

## A Representação Social da Personagem Malévola e suas transformações no cinema<sup>1</sup>

Larissa SCHLÖGL<sup>2</sup>  
Universidade do Minho, Braga, Portugal

### RESUMO

A relação entre sociedade e cinema é entrelaçada, visto que um serve como fundamento para o outro, nos quais os filmes tornam-se uma representação do que presenciamos em nosso cotidiano. Observamos a representação social nas telas como forma de caracterizar o contexto em que vivemos, além de que a evolução das histórias apresentadas na enunciação fílmica está atrelada ao desenvolvimento sociocultural. Diante deste cenário, o objetivo deste estudo é analisar como se constrói a representação social da personagem vilã Malévola e suas variações em dois filmes: *A Bela Adormecida* (1959) e *Malévola* (2014). Apresentamos estudos sobre a teoria das representações sociais por meio de Jodelet (2001, 2009) e Moscovici (1978, 2003), e sobre a representação social do mal a partir de Cappelari (2007) e Maffesoli (2004).

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema; contos de fada; representação social; vilão.

### INTRODUÇÃO

O cinema é um meio de expressão artística que, além de utilizar diversas formas de arte – como literatura, música, dança, teatro – como referência na criação de novas obras, também se inspira no cotidiano social para narrar histórias atraentes e cativar a atenção do público. Ao tentar se aproximar ou, por vezes, se afastar da realidade, usualmente representa as pessoas e o mundo nas telas cinematográficas.

É neste aspecto que apontamos a relação social existente com o produzido pelo meio cinemático, em que o espectador passa a se reconhecer com o representado na tela e, também, em determinadas situações, querer fazer parte daquele universo fictício.

Desta forma, destacamos o papel que o cinema desempenha na construção social em sua totalidade. Podemos apontar como exemplo uma personagem de destaque que estimula comportamentos semelhantes no espectador que se identifica, de alguma maneira, aos seus ideais, mesmo que não apresentem características semelhantes entre si. O ator ou atriz, junto ao seu papel no filme, também pode incitar o uso de roupas e até mesmo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

<sup>2</sup> Doutoranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho, Braga, Portugal. email: larissa.schlogl@gmail.com

cortes de cabelo e maquiagem aos utilizados em cena. Inclusivamente, o uso de objetos do cenário pode ser almejado e, ainda, alguns espectadores passam a se comportar de forma parecida ao apresentado no cinema. Resume-se, então, que um filme pode despertar no espectador a vontade de se parecer ao que foi retratado na tela, por identificação ou desejo de simplesmente se tornar semelhante, ao instigar mudanças de comportamento e de consumo.

Neste cenário em que o cinema surge como importante meio de comunicação, nos quais os filmes narram histórias baseadas tanto em contos como em acontecimentos da vida real, que a compreensão cinematográfica se entrelaça com os estudos sobre as representações sociais.

Como o cinema é um meio de comunicação de grande influência, a enunciação fílmica para o público infantil passa a ser de extrema importância na formação de caráter da criança, ao ajudá-la a compreender o mundo e a se inserir no cotidiano por meio das histórias apresentadas na tela, junto também às metáforas exploradas na narrativa. E é justamente por isto que se torna importante estudar a construção social de uma personagem, além de verificar como se desenvolve a sua aplicação na narrativa cinematográfica.

Os filmes da *Walt Disney Studios* são conhecidos por explorar uma narrativa simples e abordagem social conservadora, ao utilizar a ideologia da empresa para representar os assuntos que permeiam no cotidiano social, ao contribuir para a formação de identidade do espectador ainda criança e em fase de desenvolvimento. Ao referir-se ao fundador do estúdio e precursor das animações no cinema, Gabler (2016, p. 12) afirma que “[Walt] Disney atingiu o que pode ser a essência do entretenimento: a promessa de um mundo perfeito que se ajusta aos nossos desejos”.

Existem diversas discussões acerca das representações sociais construídas pelos filmes da *Disney*<sup>3</sup> e, uma das mais enfáticas, é da representação feminina. Azmi, Rashid, Rahman e Basirah (2016) dividem a representação feminina reproduzida pelo estúdio em três gerações de princesas, entre elas: a primeira, de mulheres frágeis, formosas e dependentes dos personagens masculinos, tal como as protagonistas de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959); a segunda caracterizada pelas princesas dos filmes *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991) e *Mulan* (1998), que são mais destemidas e livres, embora ainda precisam do

---

<sup>3</sup> Por vezes, utilizaremos apenas *Disney* para nos referirmos à *Walt Disney Studios*.

personagem do sexo oposto para terem um final feliz; e a terceira geração, com as princesas ainda mais audaciosas e independentes, em filmes como *Enrolados* (2010) e *Frozen* (2013), no qual também podemos acrescentar *Moana* (2017).

