cores, textura, cortes das roupas, penteados e acessórios, como mostra a figura 51.



Figura 51: personagens principais de Descendentes 2 (2017), figurinos finais.
Fonte: DESCENDENTES 2. Disney Channel, 2017.

Seguida dos protagonistas, há mais uma inversão de papéis: a evolução visual da

princesa Audrey é um dos arcos de figurino mais marcantes da franquia. O guarda-roupa dela comunica status, insegurança, frustração e ruptura identitária — tudo antes mesmo da virada narrativa. No início da obra, Audrey é a personificação visual de Auradon: organizada, polida, “correta”. Ela representa a hierarquia estabelecida — filha da princesa Aurora, herdeira natural da coroa. Seu cabelo possui um tom natural, volume controlado e corte médio. Utiliza tons pastéis, tecidos estruturados na composição do vestuário e maquiagem leve. Em geral é uma estética suave que não traduz excessos. O figurino aqui transmite estabilidade e expectativa social (ver figura 52).



Figura 52: estética inicial da Audrey em Descendentes (2015).
Fonte: DESCENDENTES. Disney Channel, 2015.

Em Descendentes 3(2019), com o retorno de sua figura, o figurino deixa de ser delicado expressando ressentimento, ruptura com as expectativas externas e desejo de recuperar o poder à força, assumindo o papel de antagonista não por natureza, mas por deslocamento simbólico. Quando Mal assume protagonismo e Ben se aproxima dela, Audrey perde o sentido da sua existência. Assim, os tons pastéis de azul e rosa herdados da sua mãe, Bela adormecida, e até mesmo os pontos referência do seu conto como o cabelo nas cores do vestido da mãe, azul e rosa, o formato do vestido e mesmo o pingente do seu colar dão espaço para tons profundos, cabelo vibrante, unhas longas e pretas, vestes com renda escura, couro e maquiagem marcante, como é possível verificar nas figuras 53 e 54. O acessório antes de fada

passa a ser um dragão, representando que a Audrey assume um papel que não é dela, com traços da identidade da malévola.



Figura 53: visual inicial da personagem Audrey em Descendentes 3(2019).
Fonte: DESCENDENTES 3. Disney Channel, 2019.

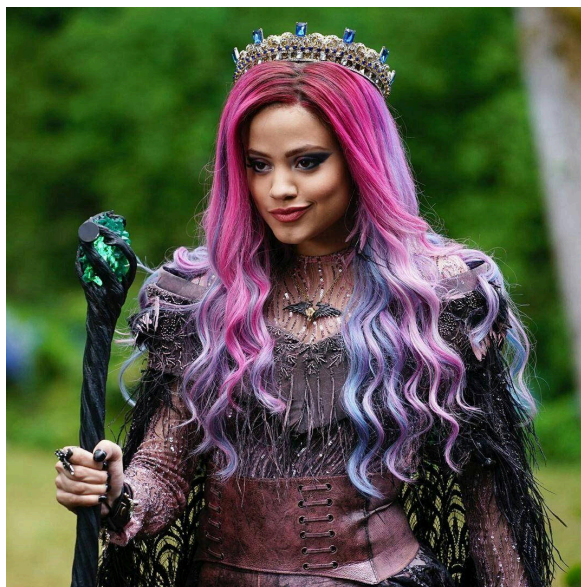


Figura 54: visual da Audrey após assumir a posição de vilã em Descendentes 3(2019).
Fonte: DESCENDENTES 3. Disney Channel, 2019.

7 A ROMANTIZAÇÃO DA MALDADE NA FICÇÃO: O PERIGO NESSA EMPATIA

Historicamente, vilões eram arquétipos morais simples: representavam o mal, a ameaça, o caos. Hoje, as obras apresentam antagonistas com profundidade psicológica,

histórico de trauma, exclusão social ou injustiça estrutural. O foco desloca-se de “ele é mau” para “como ele se tornou assim?”. A romantização contemporânea de figuras vilanescas no cinema não produz automaticamente uma romantização da maldade na vida real, mas pode influenciar percepções e sensibilidades dependendo de como é construída e consumida.

