



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
CURSO DE CINEMA E ANIMAÇÃO

RASPUTIN, UM VILÃO NOS MOLDES DISNEY?

Análise de personagem

PAULA DI PALMA BACK

PROF^a. ORIENTADORA: CARLA SCHNEIDER

PELOTAS, NOVEMBRO DE 2014

Resumo

No decorrer dos anos, a *Disney Animation Studios* tem mostrado saber criar filmes de animação com atributos que agradam o público em geral. Um dos aspectos observados, como destaque, é a criação do personagem do vilão, que age como antagonista colocando desafios a serem superados pelo protagonista, no decorrer da história. Esse personagem potencializa os conflitos na narrativa, aumentando o nível de envolvimento do telespectador com a trama e, conseqüentemente, minimizando uma possível perda de interesse.

Por saber trabalhar bem esses atributos, a Disney acaba sendo usada de exemplo a outros estúdios que querem ter êxito ao fazer um filme. Um exemplo desses estúdios é a *Fox Animation* que apresenta o filme *Anastasia* com características semelhantes às produções da Disney. A partir dessas similaridades, este artigo estuda a criação do personagem Rasputin, vilão do filme *Anastasia*, em comparação com os vilões feitos pela *Disney Animation* e, assim, visa atestar se esse personagem foi criado seguindo um molde pré-estabelecido.

Palavras-chaves: Cinema de Animação, Criação de Personagens, Vilões, Rasputin, Disney Animation Studios.

Abstract

Over the years the *Disney Animation Studios* has shown to know how to create animated films with attributes that appeal to the general public. One of the aspects observed is the creation of the villain character, that acts as an antagonist presenting challenges to be overcome by the protagonist in the course of the story. This enhances the conflict between character and narrative, increasing the level of involvement of the viewer with the plot and, consequently, minimizing the possible loss of interest.

By knowing that these attributes work well, Disney ends up being used as an example to other studios who want to succeed in making a film. An example of these studios is the *Fox Animation* which presents *Anastasia*, a movie with characteristics similar to those of Disney productions. From these similarities, this paper studies the creation of the character Rasputin, *Anastasia*'s villain, compared to the villains made by *Disney Animation* and thus aims to verify whether this character was created following a pre-established mold.

Keywords: Animated Film, Character Creation, Villains, Rasputin, Disney Animation Studios.

Introdução

Ao criar uma história, quer seja em livros, filmes, séries, etc., é necessário o aprimoramento de certos elementos para que o público não perca o interesse no decorrer da narrativa. Os personagens, por exemplo, que compõem a história, devem ser criados e desenvolvidos cuidadosamente para que desempenhem o papel necessário para o enredo e, assim, alcançar o seu objetivo. Nesta perspectiva, Linda Seger reconhece (2006, p.9) que “grandes personagens são essenciais para quem deseja criar uma boa história de ficção. Se as personagens não forem boas, não há história ou tema que seja bom o bastante para prender a atenção da audiência”.

Entre os personagens elaborados está o vilão que, no ponto de vista de Seger (2006, p.150), “é a personagem má que faz oposição ao protagonista da história” e, portanto, ele age como antagonista ao se colocar entre o herói e seu objetivo. No entanto, cabe destacar um alerta apresentado por Seger (2006), isto é, nem todo antagonista é um vilão, já que nem sempre existe a intenção desse em causar o mau. Complementando a definição de vilão, Mônica Lima de Faria diz:

[...] ele comete o pecado, causa o sofrimento e recebe ou não sua punição posterior. Por muitas vezes orgulhoso, representa tudo aquilo de imoral, se coloca acima das leis e códigos éticos dos homens com fins de benefício próprio. Podendo ser aquele que não segue a conduta moral, ou de um caráter mítico-mágico simplesmente mau, o vilão é aquilo que “não se deve” ser (FARIA, 2012, p.160).

Sendo assim, o vilão sempre traz em si uma conotação de maldade. Essa implicação se faz presente em histórias que giram em torno da dualidade entre bem e mau, certo e errado, luz e trevas e, conseqüentemente, herói e vilão. Nesse tipo de enredo é preciso um bom herói para que a trama se desenrole, mas é a presença de um bom vilão que a torna interessante.

É possível observar que a relevância dos vilões tem sido reconhecida no contexto contemporâneo dentro do mercado cinematográfico, sejam em filmes de animações ou *live-action*. Nota-se um movimento do público que, não somente escolhe o seu herói favorito mas, também, o vilão. Essa conduta cultural resulta na popularidade dos vilões como tema explorado em produções recentes, como: a) *Meu Malvado Favorito* (Despicable me; Pierre Coffin e Chris Renaud; 2010) e *Megamente* (Megamind; Tom McGrath; 2010) - cujo protagonista é apresentado como vilão, mas as suas ações, caracterizadas por atos cômicos e não brutais, ganham a simpatia do público, tornando esses personagens anti-heróis; b) *Detona Ralph* (Wreck-it Ralph; Rich Moore; 2012) - no qual o protagonista insatisfeito com sua condição de vilão, em meio ao mundo em que atua, decide mudar e virar um herói; c)

Malévola (Maleficent; Robert Stromberg; 2014) - que reescreve a história, apresentando um ponto de vista que redime a vilã criada em 1959.