Percebemos, portanto, que as representações sociais modificaram com o tempo na cinematografia do estúdio, e são atreladas ao desenvolvimento da sociedade e o reconhecimento do papel da mulher no cotidiano.

Destacamos também que desde o seu primeiro longa-metragem, *Branca de Neve e os Sete Anões*, lançado em 1937, a *Disney* e suas produções audiovisuais passaram a fazer parte do repertório cultural social, no qual suas histórias são conhecidas mundialmente e perpetuaram-se ao longo dos anos. Observamos que as narrativas contadas são direcionadas inicialmente para o público infantil, mas disseminam-se de geração para geração e, por tratarem-se em sua maioria de adaptações de contos de fada, tem como finalidade colaborar no conhecimento ético e moral do público.

Neste artigo, apresentamos como objetivo principal constatar como as representações de uma personagem vilã são construídas ao longo do tempo, ao verificar as atualizações e modificações de caráter no desenvolvimento das narrativas cinematográficas em questão. Para isto, serão relacionados estudos com vertentes da sociologia e do cinema, ao observar como a representação social da personagem Malévola é desenvolvida nos filmes *A Bela Adormecida*<sup>4</sup> (1959) e *Malévolas*<sup>5</sup> (2014), ambos da *Walt Disney Studios* e que apresentam a personagem em suas narrativas, para que percebam-se as alterações que ocorreram diante das modificações de sua representação nos filmes. Problematizamos o contexto social em que os mesmos foram produzidos, pois acreditamos que cada época reflete uma representação diferente para a personagem. O estudo inicia-se com uma prévia análise da construção do conceito de representação social em diversas vertentes de pensamento, com o intuito de contextualizar melhor o objeto de estudo a contemplar. Em seguida, conceitua-se a representação do mal em dois momentos distintos, a modernidade e a pós-modernidade, para que se possa observar a construção da personagem Malévola nestes períodos.

### **A representação social**

Com base em alguns textos lidos sobre o tema da representação social para esta pesquisa, constatou-se que as abordagens sobre representação social são pautadas em

---

<sup>4</sup> No original, *Sleeping Beauty*.

<sup>5</sup> No original, *Maleficent*.

reflexões de sociólogos, como Durkheim (1977) e seu estudo sobre “representação coletiva” e, posteriormente, Moscovici (1978, 2003) no campo da psicologia social, ao ser investigado também por Jodelet (2001, 2009).

Jodelet (2009) explica que as representações sociais e seus estudos são relacionados ao “pensamento e mudança social” (Jodelet, 2009, p. 679). A construção de representações sociais está relacionada com o desejo do ser humano de se identificar como parte integrante do mundo. É inerente ao indivíduo a busca pela compreensão da sua própria existência e a sua relação com a sociedade. Faz-se a busca pela inserção social e cultural, a problematização dos acontecimentos diários, a identificação pessoal – física e intelectual – diante do todo social. O indivíduo não é isolado, ele faz parte de um todo, por vezes a identificar-se com ele, ora a se opor. E as representações servem para facilitar a compreensão da realidade cotidiana, para apontá-la como complementar ou oposta ao que se vive diariamente (JODELET, 2001).

As representações sociais estão nas palavras, discursos, imagens e mensagens transmitidas pelos meios dos meios de comunicação (JODELET, 2001). Contudo, relembremos que, neste estudo, a representação social que nos interessa é a de uma personagem cinematográfica, ao enfatizar o meio de comunicação de massa cinema.

Ao abordar o conceito de representação social, Arruda (2002) compreende que o conceito não é particular de uma única ciência, ao permear pela sociologia, antropologia e história das mentalidades. As representações sociais para o campo da psicologia social, embora se distancie do paradigma clássico da psicologia, é atribuída à relação indivíduo-sociedade e da abordagem cognitiva. A autora afirma que o conhecimento dos indivíduos sociais é elaborado a partir de sua imersão cultural e social, e também vice-versa, em que a sociedade é instituída diante desta formação individual, em uma relação recíproca de constituição. “Em suma, como interagem sujeitos e sociedade para construir a realidade, como terminam por construí-la numa estreita parceria – que, sem dúvida, passa pela comunicação” (ARRUDA, 2002, p. 128).

A obra de Serge Moscovici “A Representação da Psicanálise” (1961), que marca o início da teoria sobre as representações sociais, apresenta que “são entidades quase tangíveis. (...) circulam, cruzam-se e se cristalizam incessantemente através de uma fala, um gesto, um encontro, em nosso universo cotidiano” (MOSCOVICI, 1978, p. 41). Embora marque o início da teoria, Arruda (2002) afirma que não surtiu desdobramentos logo de início, ao voltar a se propagar em meados dos anos 1980. Os estudos eram

direcionados para fenômenos ligados ao subjetivo e observados indiretamente, “cujo estudo se baseava em metodologias inabituais na psicologia da época e dependia da interpretação do pesquisador, fugia aos cânones da ciência psicológica normal de então” (ARRUDA, 2002, p. 129).

Como consequência, as pesquisas realizadas após a década de 80 propunham outras abordagens, de forma a abranger a realidade, como por exemplo, movimentos sociais. O que é de suma importância para a compreensão das representações sociais é que não podemos tentar compreendê-las separadamente aos demais acontecimentos sociais, pois tais eventos podem interferir nas próprias reproduções de representações, atrelados às suas relações e heterogeneidade (ARRUDA, 2002).

Num primeiro momento, a teoria das representações sociais era guiada pelo pressuposto de que o conhecimento e a comunicação são desenvolvidos com objetivos diversos, e também se apresentam de formas diferentes, entre elas a forma consensual e a forma científica. A diferença entre tais formas não as categoriza em mais ou menos importantes, muito menos as visualiza de formas separadas, mas sim com objetivos diferentes e imprescindíveis para a vida humana. Para a autora, as representações sociais são estabelecidas com maior assiduidade na forma consensual, muito embora elas não sejam isoladas. “O universo consensual seria aquele que se constitui principalmente na conversação informal, na vida cotidiana, enquanto o universo reificado se cristaliza no espaço científico, com seus cânones de linguagem e sua hierarquia interna” (ARRUDA, 2002, p. 130).

As representações sociais não podem ser percebidas como fatos isolados, mas relacionados ao contexto social e interpretativo de cada indivíduo. Moscovici (2003, p. 40) enfatiza que “importante é a natureza da mudança, através da qual as representações sociais se tornam capazes de influenciar o comportamento do indivíduo participante de uma coletividade” e complementa que as representações “são o produto de nossas ações e comunicações” (ibid).

Ao guiar-se por este caminho de estudos de representação social, observamos que a construção individual de cada um está intrinsecamente relacionada com o desenvolvimento da sociedade, e vice-versa. Esta relação entre indivíduo e sociedade cresce analogicamente com a disseminação e evolução dos meios de comunicação. “Compreende-se que a representação preencha certas funções na manutenção da identidade social e do equilíbrio sociocognitivo a ela ligados” (JODELET, 2001, p. 35).

Apesar da existência de vários conceitos sobre representação, todos apresentam abrangência semelhante. Pode-se dizer que as representações sociais não envolvem um conceito prévio estabelecido, pois o que a caracteriza é a sua relação com o meio ao qual está conectado (CODATO, 2010).

Conforme Codato (2010), *representar* implica a recriação de determinado objeto, ao atribuir outra forma de compreensão, ou seja, outro significado a ele. Para o autor, as representações sociais fazem parte de um processo que se altera continuamente, em que “indivíduo e sociedade aparecem como pólos de um mesmo pêndulo” (CODATO, 2010, p. 48).

A partir dos apontamentos de Jodelet, Codato (2010) explica que as representações acabam por desenvolver um *sistema*, formado por conceitos e percepções do mundo, que quando são compartilhados por indivíduos de um mesmo grupo social geram consonância com o que os mesmos percebem como realidade.

Diante desta compreensão do real formada pelo grupo social, a construção de uma *imagem* é evidenciada, “entendida aqui como elemento que busca no estatuto da imaginação seu próprio lugar de articulação; uma consciência, que Deleuze (1985) conecta, no universo cinematográfico, ao papel da câmera” (CODATO, 2010, p. 48).

Sabemos que a câmera é elemento primordial na produção do cinema, pois captura imagens em movimento e som ao enaltecer os acontecimentos na tela retratados. O enquadramento elaborado a partir dos cantos da tela vai direcionar um olhar específico diante do mundo cinematográfico e vai produzir uma nova realidade – fictícia – por meio da construção da narrativa. Quando há credibilidade neste novo universo representado na tela, é maior a formação de entendimento perante aquela história concebida e suas atribuições, o que acarreta maior empatia e identificação com o retratado.

É precisamente na apresentação das personagens construídas na narrativa que a representação social nos interessa. Cabe, então, apresentar as histórias de cada um dos filmes e conhecer seus antecedentes.

### **O conto *A Bela Adormecida* nas telas do cinema e a representação de Malévola**

A história do conto *A Bela Adormecida* é conhecida ao redor do mundo há muitos séculos, desde que foi contada por Giambattista Basile e Charles Perrault no século

XVII. No século XIX, foi disseminado pelos Irmãos Grimm e, posteriormente, ganhou ainda mais notoriedade quando adaptada para o cinema pela *Walt Disney Studios*. Em 1959, o estúdio lançou o filme homônimo, *A Bela Adormecida*, e mais recentemente, *Malévola*, em 2014, também inspirado no famoso conto de fadas.

Neste momento, cabe contextualizarmos a história de cada um destes filmes, para que possamos compará-los de forma a elucidar as variações nas representações da personagem Malévola.

O filme *A Bela Adormecida* (1959) narra a história da princesa Aurora que é amaldiçoada pela vilã Malévola por meio de um feitiço que determina que antes de completar 16 anos, Aurora será espetada por uma roca de fiar e cairá em um sono profundo. A ênfase da história é que a única forma de a despertar é por meio de um beijo de amor. Como na maioria dos clássicos filmes da *Disney* que envolvem castelos e princesas, Aurora é prometida a um príncipe logo ao nascer, pois seus pais almejavam unificar seus reinos. Malévola é a própria representação do mal, não apresenta traço de afabilidade, além de ser repugnante.

Contudo, *Malévola* (2014) apresenta a história pelo olhar da vilã da história anterior. Desta vez, a perversidade de Malévola é justificada pela infelicidade no amor e pelas desventuras que ocorreram em sua vida e que tornara-a rancorosa. Inicialmente, a personagem é uma fada e apenas quando é traída por seu amor torna-se uma bruxa. Em suma, ao conhecermos as motivações que a tornaram má, ocorre uma aproximação da personagem empaticamente com o público.

Portanto, é sob o as representações entre o bem e do mal que percebemos as diferentes representações da personagem Malévola. O estereótipo do vilão está relacionado às características corporais – como sorriso assustador, traços pontiagudos, contrastes sobressalientes – e psicológicas da personagem – manipuladoras, com atos opressores e desumanos.

A presença do bem e do mal nos contos de fada é justificada por Bettelheim (2001, p. 7), ao afirmar “recebem corpo na forma de algumas figuras e de suas ações, já que bem e mal são onipresentes na vida e as propensões para ambos estão presentes em todo homem”.

Nos filmes em questão, a representação do mal oscila entre os filmes, e é necessário entender como esta relação é construída nos meios de comunicação. Inicialmente, constatamos que o maniqueísmo e sua relação do bem *versus* o mal é evidenciado.

Desde o princípio, a existência do bem e do mal tinha como referência as relações morais e de ética. Kant (2007, apud CAPPELLARI) reconstruiu este estágio em que esta dicotomia era consequência do empirismo, mas apontou-a diante de uma teoria que tinha como premissa a moral como termos absolutos. “Para ele não é pela nossa experiência que saberemos se um feito deve ser visto como um bem ou um mal: isso só poderá ser definido quando tal ato for submetido a uma lei moral” (CAPPELLARI, 2007, p. 156). O olhar sobre o bem e o mal da qual Kant discorre acaba por abranger indiretamente as produções provenientes dos media.

É por isso que se pode observar nas produções visuais, audiovisuais e literárias da modernidade uma forte carga moral, que distingue, sem meios-termos, personagens bons de maus, honrados, honestos e fiéis de corruptos, levianos e traidores. A felicidade funcionava como uma recompensa para o final dos bons e a morte, o castigo ou a prisão serviam de lição para que o personagem incorreto aprendesse a respeitar a lei moral (CAPPELLARI, 2007, p. 163).

Assim, o mal expõe-se como aquilo que intervém no desenvolvimento do indivíduo na sociedade. No entanto, em cada período histórico verificamos um olhar diferente para a representação do mal, e estas modificações também estão relacionadas com o momento em que os filmes que nos propomos a estudar foram produzidos.

No filme *A Bela Adormecida*, observamos uma vilã impiedosa, sem qualquer indício de bondade, que cumpre com todos os atributos do estereótipo de uma vilã. A história retrata a luta do bem contra o mal e, ao término da narrativa, o bem prevalece.

Verificamos, no entanto, que este é um retrato do período da modernidade. Capellari (2007) enfatiza que neste momento histórico os contos de fada expandiram-se, “Eles nada mais eram do que uma versão infantil para as lições de moral que eram diariamente inseridas no imaginário moderno através dos folhetins, dos filmes, dos quadrinhos e mesmo do rádio”. (CAPPELLARI, 2007, p. 183).

Por outro lado, a pós-modernidade apresenta que o bem e o mal caminham juntos e são intrínsecos ao ser social, no qual os indivíduos foram penetrados por questionamentos acerca de sua existência.

Sobre o mal neste período, Maffesoli (2004, p. 41) apresenta:

Empiricamente, o diabo, em suas diversas manifestações cotidianas, através de suas expressões no trágico corrente, tem uma existência real. Os efeitos de sua ação são inegáveis. Embora só o indique aqui de forma alusiva, os contos e lendas que nutrem ou assombram a infância, e continuam a perseguir o

---

inconsciente coletivo, encenam fadas e bruxas, bons e maus, bonzinhos e malvados (MAFFESOLI, 2004, p. 41).

Neste caso, bem e mal são vistos como complementares, e ambos são encontrados nos seres humanos (Capellari, 2007), o que vem ao encontro da evolução da representação da vilã Malévola na sua aparição atual, que compreende este período histórico. Nesta representação, percebemos que a personagem oscila nas características maniqueístas, e seu estereótipo é completamente desconstruído. Assim, o espectador se identifica com suas motivações e encara-a com empatia.

Contudo, notamos que as modificações da personagem acompanham a evolução contextual e sociocultural, nas quais as histórias narrativas do campo cinematográfico também se alteram com o tempo.

Para entender tal progresso, além de ter como ponto de partida o contexto social em que os filmes foram produzidos, cabe esclarecer que o público aos quais os filmes se dirigem também se alterou. Enquanto a animação *A Bela Adormecida* é destinada especialmente ao público infantil, *Malévola* passa a ser direcionado ao público infanto-juvenil, ao ser produzido em *live-action* – filme com atores reais. O primeiro filme é uma animação produzida em um momento em que os contos definiam seus personagens em dicotomias aparentes, além do bem e o mal, enfatiza-se também a diferença entre belo e o feio. Sendo assim, fica mais explícito quem é o mocinho e quem é o vilão, ao suprir a necessidade de entendimento do espectador infantil. As crianças anseiam uma narrativa didática, em que fica mais fácil distinguir as motivações das personagens e de suprir a expectativa que o lado bom sempre vence.

O fato de o filme *Malévola* ter como espectadores o público infanto-juvenil e adulto, acaba por abordar outras características da personagem. Além disso, torna-se importante salientar que o momento em que se vive hoje é marcado por questionamentos sociais, em que não existe um lado correto, ou seja, a dicotomia entre o bem e o mal não é salientada apenas pela escolha de um único lado. Observamos um público imerso em redes sociais, que apresentam variados posicionamentos diante de um único assunto, indivíduos que questionam o que lhes é mostrado e que estão dispostos a mudar de opinião. É justamente neste aspecto que vemos a representação do mal se esvaír em *Malévola*, no qual se indaga quem é a personagem nas suas origens e justificam seus atos de maldade, o que faz com que o espectador se sinta mais próximo de suas motivações e não a veja simplesmente como uma pessoa má.

## **Representações Sociais no Cinema**

Podemos afirmar, com base nos apontamentos de Cavalcanti e Minayo (2009), que os indivíduos podem conhecer mais sobre a própria identidade como seres sociais por meio das representações que os envolvem na sociedade.

Compreende-se, então, que a progressão da personagem aqui analisada reflete também a modificação de um pensamento da sociedade, que aos poucos também se altera e muda o seu pensamento. Essa constante está atrelada também a evolução dos meios de comunicação junto ao público, que interage com os meios e não é apenas mais mero coadjuvante nesta influência mútua.

Estudar as representações sociais é buscar conhecer o modo como um grupo humano constrói um conjunto de saberes e expressa sua identidade, atribui sentido a uma diversidade de objetos e, principalmente, constrói códigos culturais que definem, em cada momento histórico, as regras de uma comunidade (Cavalcanti e Minayo, 2009, p. 58).

Nas narrativas encontradas nos desenhos animados, apresentam-se os mocinhos a enfrentar os vilões. Antes de vencer, o mocinho precisa encarar vários obstáculos e desafios impostos pela personagem maligna da trama, em que estes empecilhos acabam por influenciar a formação moral do jovem espectador. Os processos midiáticos passam a fazer parte da transformação social, em que os estereótipos criados pela cultura de massa permeiam-se na própria realidade.

Notamos, por meio dos filmes analisados, que cada momento em que foram produzidos acaba por apresentar novos códigos sociais que caracterizam uma sociedade. Desta forma, observamos a representação social no cinema como algo corriqueiro, inerente ao próprio meio.

O campo cinematográfico se desenvolveu rapidamente no decorrer dos anos, e apresentou propostas diferentes desde o seu surgimento. Os primórdios do cinema eram marcados com a exibição de imagens em movimento sem qualquer objetivo narrativo, pois havia surgido apenas como um experimento científico que propunha apenas documentar pequenos acontecimentos. Logo no início, atingiu o título de meio de comunicação de massa, pois alcançava também as classes mais baixas. Iniciou com a proposta de entreter o público, mas logo alcançou também um cunho propagandístico, com suas características que enfatizavam o realismo e a emoção (McQuail, 2003).

O cinema mescla vários tipos de características, entre elas “tentativas deliberadas de controlo social; adoção não pensada de valores conservadores e populistas; infiltrações do *marketing* e de partidos no entretenimento; procura do apelo de massas” (MCQUAIL, 2003, p. 24 – 25). Segundo o autor, embora o cinema seja mais conhecido pela sua proposta de entretenimento em uma indústria que lucra bilhões a cada ano, é inegável que seu caráter propagandístico, influenciador de comportamentos e opiniões tornou-se um importante quesito a ser destacado. De fato, ele se adequa ao que o público mais quer assistir na sala de exibição, caso contrário a indústria cinematográfica expiraria, porém, não se esquivava ao seu atributo de influenciador social.

Cabe sintetizar os apontamentos acima ao dizer que, em seu início, a proposta do cinema de propaganda se relacionava com o contexto social e histórico em que se verifica sua ascensão, em meio a períodos de guerras e repressões, de mensagens com caráter de manipulação. Embora a proposta atual do cinema esteja mais voltada ao entretenimento, é inegável a contribuição dos filmes para a construção social, seja pelo caráter das personagens, das narrativas aproximativas com a realidade e até mesmo com o olhar imaginativo que desperta anseios em muitos espectadores.

Conforme Gutfreind (2006), o cinema é um fenômeno de percepção social e é compreendido a partir de duas relações prévias: a primeira abrange sua característica pragmática, em que a produção cinematográfica é consequência do contexto em que está inserido. Enquanto a segunda confere ao cinema a propriedade técnica de reprodução, em que a evolução tecnológica se destaca ao atribuir diferentes formas de experiências. “O cinema revela-se, então, como um instrumento que nos permite olhar o mundo e cuja originalidade se deve à fusão no espectador-realizador do real e do imaginário através de uma complexa complementaridade onde um não saberia excluir o outro” (GUTFREIND, 2006, p. 9). Para o autor, o que um filme expressa é a representação de mitos e símbolos do cotidiano, além de explorar a imaginação do espectador.

Para finalizar, cabe ressaltar que as representações são parte da cultura social, e é possível analisar e compreender a identidade de uma sociedade também pela representação construída a partir da linguagem do cinema (DE ANDRADE FERRAZ, 2011). “Portanto, partimos do pressuposto de que deve-se considerar o aspecto cultural para compreender a importância das representações em nossa maneira de *estar* no

---

mundo, de *entender* o mundo, de *viver* nesse mundo” (DE ANDRADE FERRAZ, 2011, p. 5).

### **Considerações Finais**

Os meios de comunicação, de uma forma geral, retratam os indivíduos em suas reproduções, seja por meio do cinema, novelas, histórias em quadrinhos, literatura, música e assim por diante. Nestas produções, geram representações sociais que são disseminadas pelas mensagens construídas, acabam por influenciar comportamentos e fazem parte da construção social em sua abrangência, como parte integrante da sociedade.

Destacamos a importância do cinema como meio de comunicação de massa, pois, desde o princípio, os filmes apresentam um olhar sobre o mundo e para o mundo, ao representar situações do cotidiano e construir histórias a partir da realidade social em que se vive. Percebemos as influências que a anunciação fílmica exerce nos indivíduos ao notarmos o comportamento semelhante ao representado nas telas. Ou seja, é uma relação mútua entre os espectadores e a construção das personagens junto à representação social que nela se insere, ao contribuir na constituição social. Ao assistir um filme, o espectador se identifica ao retratado na tela: as relações estão presentes, seja na personagem com características semelhantes, no espectador que se imagina na tela ao encarar uma aventura, se apaixonar por alguma personagem, torcer pela sua conquista ou até mesmo sentir repulsa por algum ato de perversidade. Assim, as emoções geradas conectam as pessoas às histórias narradas.

A relação da evolução da sociedade junto ao desenvolvimento do conteúdo dos meios de comunicação de massa é incontestável, ao observar como o cinema contribui na compreensão dos próprios indivíduos como seres sociais. Como as histórias são escritas com base no repertório sociocultural da sociedade, o espectador se identifica. Na criação cinematográfica, o retrato das personagens é inspirado em seres reais, e a influência é recíproca, pois ao mesmo tempo em que provocam modificações sociais, também são reflexo disso.

Como salientado com a personagem Malévola no cinema, as modificações que ocorreram nos filmes em que retratam a vilã, é notório que as suas representações acompanharam o progresso da sociedade. Não é à toa, pois as características da mesma

são enfatizadas de acordo com a necessidade do público de entender as suas motivações, ao mesmo tempo em que o próprio ser social não se enquadra como um ser desprovido de emoções boas e ruins. Inevitavelmente, o bom e o mal caminham lado a lado, como algo inerente à natureza humana, e a representação delas não é diferente. Portanto, as características da personagem se modificaram com o tempo, ao torná-la mais humana e conivente com as expectativas atuais.

Para finalizar este estudo, afirma-se que o espectador, ao assistir um filme, tenta compreender o mundo em que vive diante da representação que vê na tela de cinema.

---

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, Ângela. Teoria das representações sociais e teorias de gênero. **Cadernos de pesquisa**, v. 117, n. 127, p. 127-147, 2002.

BELA adormecida. Produção de Walt Disney, Ken Anderson, Ken Peterson e Don DaGradi. Dirigido por Clyde Geronimi. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1959. 75 minutos.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. **As representações visuais do mal na comunicação**: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine. 2007. 353 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação Social, Puc, Porto Alegre, 2007. Disponível em:  
<<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/2011>>. Acesso em: 01 fev. 2017.

CAVALCANTE, Fátima Gonçalves; MINAYO, Maria Cecília de Souza. Representações sociais sobre direitos e violência na área da deficiência. **Cienc. Saúde Coletiva**, v. 14, n. 1, p. 57-66, 2009.

CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. **Verso e Reverso**, v. 24, n. 55, p. 47-56, 2010.

DE ANDRADE FERRAZ, Ana Flávia. A aridez nas telas do cinema: Representações, identidades e pós-modernidade no nordeste brasileiro. **Razón y palabra**, n. 76, p. 8, 2011.

DURKHEIM, Emile. **As regras do método sociológico**. 8. ed. Sao Paulo : Nacional, 1977.

GABLER, Neal. **Walt Disney: O Triunfo da Imaginação Americana**. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2016.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. O filme e a representação do real. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós**, 2006.

JODELET, Denise. *Representações sociais*: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (org). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

\_\_\_\_\_. O movimento de retorno ao sujeito e a abordagem das representações sociais. **Sociedade e estado**, v. 24, n. 3, p. 679-712, 2009.

MAFFESOLI, Michel. **A Parte do Diabo**: resumo da subversão pós-moderna. Rio de Janeiro: Record, 2004.

MALÉVOLA. Produção de Sarah Bradshaw, Don Hahn e Angelina Jolie. Dirigido por Robert Stromberg. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2014. 97 minutos.

MOSCOVICI, Serge. **A representação social da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. **Representações Sociais**: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2003.

MCQUAIL, Denis. **Teoria da Comunicação de Massas**. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2003.