De início, existe uma distinção importante: caracterização aprofundada e justificação moral. Enquanto a caracterização aprofundada explica motivações, contexto e vulnerabilidades, a justificativa moral costuma validar o comportamento nocivo. Narrativas complexas frequentemente realizam essa elaboração da interioridade dos personagens, mas o público pode interpretar como a justificação moral. Assim, há o risco da estética sobrepor a ética e a responsabilidade ser deslocada. O personagem é estilizado, carismático, visualmente marcante, enquanto as consequências de seus atos são minimizadas: a violência passa a ser percebida como inevitável ou socialmente justificável. Especialmente em públicos jovens, pode ocorrer admiração acrítica por comportamentos destrutivos, um exemplo é que após *Coringa*(2019), houve debates acadêmicos sobre identificação com figuras ressentidas e violência como resposta à exclusão social — não porque o filme “incentiva”, mas porque ele constrói empatia intensa.

O Cinema não cria maldade, mas pode normalizar discursos, reconfigurar sensibilidades morais e influenciar imaginários sociais. Conforme abordado na série *La Casa de Papel*, os comportamentos aceitos enquanto sociedade podem ser flexíveis a depender da apresentação do contexto. A série que valida o posicionamento dos ladrões se consolidou como uma das séries de língua não inglesa mais assistidas e de maior sucesso produzida pela Netflix. No que diz respeito à sua narrativa, observa-se que ela é estruturada de forma a deslocar o espectador de uma lógica moral tradicional — em que criminosos ocupam automaticamente o papel de vilões — para uma construção empática, na qual esses sujeitos passam a ser compreendidos, e até legitimados.

A série constrói esse efeito a partir de múltiplas estratégias discursivas e visuais. Em primeiro lugar, cada integrante do grupo possui uma história passada marcada por traumas, perdas ou exclusão social, o que os aproxima do público e reduz a percepção de criminalidade pura. Personagens como o Professor, por exemplo, têm motivações que ultrapassam o dinheiro, envolvendo memória, vingança e crítica ao sistema financeiro. São questões de caráter geral, presentes na vida de muitas pessoas, além dos traços de vulnerabilidade social. O principal símbolo visual da série, a máscara de Salvador Dalí, que transforma os assaltantes

em uma entidade coletiva e ideológica (ver figura 55), ultrapassa os limites das telas. Enquanto na série em contexto fictício pessoas protestam a favor dos assaltantes, na vida real pessoas consomem os mais diversos produtos relacionados ao visual que faz alusão à La Casa de Papel. O apelo visual deixa de ser meramente decorativo, gerando familiaridade, identificação e senso de pertencimento em uma comunidade apoiando o assalto em um ato político, associado à resistência e à contestação do sistema.



Figura 55: Personagens de La Casa de Papel com figurantes representando a entidade coletiva.
Fonte: LA CASA DE PAPEL. Netflix, 2017–2021.

Além disso, a narrativa constantemente desafia as instituições tradicionalmente associadas ao “bem”, como o Estado e a polícia. A inspetora Raquel Murillo, inicialmente responsável por capturar os assaltantes, atravessa um processo de deslocamento moral ao se envolver afetivamente com o Professor e, posteriormente, integrar o grupo. Esse tipo de inversão evidencia que os papéis de herói e vilão não são fixos, mas construídos discursivamente, e associados a uma construção estética pensada.

“Uma vez que os argumentos podem tratar de qualquer assunto, pensar criticamente é uma habilidade geral que se deve usar em qualquer momento em que se esteja para decidir no que acreditar ou no que fazer. Portanto, pensar criticamente é uma habilidade encontrada em todas as disciplinas acadêmicas e também fora do contexto acadêmico.”

— RAINBOLT, George W. Pensamento crítico. 2010.

Pensar design enquanto ferramenta é entender que ele é neutro, mas carregado de significados. Toda a construção de ideias sobre como algo deve ser e o que deve transmitir é o que molda a forma de usar o visual. Usar o design como crítica é questionar as estruturas narrativas dominantes e incentivar novas perspectivas para esses discursos. A ruptura das

estruturas binárias de herói/vilão se encontram nesse sentido. De acordo com Nietzsche (1878) “as convicções são inimigos mais poderosos que as mentiras”. A partir do momento que os posicionamentos estão ancorados em opiniões intocáveis, é impossível expandir as possibilidades, uma vez que a inovação surge justamente da quebra com o padrão. No atual âmbito artístico com produções populares que têm experimentado cada vez mais opções, vozes e pensamentos historicamente marginalizados ganham visibilidade, e a cultura se torna mais diversa.