Vale acrescentar que, esses dois últimos filmes supracitados (itens b, c) são produções relacionadas a *Walt Disney Animation Studios*, responsável por mais de 50 longas de animação, desde 1937, com o lançamento de *A Branca de neve e os sete anões* (Snow white and the seven dwarfs; David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen). Esse estúdio tem demonstrando entender que, pela perspectiva da narrativa, a presença do vilão, nos filmes de animação, pode ser tão significativa quanto a do herói. Ollie Johnston e Frank Thomas (1993, p.27) reforçam essa ideia ao afirmar que “em nossos filmes, se a história não fizer um uso apropriado dos vilões, não há ameaça real e não há emoção”¹.

Complementando este contexto, percebe-se que a Disney detém o mérito de produzir filmes com uma qualidade técnica que se destaca, na criação e produção de longas de animação, ao apresentar filmes não só com personagens marcantes, mas também com roteiros, direção de arte, fotografia, design sonoro, entre outros. Essas propriedades, quando combinadas, criam um modelo de filme que acaba sendo associado à produção de uma mesma fonte, ou seja, o “padrão Disney” que acaba sendo uma referência recorrente tanto para apreciadores como para realizadores de filmes animados.

Logo, estúdios criados posteriormente à *Disney Animation*, e que produzem filmes que se aproximam deste modelo, acabam, por vezes, tendo as suas produções creditadas, erroneamente. Um exemplo, neste sentido, pode ser visto através da relação comparativa entre trechos dos filmes *Anastasia* (Anastasia; Don Bluth e Gary Goldman; 1997) da *Fox Animation Studios* e *A Pequena sereia* (The Little mermaid, Ron Clements e John Musker, 1989) da Disney, conforme demonstra a imagem (figura 1, próxima página), a seguir.

¹ Tradução livre de: “in our pictures, if the story does not make convincing use of the villains, there is no real menace and there is no heart”.



Figura 1: Representação de Anastasia², em um de seus sonhos; Ariel³ conhecendo a cidade.

Num primeiro olhar, percebe-se a semelhança entre os elementos de linguagem visual (forma e cor) que compõe as personagens Anastasia e Ariel (figura 1, itens a, b), respectivamente. Nota-se a similaridade na composição dos planos, em função do posicionamento das protagonistas, bem como no tratamento das linhas de contorno. Além disso, ambas usam um acessório em comum: o laço azul que prende os cabelos.

Partindo do pressuposto de que o filme *Anastasia* detém características comuns às animações da Disney, ou seja, é uma produção feita nos mesmos moldes, propõe-se um paralelo comparativo entre os atributos identificados no personagem Rasputin em relação aos vilões criados pela *Walt Disney Animation Studios*. Neste sentido, este artigo objetiva averiguar se a criação do Rasputin segue um modelo pré-estabelecido pela Disney. Conseqüentemente, surgem questionamentos como: Que características definem o vilão Rasputin? Essas características também podem ser encontradas nos vilões da Disney?

Para tanto, a abordagem metodológica recorre à criação dois critérios iniciais para delimitar o corpus da pesquisa: a) ser um vilão presente em um filme de animação em longa-metragem; b) ser, em sua maior parte, de um filme realizados na técnica de animação 2D (desenho animado tradicional ou digital⁴). Esse recorte identificou 53 longas-metragens lançados pelo *Walt Disney Animation Studios* de 1937 até 2013, sendo que nem todos apresentam um vilão bem definido, desses 53, 46 são filmes em animação 2D. É importante mencionar que mesmo com todos esses filmes selecionados, a análise principal mantém seu foco no vilão Rasputin (objeto de estudo), a partir das características encontradas nele, durante a pesquisa. Portanto, somente os personagens que apresentam os atributos encontrados no vilão da Fox são citados na análise.

² Anastasia, trecho do filme entre 48'19'' e 48'25''.

³ Ariel, A Pequena sereia, trecho do filme entre 57'35'' e 57'39''.

⁴ Referente a técnica de animação que pode ser feito tanto no papel como no computador.

Em paralelo à definição do objeto de estudo e da metodologia investigativa, iniciou-se a etapa da pesquisa e revisão bibliográfica. O livro de Linda Seger (2006) serviu como base para averiguar questões sobre a criação de personagens, nesse caso, com um olhar dedicado às propriedades atribuídas aos vilões. Por outro lado, verifica-se que o uso estratégico da cor entra como fator determinante para o entendimento das relações que se estabelecem a partir de informações visuais destinadas a produzir efeito em seu público. Recorreu-se, nessa perspectiva, aos conceitos desenvolvidos na obra de Luciano Guimarães (2000) e de Eva Heller (2012). Já o livro *The Disney Villain* (1993) caracteriza-se como uma referência de base na medida que tem na sua autoria, dois animadores influentes⁵ na realização de várias produções animadas pela Disney. Os conteúdos presentes nesta obra possibilitaram a compreensão dos meandros do processo de criação, bem como a estrutura dos elementos que definem cada vilão criado por este estúdio no período entre 1937 e 1992. A tese escrita por Mônica Lima de Faria (2012), por sua vez, auxiliou na conceitualização sobre vilania, bem como no entendimento da relação vilão-maldade. Por fim, o artigo escrito por Eva Guðmundsdóttir (2010) viabilizou os estudos que se fundamentam em comparações entre os reais acontecimentos que inspiraram a criação do filme *Anastasia* e como esses foram demonstrados pela produção da Fox.