Oferecer essa quebra de expectativas do padrão nas narrativas através do visual abre espaço para a criatividade e alternativas que surpreendam. Além disso, esse acesso a diversos saberes viabiliza a construção de um posicionamento crítico mais sólido, ao ter diversas facetas de um determinado contexto. É necessário, portanto, observar que toda produção audiovisual carrega uma mensagem, e busca transmiti-la através da iluminação, paleta de cores, texturas, enquadramento, vestuário, cenário, entre outras composições visuais para compreender as estruturas que compõem a narrativa.

Esse novo momento cinematográfico só pôde surgir devido à construção progressiva de uma percepção cultural crescente de valorização da empatia, diversidade e complexidade humana. A arte não só reflete a sociedade como a reinventa e molda seu pensamento constantemente. Assim, o audiovisual sai do viés de apenas entretenimento para atingir a educação, ampliando a visão dos telespectadores para novas narrativas e ideias. O cenário atual demanda complexidade, aprofundamento psicológico e identificação.

Um estudo da Universidade de Michigan (publicado na revista *Cognition*) em 2022 mostrou que pessoas frequentemente acreditam que vilões têm um “lado bom interno”, mesmo cometendo atos imorais. O público não vê o vilão como totalmente “ruim”, mas como complexo e potencialmente redimível, o que aumenta o interesse narrativo. Esse é um fato que abarca tanto o público infantil, quanto adultos, mostrando que mesmo na figura que se apresente moralmente maligna, a sociedade tende a esperar, mesmo que minimamente, que o bem esteja presente naqueles que não demonstram essa característica, humanizando os personagens.

A crença na qualidade redentora também gera com empatia com uma realidade imaginária de modo bem particular: a University of Southern California apresentou um

estudo, divulgado pelo ScienceDaily em 2013, que a parte do cérebro responsável pela empatia associada à dor dos outros é ativada mais fortemente quando observamos figuras maldosas sofrendo do que bondosas, e ainda completa: "Os resultados revelaram ainda mais a flexibilidade do cérebro para lidar com situações sociais complexas. O cérebro usa todo o contexto da situação para montar uma resposta adequada. Nesse caso, a resposta do cérebro provavelmente está ligada ao aumento relativo da necessidade de atender e entender a dor da pessoa odiosa".

Para aprofundar essa discussão sobre a relativização do mal e a complexificação dos antagonistas, é pertinente recorrer ao pensamento de Santo Agostinho, cuja concepção filosófica oferece uma base teórica consistente para compreender essa transformação narrativa. Em sua obra *Confissões* (entre 397 e 400 d.C.), Agostinho defende que o mal não possui existência própria, mas se configura como uma ausência ou privação do bem. Nesse sentido, o mal não é uma entidade autônoma ou substancial, mas uma condição derivada da falta, da corrupção ou do afastamento daquilo que é essencialmente bom.

Essa perspectiva dialoga diretamente com a reconfiguração contemporânea dos vilões no audiovisual. Ao abandonar a ideia de uma maldade absoluta e intrínseca, as narrativas passam a explorar personagens que não são “maus” por essência, mas que se encontram em estados de ruptura, carência ou distorção de valores — muitas vezes moldados por contextos sociais, experiências traumáticas ou estruturas opressivas. Assim, o antagonista deixa de ser uma figura puramente oposta ao herói e passa a ser compreendido como um sujeito cuja trajetória evidencia lacunas, ausências e conflitos internos. Essa visão fortalece as crenças de “lado bom interno” como qualidade redentora, bem como a empatia social perante a figuras marginalizadas apesar de suas atitudes.

Nesse cenário, o design assume um papel fundamental ao materializar visualmente essa ausência do bem. Elementos como paleta de cores dessaturadas, contrastes marcados, figurinos fragmentados ou ambientes degradados funcionam como signos que não apenas indicam “maldade”, mas sugerem perda, incompletude ou desequilíbrio. O design, portanto, deixa de codificar o vilão como um símbolo fixo do mal e passa a construir uma linguagem visual que comunica estados emocionais complexos, reforçando a ideia de que aquilo que se percebe como mal pode ser, na verdade, a expressão de uma ausência — seja de afeto, de pertencimento ou de justiça.

Dessa forma, ao articular a filosofia agostiniana com as práticas contemporâneas do design e da narrativa audiovisual, é possível compreender que a atual humanização dos vilões não representa apenas uma tendência estética, mas uma mudança paradigmática na forma de interpretar o comportamento humano. A noção de que o mal é a ausência do bem amplia o campo de leitura desses personagens, permitindo que o público não apenas os julgue, mas os compreenda em sua complexidade, reforçando o papel do design como mediador sensível entre forma, significado e experiência.

Assim sendo, esse movimento constitui um pilar fundamental na promoção de obras com vilões humanizados e no discurso de construção da figura anti-herói, que não se encaixa em apenas um lado moral da narrativa, a partir do incentivo e produção dessas narrativas que rompem com o binário, tendo em vista que mesmo no campo da realidade, a sociedade já não se enxerga como dualista em sua moral, mas um organismo vivo que transita pelas possibilidades.

10 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo compreender como o design, em suas dimensões visuais e estéticas, contribui para a ruptura do binário herói/vilão nas narrativas audiovisuais contemporâneas, promovendo representações mais complexas e humanizadas dos personagens. A partir da análise teórica e comparativa de diferentes obras, foi possível observar que essa transformação não ocorre de maneira isolada, mas está diretamente relacionada às mudanças culturais e sociais que tencionam estruturas tradicionais de interpretação moral.

Inicialmente, verificou-se que as narrativas clássicas, fundamentadas em estruturas como a *Jornada do Herói*, estabeleciam uma separação rígida entre bem e mal, associando o herói a valores positivos e o vilão à representação absoluta da maldade. No entanto, ao longo do desenvolvimento da cultura audiovisual contemporânea, esse modelo passou a ser questionado, abrindo espaço para personagens ambíguos, cujas motivações, conflitos e trajetórias refletem aspectos mais próximos da experiência humana.

A análise desenvolvida ao longo deste trabalho evidencia que o design estabelece, ao longo do processo narrativo, elementos que direcionam e impõem a construção imaginária da moralidade das *personas* enquanto obras audiovisuais. Ao mobilizar elementos como cor,

forma, textura, iluminação e composição, o design deixa de apenas ilustrar narrativas para atuar diretamente na produção de sentidos, complexificando a leitura dos sujeitos representados, e portanto, opera como um agente ativo na desconstrução do binarismo tradicional entre herói e vilão.

Nesse sentido, o design contemporâneo contribui para a emergência de personagens mais ambíguos, humanos e contraditórios, rompendo com a lógica binária e abrindo espaço para narrativas mais complexas e plurais. Vilões deixam de ser apenas antagonistas maus e passam a incorporar camadas de empatia, enquanto heróis podem apresentar fragilidades, dilemas morais e até traços sombrios. A análise de obras como *Coringa* (2019), *Cruella* (2021), *Descendentes* (2015–2019) e *La Casa de Papel* (2017) evidenciou como as escolhas visuais são determinantes na construção de empatia, identificação e ambiguidade moral.

Além disso, foi possível identificar que a reconfiguração do papel dos vilões dialoga diretamente com um contexto social que valoriza a empatia, a diversidade de perspectivas e a problematização de discursos dominantes. O design, quando compreendido como prática crítica, contribui para a desconstrução dessas estruturas, oferecendo novas formas de ver, interpretar e questionar as narrativas estabelecidas.

Entretanto, essa transformação também apresenta tensões. A mesma construção estética que possibilita a complexidade dos personagens pode favorecer a romantização da maldade, especialmente quando a violência e comportamentos eticamente questionáveis são associados a figuras carismáticas. Nesse sentido, torna-se fundamental reconhecer o papel do design não apenas como ferramenta de construção narrativa, mas também como agente com implicações éticas na forma como o público interpreta e ressignifica essas representações.

Conclui-se, portanto, que o design não apenas acompanha as transformações culturais, mas participa ativamente delas, funcionando como uma ferramenta crítica capaz de questionar padrões estabelecidos e propor novas formas de ver e interpretar o mundo. Ao romper com o binário herói-vilão, o design amplia possibilidades narrativas e simbólicas, refletindo uma sociedade cada vez mais consciente da complexidade das identidades e das múltiplas verdades que as constituem.

11 REFERÊNCIAS

GAIGAIA. **Joker - O problema da humanização de Vilões**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cVLdXszloKs>. Acesso em: 18 set. 2025.

CENTRALPOP. **Anti-Vilão: Questionando a Moral | A Invenção da Narrativa Moderna**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gAJQl2oLioE>. Acesso em: 18 set. 2025.