1. Método de Análise

Com o corpus e o objeto de estudo definidos, estabeleceram-se três categorias de análise: aspectos formais; motivação e personalidade; apresentação, mencionados a seguir, em negrito. Os **aspectos formais** referem-se à forma e a cor, às escolhas estéticas feitas quando foi definida a linguagem visual dos personagens, isto é, as cores mais presentes e os traços que marcam as suas formas. Tais dados coletados viabilizaram o mapeamento do perfil visual vinculado aos vilões para então estabelecer um método comparativo. A **motivação e personalidade**, outra categoria de análise, auxiliou na análise dos aspectos psicológicos que levaram o antagonista estudado a cometer as ações más que o caracterizam como vilão, ou seja, a sua razão para ser mau. Por fim, a **apresentação** permitiu identificar como foi construída a introdução do antagonista no enredo do filme. Afinal, segundo Seger, quando um personagem é criado (2006, p.36) “há sempre uma primeira imagem, bastante nítida, que lhe

⁵ Os dois pertencem ao grupo conhecido como “The nine old man” – Nome dado por Walt Disney a seus principais animadores. São eles: Les Clark, Mark Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas.

dará a noção de quem a sua personagem realmente é”. Cabe destacar que essa noção se constitui como uma forte impressão que fica no telespectador, assim que um novo personagem entra na narrativa. Logo, essa categoria de análise estudou quais são os elementos utilizados na introdução do vilão que fazem o público reconhecê-lo, assim que surge na história.

1.1 Aspectos Formais

Como explicado no item anterior, entre as categorias utilizadas, os aspectos formais correspondem às características visuais que retratam o vilão. No caso de Rasputin, assim como outros personagens do filme *Anastasia*, sua representação é baseada em uma figura histórica existente. Sobre sua caracterização na animação, Guðmundsdóttir (2010, p. 25) afirma:

A aparência de Rasputin não fica tão longe da do verdadeiro Rasputin, tudo foi exagerado para torná-lo menos atraente, suas feições foram aumentadas e sua barba também é mais longa. Suas roupas foram facilmente feitas semelhante, uma vez que é um manto de monge, embora o manto seja um pouco mais *mainstream* do que o manto mais adequado que ele usava.⁶

Ao comparar Rasputin com os demais personagens, percebe-se (figura 2, página seguinte) que o vilão tem a sua caracterização mais acentuada. Enquanto que a representação do Imperador Nicolau II (itens a-b) mantém proximidade à visualidade presente na fotografia original do monarca, a versão animada do vilão sofreu modificações evidentes (itens c-d). Rasputin é exageradamente magro, sua boca, nariz, orelhas são desproporcionais ao rosto. Seus olhos são grandes com pupilas pequenas, diferente dos de Nicolau II, que mantém a proporção mais acertada. Já as roupas, mãos e unhas são demasiadamente maiores quando comparadas com a imagem do místico.

⁶ Tradução livre de “Rasputin's look is not at all far from the real Rasputin, everything has been exaggerated to make him more unattractive, his facial features all much larger and his beard is also much longer. His clothes were easily made similar, since it is a monk's cloak, though the cloak is little more mainstream looking than the more fitted cloak he wore.”



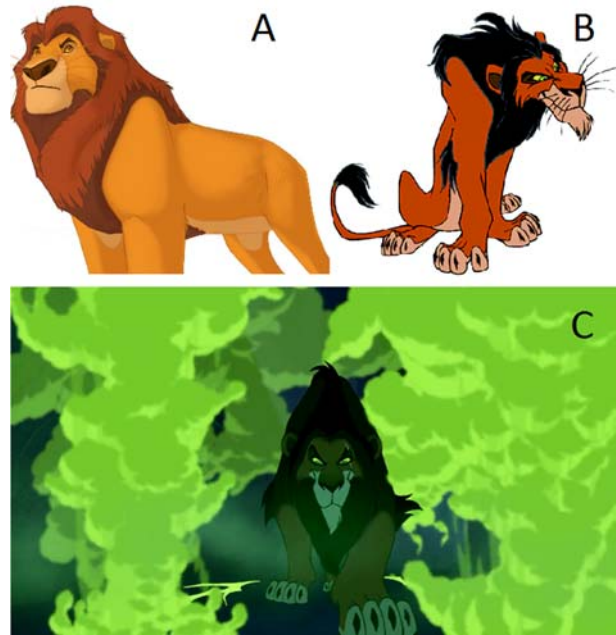
Figura 2: Representações de Nicolau II⁷ e Rasputin⁸ com referências originais

É possível averiguar que Rasputin caracteriza-se como um personagem alto e magro, com rosto e membros angulosos que possui cabelo e barba com aparência oleosa, conferindo-lhe um aspecto de sujeira. A respeito das cores escolhidas para representar o vilão, notamos que sua magia é da cor verde e que seu manto, apesar de ser marrom, tem um visual mais voltado para o roxo, dependendo da iluminação da cena. O cenário do limbo, que serve como covil do vilão, é rodeado de paredes e pontos de luz nas cores verde, vermelho e roxo. Fica evidente que as cenas do antagonista frequentemente ocorrem em cenários escuros constituindo, assim, uma ambiência sombria.

Ao fazermos o mesmo tipo de análise com os vilões da Disney, verificamos que Scar do filme *O Rei leão* (The Lion king, Roger Allers e Rob Minkoff, 1994), por exemplo, diferentemente do irmão (figura 4, pagina seguinte, itens a-b), é magro, com o rosto fino e comprido. Sua juba é preta e mais oleosa, dando a impressão de que está penteada para trás. Seus olhos são de um verde chamativo. Quando revela seus planos, ele está no refúgio das hienas cercado por gêiseres que lançam fumaça verde (item c), e, durante a batalha final pelo reino um incêndio esbanja vermelho nas cenas.

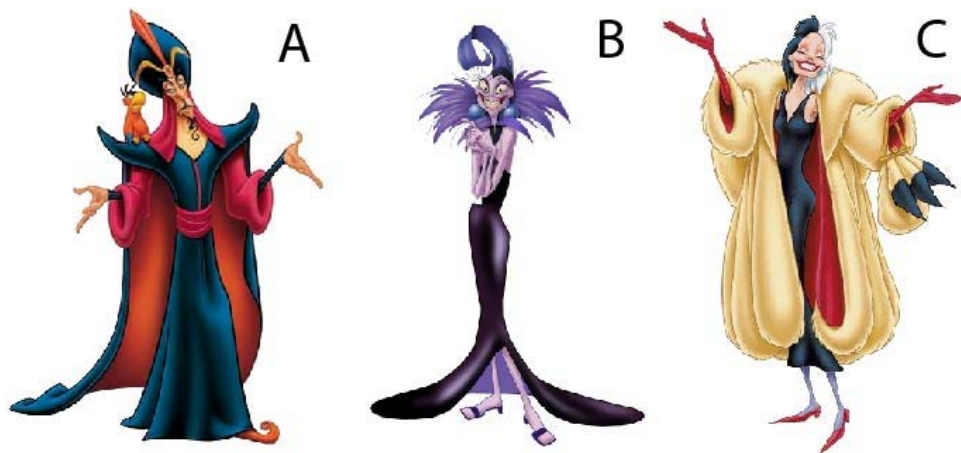
⁷ Item a: Anastasia, trecho do filme entre 3'16'' e 3'30''; e item b < <http://goo.gl/bzXN8x> > em 21 de novembro, 2014.

⁸ Item c: Anastasia, trecho do filme entre 77'50'' e 78'03''; e item d < <http://goo.gl/j1ffr2> > em 21 de novembro, 2014.



[Figura 3: Comparação entre Mufasa⁹ e Scar¹⁰]

Seguindo essas mesmas características, Jafar de *Aladdin* (John Musker e Ron Clements, 1992) é alto, magro, tem um rosto alongado e pontiagudo (figura 4, item a). Sua barba e cabelos aparentam ser mais oleosos do que os outros personagens. Os olhos são grandes com pupilas pequenas e aparentam estar ressaltados com um delineador. Usa uma túnica com uma capa de grandes ombreiras e um turbante em cores quentes derivados de um bordô e preto. Ele possui um cajado com o qual faz seus feitiços e controla o sultão.



[Figura 4: Desenho conceitual de Jafar¹¹, Yzma¹² e Cruela¹³, respectivamente]

⁹ Item a <<http://goo.gl/oUZI2G>> em 20 de novembro, 2014.

¹⁰ Item b <<http://goo.gl/QptPhO>> em 20 de novembro, 2014; e item C: O Rei leão, trecho do filme entre 27'27'' e 27'34''.

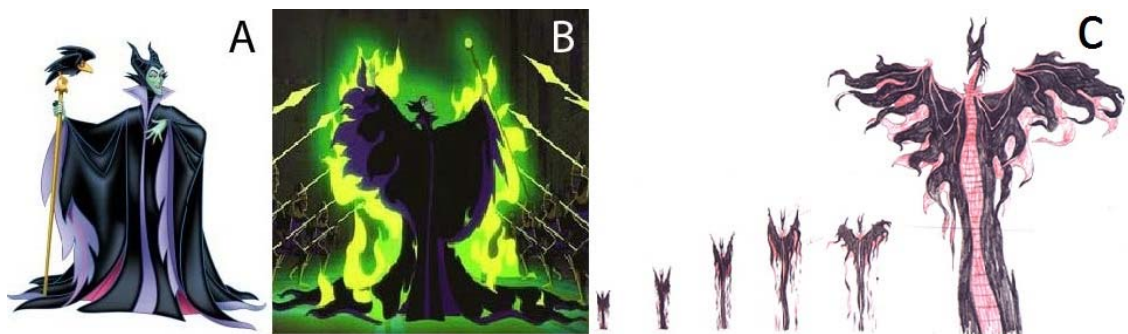
¹¹ Item a <<http://goo.gl/QsSzR5>> em 20 de novembro, 2014.

¹² Item b <<http://goo.gl/ZCT1bf>> em 20 de novembro, 2014.

¹³ Item c <<http://goo.gl/mScYDk>> em 20 de novembro, 2014.

A magreza também caracteriza Yzma (item b) de *A Nova onda do imperador* (The Emperor's new groove, Mark Dindal, 2000) e Cruela (item c) de *101 Dálmatas* (One Hundred and one dalmatians, Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman, 1961), através dos seguintes elementos: a) estrutura óssea ser visível pela pele, resultando no formato de um corpo pontiagudo; b) rostos são quadrados e anguloso, por causa da mandíbula e dos ossos da bochecha. Já as roupas, são extravagantes. Enquanto Yzma usa tons de roxo e preto, Cruela recorrer ao branco e preto com o vermelho ocasionalmente.

Embora Malévola, vilã de *A Bela adormecida* (Sleeping beauty, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman, 1959), também seja alta e magra (figura 5, item a), com rosto fino, os ossos da bochecha bem aparentes e olhos grandes com pupilas pequenas, o seu diferencial está na pele é esverdeada. Seus ombros são caídos, formam linhas retas e a sua roupa é um manto longo que cobre completamente os braços e as pernas. Quando ela abre os braços o tecido cai em várias pontas dando um formato de asas. O manto possui uma espécie de touca com chifres que cobre a cabeça inteira com exceção do rosto. As cores presentes na roupa são predominantemente o roxo e o preto. Quando ela se transforma em um dragão (item b), seu corpo se assemelha ao manto com os braços abertos. Seu fogo e suas magias são representados em sua maioria pela cor verde (item c).



[Figura 5: Malévola¹⁴]

Podemos também citar Dr. Facilier, (figura 6, pagina seguinte), de *A Princesa e o sapo* (The Princess and the frog, Ron clements e John Musker, 2009), que também é caracterizado como um personagem alto, magro, com olhos grandes e pupilas pequenas. Seus cabelos aparentam estarem penteados para trás com gel, dando um aspecto mais oleoso, igualmente a

¹⁴ Item a <<http://goo.gl/11nxdT>> em 20 de novembro, 2014; item b: A Bela Adormecida, trecho do filme entre 9'18'' e 9'21''; e item c <<http://goo.gl/jxOXxq>> em 23 de novembro, 2014.

Scar, Jafar e Rasputin. Suas roupas são nas cores roxo, bordô e preto, com alguns detalhes em vermelho (item a). Suas magias variam de verde a roxo (item b).



[Figura 6: Dr. Facilier¹⁵]

Úrsula, vilã de *A Pequena sereia*, por sua vez, é grande e gorda (figura 7). A metade inferior de seu corpo é de um polvo em vez de um peixe, como seriam, por exemplo, as sereias (item a). Ela tem a pele em um tom roxo e grandes lábios vermelhos. A bruxa do mar também tem olhos grandes com pupilas pequenas. Seu corpo foi desenhado com a intenção de parecer que a bruxa está usando um vestido tomara que caia preto. A parte de baixo de seus tentáculos é na cor roxa. As magias que ela cria têm cores quentes como dourado e vermelho-alaranjado, mas, quando ela retira a voz de Ariel, a magia adquire a cor verde (item b).



[Figura 7: Úrsula¹⁶]

¹⁵ Item a <<http://goo.gl/VRhTyw>> em 20 de novembro, 2014; e item b: A Princesa e o sapo, trecho do filme entre 21'45'' e 21'49''.

¹⁶ Item a <<http://goo.gl/Zak5rC>> em 20 de novembro, 2014; e item b: A Pequena sereia, trecho do filme entre 44'37'' e 44'43''.

Se fizermos uma breve avaliação na estrutura de como todos esses personagens foram desenhados, notamos um padrão. A maioria entre o grupo são altos, esguios e angulosos. Tudo indicando uma magreza fora do comum em relação aos outros personagens presentes nos filmes. Podemos perceber essas características inclusive em Scar que é um leão. A única exceção do grupo é Úrsula. A bruxa é exatamente o contrário, o que se encaixa em um perfil de igual extremismo. Outro ponto importante que todos têm em comum são os olhos grandes com pupilas pequenas, apresentando um foco voltado para a paranoia, fixação em algo.

As cores verde, roxo e preto também se fazem presentes na história desses antagonistas. Isso é algo que podemos atribuir ao simbolismo das cores, que passam sensações ao entrarem em tela. Eva Heller (2012) explica que as cores podem passar tanto emoções positivas quanto negativas e, portanto, por mais que o vermelho represente o amor e a paixão, ele também evoca o fogo, o sangue, a guerra e a violência. Seguindo o conceito estudado no livro constatamos que o significado negativo do roxo expõe a crueldade e a arrogância. O preto indicaria o mal, o poder, a morte. E o verde exerce o papel da sujeira, da inveja e do azar, além de ser associado a veneno. Para Luciano Guimarães (2000) o verde ainda é vinculado ao dinheiro e a ganância. Tendo essas conotações negativas expressadas pelas cores, podemos entender o uso constante delas nas produções audiovisuais ao representar o vilão.

1.2 Motivação e Personalidade

Além dos aspectos formais a motivação e personalidade dos personagens também precisa ser levada em conta. No entanto, no filme *Anastasia* não fica claro qual é a motivação de Rasputin. Se seguirmos a base histórica na qual o filme foi inspirado, vemos que Rasputin entrou em contato com os Romanova pois a Imperatriz Alexandra acreditava que o místico era capaz de curar seu filho Alexei, que sofria de hemofilia. Quando o Imperador, Nicolau II, foi para a frente de batalha durante a primeira guerra mundial, Alexandra ficou responsável pelos problemas internos no país e, por considerar Rasputin um grande amigo, era influenciada por suas opiniões, o que não agradou ao povo. Esse relacionamento entre a Imperatriz e o místico gerou ainda boatos sobre um suspeito caso entre os dois, aumentando o nível de reprovação recebido pela monarca. Eva Guðmundsdóttir (2010, p.7) explica que essa visão da população a respeito de Rasputin pode ser a razão para que ele fosse colocado no papel de vilão no filme, ela diz: “talvez os produtores do filme não tiveram realmente que esticar a verdade sobre a percepção das pessoas sobre Rasputin tanto assim. Muitas pessoas

acreditavam (e ainda acreditam) que ele era o vilão e o motivo do final infeliz para o conto de fadas do Império Romanova.¹⁷ Percebe-se que o filme *Anastasia* cita brevemente sobre esses acontecimentos. Durante a narração inicial, a Imperatriz Maria Feodorovna, avó de Anastasia, menciona: “nós pensávamos que ele era um homem santo, mas ele era uma fraude, louco por poder e perigoso”¹⁸. Em seguida, é apresentada uma cena em que Nicolau II confronta Rasputin, negando o místico como confidente e o chamando de traidor. Portanto, no filme, essas são as únicas referências ao relacionamento que ocorreu entre o místico e a família imperial. No entanto, mesmo sem explicação aparente, Rasputin lança uma maldição, dizendo que não descansaria até que o último dos Romanova estivesse morto. O motivo para tal só é descoberto pelos espectadores durante o número musical do vilão. Em aproximadamente 30 minutos, após o início do filme, numa das estrofes da música ele diz: “quando a realeza me traiu eles cometeram um erro”¹⁹, então, assume-se que sua motivação é vingança.

Sendo assim, Rasputin é um homem rancoroso e vingativo, guarda uma raiva extrema pela família imperial ao ponto de vender a sua alma para que pudesse ver todos mortos. Prova ser orgulhoso ao não desistir de completar a sua maldição. Quando descobre que está preso no limbo, pois Anastasia está viva, ele não hesita em ir atrás da grã-duquesa para matá-la. Vale lembrar que o vilão já foi descrito como um homem “louco por poder”. Logo, é ganancioso e ambicioso e, ao vender a própria alma para conseguir a relíquia, que é fonte de sua magia, comprova esse traço de sua personalidade.

Assim como Rasputin a vilã Malévola, não aparenta ter uma motivação clara no filme. Tendo como narrativa-base o conto escrito pelos irmãos Grimm, sabemos que foram convidadas 12 fadas para serem madrinhas da princesa e uma 13ª foi negligenciada, pois o rei só possuía 12 pratos de ouro. Por vingança a fada que não foi a celebração, lançou a maldição na princesa. Diferente do contexto apresentado no filme, o rei, descrito no conto de fadas, tinha a intenção de convidar todas as fadas, só não o fez por não possuir um prato de ouro a mais. Pelo ponto de vistas da animação da Disney, Malévola não era bem-vinda na corte, e nenhuma explicação é apresentada a respeito disso. Apesar de tais diferenças, a motivação da vilã, assim como no conto original, aparenta ser vingança. Um dos indícios, neste sentido, é o fato dela se autodescreve como má. Além disso, Malévola demonstra ser orgulhosa a ponto de nos levar a acreditar que esse foi o motivo para lançar a maldição que leva a morte da

¹⁷ Tradução livre de “Maybe the film producers really didn't have to stretch the truth about people's perception on rasputin all that much. So many people believed (and still do) that he was the villain and cause for an unhappy ending to the fairytale of the Romanov Empire”.

¹⁸ Tradução livre de “We thought he was a holy man, but he was a fraud, power-mad and dangerous”.

¹⁹ Tradução livre de “When the royals betrayed me they made a mistake”.

princesa Aurora, pois a realeza ousou não convidá-la para a celebração de seu nascimento. Quando as fadas arranjam um jeito de modificar o seu feitiço, por orgulho, Malévola faz questão de que a princesa caia sob a magia e entre em sono profundo, e, para garantir que a protagonista continue dormindo, ela sequestra o príncipe.

Outro vilão que usa a vingança como motivação é Hades do filme *Hércules* (Hercules, Gary Trousdale e Kirk Wise, 1997). O Deus grego aparenta ser rancoroso, o que o torna vingativo de maneira que culpa o seu irmão Zeus por lhe atribuir à tarefa de cuidar do submundo, sem que ele queira. Esse é o motivo que gera o sentimento de vingança que resulta no plano de libertar os titãs e, com a ajuda deles, tomar o Olimpo. Para garantir que suas intenções se realizem, o vilão tenta, em várias situações, matar o protagonista Hércules, pois se ele entrar em batalha, suas intenções não se concretizarão.

Yzma, também tem como principal motivação a vingança. Ela é apresentada pelo personagem principal, agindo como narrador, como um grande problema. É vaidosa, sempre cuidando de sua aparência e de seu *status*. Ela gosta da sua posição como conselheira do imperador, não pelo poder que o cargo lhe atribuiu, mas por pura vaidade. Yzma se torna a vilã quando Kuzco a demite, e, sentindo seu *status* social decair, decide se vingar matando o imperador. Ao tornar-se vingativa, ela também se torna ambiciosa decidindo tomar o reino, garantindo, assim, o maior *status* possível - o de imperatriz.

A respeito da personalidade outros vilões podem ser comparados ao Rasputin. A Rainha Má, de *A Branca de neve e os sete anões*, por exemplo, também se mostra orgulhosa. Tem seu orgulho ferido ao descobrir que Branca de Neve é a mais bela e torna-se rancorosa, decidindo matar a princesa para retomar sua posição. A vilã Úrsula, se assemelha ao ser ambiciosa, sua motivação é tomar o lugar do rei Tritão e governar os sete mares. Destaca-se também o caráter vingativo de sua personalidade, pois, ao matar seus capangas, por acidente quando Ariel puxou seus cabelos, a bruxa do mar não hesita em tentar matar a protagonista, em troca.

Outros dois vilões ambiciosos são Jafar e Dr. Facilier. O primeiro quer tanto poder que seus três pedidos ao gênio são graus do que ele considera ter poder. O primeiro pedido é virar sultão, o segundo é ser um grande feiticeiro e o terceiro é ser um gênio. Sua ambição acaba sendo sua derrota, já que com o terceiro pedido ele acaba preso dentro de uma lâmpada. O segundo quer controlar a cidade de Nova Orleans e para isso usa o vodu como forma de magia, mas quando seus planos não dão certo e suas dívidas para com os espíritos chegam ao seu limite, o vilão acaba sendo consumido pela própria mágica.

Cabe também citar Scar cujo principal traço de personalidade é a inveja. Ele demonstra ter inveja da posição e força do irmão e, a partir desse sentimento excessivo, ele se torna ambicioso, cobiçando a posição de rei. Em face disso, o vilão decide montar um plano para matar o irmão e seu filho. E, mesmo depois de conseguir o trono, não aceita que o comparem ao antigo rei, o que mostra a necessidade de o vilão querer provar ser o melhor. Scar também é cruel. A frieza, ao não só recusar o pedido de ajuda do irmão, mas de arremessá-lo para a morte, marca-o como um dos vilões mais cruéis criados.

Notamos então que, como Rasputin, o caráter vingativo, assim como ambicioso e orgulhoso, é algo bem explorado na criação de vilões da Disney. Também cabe apontar como, por mais que nem todos os vilões apresentados possuam a mesma motivação, todos esses antagonistas analisados, em algum momento de suas respectivas tramas, tentam matar um personagem, seja esse o protagonista ou não. A simples tentativa de cometer esse ato, tendo sucesso ou não, já os caracteriza como vilões por ser uma ação fortemente ligada à maldade.

1.3 Apresentação

O estudo da forma como o vilão é inserido na narrativa é relevante, pois o público tende a reconhecê-lo de imediato. No caso de *Anastásia*, o filme começa com um baile no palácio imperial, o salão está iluminado, há pessoas dançando, rindo e conversando. De repente o salão escurece (figura 8, página seguinte, item a), as pessoas assustadas começam a cochichar e abrem espaço para Rasputim passar. A música, que era alegre, muda para um som mais baixo, e é composta por acordes mais graves criando tensão e rápidas entradas de notas mais agudas, para aumentar o suspense. O vilão é descrito pela narradora como uma “sombra escura” que caiu sob os Romanova.



[Figura 8: Introdução dos vilões em seus respectivos filmes]

Um exemplo semelhante dessa apresentação é *Malévola*, feito pela Disney Animation Studios (item b-a) que surge interrompendo uma celebração. A vilã entra em cena após uma rajada de vento que acontece repentinamente interrompendo a fada Primavera de entregar seu presente à princesa Aurora. Um raio se faz no meio do salão e Malévola emerge de um fogo verde no local onde o raio caiu. É possível ver como a iluminação diminui deixando o salão mais sombrio, e a música, que antes era uma melodia, fica caótica com um tom mais grave e com as notas mais agudas entrando bruscamente na música para gerar tensão.

Hades, também, é apresentado repentinamente em meio à uma celebração (item c). Ouvimos a voz do vilão antes do movimento de câmera mostrar o personagem que se encontra na sombra de um pilar. Logo que ele fala, a trilha sonora já muda. De início, o tom sobe rapidamente, acompanhando o movimento da câmera, para aumentar o suspense. Na sequência, a música se resume a notas graves que dão um tom mais sombrio, junto com notas agudas que aumentam a tensão da cena.

No caso da Rainha Má, Úrsula, Scar e Lady Tremaine, do filme *Cinderela* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson, 1950), (figura 7, item d, e, f, g, e) respectivamente, não há nenhum tipo de celebração, mas os personagens também são apresentados em cenários pouco iluminados. A primeira (item d) é introduzida logo que o

filme começa, com o livro sendo aberto. Assim que entra em quadro, avistamos a rainha em um cômodo escuro falando com o espelho mágico. A trilha da cena começa com um ritmo calmo e grave. À medida que o espelho revela que Branca de Neve é a mais bela, a tensão da música aumenta, com notas mais agudas, entrando num ritmo rápido e constante. Já a Úrsula (item e) é introduzida em meio às sombras de seu refúgio e só conseguimos ver a vilã, claramente, quando esta sai das sombras. A música tem um tom sinistro, utilizando dois violoncelos: um para melodias agudas e, outro, para notas graves, proporcionando suspense ao telespectador. Assim que a vilã vai revelando os seus planos, a nota *Lá* é tocada repetidamente para aumentar a tensão²⁰.

Scar, por sua vez, é apresentado em uma caverna (item f) que, em comparação com a cena anterior, é um local menos iluminado. A música é pouco perceptível, mas é uma melodia calma que vai do grave ao agudo em uma única nota e depois cai de tom, lentamente, novamente para o grave. Esse tom sutil e calmo causa o suspense.

Por fim, Lady Tremaine é introduzida durante a narração da história (item g). Ela é claramente a vilã segundo o que interpretamos da descrição feita no início do filme. Mas, quando a história de fato começa, a primeira aparição dela, em cena, é quando chama Cinderela até o seu quarto. Neste segmento, acompanhamos Lucifer, o gato, até a cabeceira da cama onde só se é possível ver os olhos da vilã. Em seguida, a escuridão vai se dissipando até mostrar a madrasta sentada nas sombras fazendo carinho no animal. A música é uma melodia calma e grave com poucas notas gerando suspense.

Se levarmos em consideração a forma como esses personagens foram introduzidos na história, também podemos encontrar pontos em comum entre a maior parte deste grupo de vilões. Todos são apresentados em cenários sombrios, isto é, ou a cena é escura, ou eles estão escondidos nas sombras, ou só por aparecerem em quadro, o cenário escurece. É como se, ao introduzir o vilão ao telespectador, a história em si ficasse sombria. Monica Lima de Faria reforça essa ideia ao mencionar que “o imaginário do mal está ligado ao escuro, ao medo do que não se pode ver, da solidão, e não por acaso, muitos vilões de ficção são representados com vestimentas ou cenários escuros” (2012, p.171). A trilha também indica a chegada do antagonista. Ao serem introduzidos, a música é composta em um conjunto de notas que gera tensão e suspense. Tudo para ambientar a presença do personagem que, prontamente, identificamos como o vilão da história.

²⁰ O uso das notas agudas entrando rapidamente, gerando tensão, lembram muito a trilha usada na icônica cena do chuveiro no filme *Psicose* de Hitchcock (1960).

Considerações finais

A respeito das características e dos vilões apresentados no artigo, vemos que, como Rasputin, a Disney cria vilões com personalidades vingativas, rancorosas e ambiciosas. Também utiliza do visual extremista de alto e magro, aplicando as cores verdes, roxo e preta para a representação do antagonista. E tende a apresentar o vilão em um cenário escuro com o uso de músicas que causam tensão. Sendo assim, pode-se notar que as características marcantes no vilão da Fox são sim encontradas em vilões Disney.

Neste sentido, o objetivo do estudo proposto acima, que visava esclarecer se certos atributos na criação de Rasputin poderiam ser encontradas em vilões feitos pela *Disney Animation Studios* e, assim, responder a pergunta apresentada inicialmente no título “Rasputin, um vilão nos moldes Disney?”, foi parcialmente respondido. Sendo que, não é possível destacar um perfil definitivo que retrate os vilões “disneyanos”, uma vez que para um estudo dessa magnitude seria necessário fazer uma pesquisa com maior profundidade. Além disso, não podemos dizer que o perfil de vilão identificado a partir das análises, aqui apresentadas, seja exclusivo da Disney, muito menos afirmar que todos os vilões da Disney são criados a partir deste mesmo modelo. O personagem Gaston de *A Bela e a fera* (*Beauty and the beast*, Gary Trousdale e Kirk Wise, 1991), por exemplo, tem um perfil mais característico ao príncipe enquanto a Fera foi criada com atributos ligados aos vilões, como descrito por Ollie Johnston e Frank Thomas (1993).

No entanto, através desse artigo foi possível demonstrar semelhanças entre as características encontradas em Rasputin e os vilões analisados. Embora não possamos assumir isso como um fato, é provável que o estúdio da Fox tenha buscado referências nas produções da Disney, que, na mesma década, lançou três filmes cujos vilões foram analisados nesse artigo. Além disso, convém considerar que os diretores do filme *Anastasia*, (Don Bluth e Gary Goldman) se conheceram enquanto trabalhavam nos estúdios da Disney e, desde então, coproduziram animações em curtas e longas-metragens, séries e jogos, como *Titan A.E.* (2000).

Acreditamos que os dados relevados por esse estudo indicam perspectivas para a realização de outras reflexões mais aprofundadas, que possam ser contempladas por investigações sobre a criação dos vilões enquanto um universo maior da representação de personagens em filmes de animação. Neste sentido, tais abordagens necessitam abarcar filmes produzidos por outros estúdios, bem como num panorama histórico maior, além do recorte aqui considerado (1937 a 2009).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FARIAS, Mônica de. **Imagem e Imaginário dos vilões contemporâneos** - O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. [Artigo]Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em <http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4234>. Acesso em: 22 nov. 2014.

GUDMUNDSDOTTIR, Eva. **History or Fairytale?** Analyzing the animated film Anastásia with Vladimir Propp's morphology of the folktale.[Artigo]Universidade da Islândia, 2010.Disponível em: <http://skemman.is/en/stream/get/1946/6254/17902/1/BA_AEG_RUSS.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2014.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação:** a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. Annablume, 2000.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. GG, 2012.

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank. **The Disney Villain.** Disney Editions; 1st edition, 1993.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis.** Bossa nova, 2006.

Filmes:

101 DALMATAS. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman. Walt Disney Productions, 1961. (79 min). Título original: One Hundred and One Dalmatians.

A BELA Adormecida. Direção: Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Walt Disney Productions, 1959. (75 min). Título original: Sleeping Beauty.

A BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Walt Disney Productions, 1937. (83 min). Título original: Snow White and the Seven Dwarfs.

ALADDIN. Direção: John Musker e Ron Clements. Walt Disney Productions, 1992. (86 min).

ANASTASIA. Direção: Don Bluth e Gary Goldman. Fox Films, 1997. (90 min).

A NOVA Onda do Imperador. Direção: Mark Dindal. Walt Disney Productions, 2000. (78 min). Título original: The Emperor's New Groove.

A PEQUENA Sereia. Direção: John Musker e Ron Clements. Walt Disney Productions, 1989. (82 min). Título original: The Little Mermaid.

A PRINCESA e o Sapo. Direção: John Musker e Ron Clements. Walt Disney Productions, 2009. (97 min). Título original: The Princess and the Frog.

CINDERELA. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Walt Disney Productions, 1950. (72 min). Título original: Cinderella.

HÉRCULES. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Walt Disney Productions, 1997. (92 min). Título original: Hercules.

O REI Leão. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Walt Disney Productions, 1994. (89 min). Título original: The Lion King.