SON GOTEN. **Por que romantizam TANTO a maldade na ficção?** (ft. @zetathefallen.7576). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o1OszqqLtR8>. Acesso em: 18 set. 2025.

BATEDEIRA CRÍTICA. **Por que os vilões modernos são tão “sedutores”? A crise moral da cultura pop**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IHZA6f5lq_Q. Acesso em: 18 set. 2025.

MUNDO CÓPIA. **VIVEMOS UMA NOVA ERA DOS VILÕES?** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aLDLopLV6LM>. Acesso em: 18 set. 2025.

WAR MAN. **VILÕES ensinam muito mais do que HERÓIS**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ulme8NSTHt0>. Acesso em: 18 set. 2025.

MONET-NET. **Compositora de “Coringa” é a primeira mulher a ganhar Oscar de Melhor Trilha Sonora em 20 anos**. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/Filmes/noticia/2020/02/compositora-de-coringa-e-primeira-mulher-ganhar-oscar-de-melhor-trilha-sonora-em-20-anos.html/>. Acesso em: 25 set. 2025.

Coringa: filme ganhou 2 Oscars (em 11 indicações). Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/oscar-2020-coringa/>. Acesso em: 25 set. 2025.

REDAÇÃO. **Coringa é o bicho-papão do Oscar: Todos os filmes do personagem ganharam estatueta** - Rolling Stone Brasil. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/noticia/coringa-e-o-bicho-papao-do-oscar-todos-os-filmes-do-personagem-ganharam-estatueta/>. Acesso em: 25 set. 2025.

NELSON. **12 Vilões mais icônicos da história do cinema** – The Folha. Disponível em: <https://thefolha.com.br/viloes-mais-iconicos-da-historia-do-cinema/>. Acesso em: 25 set. 2025.

TERENA, F. **A Evolução Histórica dos Vilões: O Fascínio Pelo Maniqueísmo Perdido**. Disponível em: <https://medium.com/@fernanda.terena/a-evolu%C3%A7%C3%A3o-hist%C3%B3rica-dos-vil%C3%B5es-o-fasc%C3%ADnio-pelo-manique%C3%ADsmo-perdido-a76a69fee50e>. Acesso em: 26 set. 2025.

MATHEUS. **A Evolução dos Vilões no Cinema**. Disponível em: <https://lucidarium.com.br/a-evolucao-dos-viloes-no-cinema/>. Acesso em: 26 set. 2025.

FALA! UNIVERSIDADES. **“WandaVision”: entenda quem e qual é o papel da heroína da série** - Fala! Universidades. Disponível em:

<https://falauniversidades.com.br/wandavision-entenda-quem-e-qual-e-o-papel-da-heroína-da-serie/>. Acesso em: 26 set. 2025.

ALEXANDRELI, G. **Todas as provas de que Wanda superou Loki como maior anti-heroína do MCU**. Disponível em:

<https://www.epipoca.com.br/todas-as-provas-de-que-wanda-superou-loki-como-maior-anti-heroína-do-mcu/>. Acesso em: 28 set. 2025.

REDAÇÃO GDPB. **Confira os segredos por trás da caracterização de Cruella no live-action da Disney**. Disponível em:

<https://disneyplusbrasil.com.br/confira-os-segredos-por-tras-da-caracterizacao-de-cruella-no-live-action-da-disney/>. Acesso em: 26 set. 2025.

RUA. **Cruella De Vil: de Vivienne Westwood a Mcqueen, o retrato da personagem com a alta-costura. - RUA - Revista Universitária do Audiovisual**. Disponível em:

<https://www.rua.ufscar.br/cruella-de-vil-de-vivienne-westwood-a-mcqueen-o-retrato-da-personagem-com-a-alta-costura/>. Acesso em: 26 set. 2025.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo (Sp): Pensamento, 2010.

O problema do mal em Agostinho e o Paradoxo de Epicuro. Disponível em:

<https://teologiabrasileira.com.br/o-problema-do-mal-em-agostinho-e-o-paradoxo-de-epicuro/>. Acesso em: 6 abr. 2026.

AGOSTINHO, S. et al. **Confissões**. Porto: Apostolado Da Imprensa, [S.D, [s.d.].

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

 Documento assinado digitalmente
CLARISSA DE ANDRADE QUEIROZ
Data: 11/05/2026 15:31:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica