

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - HABILITAÇÃO EM RELAÇÕES PÚBLICAS

AMANDA FINKLER SUM

ONCE UPON A TIME: UM CONTO DE FADA ÀS AVESSAS.
ANÁLISE DA PERSONAGEM BRANCA DE NEVE.

PORTO ALEGRE
2015

AMANDA FINKLER SUM

ONCE UPON A TIME: UM CONTO DE FADA ÀS AVESSAS.

ANÁLISE DA PERSONAGEM BRANCA DE NEVE.

Trabalho de conclusão do curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Relações Públicas.

Orientadora: Prof. Dr^a. Nísia Martins do Rosário

Co-orientadora: Prof. Ms^a. Adriana Pierre Coca

PORTO ALEGRE

2015

AMANDA FINKLER SUM

ONCE UPON A TIME: UM CONTO DE FADA ÀS AVESSAS.

ANÁLISE DA PERSONAGEM BRANCA DE NEVE.

Trabalho de conclusão do curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Relações Públicas.

Aprovado em: 30 de junho de 2015.

Banca examinadora:

Prof.^a. Dr.^a. Miriam de Souza Rossini
Examinadora

Prof. Me. Alex Ferreira Damasceno
Examinador

Prof. Ms.^a. Adriana Pierre Coca
Co-orientadora

Prof.^a. Dr.^a. Nísia Martins do Rosário – UFRGS
Orientadora

“Se você pode sonhar, você pode realizar.”
Walt Disney

AGRADECIMENTOS

Às minhas orientadoras Nísia Martins e Adriana Coca, por todo seu empenho e zelo com meu trabalho, tratando-me com todo carinho e respeito ao longo desta caminhada. Obrigada por dividirem comigo tanto conhecimento e, por acreditarem em minha pesquisa, tornaram este trabalho possível.

Aos meus familiares, amigos e colegas de trabalho, por me apoiarem e me ouvirem falar muito sobre a Branca de Neve durante os últimos meses. Em especial, ao meu namorado, Renan Coimbra, por toda paciência e compreensão durante este período; à minha grande amiga, Ana Paula Zandoná, por me auxiliar sempre que necessário e ser minha guia em muitos momentos; e à minha gestora, Karolina Falcão, por compreender este momento de minha jornada acadêmica e propiciar que eu direcionasse minha atenção a ele.

Aos meus pais, Ana Maria e Ramão Sum, pelo apoio em todos os sentidos, possibilitando que eu chegasse até aqui com muita alegria e realizada. Vocês são minha inspiração, minha base, meu tudo, eu amo vocês.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a reconfiguração da personagem Branca de Neve na série norte-americana *Once Upon a Time - OUAT*, sob o recorte da 1ª temporada, a fim de identificar as transformações e rupturas pelas quais a personagem passa, em comparação com o clássico de 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões*, produzido pelos estúdios Disney – sendo a versão mais famosa até o momento. O estudo busca refletir sobre as narrativas televisuais contemporâneas, a origem dos contos de fada e suas imbricações psicológicas, o processo de construção de uma personagem e, as ferramentas que possibilitam promover um texto complexo dentro do cenário audiovisual. O trabalho evidencia a quebra de paradigmas com a proposta de uma nova leitura do clássico, no formato de longa-metragem e animado, para uma arte contemporânea, disponível em plataformas online, voltada para outro perfil de espectador.

PALAVRAS-CHAVE: contos de fada; narrativa complexa; Branca de Neve; *Once Upon a Time*.

ABSTRACT

This work aims to analyze the reconfiguration of the character Snow White on the american series *Once Upon a Time - OUAT* so as to identify the transformations which the character goes through. The study is based on the classic movie *Snow White* produced by Disney studios in 1937, which is the most famous version of the story so far. Still, this paper aims to reflect on contemporary television narrative, which consists of transmedia storytelling, fairytales origin and its psychologic imbrications and also consists of character construction process. The methodology is based on analyzing scenes from the first season of *OUAT* and comparing them to *Snow White* produced by Disney. This work shows that paradigms have been broken when a new reading of the classic has emerged, especially because of its different format and because it is also available on online, complex and fragmented platforms.

KEY WORDS: fairy tales; complex narrative; Snow White; *Once Upon a Time*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Fanart</i> (o cartaz de Regina – Rainha Má) e a página do facebook oficial no Brasil, gerenciada por uma fã.....	21
Figura 2: <i>Ranking</i> da pesquisa sobre audiência de séries, publicado na <i>fanpage</i> oficial do Brasil.	27
Figura 3: Capa de uma das versões dos Grimm, do conto Rumpelstiltskin.	28
Figura 4: Capa do livro <i>Once Upon a Time – Despertar</i>	29
Figura 5: Capa do DVD da 1ª temporada (da direita para esquerda: David Nolan; Mary Margareth; Emma Swam; Regina Mills e Sr. Gold).	30
Figura 6: Foto da personagem Henry Mills.....	30
Figura 7: Cena do filme <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> , 1916.....	37
Figura 8: Frame do longa-metragem animado <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> , 1937.....	38
Figura 9: Ilustração de Franz Jüttner, 1905, para versão francesa de Branca de Neve	38
Figura 10: Mapa de personagens de <i>Once Upon a Time</i> - Outubro de 2014	50
Figura 11: Branca de Neve adormecida no esqui de vidro.....	66
Figura 12: Henry no ônibus, chegando a Boston.	67
Figura 13: Mary Margareth soltando um passarinho, enquanto ensina lições para seus alunos. ...	68
Figura 14: Branca de Neve fugindo do Príncipe, após tê-lo saqueado, na Floresta Encantada. ...	69
Figura 15: Mary Margareth em um encontro com Dr. Whale, dentro do Café da Vovó, em <i>Storybrooke</i>	69
Figura 16: Mary decepcionada com David, após uma discussão.	70
Figura 17: Branca de Neve e a Rainha Má lamentando a morte do Rei Leopold.	71
Figura 18: Branca de Neve e o Caçador, antes dela o atingir e fugir.	72
Figura 19: Caçador caído, após ser atingido por Branca de Neve, enquanto ela foge.	72
Figura 20: Branca de Neve conhece Zangado na prisão do Rei George.	74
Figura 21: Mary e David, em um encontro romântico às escondidas, em <i>Storybrooke</i>	74

Figura 22: Kathryn dá um tapa na cara de Mary, com raiva da traição.....	75
Figura 23: David tenta limpar o insulto feito pelos moradores de <i>Storybrooke</i> no carro de Mary.	76
Figura 24: Mary na cela recebendo o café da manhã da Xerife Emma.....	77
Figura 25: Branca mostrando seu lado mau, após tomar a poção do Rumpel.....	78
Figura 26: Frames da cena de Regina e Branca de Neve falando sobre o amor verdadeiro, antes da morte de Daniel.....	80
Figura 27: Branca de Neve acompanhada dos anões, Vovó e Chapeuzinho, indo salvar o Príncipe das mãos do Rei George.	81
Figura 28: Frames da cena em que Branca de Neve é amaldiçoada ao morder a maçã da Rainha Má. O fato ocorre como decisão, a fim de salvar seu amor, o Príncipe Encantado.	82

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Elipses e Enigmas em <i>Once Upon a Time</i>	58
Quadro 2: Comparativo da dimensão física da personagem.	63
Quadro 3: Comparativo da dimensão social da personagem.....	64
Quadro 4: Comparativo da dimensão psicológico da personagem.	66

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A TELEVISÃO E AS NARRATIVAS EM SÉRIE	14
2.1 A hipertelevisão	15
2.2 Narrativas em série: o caso de <i>Once Upon a Time</i>	26
3 CONTOS DE FADA: DA ORIGEM À PERSONAGEM.....	32
3.1 A origem dos Contos de Fada.....	33
3.2 Contos de fada e a psicanálise infantil.....	39
3.3 A personagem no audiovisual.....	43
4 ONCE UPON A TIME: UM CONTO DE FADA ÀS AVESSAS.....	47
4.1 Narrativa complexa: o que corre por trás da história.....	48
4.1.1 Núcleo de personagens.....	48
4.1.2 Transposição de sentidos.....	51
4.1.3 Elipses e enigmas	54
4.2 A personagem complexa: análise da Branca de Neve	60
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
REFERÊNCIAS	87
ANEXOS	89

1 INTRODUÇÃO

Ao assistir à série *Once Upon a Time*, lançada em 2011, identificamos que esta narrativa apresenta grande compilação de contos de fada e histórias infantis que marcaram época em nossa infância. A série apresenta um novo olhar sobre as versões conhecidas, sem perder os laços mágicos que essas histórias possuem em sua natureza narrativa. Na série, as personagens sofrem adaptações, revendo os textos e transformando o ambiente ficcional em que estão inseridos. Os filmes dos estúdios Disney, principalmente os clássicos, tinham o intuito de satisfazer olhares curiosos e inocentes das crianças. Apesar de toda fantasia - animais falantes, príncipes encantados, árvores espertas, anões da floresta - existente neles, sua essência mágica traz certo tom de esperança. Em meio a tantos devaneios infantis, a tantas dúvidas, estes desenhos animados parecem fortalecer as projeções mentais que as crianças fazem a respeito de seu futuro, como veremos com a releitura de Bettelheim (2000) e Corso & Corso (2005). Na primeira infância, conhecemos muitos amigos e amigas deste mundo mágico. Para as meninas, em especial neste trabalho, as princesas Ariel - a *Pequena Sereia*; Bela - a amante da Fera; Cinderela - a plebeia mais doce e linda do Reino; Bela Adormecida - cuja beleza é estonteante; e Branca de Neve - a doce e meiga princesa que desperta inveja na Rainha Má, como figuras mágicas que seduziam com suas histórias e finais felizes. *Cinderela*, com sua história de batalha e vitória, de plebeia a rainha, mostrava-nos, de certo modo, o potencial de sucesso que tínhamos na vida. Se nos achássemos pouco para o mundo, trabalhando duro, um dia, poderíamos nos tornar “rainhas”. Ariel é a princesa divertida e arteira, cujo sonho de ser humana é mais forte que tudo. O mundo fora d’água é sua admiração e, por isso, tenta encontrar um meio de pertencer a ele. O longa-metragem *A Bela e a Fera* tem, ainda hoje, um toque especial, de amor e superação de preconceitos. É um filme que apresenta lição de moral às crianças e engrandece o espírito daqueles que desde pequenos acreditam no próximo. Já Aurora, a personagem de *Bela Adormecida*, além de deslumbrante, representa a delicadeza e humildade que um ser humano, mesmo que da nobreza, pode ter. A princesa de longos cabelos loiros surpreendeu os críticos da época com sua personalidade tão bem marcada dentro do filme. Branca de Neve, a primeira figura da realeza desenhada pelos estúdios criativos de Disney, inaugurou o longa-metragem na América e abriu portas para o sucesso de suas amigas da nobreza, já mencionadas acima. Ela é simples, com uma trama de poucos personagens, pouca ação, mas com uma boa história para

contar. A partir deste olhar, entendemos que é importante identificar de que forma a personagem Branca de Neve se reconfigura na série de televisão *Once Upon a Time* (2011, em relação à clássica personagem reproduzida no longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), por Walt Disney.

Para tanto, neste trabalho, verificaremos as rupturas pelas quais Branca de Neve passa enquanto personagem, as dimensões na trama, o contexto, a época e a articulação com a complexificação do enredo e a interação com outras personagens, que pertencem ao seus núcleos narrativos na história. Nosso objetivo principal é descobrir como Branca de Neve é representada, na série *Once Upon a Time*, considerando a complexificação da narrativa e da personagem construída. Resgataremos, também, as principais transformações pelas quais a personagem passou desde seu conto originário, considerando os formatos audiovisuais e as diferentes mídias em que ela foi representada; identificaremos a estrutura da narrativa da série *Once Upon a Time*, analisando suas características, seu núcleo de personagens e sua construção episódica; e relacionaremos a série à narrativa de Walt Disney, identificando possíveis conexões existentes entre cada uma das histórias da personagem.

O desenvolvimento do trabalho se dará em três capítulos, sendo o primeiro a contextualização do cenário da TV como mídia de massa e a reflexão sobre suas transformações e suas novas produções. Será considerado o papel dos consumidores contemporâneos, seu comportamento, a era da TV atual e os principais pontos a respeito das novas narrativas, a partir de leituras de Mittel (2006), Mungioli (2012), Lacalle (2010), Scolari (2013, 2014), Jenkins (2009, 2014). Ao fim deste capítulo, apresentaremos o objeto de estudo, uma breve sinopse da série *Once Upon a Time*.

Seguindo nossa proposta, o segundo capítulo nos munirá de informações sobre a origem e construção dos contos de fada clássicos ao envolver seu lado histórico - baseado nas apresentações da 2ª Conferência Imagem e Imaginário, produzidas pela PUC-RS em dezembro de 2014 e, pelas obras de Nader (2009) e dos irmãos Grimm, resgatada em *Once Upon a Time: uma antologia de contos de fadas* (2014)-e psicológico - com Bettelheim (2000) e Corso & Corso (2005). Também apresentará o modelo conceitual sobre o que é uma personagem e como se constrói, no contexto audiovisual. Neste capítulo, verificaremos, inclusive, as premissas de uma personagem construída a partir das orientações de Campos (2009), Field (2009), Maciel (2009), Rey (2007) e Seger (2006), a fim de esclarecer quem é este personagem atual, produzido para

fins de entretenimento ficcional. Este capítulo, então, servirá como resgate sobre as funções originais dos contos, para que possamos, então, no terceiro capítulo - nossa análise de fato - visualizar quais foram as transformações pelas quais a personagem Branca de Neve passou ao ser inserida num novo contexto ficcional, num modelo de narrativa complexa.

A análise, então, dar-se-á fundamentada nas teorias sobre personagem e narrativa complexa, a partir do recorte da primeira temporada da trama, que consideramos ser suficiente para compreender quem é esta nova Branca de Neve. Iremos desenvolver a pesquisa deste trabalho mediante análise de cenas, assistindo ao longa-metragem e à série em questão sob o viés do desenvolvimento da personagem de Branca de Neve na narrativa televisual em todos os seus aspectos. O enfoque será a personagem situada em um novo contexto ficcional, que é fundamentado nos levantamentos prévios dos primeiros capítulos e exibido, em seguida, por meio de conexões entre a animação *Branca de Neve e os Sete Anões* e a série *Once Upon a Time*. As análises serão dispostas em listas e quadros, que sustentarão nossa argumentação.

Em 1937, o jornal *The New York Times* divulgou uma crítica a respeito da produção *Branca de Neve e os Sete Anões*, o primeiro longa-metragem animado da América, e acertou em cheio em sua declaração. Além de ser um filme assistido até hoje, tornou-se grande inspiração para a criação de *Once Upon A Time*, de Edward Kitsis e Adam Horowitz. A dupla também é roteirista de sucessos como a série *Lost* e do filme *Tron: Legacy*.

Branca de Neve é uma combinação de Hollywood e dos irmãos Grimm, com a fantasia melancólica e sonhadora das crianças do mundo inteiro. Trata-se de uma obra-prima que vai ser assistida e amada por novas gerações, muito depois que as atuais estrelas de Hollywood estiverem dormindo em um lugar onde nenhum beijo de príncipe poderá acordá-las.

2 A TELEVISÃO E AS NARRATIVAS EM SÉRIE

Este capítulo tem como objetivo auxiliar na reflexão a respeito da televisão contemporânea, dando enfoque aos dias atuais, a fim de percebermos sua composição como dispositivo e programação. O capítulo é composto por duas partes: a primeira (2.1) é um levantamento de diagnósticos sobre a TV, situando os dois principais modelos de narrativa contemporânea, a transmídia e a complexa, na ficção seriada; e a segunda (2.2), a apresentação do objeto de estudo do referido trabalho, a série *Once Upon a Time*, que está inserido no contexto da TV de que trataremos a seguir.

2.1 A hipertelevisão

A televisão, como qualquer mídia de massa, sofreu modificações ao longo das décadas, tanto em sua forma física, o equipamento em si, quanto em seu modelo de comunicação, sua linguagem e programação. Atualmente ela já pode ser digital, ultrafina, com tela ampla e ainda se conectar diretamente à internet. Em paralelo a este movimento estrutural, a TV necessitou adaptar sua oferta de programas e conteúdos, indo ao encontro das necessidades de seus públicos, que hoje podem ser encontrados em diversas regiões, idades e preferências. O que antes era dominado pela TV aberta, que ainda mantém traços de programas bem definidos por faixas horárias específicas, atualmente agrega conteúdos na TV fechada e outros dispositivos, que pensam no público final de forma diferente. Essa abertura possibilitou aquecer o mercado de produções televisuais, sendo acessível ao grande público, ao passo que qualificou sua estética e conteúdo, principalmente no tradicional paralelo entre os programas “ao vivo” e “gravados”. Contrastes estes que eram mais encontrados nos primórdios da televisão, especialmente pela falta de dispositivos, na época, que oferecessem opções de gravação ou *replay* de conteúdos. A TV atual é - e precisa ser - mais dinâmica e propícia a atender as necessidades ou desejos do telespectador. Carlón (2009), ao citar Verón (2009), lembra que essa mudança se concentra, sobretudo, em três eixos: o fim da programação, a crise da televisão como meio e o novo papel do espectador.

(...) alguns programas de ficção, como telenovelas, ou de competição, como os programas de dança – é um modo das emissoras reconhecerem que não podem mais sustentar, por meio de sua grade de programação, contratos semelhantes aos da histórica televisão de massa: como não podem dirigir-se a todos, conformam-se em interpelar, com alguns programas, a um segmento, geralmente o dos fãs. Nesse caso, o fim da televisão (de sua Instituição Emissora) revela-se, claramente, na enunciação da programação. (CARLÓN, 2014, p. 23)

Quando falamos do fim da programação e a crise da televisão, referimo-nos à transformação deste mundo tal como o conhecemos. Diferente da experiência que nossos pais e avós viveram até meados da década de 80, nós desfrutamos desde a infância de um ambiente televisual em particular, que permitiu se modificar para acompanhar essa nova geração de espectadores. Os conteúdos da TV, tais como novelas, telejornais, filmes, já não são mais baseados em nichos específicos e encaixados quase que artesanalmente dentro da grade de programação. A crise da TV vem de uma solicitação, um movimento social que nós, jovens, fazemos hoje ao aproveitar seus conteúdos muito além de sua tela. Permanecemos assistindo a

séries, filmes, novelas, *reality shows*, entre outros. Contudo, não estamos mais em estado de inércia durante a recepção da programação da TV tradicional, ao passo que temos ampla oferta desses conteúdos disponíveis em outras telas. A “televisão expandida” está à nossa disposição. Podemos fazer jus ao aproveitamento além da Instituição Emissora, adquirir DVDs e BLU-RAYS e buscar sites de download gratuito ou *on-demand*. Essas oportunidades fazem com que o telespectador migre e assuma um novo comportamento e papel como público consumidor de TV.

Anteriormente, até meados da década de 80, a televisão possuía papel central na sociedade de massa, porque, entre outros motivos, era quase exclusiva na vida familiar. Os moradores da mesma casa assistiam juntos à novela, na sala, quase como um ritual doméstico – que ainda perdura em algumas residências. Nos dias atuais, já percebemos a descentralização da televisão na vida familiar: cada integrante assiste ao que quer, quando quer, onde quer e, muitas vezes, assiste à TV como uma ação secundária, mantendo o foco no computador ou qualquer outra atividade. Alguns autores salientam que a resistência que perdura em algumas residências é mantida pelos integrantes mais velhos, que fazem jus aos modelos convencionais de recepção, como meros espectadores.

O grupo classificado como ‘passivo’ é em geral representado pelas gerações mais velhas, acostumadas a modelos televisuais tradicionais. À medida que essas gerações vão desaparecendo, a demanda por conteúdos ‘passivos’ também tende a desaparecer naturalmente. (MACHADO & VÉLEZ, 2014, p. 56)

Assim como tende a desaparecer esta modalidade passiva, cresce a tendência de que o modelo de tipo passivo (usuário que olha imagens ou escuta rádio a partir de uma linha de partida preestabelecida pela cadeia) passe a uma modalidade interativa, como pontua Lacalle (2010). Esse novo consumidor midiático é considerado “ativo” ou *interator*, cujas necessidades não são satisfeitas pela TV convencional e que precisa ser abastecido pela intensa mutação por que ela passa. Esses telespectadores, que são em grande maioria compostos pelas novas gerações, acompanham as mudanças dos meios de massa com intensidade. Essa ascensão reforça a ideia de que o espectador possui um novo papel como consumidor da TV, exigindo dela programação e linguagem redefinidas.

Machado e Vélez (apud Carlón, 2014) citam alguns sintomas atuais que reforçam o diagnóstico de Verón sobre a TV: audiência fragmentada, fruto do novo papel desse consumidor televisivo que também não encontra mais na pura TV entretenimento necessário para se satisfazer e, por isso, recorre a jogos de videogames ou outras distrações (LACALLE, 2010); os inúmeros

dispositivos de recepção, em que os downloads e sites por assinatura permitem assistir à série favorita do *tablet* ou *smartphone*, sem qualquer ônus; e a era da internet, possivelmente o sintoma mais desafiador para a programação da TV, uma vez que é o ambiente onde ‘tudo é permitido’ fortalecendo uma cultura de circulação ilimitada de conteúdos e possibilidades. Jenkins destaca a respeito dessa ‘era’:

(...) essa mudança sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, em que o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-contruídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes. (JENKINS, 2014, p. 24)

Todos esses sintomas decorrem da profunda transformação que a TV está passando, considerando que tanto a indústria quanto a produção de conteúdo está se defrontando com níveis de complexidade não experimentados antes. Carlón (2014) aponta outros três sintomas que também justificam a crise da televisão que conhecemos: as mudanças nos dispositivos midiáticos, discursivos e nas práticas sociais de produção e recepção (p.17). Para ele, todos os pontos que intensificam o diagnóstico a respeito da crise da televisão não são como seu fim, sua morte ou desaparecimento por completo, mas, sim, como Instituição Emissora, tida como mídia convencional e alinhada apenas aos preceitos da comunicação de massa. Vivemos a era da hipertelevisão - como discutem pesquisadores como Scolari (2014) - marcada pela capacidade de unir o antigo e o novo da TV, projetando outros caminhos para o telespectador uma vez que ele mesmo lhe confere oportunidades e exige reação. Estamos, na verdade, proporcionando, mesmo que sem intenções, aos profissionais de televisão e do audiovisual a vivência de um momento de estupefação, desafio e necessidade de riscos em direção a alguma coisa que ainda não se sabe bem o que poderá vir a ser (Carlón, 2014).

Scolari (2014, p.45) cita uma breve lista a respeito da possível gramática da hipertelevisão, mas listaremos aqui apenas as que consideramos mais relevantes para o estudo: a) a multiplicação de programas narrativos: as séries, por exemplo, têm apresentado mais de um personagem principal e vários secundários que se envolvem com intensidade com os programas existentes dentro da trama – percebemos isso nos primeiros episódios de *Once Upon a Time*, em que conhecemos os personagens envolvidos na trama principal; b) aceleração da história: narrativa e informação são dadas de forma ágil, para que o tempo despreendido pelo espectador

não se torne exaustivo ou tedioso – em *OUAT* temos uma linha temporal desconstruída e acelerada, os fatos acontecem rapidamente, dando ritmo a narrativa; c) histórias não sequenciais: o abuso dos *flashbacks* e *flashforward* para contar a trama, para amarrar os ganchos narrativos e dar vida à trama – é um dos instrumentos presentes na trama de *OUAT*, percebemos a fragmentação espaço-temporal durante toda a série, em especial na primeira temporada; d) expansão narrativa: as ferramentas extra televisão que contribuem para o contar de sua história, ou seja, suas extensões para outras plataformas como livros, videogames, entre outros – a série, por exemplo, possui um livro lançado em paralelo à primeira temporada em que Emma (a Salvadora, filha de Branca de Neve) e Branca de Neve contam a história com seus olhares de personagem-. Nesta mesma via, vislumbrando o cenário das atuais produções, Lacalle reflete sobre os grandes momentos das séries norte-americanas, quando reflete:

Com o auge do sitcom norte-americano nos anos de 1960, a ficção televisiva viveu uma *primeira idade de ouro* sem parâmetro até nossos dias. A *segunda idade de ouro* (época atual) caracteriza-se, ao contrário, pela qualidade e variedade de boa parte dos subgêneros dramáticos (profissional, de relações, ação, mistério, ficção científica, etc.), assim como pela crescente inter-relação entre a televisão e as novas tecnologias (LACALLE, 2010).

Para Scolari (2014), as atuais produções, claramente direcionadas ao novo nicho de consumo, levam a televisão a viver sua *terceira idade de ouro*, fato que evidencia a presença da hipertelevisão como consequência de diversas rupturas e surgimento de outras necessidades oriundas do consumidor final. Nesta nova era, percebemos o aumento da oferta de narrativas ficcionais e com isso se amplia as possibilidades de temáticas a serem abordadas. Essa terceira idade compete ao sucesso das atuais produções que são diferentes do contexto do cinema ou da telenovela tradicionalmente conhecidos. As narrativas ficcionais em série produzidas pela TV apresentam toques de modernização que atendem às necessidades do público, tanto com seus temas quanto no modelo em que baseiam o contar de suas histórias.

Enredos como os das séries *The Walkind Dead* e *Cold Case*, por exemplo, apresentam muitos personagens protagonistas e uma mescla de situações que pontuam, por episódio, mais intensamente a respeito de uma ou outra personagem. Em *Once Upon a Time*, verificamos a mesma descentralização, representada pela hibridização do papel secundário e primário da personagem, mediante provocações de cada episódio. Também há produções como *Game of Thrones* ou *CSI*, em que tudo acontece com muita agilidade e rapidez, e o telespectador necessita

de uma atenção concentrada no enredo para poder entender o desfecho de um episódio ou da trama como um todo. Evidenciamos também a utilização de recursos temporais que permitem, não somente o dinamismo da narrativa como também a supressão de informações passadas para serem contadas ao longo da história. Os diretores de *Lost* e *Once Upon a Time* utilizam das técnicas de *flashbacks* – exibição do passado, retorno a um momento da trama que já se conhece ou não para explicá-la - e *flashforward* – interrompe a sequência da trama a fim de projetar um momento futuro -, criando, com esses recursos, a otimização e sentido da narrativa.

Em paralelo a esse movimento de reconfiguração das narrativas ficcionais, os novos dispositivos midiáticos explicam a audiência fragmentada que não consome a TV como antes. Com esse sintoma, fez-se necessário implementar com mais força as ferramentas de uma televisão expandida, aproveitando os recursos externos à TV para tentar resgatá-la. A partir do momento em que verificamos outros textos que se relacionam diretamente à trama, percebemos o amplo espectro em que um produto narrativo pode tomar forma. Contribui ainda, para a expansão da narrativa, a conexão da mídia tradicional com a internet e o aproveitamento de outras telas para a sobrevivência da TV.

Esse contexto televisual do qual falamos resulta num conjunto intenso de elementos que caracterizam o momento da hipertelevisão; da *terceira idade de ouro* de Scolari (2014). Algumas produções dos anos 80 e 90 já traziam inferências do uso destas estratégias narrativas, tanto transmídia quanto complexa. O que nos levou a era atual da TV foi o fato de termos, no mesmo universo ficcional, esses desdobramentos, bem como o volume de narrativas disponíveis para o amplo entretenimento. Nesse cenário, é possível identificarmos duas potenciais formas narrativas que vêm crescendo em produção e significação entre os enredos das séries: a narrativa transmídia e a narrativa complexa. Ambas as construções alinham estratégia de conteúdo e formação de boas histórias, a fim de manter o espectador conectado às tramas. As narrativas transmídia vêm com uma ideia de convergência. Dentro desse conceito, a grande questão está em perceber o que é ou não transmidiação. De fato, a ideia de se expandir uma narrativa para outras plataformas possui elementos que poderiam ser categorizados como ferramentas de transmidiação. No entanto, a narrativa transmídia não compete somente a essa expansão ou pluralidade de um dispositivo a outro, como do livro para o cinema. É preciso agregar uma história, apresentar algo novo, inserir informações até então desconhecidas. Scolari explica essa relação:

(...) narrativas transmídia são uma forma particular de narrativa que se expande através de diferentes sistemas de significados (verbal, icônico, audiovisual,

interativo, etc.) e meios (cinema, história em quadrinhos, televisão, videogames, teatro, etc.).” As NT não são simplesmente uma adaptação de uma linguagem para outra: a narrativa da história em quadrinho não é a mesma que aparece na tela do cinema ou na tela do celular.” (SCOLARI, 2013, p.24)¹

Scolari (2013) aponta que primordialmente, as narrativas transmídia são uma forma de relato que se expande através de muitos meios e plataformas de comunicação². Entretanto, diferente da simples reconstrução de um conteúdo de um meio para outro, essas narrativas possuem uma estratégia que vai muito mais além e desenvolve um mundo narrativo que engloba diferentes meios e linguagens³ (Scolari, 2013). Esse é o caso de *OUAT*, cuja própria natureza confere releituras de textos já conhecidos e gera novas versões disponíveis em literatura para jovens e adultos, como já citamos. Ainda dentro desse processo de expansão, percebemos a gama de possibilidades existentes para que usuários e consumidores interajam com a narrativa. Os agentes da era da hipertelevisão são consumidores e produtores em paralelo. Isso ocorre no momento em que eles passam a gerar conteúdos extras a narrativa original, “seja escrevendo uma ficção e publicando na *Fanfiction*, ou gravando uma paródia e publicando-a no *Youtube*, os produtores do século XXI são ativos militantes das narrativas que os apaixonam”⁴ (SCOLARI, 2013, p.27).

Os jovens consumidores, ou *interatores*, buscam nas redes online formas de se apropriar e se aproximar das séries, filmes e produções favoritas. Eles se tornaram efetivos caçadores e coletores de informações que gostam de mergulhar em histórias, reconstruir o passado dos personagens e conectá-los com outros textos dentro da mesma franquia⁵ (Scolari, 2013). Seu relacionamento com as narrativas ultrapassa o viés de telespectador para fã e, conseqüentemente, impulsiona-os a participar de forma ativa da vida ficcional de suas personagens favoritas e enredos prediletos. Jenkins (2014) chama o novo modelo de relações de usuário com os conteúdos produzidos pelas mídias de cultura da conexão. Para ele, o usuário detém um novo

1 Tradução livre do trecho: “(...) las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc). Las NT no son simplemente una adaptación de um lenguaje a outro: La historia que cuenta El cómic no es la misma aparece em la pantalla del cine o em la micro superficie del dispositivo movil.”

2 Tradução livre.

3 Tradução livre.

4 Tradução livre do trecho: “ya sea escribiendo una ficción y colgándola em *Fanfiction*, o grabando una parodia y subiéndola a *YouTube*, lós prosumidores Del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que lés apasionaram.”

5 Tradução livre.

poder de compartilhar e disseminar informações na rede, além de cocriar e produzir conteúdos, notícias, matérias. Existe, atualmente, a noção de uma mídia propagável que reconhece e enfatiza: “a) fluxo de ideias; b) material disperso; c) experiências diversificadas; d) participação livre; e) o poder de motivar e facilitar o compartilhamento; f) redes temporárias; g) intermediários populares; h) colaboração por meio de papéis” (JENKINS, 2014, p.28-31).

Em comparação aos últimos anos, a forma como usuários conectam-se e pluralizam os conteúdos é muito mais intensa. Os fãs contemporâneos testam e exploram mais suas narrativas prediletas e interagem, inclusive, como 'vendedores' daquela produção. Em *OUAT*, a produção de fãs é valiosa: há gerenciamento de redes online oficiais da série e até reconstruções de cenas marcantes da história ou cartazes com seus personagens favoritos, como veremos nas figuras a seguir. Os fãs contribuem diariamente e espalham tão bem os conteúdos sobre determinada produção ficcional que interferem em sua audiência e até mesmo em seu enredo. Inclusive, chegam a sugerir situações ou finais de personagens de dada série ou longa-metragem.

[a audiência] (...) ela pode descobrir novos mercados, gerar novos significados, renovar franquias já enfraquecidas, apoiar produtoras independentes, localizar conteúdo global que nunca foi comercialmente introduzido num mercado local, ou interromper e reformatar as operações da cultura contemporânea enquanto acontecem todas essas coisas. (JENKINS, 2014, p. 63)



Figura 1: *Fanart* (o cartaz de Regina – Rainha Má) e a página do facebook oficial no Brasil, gerenciada por uma fã.

Há apropriação por parte dos usuários destes conteúdos no ambiente online, permitindo que exista uma reconfiguração deles. Jenkins (2014, p.54) coloca: “quando o material é propagado, ele é refeito: seja literalmente, ao ser submetido aos vários procedimentos de remixagem e sampleamento, seja figurativamente, por meio de sua inserção em conversas em andamento e através de diversas plataformas”. O ambiente de conexão ao qual Jenkins se refere está ligado, de certa forma, à fragilidade dos conteúdos produzidos pelas mídias de massa, que já não são suficientes para satisfazer o público final. O telespectador tem fome de conteúdo que agregue e que seja qualificado, mesmo o entretenimento. Jenkins (2006) afirma que as velhas e novas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexa, e, por isso, novos modelos de conteúdo serão aplicados a fim de entreter o público. “A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias - uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.” (JENKINS, 2006, p.49)

A cultura da convergência possibilitou a concretização das construções transmidiáticas em diferentes níveis textuais. A TV decidiu utilizar essa realização para resgatar sua audiência. O autor define que “a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” (2006, p.49). Esse universo é referente ao ambiente midiático o qual uma mesma franquia narrativa se desdobra em outros produtos da indústria midiática: livros, videogames, gibis, animes, entre outros. Essas narrativas são consideradas transmídia pelo fato de que seu conteúdo principal possibilita novas leituras ou adaptações para outras plataformas, sempre agregando alguma informação e até mesmo expandindo o contexto narrativo da mídia inicial explorada. Jenkins (2006) afirma que “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor” (p.138). Sendo assim, esse modelo de narrativa só é bem executado quando há diálogo entre as mídias, que devem exercer cada uma o seu papel fundamental como Instituição midiática. Quando bem executado, há compreensão, e, assim, é possível sustentar uma profundidade de experiência que instiga mais consumo (Jenkins, 2006). O autor analisa a franquia *Matrix*, verificando toda sua estrutura narrativa que converge para um universo midiático, englobando e engajando o consumidor. Para ele, “nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores” (p.136). Também argumenta que “*Matrix* é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa

tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (p.37). A forma com que a franquia *Matrix* foi disseminada pelo mundo infere certo planejamento de seus criadores. O modelo de produção da saga sugere um pensamento mais complexo, que engaje os usuários não somente pelas suas múltiplas mídias, como também pelo enredo da história que é o centro de tudo. Se fôssemos falar somente de um dos filmes, por exemplo, em uma análise breve conseguiríamos destacar que a narrativa *Matrix* traz um contexto intenso e uma linguagem mais sofisticada para o público. Porém, não é um filme convencional, com uma linha temporal uniforme, com linguagem clara e personagens bem definidos. Poderíamos circunstancialmente incluir a *Matrix* a leitura de uma narrativa complexa.

A mídia propagável, a qual Jenkins (2015) se refere, oferece um novo olhar dos telespectadores ao sugerir que estes não apenas contribuam para a construção da narrativa como a compreendam em um nível mais intelectual, atribuindo às novas produções contextos mais aprofundados e com conflitos numerosos. Dentro desse cenário, assumindo a cultura de participação dos usuários engajando e proliferando as produções atuais, ponderamos que eles também são importantes na valorização das narrativas complexas. Para isso, trazemos as reflexões de Mittel (2006) que inicia abordando a respeito da onipresença da internet que possibilitou aos fãs uma construção de "inteligência coletiva" para informação, interpretações e discussões sobre narrativas complexas que convidam para participação e engajamento.

Outras tecnologias como videogames, blogs, websites de fãs oferecem esferas para estender a participação dos telespectadores no mundo rico das histórias que seja diferente da maneira tradicional da televisão (de "uma só mão"), estendendo os metaversos de narrativas complexas como a Sunnydale de "Buffy" e Springfield de "Os Simpsons" em esferas completamente interativas. (MITTEL, 2006, p. 32)⁶

O autor reforça que essas tecnologias e oportunidades não ocasionaram diretamente o surgimento da complexidade narrativa. Entretanto, afirma que isso contribuiu para o sucesso de muitos programas ficcionais⁷ (MITTEL, 2006, p. 32), permitiu esta participação voluntária do

6 Tradução livre do trecho: “Other digital technologies like videogames, blogs, online role-playing sites, and fan websites have offered realms that enable viewers to extend their participation in these rich story worlds beyond the one-way flow of traditional television viewing, extending the meta verses of complex narrative creations like Buffy’s Sunnydale and the Simpsons’ Springfield into fully interactive and participatory realms.”

7 Tradução livre.

telespectador e fortaleceu as relações entre eles e a indústria midiática. Sobre o conceito deste formato de narrativa, defendido por Mittel, compreendemos que:

No nível mais básico, narrativa complexa é a redefinição das séries episódicas comuns sob a influência de uma narração serial- não necessariamente uma coisa totalmente oposta a uma ou a outra, mas um balanço entre as duas. Não há um desfecho de história a cada fim de episódio, como em séries convencionais, mas, sim, uma continuação de histórias que pode caminhar por diferentes gêneros (MITTEL, 2006, p.32).⁸

As narrativas complexas são um formato de se contar histórias que funciona muito bem para a produção de séries, pois exigem que a história apresente intensidade e uma linha temporal considerável em seu desenvolvimento, o que um filme, muitas vezes, não permite. O formato usual das séries, dividido em temporadas e episódios, possibilita a construção de enredos complexificados justamente por seu tempo de exibição. Ao passo que um longa-metragem possui em média 120 minutos de duração, as séries totalizam cerca de 990 minutos por temporada e, por muitas vezes, é exibida por meses na TV. O telespectador pode ser convidado a desvendar semanalmente os mistérios e conflitos que envolvem certa narrativa, ele tende a gostar dos programas complexos e se envolver de maneira mais compromissada do que com as histórias da televisão tradicional. (...) esse tipo de programa traz muitos fãs e *feedback* constante para a indústria da televisão⁹ (Mittel, 2006).

As narrativas de que falamos são ditas complexas devido ao alto nível de compreensão necessária para que o telespectador desvende a trama. Para Mungoli (2012, p. 6), “são séries que se estruturam como quebra-cabeças em que a fórmula episódica (seriada) incorpora elementos da narração serial”. Ocorre uma hibridização na construção de como a narrativa será apresentada ao telespectador, quando a estrutura dos episódios é ordenada. Em linhas gerais, cada episódio apresenta um conflito pontual que é resolvido dentro de sua linha temporal, mas o enredo em si possui um ou mais conflitos que devem ser resolvidos ao longo da temporada - ou até mesmo não resolvidos plenamente, como o caso de *Lost*. À medida que o consumidor assiste aos episódios, a trama vai assumindo uma postura ainda mais complexa e mais envolvente, exigindo total

8 Tradução livre do trecho: “At its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration—not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres.”

9 Tradução livre.

dedicação do telespectador enquanto a assiste para que possa perceber os elementos que compõem sua narrativa e competem para o seu desfecho. Mungioli (2012) também reflete sobre a estrutura da narrativa cuja linha temporal, baseada na lógica da causa e consequência, da trama sofre um tratamento mais complexo por meio de elipses, prolepses e analepses. Isso quer dizer que a história não é apresentada em sua totalidade ao espectador na introdução. O passado dos personagens, o tempo em que ocorre a trama ou cena, até mesmo o problema principal da série, pode ficar escondido durante um tempo, a fim de ser desvendado ou retomado durante os próximos episódios ou temporadas, como uma grande descoberta. Dessa forma, a história se potencializa conforme o avanço dos episódios. Todo contexto da história mergulha no formato complexo, como coloca a autora “enfim, as intrigas se complexificam, os conflitos se expandem propiciando desfechos, às vezes, inesperados e que possibilitam mais de uma solução dramática” (MUNGIOLI, 2012, p.6). Séries como *Homeland*, *Game of Thrones* e *The Returned* têm sido pautadas por usuários conectados e, cada vez mais, assistidas em sites como Netflix. A narrativa *The Returned*, que é de produção própria do site, tem como conflito inicial o retorno de pessoas que estariam mortas após quatro anos. Os personagens começam a surgir sem saber do passado, do que houve em sua morte, como se tivessem ‘sumido’ por algumas horas apenas. O telespectador desconhece o que envolve o mistério e não percebe, à primeira a vista, a ligação dos fatos e personagens do núcleo principal. A série exige que o público fixe seu olhar sobre ela.

As narrativas complexas têm sido preferência na televisão norte-americana por apresentarem um olhar crítico, sofisticado e intenso sobre o enredo e seus personagens. Por mais que, conforme reforça Mittel (2006)¹⁰, Hollywood ainda defenda espetáculos e grandes lançamentos de fins de semana, muitos programas de narrativa complexa estão entre os maiores sucessos de audiência. Inclusive, o autor sugere que o mercado para essa narrativa pode ser ainda mais valorizado do que o de filmes. *Lost* ainda é considerada uma das séries de maior audiência dos últimos anos, sendo exibida ao longo de seis temporadas e somatizando um total de 121 episódios. A sua narrativa complexa foi intensa e muito bem distribuída ao longo das temporadas e, conseqüentemente, obteve grande sucesso com público.

(...) programas são construídos sem medo de confusão de tempo para os telespectadores, como em programas de fantasia, que não têm uma demarcação clara. As séries *Northern Exposure*, *Six Feet Under*, *Família Soprano* e *Buffy*

10 Tradução livre.

oscilam entre a subjetividade do personagem e a realidade diegética para criar um clima de suspense e até comédia (MITTEL, 2006, p.37)¹¹

Esse modelo de narrativa expande a capacidade de compreensão do consumidor e o atrai para também exigir cada vez mais das produções. É interessante reforçar que o volume de séries novas produzidas auxilia na reformulação da TV como linguagem e programação e permite que quase tudo seja possível de se criar ou customizar. Inclusive, isso já está acontecendo. Mittel contextualiza que “como os programas estabeleceram suas próprias convenções da narrativa complexa, nós também nos encantamos ao perceber o quão longe os criadores podem levar os limites da complexidade, oferecendo variações em temas e normas”¹² (p. 35). Não há, realmente, como não se relacionar com alguma das novas produções, pois todos os assuntos mais específicos podem ser explorados, tais como séries sobre idade média, zumbis, assassinos em série, médicos brilhantes e até contos de fada.

2.2 Narrativas em série: o caso de *Once Upon a Time*

Once Upon a Time é uma narrativa em série da televisão norte-americana que apresenta muitas das características apontadas anteriormente, no que tange as reconfigurações das narrativas ficcionais produzidas recentemente. A série foi escolhida neste trabalho justamente por apresentar um mix de ferramentas em sua estrutura que permite a complexificação da narrativa, conectando suas personagens a um novo texto sobre contos de fada. *OUAT* é um exemplo rico para nos auxiliar a perceber os caminhos da produção televisual. É uma das séries de maior audiência nos EUA e atinge o público de 18 a 49 anos.

11 Tradução livre do trecho: “these shows are constructed without fear of temporary confusion for viewers. Fantasy sequences abound without clear demarcations or signals, as Northern Exposure, Six Feet Under, The Sopranos, and Buffy all present visions of events that oscillate between character subjectivity and diegetic reality, playing with the ambiguous boundary to offer character depth, suspense, and comedic effect.”

12 Tradução livre do trecho: “As programs become established in their own complex conventions we also marvel at how far creators can push the boundaries of complexity, offering baroque variations on themes and norms; these narrative special effects can be the climaxes of shows.”

Here are the rankings for the full season, first in the 18-49 demo followed by total viewers:

Rank	Program	Network	18-49 Rating
1	NBC Sunday Night Football	NBC	7.3
2	Empire	FOX	7.1
3	CBS + NFLN Thursday Night Football	CBS	5.9
4	The Big Bang Theory	CBS	5.6
5	Sunday Night NFL Pre-Kick	NBC	5.3
6	The OT	FOX	4.6
6	The Big Bang Theory - 2	CBS	4.6
8	Modern Family	ABC	4.3
8	Scandal	ABC	4.3
10	The Voice	NBC	4.0
11	Football Night in America Pt. 3	NBC	3.9
12	How to Get Away with Murder	ABC	3.8
13	The Voice - Tuesday	NBC	3.7
13	Blacklist	NBC	3.7
13	Grey's Anatomy	ABC	3.7
16	Criminal Minds	CBS	3.6
17	Once Upon a Time	ABC	3.2
17	Big Brother - Wednesday	CBS	3.2
19	Family Guy	FOX	3.1
19	Scorpion	CBS	3.1
19	Two and a Half Men	CBS	3.1



Once Upon A Time - Série

Página curtida · 25 de maio · Editado ·

Ranking da audiência entre séries e futebol nos EUA aponta OUAT no Top 20 dos programas mais assistidos (considerando a idade de telespectadores entre 18-49 anos).

Fonte: <http://goo.gl/nzbbtT>

Curtir · Comentar · Compartilhar

390 pessoas curtiram isso.

Mais relevantes

2 compartilhamentos



Tashimin Silva Diziam que estávamos na pior!

Curtir · Responder · 35 · 25 de maio às 11:50

1 resposta



Janaina Muniz Da ABC só perde pra Modern Family e ShondaTV. O que já era esperado.

Curtir · Responder · 19 · 25 de maio às



Escreva um comentário...

Figura 2: *Ranking* da pesquisa sobre audiência de séries, publicado na *fanpage* oficial do Brasil.

A história desenvolvida pelos criadores da famosa série de TV *Lost* e do filme *Tron: Legacy*, Edward Kitsis e Adam Horowitz, mistura um mundo de fantasia, drama e romance. O enredo é todo baseado nas tramas dos contos de fada e de outras criações para o público infantil. Grande parte das personagens é fruto das animações dos estúdios *Disney*, como *Branca de Neve e Os Sete Anões*, 1937; *A Bela e a Fera*, 1991; *A Bela Adormecida*, 1959; *Alice no País das Maravilhas*, 1951; *Peter Pan*, 1953; e *Frozen*, 2013. Também existem personagens que não tiveram sua reprodução no cinema, mas que estão em livros infantis e histórias por todo o mundo, como o Rumpelstiltskin, o homenzinho mágico que se torna um vilão e vive sua vida através de acordos. Personagem que dá nome ao seu conto de fada, Rumpelstiltskin é uma figura esquisita aos olhos das crianças e sua história ficou conhecida pelas obras dos irmãos Grimm.

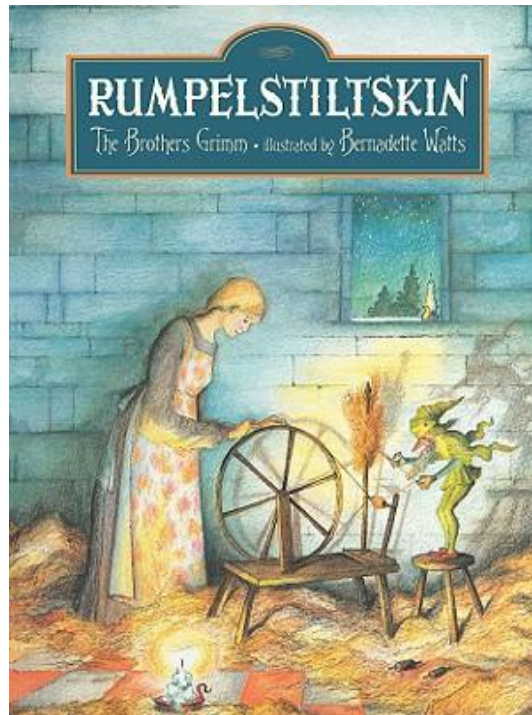


Figura 3: Capa de uma das versões dos Grimm, do conto Rumpelstiltskin.

A série estreou no Brasil em cópias legendadas, na TV fechada, canal Sony, em 2012. Hoje já possui quatro temporadas, cada uma com média de 22 episódios, disponíveis em vídeos *on-demand* em sites, como o Netflix - utilizado a partir de um cadastro como mensalista, que oferece diversos filmes, desenhos, programas de TV e séries para os usuários -, box de DVDs e BLU-RAYS, entre outros. A produção ainda possui uma versão escrita na 1ª temporada, no livro *Once Upon a Time - o Despertar*, em que Emma (a Salvadora e filha de Branca de Neve com o Príncipe) e Branca de Neve recontam partes da história, conforme o seu olhar.

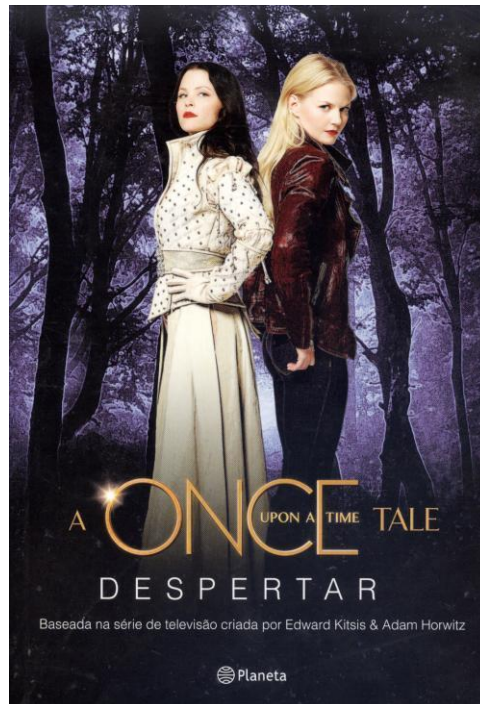


Figura 4: Capa do livro *Once Upon a Time – Despertar*

A história se passa em sua maior parte na cidade fictícia litorânea de *Storybrooke*, no Estado Americano do Maine. Os moradores dessa pequena cidade não são habitantes comuns, eles são personagens fantasia que foram transportados da Floresta Encantada para o "mundo real" através de uma poderosa maldição lançada pela Rainha Má. A vida na cidade do Maine, nos dias atuais, é intercalada com cenas em *flashbacks* da vida destes personagens na Floresta Encantada e, com o desenvolver da história em outros reinos. A cada parte somos apresentados às histórias dos personagens antes da vida em *Storybrooke*, descobrindo sua origem, desvendando seus mistérios, entendendo suas ações e, principalmente, conhecendo seus segredos anteriores à vida atual. Cada personagem tem um papel fundamental na construção da narrativa e faz parte de algo muito maior do que sua própria vida dentro da trama.

Segundo nossa leitura, a série se compõe de seis personagens principais: Emma Swan, a ‘Salvadora’; Mary Margareth, a ‘Branca de Neve’; David Nolan, o ‘Príncipe Encantado’; Regina Mills, a ‘Rainha Má’; Henry Mills, o filho de Emma; e o Sr. Gold, o ‘Rumpelstiltskin’. Eles são assim considerados por sempre estarem ligados às histórias secundárias da trama e por terem papéis estratégicos em todas as temporadas. Eles são personagens que apresentam evolução

profunda de uma temporada a outra e são peça-chave no quebra-cabeça dos mistérios que acontecem em *Storybrooke*.



Figura 5: Capa do DVD da 1ª temporada (da direita para esquerda: David Nolan; Mary Margareth; Emma Swam; Regina Mills e Sr. Gold).



Figura 6: Foto da personagem Henry Mills.

Emma Swam é apresentada na série inicialmente como uma caçadora de vigaristas. No primeiro episódio, é encontrada por Henry, seu filho abandonado ao nascer, que a convence de ir a *Storybrooke* e ajudá-lo a salvar os personagens fantásticos que lá vivem. O menino tem um livro que conta as verdadeiras histórias dos moradores da cidade e só acredita que isso seja possível. Regina é mãe adotiva de Henry e o adotou quando ele tinha poucos meses de vida. Ela jamais soube quem era sua mãe biológica, até Emma chegar a *Storybrooke*. Emma Swam é, por sua vez, filha de Branca de Neve e do Príncipe Encantado. Emma tinha poucas horas de vida quando foi mandada para o mundo real por seu pai, David, sendo salva da maldição por ser considerada a única possibilidade de, um dia, os personagens voltarem à Floresta. Emma cresce em um orfanato em Boston e, quando adolescente, conhece Neal, um ladrão barato. Ele é o pai de Henry e também veio do mundo encantado. Neal, na verdade é ‘Belfier’, o filho de ‘Rumpelstiltskin’. Este é o Sr. Gold, em *Storybrooke*. Ele é o dono da maldição, por isso, assim como Regina, tem todas suas memórias guardadas e identifica Emma como a ‘Salvadora’ no dia em que a conhece. Rumpel é um feiticeiro muito poderoso e intercala momentos de maldade, racionalidade e bondade durante as temporadas. A saber, por Campos, “núcleo é o conjunto de personagens com um traço ou uma circunstância comum” (2009, p. 163). Nesse caso, são os personagens que amarram toda a história e dão valor a ela. Eles estão diretamente correlacionados aos acontecimentos da trama e dialogam uns com os outros nas soluções dos pequenos conflitos existentes em cada episódio da série. Contudo, suas vidas, seus passados são bem diferentes das histórias de *Walt Disney* e dos livros infantis que conhecemos.

Mittell (2006) fundamenta sobre as possibilidades que as narrativas ficcionais produzidas pela TV nos dias de hoje têm. Entre os formatos tradicionais de se contar a história, as opções “em série ou seriada”¹³, *Once Upon a Time* se apresenta como uma narrativa híbrida, que une os dois formatos. Sua construção é complexa e compreende fatos seriados - a cada episódio temos uma história que é esclarecida sobre alguma personagem, com *flashbacks* e cenas do presente, descobrimos momentos importantes na história dos personagens e conseguimos entender um pouco mais sobre a narrativa. Além disso, existe uma história em série que percorre todas as temporadas e que se entrelaça nos episódios conforme o quebra-cabeça for se encaixando. Um episódio dá margem para o seguinte e também gera conteúdos para possíveis retomadas sobre a vida da personagem em três, quatro, ou mais episódios depois ou até mesmo em outra temporada.

13 Tradução livre.

Essa forma de narrar a história é prazerosa para os telespectadores e conecta-se com um novo mundo que exige mais das produções audiovisuais: “parte do prazer de assistir a narrativas pode ser o ato de amarrar fios narrativos aparentemente desconectados (...)” (MUNGIOLI, 2012, p. 17).

Na série em questão, estamos submersos em um universo de fantasia. Uma narrativa ficcional que se apropria de enredos já conhecidos e personagens marcantes para serem reconfiguradas. Este processo ocorre, portanto, a partir de um planejamento audiovisual que une “construção de personagens (intratextual)” à “estratégia de recepção (extratextual)” (Mungiolli, 2012). O conjunto destes elementos permite que tenhamos uma narrativa pautada em histórias clássicas e, ao mesmo tempo, mergulhada no mundo contemporâneo da indústria midiática, pontos que estruturaremos nos próximos capítulos: a) resgatar a origem dos contos de fada e suas imbricações psicológicas; b) trazer o processo de construção da personagem, a partir da reflexão de autores do cenário audiovisual; c) concretizar a análise de *OUAT* enquanto narrativa complexa, pontuando as ferramentas de sua estratégia narrativa.

3 CONTOS DE FADA: DA ORIGEM À PERSONAGEM

O presente capítulo encontra-se dividido em três seções. Uma que trata da origem dos contos de fada (3.1), trazendo informações coletadas durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário (2014), realizada pela PUC/RS, em 09 de dezembro de 2014, em especial a respeito da palestra *Mil e um contos de um conto: versões em contextos*, apresentada pela Dra. Paula Mastroberti e pelo Dr. Antônio Hohlfeldt, que mesmo não possuindo registro escrito é de suma importância para a construção deste capítulo, considerando suas informações e detalhes valiosos para o entendimento dos contos de fada. A segunda seção, então, identifica o papel psicológico destas histórias (3.2), sob o olhar dos psicanalistas Bettelheim (2000) e Corso & Corso (2005). E por último, temos o levantamento de referências e processos para construção de uma no audiovisual (3.3), a partir de reflexões de Field (2009), Seger (2006), Campos (2009), Maciel (2009) e Rey (2007). A partir disso, poderemos tecer uma reflexão acerca do que de fato foi transmutado na personagem Branca de Neve clássica e a representação da personagem construída na série em questão.

3.1 A origem dos Contos de Fada

“Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade” (Bruno Bettelheim)

As origens dos contos de fada não são bem claras. A maioria das pessoas acredita que as histórias infantis são criações de Walt Disney, ou puramente histórias de ninar que deram certo e que foram reproduzidas no cinema por ele. Acontece que os contos possuem uma história muito mais complexa e densa, que diz respeito a costumes da época clássica em que mulheres e homens possuíam papéis sociais bem diferentes de hoje. Em pesquisa realizada pela Prof. Dr^a. Paula Mastroberti, a origem dos contos de fada vem de longa data, por volta de 1500. Nesse tempo, os contos não possuíam exatamente os mesmos títulos de hoje, mas suas histórias deixaram rastros para novas reconfigurações de conteúdo na vida contemporânea. Essas histórias foram recontadas por camponesas diversas vezes, tornando-se mensagens que traziam lições à juventude da época. A história original de Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, de que trata um dos estudos do Prof. Dr. Antônio Hohlfeldt (2014)¹⁴, fazia menção a uma menina, com aproximadamente nove anos, que menstruara pela primeira vez e tornara-se, assim, disponível para a reprodução humana. Sua mãe, por sua vez, tirou-a de casa - por isso a referência a andar sozinha na floresta - para que fosse procriar com algum indivíduo do sexo masculino - afinal era isso que as moças da época faziam. A roupa vermelha é um ícone para deixar fixa, na mensagem do conto, a ideia da mocidade da menina. Os contos de fada eram assim considerados como histórias da vizinhança, fofocas, fuxicos das camponesas que conversaram durante os afazeres do lar às margens dos rios. Estas histórias remetiam à conduta da mulher na época, muito ligadas à violência, ao poderio masculino e ao lado erótico e submisso da mulher. Sim, os contos de fada não eram, em sua origem, mágicos. Com o passar do tempo, a evolução da escrita e a dessacralização das obras literárias - que antes eram apenas advindas das histórias Bíblicas -, os contos de fada passaram a ser registrados em livros. Conforme Mastroberti (2014), Basile, Perrault, Madame de Beaumont, irmãos Grimm, entre outros, foram grandes contadores destas obras narrativas. Giambattista Basile¹⁵ foi o primeiro a elaborar uma compilação destes contos, atribuindo às histórias orais um

14 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

15 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

tom mais leve e, ainda, conferiu conteúdo mais erótico e violento à sua coletânea *Pentamerone* do que as versões que conhecemos atualmente. A primeira versão de que se tem registro, que dá inferências para uma personagem com história semelhante à de Branca de Neve, é a do conto italiano *A Jovem Escrava*, 1634, de Basile. Neste conto, encontramos pequenos detalhes que remetem à personagem: a) elementos mágicos (a menina engravidada de uma rosa, com apenas nove anos); b) há uma personagem vilã, que é ciumenta e invejosa e que atormenta a protagonista em alguns momentos da trama (a esposa do tio de Lisa, a princesa amaldiçoada, descobre a jovem escondida em um quarto do castelo e a considera linda, uma ameaça para seu casamento); c) o homem com o papel secundário mantém um perfil de controlador das vidas das mulheres que o rodeiam (sua irmã que morrera jovem, sua sobrinha desconhecida e sua esposa); d) o final feliz, em que tudo se acerta (a princesa encontra um marido e acaba com todo seu sofrimento). Entretanto, essa versão é apenas uma das dezenas de outras reconfigurações pelas quais a personagem passou. Mastroberti (2014) também enfatiza que em 1812¹⁶, dois irmãos recriam diversas dessas histórias com uma nova missão: levá-las de forma didática às crianças em alfabetização na Alemanha. Os irmãos Grimm foram pesquisadores que promoveram a cultura alemã nas escolas. A escrita já fazia parte do ensino básico na época e, com o passar do tempo, perceberam o potencial dos contos de fada para o aprendizado das crianças. Os irmãos Grimm suavizaram as histórias chocantes de Basile e outros antecessores; porém, ainda mantiveram as lições de moral para surtir efeito nas crianças alemãs. Eles trabalharam com uma metodologia tradicional da época, a *Pedagogia do Medo*, e não imaginavam que seu livro faria tanto sucesso. Aos poucos, os próprios pais adquiriram as obras a fim de reforçar os estudos com seus filhos em casa. Com isso, os irmãos necessitaram suavizar ainda mais seus contos e tiveram versões adaptadas até o ano de 1857. Muitos que já tiveram algum contato com a origem dos contos de fada acreditam que os irmãos Grimm foram seus precursores, quando na verdade eles foram apenas responsáveis por popularizar os contos na Alemanha contemporânea, conforme coloca a pesquisadora¹⁷.

A história de Branca de Neve narrada pelos irmãos Grimm fala sobre uma menina muito desejada pelos pais, que eram reis em um local não definido no conto. Sua mãe queria que ela

16 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

17 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

fosse perfeita e bela como havia um dia imaginado: branca como a neve, lábios vermelhos como o sangue e os cabelos negros como o ébano¹⁸. Ao nascer, sua mãe falecera e ela então ficou aos cuidados do pai, que anos mais tarde casou-se novamente. Quando Branca de Neve completou sete anos, tornou-se uma ameaça à Rainha Má, sua madrasta. O Espelho, objeto escravo da madrasta, avisa que Branca é a mais bela do reino. A Rainha, com inveja e raiva, ameaça a princesa, que acaba fugindo para a Floresta à procura de um novo lar. Ela chegou a ser quase morta por um Caçador enviado pela Rainha para retirar seus órgãos, mas o mesmo sentiu compaixão pela menina e a libertou. Porém, o Caçador mente que a menina está morta para não ser repreendido pela Rainha. Branca de Neve encontra um chalé onde vivem os sete anões, que a recebem com carinho, mas propõem a condição de que ela ajude nas tarefas de casa. A Rainha descobre a mentira do Caçador e tenta matar Branca de Neve duas vezes, sem sucesso. Contudo, em sua terceira tentativa, a moça cai em sono profundo após morder uma maçã envenenada. Os anões a velam num caixão de vidro alto de vidro, fixado nas montanhas. A jovem princesa amadurece dentro do caixão de vidro e torna-se uma bela mulher. Após alguns anos, um príncipe do Reino a encontra, aparentemente desmaiada para sempre, e a resgata. Logo avisa aos anões que quer ter a princesa como mulher, como sua amada. Seus soldados carregam o caixão em direção ao Castelo, quando, sem querer, escorregam em uma pedra, balançam Branca de neve e ela acaba por cuspir o pedaço de maçã envenenado, saindo do sono profundo. O príncipe a beija e vivem felizes para sempre. Esta é a última versão reconfigurada pelos pesquisadores.

O conto dos Grimm serviu de inspiração para outras produções e interpretações de Branca de Neve, abrindo espaço para o imaginário criativo de Walt Disney. Mastroberti (2014), durante sua palestra¹⁹, colocou que “Walt Disney possivelmente incrementou o nosso imaginário com esses contos”. Conforme os levantamentos de Nader (2009), Walt Disney foi precursor na animação de longa-metragem em Hollywood, de um filme que prometia encantar as crianças do início do século XX. Em 1937, os estúdios Disney lançaram o desenho animado *Branca de Neve e Os Sete Anões*, com mais de 90 minutos de duração. Algo não imaginável na época, para grandes estúdios Hollywoodianos. Disney já produzira alguns sucessos de animação anos antes, como Mickey Mouse - sua primeira personagem infantil e animado -, mas todas suas criações - e

18 Transcrito do conto dos irmãos Grimm, registrado no livro *Once Upon a Time – uma antologia dos contos de fada*.

19 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

as de seus concorrentes - não ultrapassavam 9 minutos. Eram histórias curtas e sem grandes conflitos narrativos.

Nader (2009) apresentados e fatos importantes para relatarmos o processo de criação e o sucesso do longa-metragem. Segundo a autora, *Branca de Neve e Os Sete Anões* foi produzido durante três anos. Walt Disney acreditava no potencial do filme animado e não o liberou para exibição até que entendesse que estava perfeito. Diversas cenas foram regravadas dezenas de vezes, em busca de uma animação mais bela e impecável aos olhos dos futuros telespectadores. Foram investidos US\$ 1,7 milhão em sua produção. A estreia do filme em Hollywood, no cine Cathary Circle, em dezembro de 1937, foi um sucesso e teve uma renda bruta de US\$ 8 milhões. A criação de Walt Disney foi dublada em dez línguas e distribuída em 46 países, todos com grande aceitação do público e críticos da área. A grande inspiração de Disney para a confecção do longa-metragem animado foi o filme *Branca de Neve*, produzido pela *Famous Players-Lasky Corporation*, em 1916, estrelado por Margarete Clark. O filme, ainda em versão muda e preta e branca, segue a linha narrativa do conto registrado pelos irmãos Grimm. Nesta produção, a personagem é uma menina de sete anos, que é vítima das tentativas de assassinato da Rainha por várias vezes. Antes da maçã envenenada, a Rainha Má dá a ela um pente, com o mesmo veneno. Os anões a salvam na primeira vez, retirando o pente de seus cabelos.



Figura 7: Cena do filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, 1916.

A genialidade de Walt Disney ultrapassou as fronteiras dos contos de fada. Ele resgatou a história, trazendo traços infantis, divertidos e enfáticos para uma interpretação mais suave que seria levada ao seu público final. No conto original dos irmãos Grimm, por exemplo, os anões não possuíam nomes nem personalidades específicas. Para a versão de Disney, mais de 50 nomes e personalidades foram elaborados, até que se chegou aos sete consagrados anões, que tiveram seus nomes relacionados diretamente às suas principais características: Zangado, Dengoso, Dunga, Mestre, Feliz, Soneca e Atchim. A reconfiguração de Walt Disney para Branca de Neve é marcante para a produção audiovisual e principalmente para a memória desse conto de fada. “É tão marcante a influência desse filme que a imagem sugerida por ele para a personagem de ‘Branca de Neve’ hoje é indissociável desta. Qualquer leitor que pensar nela, a imaginará tal como ali foi desenhada” (CORSO, 2014, p. 78).



Figura 8: Frame do longa-metragem animado *Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937.



Figura 9: Ilustração²⁰ de Franz Jüttner, 1905, para versão francesa de Branca de Neve.

²⁰ Disponível em busca rápida, no link:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve#/media/File:Franz_J%C3%Bctner_Schneewittchen_4.jpg.

3.2 Contos de fada e a psicanálise infantil

Bettelheim (2000) dá sinais de que as histórias encantadas dos livros e filmes animados, em sua grande maioria, são muito mais do que contos de ninar. Os contos de fada têm um significado psicológico muito profundo para a mente dos pequeninos. Quando uma criança assiste à história da Chapeuzinho Vermelho e visualiza o conflito da Vovó com o Lobo Mau, vislumbra ali uma oportunidade de entender o mundo real, de externar seus conflitos internos e de compreender que o Lobo Mau não é amado e valorizado na história porque decide ‘devorar pessoas’, causando situações terríveis aos personagens de bem. Isso traz certa noção de realidade, mesmo que num ambiente tão mágico, à criança. “Os contos de fadas enriquecem a vida da criança e dão-lhe uma dimensão encantada exatamente porque ela não sabe absolutamente como as histórias puseram a funcionar seu encantamento sobre ela” (BETTELHEIM, 2000, p.27). Bettelheim defende sua tese a respeito da psicanálise dos contos, inspirado nas histórias dos irmãos Grimm. Segundo ele, as histórias dos irmãos reforçam a ideia de uma pedagogia hostil, que permeia os contos de fada como frutos de lições didáticas, que possam servir de juízo de valor aos pequeninos. As pesquisas de Bettelheim (2000) apontam que a magia dos contos de fada desperta na criança um novo olhar, um interesse e, assim, é capaz de suprimir suas necessidades cognitivas de compreensão do seu mundo, do seu dia a dia e até mesmo da sua relação com seus pais e familiares. Um bom conto de fada, legítimo e verdadeiro, pode ajudar na formação da criança ao disseminar valores importantes para o desenvolvimento na fase infantil. O autor entende que a criança se identifica com os personagens à medida que percebe seus ganhos e perdas na narrativa.

A criança se identifica com o bom herói não por causa de sua bondade, mas porque a condição do herói lhe traz um profundo apelo positivo. A questão para a criança não é “Será que quero ser bom?”, mas “Com quem quero parecer?”. A criança decide isto na base de se projetar calorosamente num personagem. Se esta figura é uma pessoa muito boa, então a criança decide que quer ser boa também. (BETTELHEIM, 2000, p. 18)

A Bela Adormecida, Branca de Neve, João e Maria, entre outras, são todas histórias fantasiosas, mas verossímeis às crianças. Elas explicitam, em palavras ou desenho animado, seus anseios e questionamentos e, desse modo, auxiliam a criança a se projetar em uma personagem e a se apropriar, em certos momentos, de suas atitudes e pensamentos. Bela Adormecida, a princesa amaldiçoada por Malévola e abandonada pelos pais por proteção; Branca de Neve sendo a doce e gentil garota, que ajuda o próximo, mas que é maltratada pela madrasta; João e Maria que são

esquecidos na floresta por seu pai e madrasta são versões baseadas nas histórias dos irmãos Grimm. Elas retratam conflitos existentes nas mentes das crianças, encantam não apenas pela beleza de suas histórias, mas pela verdade que passam às crianças. Bettelheim frisa que “o motivo central de ‘Branca de Neve’ é a garota pré-adolescente superando de todos os modos a madrasta malvada que, por ciúmes, nega-lhe a existência independente - simbolicamente representada pela madrasta tentando destruir Branca de Neve” (BETTELHEIM, 2000, p.24).

Corso & Corso (2005), outros dois estudiosos do assunto, reconsideram e até questionam algumas colocações de Bettelheim em seu livro *Fadas no Divã*. Apesar de o autor trazer uma análise fundamentada para sua tese, como citamos anteriormente, ele remete suas considerações apenas às histórias dos irmãos Grimm. Contudo, como já verificamos nesse trabalho, os contos de fada possuem uma origem muito mais abrangente e longa do que os remotos contos dos irmãos Grimm. Além disso, possuem continuação, outras versões que são sucesso até hoje. Narrações essas que não são consideradas por Bettelheim em sua tese. Corso & Corso (2005) trazem considerações relevantes ao analisarem histórias como *Branca de Neve e os Sete Anões*. Em suas leituras, os autores resgatam o conto que é a provável primeira versão da personagem Branca de Neve, *A Jovem Escrava*, já mencionada anteriormente nesse trabalho. O enredo é sobre uma menina que vive conflitos muito diferentes aos que conhecemos hoje como parte do conto de Branca de Neve. Lisa é filha de uma menina que a teve com apenas sete anos, após engravidar misteriosamente de uma folha que engoliu para vencer um jogo das amigas. Enfim, o conto é uma trágica história que envolve a relação fraternal da jovem com seu tio e a esposa dele. Ciúme, inveja e violência são marcantes no conto, e a história dá ênfase ao contexto social da época, permeando espaço, tempo e costumes em que a narrativa é apresentada. Na época, era costumeiro existir uma concorrência entre as versões femininas de mãe e filha, explícitas e comuns aos olhos dos familiares - o que talvez hoje seja menos difundido. Por isso, no conto dos irmãos Grimm, também percebemos alusões a sentimentos negativos de inveja e ciúme; no entanto, estão retratados de outra forma. Na história recontada por eles, Branca de Neve é inimiga da madrasta, por ser uma afronta à sua beleza. Na leitura dos autores, a madrasta, porém, é um ícone, uma figura que na realidade representa a mãe de Branca de Neve. Aos sete anos, a menina já inicia seus passos para virar uma moça e, a partir disso, para tornar-se uma linda mulher. Isso ameaça a posição da Rainha de ser poderosa por sua beleza. A menina, em breve, será desejada por um homem, deixando de ser um desejo apenas dos pais como filha.

(...) graças aos acontecimentos que se sucedem, é possível supor que as aventuras de Branca de Neve acontecem quando a heroína já é adolescente, portanto a criança amada e desejada já não existe mais mesmo, foi substituída por uma bela jovem. (CORSO & CORSO, 2005, p.78)

Bettelheim (2000) também relata a relação conflituosa da madrasta. Para o autor, essa divisão existente entre a mãe, já falecida, que é boa, e a madrasta, que é malvada, é muito útil para a criança. Isso permite que a criança sinta emoções negativas pela madrasta, sem comprometer sua relação com a mãe, lembrada apenas pelas atitudes boas. Toda inveja e ciúmes da Rainha Má culminam numa sede de ver Branca de Neve morta e poder apropriar-se de sua beleza. Em linhas superficiais - possivelmente na leitura trazida por Walt Disney -, essa apropriação acontece apenas pela possibilidade de a princesa não existir mais. Se ela deixar de existir, a mais bela do reino volta a ser a Rainha, e o conflito está terminado. Todavia, em outras versões trazidas por Basile²¹, como já contextualizamos anteriormente, e pelos Grimm, a apropriação se dá de forma mais cruel e visceral: a Rainha quer se alimentar dos órgãos de Branca de Neve para assim agregar sua beleza a ela.

A madrasta quer incorporar os atributos da jovem, comer seu pulmão, seu fígado, seu coração (o órgão varia conforme as versões). Comê-la é passar a ser ela, a incorporação é a forma mais primária de identificação. (CORSO & CORSO, 2005, p.80)

Apesar desse vínculo dramático entre as personagens, Bettelheim (2000) reforça a ideia da lição, ou seja, a mensagem por trás da história que é deixada na mente dos pequenos. A Rainha é invejosa e ciumenta, e isso a consome, tornando-a um ser malvado e desprezível pela criança. A criança só entende a história toda caso Branca de Neve tenha um final feliz, e se a Rainha for punida de alguma forma. Possivelmente, se no final do filme de Walt Disney, Branca se casasse com o Príncipe, e a Rainha ainda continuasse livre e armando seus planos maléficos, a criança não teria a mesma satisfação, nem o entendimento positivo quanto à narrativa. A expectativa da criança é que, de certa forma, faça-se justiça.

De fato, a relação conflituosa com a mãe, representada pela madrasta, não é o único relacionamento importante a considerarmos dentro na história. Branca de Neve ocupa uma nova função na vida dos sete anões. Ela vira a dona do lar, a mulher que zela pela casa e que cuida de

21 Em palestra realizada durante a 2ª Conferência de Imagem e Imaginário, PUC/RS, em 2014. Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.

seus moradores como uma mãe. Ela ocupa um espaço feminino, mas assexuado (CORSO & CORSO, 2005, p.81). Branca de Neve possui um papel fraterno na casa dos anões e acaba tendo a atenção e admiração deles por ser gentil, doce e prendada nas tarefas do lar. Os anões, por sua vez, são amigos com potencial fraterno em relação à princesa. No entanto, não se sabe - em nenhuma versão fica claro - se são irmãos entre si ou apenas um grupo de trabalhadores (Corso & Corso, 2005), já que durante o dia eles trabalham nas minas de diamantes. Para os leitores e/ou telespectadores, essa relação é muito importante na história, pois eles representam um grupo alheio à família e seus conflitos. A criança reconhece a possibilidade de ter uma ‘turma’ a quem recorrer para fugir de seus problemas familiares. Ainda em análise as figuras do conto, temos o espelho mágico, a maçã e a velha - disfarce da Rainha Má. O espelho é o confidente da madrasta. Ele é um objeto escravizado na história, mas com um papel muito mais forte em sua essência. “O amante da madrasta é representado por esse espelho mágico, capaz de lhe responder a pergunta a contento” (CORSO & CORSO, 2005, p.80). A maçã, por sua vez, é originária como um fruto proibido, ainda do mito de Adão e Eva. Ela representa a mudança de destino de Branca de Neve, de menina para mulher (CORSO & CORSO, 2005, p. 83), pois é o símbolo que contribui para o clímax da história, quando a personagem cai em sono profundo e só é libertada com o beijo do amor verdadeiro. Branca de Neve deixa de ser a menina amiga dos anões para, finalmente, tornar-se mulher. Já a velha é uma figura para enganar Branca de Neve, considerando a premissa que dos velhos “pouco há a temer” (CORSO & CORSO, 2005, p. 83). Normalmente aspiramos em nossos avós o que tememos ou repudiamos em nossos pais. Eles são uma esperança e o lado bom do amadurecimento natural da vida.

Apesar de toda a profundidade de significados que os contos de fada podem carregar consigo, mesmo que os sentidos citados não tenham sido intencionalmente despejados em suas histórias, os contos ainda são uma bela memória para todos nós sobre o imaginário e a fantasia, além de contribuírem para nossa formação na primeira infância. Talvez seja esse o motivo pelo qual jovens e adultos assistem aos desenhos animados de Disney e leem os contos a seus filhos até hoje: aspiram resultados positivos dos textos. Nos últimos capítulos de seu livro, Corso & Corso (2005, p. 304) refletem sobre essa relação e dizem que “a ficção, infantil ou adulta supre os indivíduos de algo que não se encontra facilmente em outros lugares: todos precisamos de fantasia, não é possível viver sem escape. Para suportar o fardo da vida comum, é preciso sonhar.”

Resgatar a origem e as funções dos clássicos contos de fada nos auxilia a compreender melhor o universo e, imediatamente, pré-concebermos o fato de que este mundo é maior do que conhecemos convencionalmente e do que as produções dos estúdios Disney. No caso de *Once Upon a Time*, a série, temos uma nova versão que pretende atingir outros públicos, possivelmente mais livre de uma teoria psicanalítica, mas com um ponto de atenção ao consumo dos telespectadores. É provável que a maneira como as histórias são recontadas na trama seja mais atraente aos olhos de jovens e adultos e, por isso, a atenção deve ser ampliada. É necessário entendermos o processo de criação de uma personagem a partir de sua origem para se obter um resultado desejado: a trama amarrada do começo ao fim.

3.3 A personagem no audiovisual

“No geral, os melhores personagens, como as melhores histórias, são aqueles que vamos buscar no fundo do baú da memória, pois já superaram o teste de durabilidade, da passagem do tempo.” (Marcos Rey, 2007)

Como vimos anteriormente, os contos de fada não foram inventados com fins de entretenimento cultural, ou seja, não tiveram roteiro, premissas técnicas, ou processos de criação que desencadearam suas histórias. No caso da personagem Branca de Neve, também temos uma figura de contos de fada que passou por outras adaptações até finalmente ficar famosa nos cinemas. Apesar da versão adaptada pelos irmãos Grimm ser remotamente lembrada, é inegável a importância do longa-metragem animado dos estúdios Disney para tornar essa personagem imortal. *Branca de Neve e os Sete Anões* se transformou, ao longo do tempo, em um ícone, servindo de inspiração para outras personagens marcantes em novas histórias cinematográficas, como vemos em produções mais recentes: *Deu a Louca na Branca de Neve*, de 2010; *Branca de Neve e o Caçador*, 2012; *Espelho, Espelho Meu*, 2012. Em cada uma das histórias, a personagem teve importância narrativa, perfil e função distintos em sua criação e desenvolvimento.

Iniciamos esta reflexão a partir de Field (2009), que afirma que “filmes são comportamento; ação é personagem e personagem, ação; uma pessoa é aquilo que ela faz, e não o que ela diz (p. 79)”. Ao contrário do processo inicial de registro destas personagens, em que a fofoca oral se tornou leitura, os contos foram sofrendo influências não somente sociais e culturais da época, como também se aprimoraram em termos técnicos. Os personagens reconfigurados não se bastavam como parte de contos de ninar ou veiculadores de lições de moral, eles precisavam ter personalidade, ser verossímeis e aproximar o leitor ou telespectador da história. As produções

audiovisuais receberam roteiros e novas figuras emblemáticas dos contos para buscar o sucesso com o público. Branca de Neve foi reconfigurada e tornou-se protagonista de filmes cômicos, aterrorizantes e até eróticos - todos com histórias de começo, meio e fim e têm a personagem construída especialmente para eles. Sendo assim, a personagem é a figura que dá movimento à trama audiovisual e que faz com que ela se desenvolva. Em cada versão, há uma reconfiguração daquela personagem, promovendo uma resolução inesperada da história e escrevendo um novo texto a partir a fábula da menina doce e gentil, amedrontada pela Rainha Má. Personagens são, assim, formados de dois preceitos básicos: caráter e caracterização.

seu caráter revela quem eles são por meio de suas ações e reações, de suas decisões criativas. Já a caracterização, por sua vez, é expressa por meio do seu gosto, da forma como olham para o mundo, das roupas que usam e dos carros que dirigem. (FIELD, 2009, p. 67)

O caráter de uma personagem segue a mesma premissa do nosso como pessoas reais. Ele apresenta o “eu” da personagem, ligando a ele todas as questões relativas à sua atitude e à forma de pensar, concepções e ideais. Já a caracterização é evidenciada por seus gostos, particularidades, hobbies, profissão, preferências e vontades. Este parecer também sofreu adaptações nas produções audiovisuais ao longo do tempo. As antigas produções, em sua grande maioria, demonstravam claramente o caráter da personagem muito vinculado a sua caracterização. Se pensarmos a respeito da animação *Branca de Neve e os Sete Anões*, seu caráter é mostrado nas primeiras cenas do longa-metragem. Ela é doce, gentil e humilde. Apenas observando sua postura na trama, ainda presumimos que ela seja honesta, trabalhadora, leal e amiga. A personagem é simples e seus telespectadores exigem esse comportamento. Já não identificamos essa objetividade em entregar o caráter da personagem de imediato ao telespectador ao falar na série *Once Upon a Time*. Uma reconfiguração da personagem Branca de Neve, que remonta a imagem da princesa doce e gentil, vem carregada de informações e sentimentos mais humanos. Essa combinação dá liga à série e fortalece a identificação da personagem com os telespectadores, mas também omite informações e detalhes. Não descobrimos o verdadeiro “eu” de Branca de Neve no primeiro episódio da série. É necessário acompanhar a trama e descobrir aos poucos o passado da protagonista, para poder compreender a sua vida no presente.

Retomando, temos Branca de Neve como uma personagem ficcional que está ligada à memória coletiva cultural. Há uma parcela significativa da população que a reconhece pelo

clássico de Walt Disney e, assim, nota suas transformações e rupturas na trama da série em questão. Os autores de *Once Upon a Time* resgatam cada um dos personagens e recriam sua estrutura cultural, familiar, emocional, dando a eles uma vida mais verossímil possível. Afinal de contas, o que é uma personagem se não um ser inventado a partir de referências que já existem? Campos cita em seu livro, “um personagem nada mais é do que a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional” (2009, p. 139).

A criação de uma personagem é um processo baseado em métodos. Alguns estudiosos e profissionais da área, como Field (2009) e Campos (2009), mencionam que o processo criativo de uma personagem é muito influenciado nas perspectivas da própria história: ou se inventa uma personagem-chave cuja personalidade e atitudes a levem a uma boa história - que prenda o leitor ou telespectador -, ou se tem uma boa história que necessita da criação de uma personagem-chave que a desenvolva em seus episódios, cenas, páginas, seja lá qual for a sistemática da narrativa. De qualquer forma, a história e a personagem fazem parte de um todo, uma unidade:

Naturalmente, como diz Syd Field, personagem é ação e, portanto, trama, história. Não existe personagem sem história. E posto que, reciprocamente, não existem histórias sem personagens, é claro que há uma unidade intrínseca, indissolúvel, entre eles; são interdependentes; esses dois são um só. (MACIEL, 2009, p. 71)

A personagem é ação e reação, e, por isso, é preciso pensar bem em cada comportamento e atitude para se ter uma boa personagem, devendo ser coesas, sem necessariamente serem previsíveis ou tediosas. “O personagem é ação e reação. Ele sofre os estímulos sensoriais e emocionais continuamente e deve responder a eles; nesse contexto, circunstância, ou *situação*, como quer Sartre, ele exerce sua liberdade, ou seja, sua *vontade*” (MACIEL, 2009, p.78). Seger (2006) defende esta colocação quando fala que as personagens precisam ser consistentes, mas sem significar que elas devam ser previsíveis ou estereotipadas. De qualquer modo, a personagem por si só assume papel de agente da trama; portanto, é peça chave em sua evolução. Field (2009) vai além e retoma a construção de Aristóteles que afirma que “a vida é feita de ações e seu fim é uma forma de agir, não uma qualidade. Isso significa que sua personagem deve ser ativo, precisa fazer coisas e coisas precisam acontecer, ele não pode só reagir o tempo todo” (FIELD, 2009, p.66). Eles se tornam a trama à medida que suas atitudes os guiam a novos horizontes, problemas, conflitos e objetivos dando movimento à narrativa. Em geral, não é uma circunstância particular que determina o perfil psicológico da personagem. Na verdade, o que define é a maneira como

ela reage a determinadas circunstâncias (Seger, 2006). Personagens são, em sua maioria, verossímeis em relação às pessoas, aos seres humanos. Mesmo que seja uma planta ou um animal, possuem características humanas que as fazem ser figuras significativas ao público, apresentando alguma afinidade ou repulsa, gerando uma emoção ao seu leitor ou telespectador. Por serem verossímeis, tornam-se marcantes, estimulantes e até inesquecíveis. Elas são fundamentais para a narrativa; de fato, personagens bem criadas e desenvolvidas são a essência de uma narrativa, de um roteiro. Field (2009) elenca os principais elementos que devem ser priorizados para se inventar uma boa personagem, talvez até inesquecível: 1) necessidade dramática; 2) ponto de vista; 3) comportamento; 4) transformação. O autor afirma que a “necessidade dramática pode ser definida como aquilo que seus personagens principais pretendem ganhar, conseguir ou atingir ao longo do roteiro. A necessidade dramática é o que impele os personagens a ir adiante. É seu objetivo, sua missão, sua motivação” (FIELD, 2009, p.73).

No caso de Branca de Neve, em *Once Upon a Time*, os objetivos são cumpridos e novos vão surgindo ao longo da trama. No entanto, todos estão conectados à família ou amigos: a aproximação com a filha; a procura por Henry, seu neto, perdido em outro mundo; a batalha para salvar o reino da Floresta Encantada; a tentativa de salvar seu esposo, o Príncipe. Os objetivos dão vida à personagem à medida que ela os efetiva e os usa como aprendizado para seu crescimento na trama. O segundo elemento, o ponto de vista, remete à base cultural da personagem. Field (2009) coloca que o ponto de vista significa o modo como a personagem enxerga o mundo (FIELD, 2009) e reflete sobre o sistema de crenças e convicções de cada um (FIELD, 2009). Por exemplo, Branca de Neve acredita na bondade dos outros, tem fé, e projeta otimismo em tudo que acontece em sua vida e na vida de seus amigos e familiares. De todos na série, ela é a personagem que mais acredita no final feliz dos contos de fada.

Já o comportamento, para Field (2009), é o mesmo que modos ou opinião: é uma forma de agir e sentir que expressa a opinião de alguém. Comportamento difere de ponto de vista na medida em que o comportamento é uma espécie de decisão intelectual e, portanto, é passível de julgamentos externos (...) (2009). Branca de Neve apresenta vários comportamentos. Alguns ligados à vida passada, outros ligados ao seu lado maternal e família, outros diretamente relacionados a seus traumas e mágoas. Como também apresenta variações de comportamento, conforme a evolução da narrativa e mediante os confrontos enfrentados, Branca de Neve age

como mãe, avó, esposa, profissional, princesa, rainha, inimiga, conselheira, amiga. Esse mix de comportamento é que faz dela uma personagem complexa, que ultrapassa os limites usuais das figuras fantasiosas que estamos acostumados a conhecer.

Transformação, o quarto e último elemento definidor de uma boa personagem, remete à mudança que a personagem sofrerá ao longo da história (FIELD, 2009). Não que ele vá mudar seu caráter ou radicalizar sua personalidade. Porém, bons personagens necessitam apresentar uma transformação em sua jornada dentro da narrativa. A personagem muda e evolui com a história? No caso de Branca de Neve, sim. Não é possível dizer o final da personagem na trama, devido o andamento da série que ainda está no ar; entretanto, podemos afirmar que, nas quatro temporadas já exibidas, ela se transforma. A personagem se envolve em muitos núcleos e conflitos dentro da narrativa, o que exigem que ela se molde e desenvolva uma figura mais forte e significativa ao longo das temporadas. No final da série, ela não será a mesma personagem do “Piloto”. Afinal, “é bastante incomum que uma personagem seja, no final do filme, o mesmo que ele era no início do filme; seus pensamentos e sentimentos mudarão de acordo com as situações dramáticas oferecidas pelo roteiro” (Field, 2009).

4 ONCE UPON A TIME: UM CONTO DE FADA ÀS AVESSAS

Este capítulo tem como objetivo exibir os resultados da pesquisa empírica que desenvolve a análise de *OUAT* na relação com o clássico *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937. Ele está separado em duas seções: a primeira apresenta o estudo da narrativa em série *Once Upon a Time* (4.1) e a segunda analisa a personagem Branca de Neve na série (4.2). Ambos relacionam e comparam a série com o longa-metragem de Walt Disney. Nossa metodologia ocorreu em dois momentos, por meio da análise de cenas da primeira temporada da série: 1) assistir ao longa-metragem e, em seguida, a primeira temporada da série em questão para estabelecer as relações de uma narrativa e outra e pontuar as ferramentas que possibilitam a complexificação em *OUAT*; 2) rever os episódios da série e mostrar as percepções sob a personagem de Branca de Neve para formularmos um quadro comparativo entre as duas narrativas.

4.1 Narrativa complexa: o que corre por trás da história

Neste subcapítulo, analisaremos a construção da narrativa em *Once Upon a Time*, série de TV, comparando-a diretamente à trama de Walt Disney, filme de animação, e explorando ferramentas que auxiliam a formatação e execução da narrativa. Iniciaremos abordando o núcleo de personagens da trama, seguido da percepção do instrumento da “transposição de sentidos” defendida por Duarte e Castro (2011) e, por fim, verificaremos os “enigmas e elipses” mencionados por Gerbase (2014). Apesar de reconhecermos que é naturalmente exigida uma releitura ao se transformar uma narrativa de longa-metragem animado, voltado ao público infantil, em uma história fragmentada contada em episódios ao longo de temporadas. voltada ao público jovem e adulto, consideramos valiosa a análise da reconfiguração da personagem. Assim, é possível avaliar a riqueza da trama, tanto em *OUAT* como na animação de 1937, sendo ambas bem sucedidas em seus contextos espaço-temporais.

4.1.1 Núcleo de personagens

Uma história necessita de uma estratégia narrativa para ser explicada, e o formato e a plataforma da narrativa devem ir ao encontro do perfil de público a ser impactado, à época, ao espaço e principalmente ao significado que ela deve passar. *Once Upon a Time* retoma os contos e histórias infantis de uma forma original ao situar o tempo no enredo, bem como sua proposta reorganiza códigos da narrativa, cria novos significados para as personagens e para a história, dentro de um formato que tem sido bastante aplicado na televisão: a série. O núcleo de personagens é customizado de modo a compor uma linguagem mais ágil e contemporânea, sem pré-estabelecer um único protagonista ou limitar o núcleo principal da trama. Temos, assim, a primeira característica para podermos conferir, à série em questão, o caráter de uma narrativa complexa: seu amplo núcleo de personagens principais, já citados anteriormente no episódio dois. A série não concentra esforços em apenas uma ou outra personagem, mas permeia as histórias entre os seis personagens protagonistas, extensamente utilizados para o desenvolvimento da trama.

Por seu lado, a narrativa cinematográfica dos estúdios Disney é linear, com poucos dias de desenvolvimento. Todo o conflito acontece em curto período de tempo e depende basicamente de três núcleos de relações: 1) Branca de Neve e a Rainha Má; 2) Branca de Neve e os sete anões;

3) Branca de Neve e o Príncipe Encantado. Todos com marcação clara do papel da princesa na narrativa. Os conflitos são resolvidos de forma simples e objetiva, com personagens, tempo e local bem definidos. “Em geral, cada núcleo gera ao menos uma trama, do que resulta a narrativa ser uma composição de, no mínimo, tantas tramas quantos forem os seus núcleos.” (CAMPOS, 2009, p.164). Isso acontece, também, pela necessidade e pelo nível psicológico exigido ao passar as mensagens da história à criança:

O conto de fadas é apresentado de um modo simples, caseiro; não fazem solicitações ao leitor. Isto evita que até a menor das crianças se sinta compelida a atuar de modo específico, e nunca a leva a se sentir inferior. Longe de fazer solicitações, o conto de fadas reassegura, dá esperança para o futuro e oferece a promessa de um final feliz. (BETTELHEIM, 1980, p.35)

Já na série, a construção da narrativa possui outras amarrações, relacionamentos mais profundos e complexos são explorados para desenvolver a trama. As personagens estão fortemente conectadas e fazem parte da soma de acontecimentos que cadenciam os pequenos conflitos, as pequenas batalhas e tramas dentro do problema maior da narrativa. Em outubro de 2014, a *fanpage* oficial da série no Brasil, “*Once Upon a Time - Série*”, publicou uma árvore genealógica referente às conexões das personagens - até aquele momento da narrativa - que evidencia o modelo complexo da trama, uma vez que as relações são ramificadas, sem centralizar um ou outro núcleo. Essas ramificações foram demonstradas através de um mapa de personagens. “Mapa de personagens é a representação gráfica das relações entre os personagens de uma narrativa” (CAMPOS, 2009, p. 161).

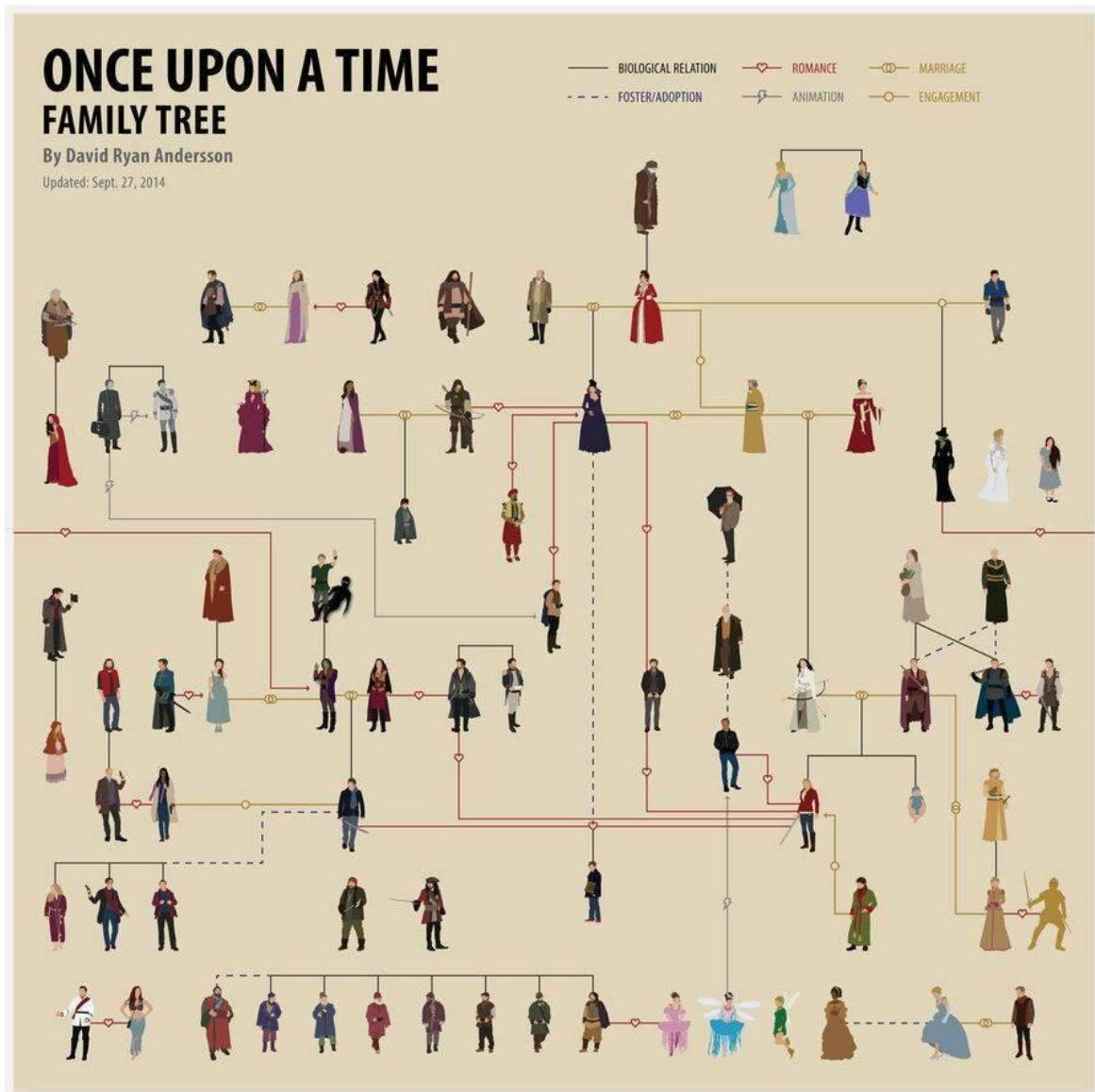


Figura 10: Mapa de personagens de *Once Upon a Time* - Outubro de 2014

O mapa acima apresenta um amplo mapa de personagens na série, porque abrange até a 4ª temporada. No entanto, vamos nos deter a detalhá-lo a partir do núcleo de personagens instituído neste trabalho. Temos assim, algumas relações principais dentro da narrativa, evidentes na 1ª temporada: a) Branca de Neve/Mary Margareth e o Príncipe Encantado/David Nolan, como pares românticos; b) Branca de Neve/Mary Margareth e Emma Swam, que são mãe e filha (mas não sabem disso) e possuem uma relação forte de amizade que cresce ao longo da temporada; c) Emma Swam e Henry Mills, mãe e filho que se encontram após 10 anos; d) Emma Swam e Regina Mills/Rainha Má, que são as duas mães de Henry (Regina é a mãe adotiva) e, se

enfrentam diversas vezes na trama; e) Henry Mills e Regina Mills/Rainha Má, filho e mãe adotiva que possuem uma relação complicada, já que Henry não confia nela de forma alguma; f) Regina Mills/Rainha Má e Sr. Gold/Rumpelstiltskin como vilões egoístas, que se unem para o bem próprio, ao mesmo tempo em que não confiam um no outro; g) Sr. Gold/Rumpelstiltskin e Emma Swam, de uma forma mais indireta, mas ainda presente, Gold sabe quem é Emma (a Salvadora) e a manipula para conseguir o que quer em *Storybrooke*. Além disso, ele é a personagem que mais conhece os mistérios da cidade e de seus moradores. Ao longo das outras três temporadas já exibidas, as relações se tornam ainda mais complexas e envolvem mais personagens-chave, como o Capitão Gancho e Peter Pan.

A expansão do núcleo abre portas para novas construções no enredo, possibilitando a reconfiguração das personagens, permitindo novas leituras e exigindo novos textos narrativos que suportem o peso das relações sem perder o estilo de conto de fada. Por isso, percebemos, na narrativa, a descentralização das personagens e a amplitude das relações que ultrapassam o sistema linear de Walt Disney. Em *OUAT*, as personagens estão imbricadas em diversos núcleos ao mesmo tempo, e os núcleos são formados por uma gama variada de personagens. Ainda temos Regina Mills e Sr. Gold, em *Storybrooke*, como figuras que permeiam diversas histórias e participam direta ou indiretamente de quase todos os núcleos narrativos que percebemos na 1ª temporada. Como segundo ponto, para amarrar essa estrutura, refletimos sobre transposição de sentidos de um texto clássico para o contemporâneo.

4.1.2 Transposição de sentidos

Duarte e Castro colocam que “o que mantém e confere sentido e significação aos textos é o fato de que eles não vêm do nada; recuperam antes e sempre sua origem, que são os outros textos - seus referentes; transpõem sentidos de forma a construir sua significação” (DUARTE; CASTRO, 2011, p. 130). Os filmes animados e os livros infantis que inspiram a narrativa da série sofrem ajustes de sentido, recebendo outros detalhes, outras histórias e diferentes lições de moral. São de fato a base das histórias de *Once Upon a Time*; contudo, ganham personagens adaptados, com personalidades, pontos de vista e que vivem experiências mais semelhantes à realidade humana, exigindo, assim, que se reconfigurem.

No conto de 1937, Branca de Neve é odiada pela Rainha Má por um motivo aparentemente tolo: a concorrência de beleza. Na série, a Rainha se sente traída por Branca de Neve, que confessou seu maior segredo (o seu amor por Daniel, o jovem funcionário de sua casa) à mãe perversa de Regina, culminando na morte de seu amado. É possível perceber que a trama recebe outros elementos e conflitos que dão sequência aos fatos e justificam o presente vivido pelos personagens. Assim, em *OUAT*, a maldição lançada é resultado da busca por vingança que a Rainha Má tenta efetivar contra Branca de Neve. Nesse caso, a transposição de sentidos existe devido ao reconhecimento que nós, telespectadores, projetamos na série por meio das referências culturais dos contos infantis que assistimos ou lemos e guardamos na memória. Utilizando as categorias levantadas por Duarte e Castro (2011), podemos traçar uma análise referente à estratégia narrativa apresentada em *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937, que nos auxilia a compreender e comparar os dois universos narrativos, do clássico longa-metragem à série contemporânea.

a) quanto à temporalização: a história toda acontece em semanas, deixando apenas no discurso os fatos do passado que são necessários em sua interpretação; o tempo é linear e contínuo; não há flashbacks nem troca de tempos entre cenas;

b) quanto à espacialização: o espaço central é a Floresta, que é o caminho para o Castelo da Rainha; o Chalé dos anões e a Mina onde eles trabalham. Mesmo ela sendo a ligação entre os demais cenários, temos poucas cenas dela em si;

c) quanto à figurativização: o ambiente é um Reino, com pequenas referências de algo mágico. Somente a Rainha possui poderes e realiza feitiços. Os personagens são chamados devido a características próprias facilmente reconhecidas pelo telespectador ou a criança. Os únicos que trabalham são os anões, mas isso não é levantado como ponto forte na narrativa. O astral geral da história são os sentimentos, a inveja, o amor, a amizade; o bem e o mal são claramente representados;

d) quanto à actorialização: por ser um desenho animado, os personagens podem ter um caráter em que predomine a magia e o encantamento. Nesse caso, as figuras se comportam como parte de um conto e assim são recebidos pelo olhar do público;

e)quanto à expressão verbal: clara e simples. O enredo é para crianças e, por isso, as falas e conteúdos são pensados neste público. Além disso, a maioria dos personagens fala num ritmo e tom usual, à exceção de alguns anões que necessitam se impor de maneira diferente aos olhos das crianças, como o Mestre, que é ansioso e fala mais rapidamente, ou o Zangado que fala como se estivesse sempre bravo de verdade.

Pela história contextual em que a personagem Branca de Neve e seu núcleo estão envolvidos na série, é possível identificar a inspiração dos criadores na narrativa animada de Walt Disney. Os principais elementos físicos do filme se encontram na narrativa complexa de *Once Upon a Time*. Contudo, o comparativo das estratégias deixa claro que a história e sua forma de ser contada são bem diferentes na narrativa televisual:

a)quanto à temporalização: a história é contada em diversos tempos e utiliza-se muito dos artifícios do *flashback* para explicar o momento atual em *Storybrooke*; todos os episódios contêm cenas do passado e fazem uma amarração com o desenvolver da série. Não é explicitado o ano em que os fatos acontecem, mas interpreta-se a ordem dos acontecimentos devido ao momento da vida dos personagens em que tal fato é contado. A informação do tempo é intrínseca, mas está lá.

b)quanto à espacialização: é intercalada entre *Storybrooke* e a Floresta Encantada, evidenciando dois tempos e mundos diferentes, como um resultado do outro. Em um episódio da primeira temporada, conhecemos o País das Maravilhas, que transmite a ideia de que há mais mundos para explorarmos em *OUAT*. O espaço em que se encontra a narrativa é fundamental para que o telespectador possa interpretar além dos diálogos dos personagens, e, assim, fazer conexões e inferências a episódios já passados e a próximos.

c)quanto à figurativização: diferente das histórias comuns de contos de fada, em *Once Upon a Time*, os personagens recebem diferentes e importantes papéis ao longo da trama. Temos, sim, um núcleo principal, como já apresentado neste trabalho, porém, é necessário figuras além dele para que a narrativa aconteça. As personagens também oscilam em suas representações, em suas funções como figuras de significação, por exemplo: a Rainha Má tem momentos de bondade, é capaz de amar - Henry, seu filho adotivo - e, em partes importantes da narrativa, torna-se aliada dos heróis, ajudando o bem. Assim como Emma -

detetive Swan, a Salvadora, a mãe biológica de Henry e filha de Branca e o Príncipe - assume e se desenvolve dentro da narrativa como um ser complexo, tendo uma evolução como ser humano dentro da série logo na primeira temporada. Ela é uma personagem totalmente descrente em magia, que acaba, de fato, salvando as personagens de *Storybrooke*.

d) quanto à actorialização: as personagens têm peculiaridades em suas representações. Seus gestos, olhares, vestimentas, seu caminhar: tudo isso culmina para formatar o papel ideal à personagem. Mary Margareth, por exemplo, usa roupas mais delicadas e discretas, o que fortalecem sua representação como professora; Regina já veste tons sóbrios e escuros em ternos, como manda o figurino de uma prefeita séria. Além disso, quase todas elas possuem segredos e mistérios que potencializam a importância nos detalhes de sua atuação, seus olhares e gestos. As características dos personagens são exploradas juntamente com o contar da história, ou seja, é necessário conhecê-lo para também conhecer a narrativa.

e) quanto à expressão verbal: sofre leves modificações conforme a época que está acontecendo a cena. Na Floresta Encantada, há um tom mais característico de conto: os personagens falam pausadamente, mesmo com diálogos muito mais extensos do que os clássicos que conhecemos, e têm uma postura diferente aos de *Storybrooke*. No estado americano do Maine, o diálogo é moderno, mais voltado aos dias de hoje, possivelmente para gerar identificação com telespectador. Emma, especialmente, tem uma linguagem mais descolada, possivelmente porque veio de Boston.

4.1.3 Elipses e enigmas

A plataforma de comunicação da animação traz traços lineares e redundantes na trama. Em 2012, vemos uma estrutura densa, complexa, marcada por “buracos” narrativos abertos logo no primeiro episódio da série. Gerbase (2014), cineasta e professor, fala sobre essa ruptura. As séries atuais de TV, a partir do começo da década de 1990 trouxeram grandes novidades para as produções. Neste caso, Emma Swan é a grande protagonista que, avaliando pela lógica de Gerbase (2014), consideramos uma personagem misteriosa na série. Ela não é totalmente apresentada em seus detalhes aos telespectadores. Emma inclusive desconhece boa parte de sua

história. Ela sabe apenas que foi abandonada quando criança, mas não sabe quem são seus pais, o que eles fazem ou/e de onde vêm. Emma e sua história são o enigma central na trama, potencializado na primeira temporada. As histórias ficcionais das séries televisivas não costumavam apresentar características tão densas que as tornassem narrativas complexas. Normalmente, possuíam uma estratégia horizontal, com começo, meio e fim bem definidos, sem exigir muito da compreensão do telespectador. Hoje, as produções estão mais dedicadas a impedir que o telespectador se canse da monotonia e perca seu interesse em acompanhar fielmente sua história.

Once Upon a Time é uma destas novas produções que, inclusive, utiliza muito ganchos narrativos elaborados, acompanhados de uma dose de elipses, o que lhe confere a terceira característica levando a trama ao formato de uma narrativa complexa. Campos (2009) entende por elipse não somente a efetiva quebra da continuidade temporal, mas também omissão de qualquer elemento da história.

O convite à elipse ocorre quando a narração de um elemento da estória é desnecessária ou não-pertinente, ou agride ou entedia o espectador – ou o leitor (...) a interdição à elipse ocorre quando a omissão de um elemento da estória impede o entendimento do que se narra ou provoca uma progressão aos saltos. (CAMPOS, 2009, p.231)

Maciel também retoma o sentido de elipse ao levantar o cruzamento da arte da peripécia e do reconhecimento a que Aristóteles se refere quanto às dinâmicas dentro da narrativa. O autor coloca que “frequentemente, um reconhecimento conduz a uma peripécia, ou vice-versa. Há progressão dramática porque os reconhecimentos e peripécias fazem a ação avançar em busca do seu clímax” (2007, p. 92). Dentro desse pensamento, Gerbase (2014) discorre sobre os dois pilares das elipses dentro da estrutura narrativa. Observamos a “elipse objetiva” como um buraco temporal na narrativa acompanhada pelo telespectador, e a “elipse subjetiva” como que refere a lacunas de conhecimento de determinada personagem. Sendo assim, podemos inferir a respeito das elipses de tempo e de conhecimento existentes na trama inicial de *Once Upon a Time*, utilizando o quadro metodológico de Gerbase (2014), como grande fator potencial para fortalecer sua complexidade. A primeira coluna, em que temos os itens de análise, é pré-definida pelo autor para nortear a verificação das elipses e enigmas constantes na narrativa televisual. O quadro é construído de forma descritiva, fragmentando a narrativa em momentos que fundamentam essa análise, a partir da descrição dos fatos apresentados em ordem na 1ª temporada de *Once Upon a Time*.

Item	<i>Once Upon a Time</i>
Origem da Personagem	No primeiro episódio, a personagem nos é apresentada em dois momentos bem demarcados: passado e presente. O passado, na Floresta Encantada, junto a seus pais (Branca de Neve e o Príncipe Encantado), em seu primeiro dia de vida. No presente, na cidade de Boston, trabalhando como uma espécie de caçadora de recompensas, já com 28 anos.
Ambiente	A trama toda se passa em dois mundos: o real e o mágico. O real é marcado por <i>Stoorybroke</i> , a cidade amaldiçoada, na cidade de Boston. O mágico é marcado inicialmente pela Floresta Encantada, e, brevemente, somos apresentados o País das Maravilhas.
Ponto de Ataque na Trama	O ponto principal da trama e que inicia uma série de situações e conflitos é a vitória de Branca de Neve e o Príncipe Encantado sobre a Rainha Má. No primeiro episódio, os noivos estão no altar, prestes a se casar, quando a Rainha surge e os ameaça. Ela promete lançar uma maldição muito poderosa que acabará com a felicidade deles.
Consequência do ponto de ataque	Com isso, os novos reis ficam desesperados. Ainda mais sabendo da espera de seu bebê. Eles vão ao encontro de Rumpelstiltskin, o mestre das trevas, para encontrar explicações sobre a maldição que a Rainha irá lançar. Ele

	<p>conta ao jovem casal que apenas seu bebê poderá os salvar, quando completar 28 anos. Em seguida, os reis aparecem reunidos em um clã mágico, composto por Gepetto, Fada Azul, os Anões, entre outros seres, a fim de acharem uma solução para combater a Rainha e sua maldição. A Fada Azul e Gepetto têm um plano: utilizar a última árvore mágica da Floresta para criar um pequeno armário e enviar Branca de Neve grávida a outro mundo. Assim, quando Emma completar a idade certa poderá retornar a salvar a todos.</p>
<p>Surge uma elipse de tempo</p>	<p>O plano não sai conforme o esperado. Branca de Neve dá à luz Emma antes de entrarem no armário, e, assim, apenas a doce princesa recém-nascida poderá ir para o novo mundo. Mas ela não saberá quem é de verdade até os 28 anos. Nem seus pais saberão quem são, após serem amaldiçoados e enviados com todos as outras personagens encantadas a <i>Storybrooke</i>.</p>
<p>Surge uma elipse de conhecimento ou enigmas</p>	<p>Em <i>Storybrooke</i>, as personagens não sabem quem são realmente. Branca de Neve leva outro nome, Mary Margareth, e é professora na escola local. O Príncipe Encantado aparece apenas no terceiro episódio e está em coma em um hospital da cidade. Grilo Falante é um psicólogo. Chapeuzinho e sua avó têm um café no centro de <i>Storybrooke</i>. Nenhum deles conhece sua verdadeira identidade, nem Emma</p>

	sabe o que se passa de verdade. Henry, filho de Emma, que a encontra em Boston, é o único que acredita que todos sejam personagens de contos de fada.
Surge uma investigação	Com a chegada de Emma em <i>Storybrooke</i> , logo no primeiro episódio, Henry começa a encantar a mulher. Ela custa a acreditar nas histórias mirabolantes do garoto, e, mesmo após ele apresentar o livro dos contos a ela, Emma tem dificuldades de perceber o que acontece. Mas, mesmo assim, segue os passos do garoto. Aos poucos, eles vão criando missões e desvendando os truques de Regina Mills, mãe adotiva de Henry, prefeita da cidade e a Rainha Má.

Quadro 1: Elipses e Enigmas em *Once Upon a Time*

Existem, assim, dois modelos de informação suprimidas na trama: 1) a informação que a personagem protagonista desconhece. Nesse caso, Emma não sabe que é filha de Branca de Neve e o Príncipe Encantado e, na verdade, ela sequer acredita em contos de fada; 2) a informação que o telespectador desconhece, que são os acontecimentos durante os 28 anos de Emma. O que ela fez, por onde andou, quem é o pai de Henry e o que aconteceu com ela desde seu nascimento na Floresta Encantada são detalhes que o público só descobrirá ao longo das temporadas. Na primeira temporada, Emma descobre sobre a verdade de sua origem, e o telespectador desconfia que Emma teve um passado difícil, cheio de maus momentos com os quais ela teve de lidar para seguir em frente.

Para Campos (2009), que afirma que “suspense é a expectativa de um incidente” (p.237) e que “surpresa é a percepção do inesperado” (p.239), essas supressões de informações conferem ritmo à narrativa e valorizam a trama junto ao olhar do espectador. Tanto “surpresa” quanto

“suspense” são inferidas devido à falta de informações dentro da narrativa na qual o espectador é envolvido, seja como indivíduo que desconhece o fato ou como público que sabe um detalhe que a própria personagem desconhece – fato que evidenciamos acima em *OUAT*, com a personagem Emma. O autor considera que:

Narrativa de suspense trata de incidentes nos quais a informação do personagem é insuficiente e a do espectador, menor do que a sua capacidade de inferir ou de imaginar -- ou o desfecho seria antecipado e o suspense, encerrado. Numa narrativa com narrador acima da massa de estória, o espectador recebe informações a que os personagens não têm acesso. Nesse caso, o narrador, onisciente, coloca o espectador "na poltrona da onisciência". (...) A estratégia narrativa da surpresa se baseia no desconhecimento do espectador sobre o que vai acontecer -- e, como o nome diz, na surpresa da percepção desse quê. (...) A distinção essencial entre suspense e surpresa reside em quando o narrador passa as informações para o espectador. (CAMPOS, 2009, p.238 e 240)

Gerbase (2014) ainda reforça que a elipse é tríplice e possui funções bem marcadas dentro de uma história: a narrativa, a dramática e a estética. O conjunto destes elementos possibilita reforçar a existência de grandes elipses objetivas e subjetivas, de tempo e de conhecimento. A função narrativa acontece na ligação entre passado e presente, identificando Emma ao nascer e após ser adulta, em Boston. A segunda função, a dramática, evidencia-se a na intenção emotiva na situação de separação que acontece entre pais e filha e na possível morte do Príncipe Encantado ao lutar pela vida de Emma, o bebê. Por último, temos a função estética destacada pela ruptura de cenário e movimentos nas cenas: inicialmente temos a batalha glorificada dentro do castelo de Branca de Neve, atenuada pela bravura do Príncipe e, em seguida, temos Emma atuando como caçadora de vigaristas, em Boston, cidade comum na época atual. Todas essas evoluções e retrospectivas andam juntas logo no episódio inicial da série.

Once Upon a Time não conta tudo em seus diálogos. Também conta com seu cenário, com as expressões faciais dos personagens, com os objetivos pessoais deles, com o passado e o presente em constante tensão e, ainda, com uma base excelente para que seu telespectador entenda sua narrativa. Quem nunca assistiu às animações da Disney, não terá a mesma inferência e absorção da série como quem já as acompanhou. Uma narrativa depende da outra. Assim se dá a narrativa complexa, que exige que o telespectador faça conexões além do texto discursivo dos personagens. É preciso enxergar imagens, objetos, até mesmo mudanças de cena que enfatizam ou recolocam a situação narrada em novos patamares. Em *Once Upon a Time*, a maçã, fruta favorita da Rainha Má e a causadora da maldição de Branca de Neve, é admirada como um fruto

saboroso e perigoso por Regina - a prefeita de *Storybrooke* -, e muitas vezes trazida nas cenas pelos autores para reforçar a disposição da personagem em se assumir como a Rainha e comandar a vida de Branca de Neve para que a princesa seja tão infeliz quanto ela é. Mas esta é apenas a parte má de Regina. A parte boa, seu lado humano e amoroso, é trazida à tona em cenas com seu filho Henry. Rumpelstiltskin segue a mesma linha: malvado em seu passado e quando pretende conseguir o que quer, mas doce e gentil quando se trata de Bela, seu amor. No entanto, Rumpel é estratégico, perspicaz e está conectado com todos os personagens, além de ser uma peça-chave no quebra-cabeça de *Once Upon a Time*. A ideia de amarrar diferentes contos e histórias necessitava de uma estratégia narrativa que sustentasse a trama e arrecadasse telespectadores e fãs. *Once Upon a Time* é uma narrativa complexa e contemporânea na qual percebemos o instrumento da reconfiguração de personagens já conhecidos. Assim como a narrativa, as personagens foram complexificadas, dando origem a reedições das figuras mágicas de nossa infância. É o caso de Branca de Neve, que veremos a seguir.

4.2 A personagem complexa: análise da Branca de Neve

Nas narrativas complexas, em especial em *Once Upon a Time*, nenhuma personagem é tradicional e convencional como conhecemos. Na série que estudamos, em sua maioria, elas apresentam características mais semelhantes à nossa realidade humana e exaltam comportamentos mais intensos do que nos clássicos de Disney, por exemplo. Essas personagens carregam funções de uma personagem complexa e, por isso, alternam seus sentimentos, atitudes e reações, sendo coerentes com o contexto, época, ambiente e público nos quais a narrativa está envolvida. Isso é exatamente ao contrário do que temos em mente em relação aos clássicos contos de fada infantis já vistos anteriormente em resgate histórico e psicológico.

Para os romancistas do antigo romantismo a tarefa também era fácil: os bons dum lado e os maus de outro. Deus e o Diabo. E em nenhum momento o bom deixava de ser bondoso e o mau deixava de praticar maldades. Esse processo maniqueísta não podia mesmo durar para sempre, pois não é assim que as pessoas se dividem no mundo. (REY, 2007, p. 29)

As personagens de *OUAT* possuem personalidade forte, mas estão suscetíveis a transformações e mudanças ao longo de sua jornada na trama. Esta possibilidade vem ao encontro de uma natureza humana que envolve todos nós. O ser humano reage conforme suas experiências e é capaz de se moldar para o bem ou para o mal através de suas relações, conexões, seus

sucessos e fracassos pessoais. Essa mesma ideia pertence à narrativa de *Once Upon a Time*, em que suas personagens são passíveis de situações que as desafiem e coloquem à prova suas convicções. Em outro contexto, Field (2009) explica a incidência destes eventos na construção da personagem:

Às vezes, esses eventos ou incidentes que ocorrem em nossas vidas trazem o que há de melhor e de pior em nós mesmos. Às vezes nos recuperamos deles; outras vezes, não - mas eles sempre nos afetam. Em outros momentos, a forma como agimos e reagimos a esses incidentes nos revela a nossa própria natureza, e nos diz quem “realmente” somos. (FIELD, 2009, p. 56)

Essa percepção, porém, vai de encontro com o pensamento convencional sobre esse tipo de personagem fantasia que é muito referido nos clássicos como um ser do mundo mágico, capacitado ou não de poderes, mas que possui normalmente alguma característica marcante que o faz seja único em sua história. Isso é apontado por Seger (2006), ao falar sobre a linha tradicional de escrita e roteirização em que as personagens tendem a possuir um número limitado de atributos. A autora reforça que, geralmente, sua vida está vinculada a um aspecto específico de sua personalidade ou fisionomia (Seger, 2006). Seger (2006) também discorre sobre a relação do bem e do mal, tendo, primitivamente, a personagem um caminho bem dirigido para um destes lados.

As personagens fantasias vivem num mundo romântico mágico e estranho, habitado por criaturas fora do comum, como fadas, duendes, anões, gigantes e bruxas. Embora nesse mundo possa haver a presença do mal e da escuridão, essa presença nunca é predominante. As personagens podem até ser perigosas, mas jamais aterradoras. Podem ser más, mas o bem sempre triunfa no final. As personagens da fantasia podem até mesmo se redimir no final da história (SEGER, 2006, p. 197).

Essa convenção ainda é válida para os clássicos. Todavia, na série *OUAT*, as personagens se apresentam muito mais complexas e suscetíveis a assumir comportamentos que conflitem sob a relação tradicional entre o lado bom ou mau, que tanto conhecemos. As personagens complexas das quais falamos são reconhecidas, assim, pelo fato de não podermos defini-las de forma convicta, apresentando a partir de características bem definidas. Elas possuem, em geral, características e comportamentos que se somam, intercalando atitudes previsíveis com atos surpreendentes, dos quais somos somente telespectadores, tentados a permanecer assistindo seu desenvolvimento na trama.

Rey (2007) constrói parte de suas reflexões ao considerar que a personagem possui três dimensões essenciais: física, social e psicológica. Em paralelo, Field (2009) a divide em vida profissional, amorosa e pessoal. Já Seger (2006) pontua que a personagem pode ser pensada considerando sua situação biológica, sociológica e psicológica. Dentro desse parâmetro, entendemos que a concepção de Rey (2007) abrange as demais e nos possibilita enxergar a personagem Branca de Neve com uma análise mais rica. Podemos, assim, verificar as três dimensões da personagem comparadas ponto a ponto nos dois ambientes narrativos: a) *Branca de Neve e os Sete Anões*, de Walt Disney e b) *Branca de Neve em Once Upon a Time* - primeira temporada -, conforme quadros e argumentações a seguir:

FÍSICA			
Características	Branca de Neve e os Sete Anões	<i>Once Upon a Time</i> - Floresta Encantada	<i>Once Upon a Time</i> - Storybrooke
<i>Sexo</i>	Feminino	Feminino	Feminino
<i>Idade</i>	É muito mais jovem, aparentando ter no máximo 20 anos.	É apresentada na infância, com cerca de 12 anos, e na fase adulta, com vinte e poucos.	A mesma idade dela adulta, na Floresta. Ela não envelhece, mesmo com 28 anos da maldição.
<i>Raça/cor de pele</i>	Branca	Branca	Branca
<i>Figurino, adereços, maquiagem, cabelo</i>	Vestido colorido, bem infantil, com mescla de cores quentes e frias. O cabelo curtinho sob uma tiara de fita vermelha deixa a personagem com traços ainda mais próximos de sua infância, algo até meio espoleta para a época. A maquiagem é leve, dando mais destaque para as bochechas rosadas e os lábios vermelhos, em contraste com a pele	Criança e adulta, no palácio, ela usa vestidos claros e delicados. Nada de sensualidade. A maioria deles tem toques de flores e borboletas. Ao viver na floresta, o figurino é mais masculino, com tons terrosos, de calça, colete e bota. O cabelo no castelo é longo e solto, já na Floresta, ela o utiliza meio preso. A maquiagem é quase a	Roupas comuns, como jeans e suéter, e geralmente de cores claras. O preto é quase inexistente na personagem e seu cabelo é curto na altura do queixo. A maquiagem é sutil, mas destaca os olhos pretos da personagem.

	branca.	mesma sempre, sem destacar muito o rosto.	
<i>Forma física (peso e altura)</i>	Bem magra e estatura baixa, se comparada com a altura de demais personagens.	Quando adulta, possui estatura média e corpo mais volumoso e curvilíneo.	A estatura é a mesma da Floresta, contudo seu peso varia do começo da temporada até o fim. A diferença é sutil, mas é bem percebida quando olhamos seu rosto, que ganha volume com o passar dos episódios.

Quadro 2: Comparativo da dimensão **física** da personagem.

SOCIAL			
Características	Branca de Neve e os Sete Anões	Once Upon a Time - Floresta Encantada	Once Upon a Time - Storybrooke
<i>Profissão</i>	Dona de casa ao morar com os anões.	Não tem profissão, mas sobrevive na floresta caçando e roubando.	É professora do quarto ano, turma do Henry.
<i>Relacionamento familiar</i>	Não há família viva na história.	Quando adulta, tem seu pai, um rei bondoso e sábio, o qual ela admira e ama muito. Mas não conhecemos detalhes de sua relação.	Não há família ligada a Mary Margareth.
<i>Relacionamento amoroso</i>	É simples, sem intrigas ou dificuldades no relacionamento. Eles se conhecem, se apaixonam e ficam juntos no final. O príncipe, na verdade, aparece em duas cenas: começo do filme, quando a ouve cantar, e no final, quando a resgata. Não	Há idas e vindas na relação de Branca de Neve e o Príncipe Encantado. Isso se dá pela maldade do Rei George e da Rainha Má, que tentam separá-los a qualquer custo. Mas eles são muito apaixonados e fazem tudo para ficar juntos, passando por uma evolução intensa	Quando ela e David se apaixonam, ele se torna sua única possível família. Ainda assim, a relação permanece entre idas e vindas e muito complicada, até o dia em que Emma os salva do esquecimento.

	há evolução na relação.	na relação.	
--	-------------------------	-------------	--

Quadro 3: Comparativo da dimensão **social** da personagem.

PSICOLÓGICA			
Características	Branca de Neve e os Sete Anões	<i>Once Upon a Time</i> - Floresta Encantada	<i>Once Upon a Time</i> - Storybrooke
Comportamento	Sem intensidade. Ela é previsível e se porta como uma menina doce e gentil, boa de coração.	É mais reativa e guerreira. Porta-se como uma mulher decidida, tem opiniões fortes e batalha pelo o que quer. No entanto, possui um lado gentil e bondoso com o próximo.	Mary age e reage tanto como personagem encantada, quanto uma figura humanizada. Ao mesmo tempo em que é doce e gentil, demonstra anseios, desejos e virtudes de um ser humano comum.
Emoções	São bem restritas: alegria, tristeza e medo.	São mais intensas: alegria, tristeza, amor, ansiedade, compaixão.	São intensas e complexas: alegria, tristeza, amor, paixão, medo, raiva, compaixão. A personagem é mais factível aos pecados humanos, deixando a paixão, por exemplo, tomar conta de seu lado racional.
Aspirações/motivações	Devido a uma das	Tem como maiores	Quer ser feliz com

	<p>músicas do longe, entendemos que uma delas seja ter seu final feliz com o Príncipe. Não há motivações especiais.</p>	<p>desejos vencer a Rainha Má e ficar com o Príncipe. Ainda, é possível inferir seus desejos alheios como ajudar Chapeuzinho e os Sete Anões, seus amigos. Seu amor a motiva a ir até o fim.</p>	<p>David e assumir de vez o relacionamento. Contudo, a personagem passa por muitas aprovações e mudanças em sua vida. Ver Emma feliz também é um desejo, secundário, de Mary. Quando ela é suspeita de assassinato, seu maior desejo é ser livre e julgada inocente. Sua motivação mais intensa é o amor.</p>
<p><i>Experiências marcantes</i></p>	<p>As suas duas quase mortes e o beijo do amor verdadeiro. Contudo, os fatos fazem a história se movimentar, mas a personagem quase não sofre mudanças ou transformações psicológicas. Apenas muda de situação de vida ao decidir morar com os anões e ao assumir um relacionamento</p>	<p>A morte de seu pai é o ponto inicial de tudo. Depois, das diversas tentativas da Rainha Má matá-la, tendo que buscar uma alternativa para fugir. A virada da personagem se dá quando conhece David e se apaixona. Sua vida passa a ter sentido novamente, e a luta deixa de ser somente para se</p>	<p>A saída de David do coma, dando início ao descobrimento de um sentimento que se torna um guia para a personagem. A suspeita de assassinato, forjada por Regina, que põe à prova a própria fé da personagem.</p>

	amoroso.	salvar: ela precisa salvar David.	
--	----------	-----------------------------------	--

Quadro 4: Comparativo da dimensão **psicológico** da personagem.

A análise pode ser destacada ao assistir aos vinte e dois episódios da primeira temporada da série, lançada em 2011. Nesse primeiro momento, conhecemos a fundamentação da personagem, pois é possível verificar seu passado e presente correndo na linha da trama. Entretanto, os detalhes entre um mundo e outro fortalecem a ideia de enigmas e elipses, que estarão presentes ao longo de todos os outros ciclos. O que argumentaremos a seguir são as principais impressões narrativas que levantamos para discutir a personagem de Branca de Neve em *OUAT*. Iniciaremos pelo final do clássico de Walt Disney que é o início da série *Once Upon a Time*. A memorável cena do Príncipe Encantado salvando Branca de Neve do sono profundo, dando-lhe um beijo de amor verdadeiro, abre portas para o mundo mágico de *OUAT*. Isso acontece no primeiro minuto do episódio de abertura, como vemos no frame abaixo (figura 11).



Figura 11: Branca de Neve adormecida no esquife de vidro.

Neste episódio, já é possível identificar a complexificação pelas quais as histórias e, consequentemente, as personagens sofrem na narrativa. Em especial, as reconfigurações de Branca de Neve. Em seguida, percebemos-na com o Príncipe no altar. Porém, o que parecia uma

extensão do final de feliz do conto de Walt Disney logo se transforma em um novo problema para as personagens: a ameaça da Rainha Má de lançar uma terrível maldição. Assim, os conflitos e dramas da série começam a vir à tona. Temos, a priori, uma Branca de Neve que é vítima e princesa; contudo, no casamento, ao ser ameaçada pela sua maior inimiga, Branca de Neve mostra seu lado desafiador quando aponta a espada do Príncipe na direção da vilã. O medo parece lhe dar forças. Também conhecemos um lado mais conflituoso da personagem quando vemos Henry viajando de ônibus e lendo um livro (que aparentemente parece ter a história da princesa escrita em suas páginas) (figura 12). Desse modo, inferimos que ela não passa de uma personagem de conto de fadas. Inclusive, somos estimulados a pensar o que é ou não real, conceito este que não entraremos aqui, mas que será desconstruído ao longo das temporadas.



Figura 12: Henry no ônibus, chegando a Boston.

Essa apresentação intensifica a personagem, porque trata sobre ela em dois mundos diferentes, mas que estão conectados de certa forma. Ainda no primeiro episódio, enxergaremos a Branca de Neve grávida de Emma, protegendo sua filha e o reino, mostrando seu lado de “mãe coruja” e governando o povo – o que podemos considerar devidamente relacionado ao acúmulo de funções natural da contemporaneidade feminina. Ao contrário do que conhecemos na animação de 1937, em *OUAT*, a personagem tem opinião e as expressa com convicção. Veremos Branca de Neve apaixonada pelo Príncipe Encantado e a conheceremos em *Storybrooke*, o presente na série, onde ela não recorda seu passado na Floresta e vive outra vida. No Maine,

Branca de Neve é Mary Margareth, uma professora gentil e doce, que traz os velhos traços da personagem construída por Walt Disney. Ao se relacionar com as pessoas e com a natureza, percebemos a leveza da personagem na versão de 1937 sendo sutilmente lembrada na série (figura 13). No entanto, essa sutileza vai se tornando quase inexistente ao longo da primeira temporada, afastando-se das lembranças visuais que o público possa ter da personagem do longa-metragem animado.

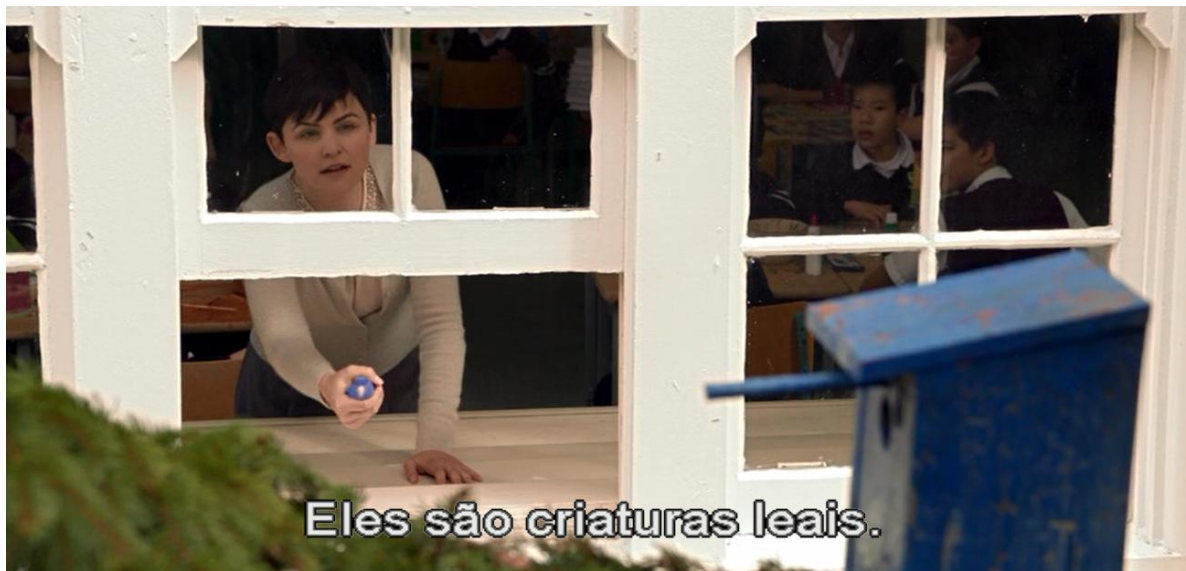


Figura 13: Mary Margareth soltando um passarinho, enquanto ensina lições para seus alunos.

O terceiro episódio tem como tema central o casal Branca de Neve e Príncipe Encantado: mostra como se conheceram, suas aventuras juntos até se apaixonarem, o que dura somente um dia (diferente do mundo "real", em *Storybrooke*, em que as personagens se envolvem aos poucos). Neste momento da narrativa, aparece a primeira vez de Branca de Neve sendo uma "filha da floresta", sobrevivendo como pode e lutando pela sua vida. Inclusive, ela conhece o Príncipe durante um saque à sua carruagem, como podemos sutilmente inferir no frame abaixo (figura 14). Eles se encontram, e a princesa o apunhala com uma pedra para escapar. Ali, ela já não é somente a princesa gentil que vive com os anões. Já em *Storybrooke*, Mary Margareth tenta ser uma pessoa normal e começar uma vida amorosa. Ela tem um encontro (figura 15), que não dá muito certo, mas evidencia o dilema normal que acontece em nossas vidas quando estamos em busca de um amor e passamos por muitos desencontros e decepções (um processo divergente do tradicional conto de fada em que a princesa se apaixona à primeira vista).



Figura 14: Branca de Neve fugindo do Príncipe, após tê-lo saqueado, na Floresta Encantada.



Figura 15: Mary Margareth em um encontro com Dr. Whale, dentro do Café da Vovó, em *Storybrooke*.

Pulamos para o episódio seis, importante para a apresentação da relação entre David e Mary Margareth. Em *Storybrooke*, eles estão se apaixonando; porém, Mary se sente culpada por amar um homem casado e, até então, quase sem memórias. Ela é uma personagem tão

introduzida no modo contemporâneo, que, para afogar as mágoas, aceita uns *drinks* com Emma – que já é sua melhor amiga na trama. Pode-se perceber que esse papel, em *Branca de Neve e os Sete Anões*, é assumido por sete homenzinhos que possuem uma relação mais fraternal e ligada à intenção de "proteção" da princesa. Mary Margareth começa seu conflito amoroso em busca da felicidade. O episódio gira em torno do passado de David, o príncipe. Em *Storybrooke*, ele deixa a esposa, Kathryn, para ficar com Mary Margareth. Entretanto, após lembrar-se do que parece ser sua vida antes do acidente, David decide ficar com a esposa, “pois é o certo a se fazer”. Mary sofre sua primeira decepção na trama (figura 16). Porém, a história dos dois ainda está no começo.



Figura 16: Mary decepcionada com David, após uma discussão.

A partir daí, a relação deles começa a se delinear como uma conexão verdadeiramente humana, com conflitos, medos e decepções. No sétimo episódio, a personagem central é Graham, o Caçador. Ele começa a retomar suas lembranças da Floresta Encantada. Enquanto isso, no passado de Branca de Neve, na Floresta Encantada, a perda de seu pai apresenta a personagem desesperada de tristeza e sofrendo do fundo do coração. O rei foi morto pela Rainha Má, mas a princesa desconhece o crime. Essa desolação nos apresenta uma informação que foi suprimida no clássico de 1937. Além disso, temos a personagem utilizando preto (figura 17), cor que só retoma nas roupas de Branca de Neve na quarta temporada, em um contexto surpreendente.



Figura 17: Branca de Neve e a Rainha Má lamentando a morte do Rei Leopold.

A clássica cena do encontro entre Branca de Neve e o Caçador, de 1937, recebe um novo olhar em *OUAT*. O Caçador é um homem relativamente digno, e a princesa, uma mulher esperta, que logo percebe as intenções do cavaleiro da corte, enviado pela Rainha Má. Em poucos segundos, vemos a personagem sendo generosa (figura 18) com o cavaleiro e, logo após, enfrenta-o (figura 19). Ela não tem medo de tomar uma atitude para tentar salvar sua vida, mesmo que depois perceba que isso é em vão e acabe sendo liberada por compaixão do Caçador. Aqui, a personagem mais uma vez vale-se do possível medo para desafiar seu inimigo. Já é possível afirmar que Branca de Neve é valente, corajosa e independente, ou seja, não precisa da figura masculina e heroica do tradicional príncipe para viver. No contexto contemporâneo, é o que se espera da mulher atual que é mãe, esposa, profissional e mulher que, muitas vezes, não se vale do peso masculino em sua vida. Esta relação entre época e narrativa é fundamental para considerarmos a personagem como relevante na narrativa em série e para entendermos o seu público.



Figura 18: Branca de Neve e o Caçador, antes dela o atingir e fugir.



Figura 19: Caçador caído, após ser atingido por Branca de Neve, enquanto ela foge.

Depois, temos uma subtrama cercada por uma personagem desconhecida: um homem misterioso que chega a cidade de *Storybrooke*, que na verdade é Pinóquio, mas se apresenta como August. Enquanto isso, Mary Margareth ainda pensa em David e aspira que possam ficar juntos. Seu lado esperançoso é constante ao longo da temporada, pois sempre imagina que, no fim, tudo

dá certo. No começo do décimo episódio, ela sai correndo de casa e diz para Emma que está atrasada para a feira de ciências da escola quando, na verdade, ela só queria chegar às 7h15 para encontrar David no Café da Vovó, como se fosse algo ‘casual’, uma coincidência. Mary está realmente apaixonada por David, mas não quer contar isso a ninguém, porque se sente culpada pelo sentimento. No mesmo episódio, poucos minutos depois, na Floresta Encantada, Branca de Neve vai à caça de um faisão, que percebemos como mais um reforço da personagem como uma “sobrevivente da floresta”. Na cena, vemos o retrato de seu amor pelo Príncipe, que está com a data de casamento marcada com outra pessoa. Em seguida, ainda na Floresta Encantada, Branca de Neve é capturada dentro do castelo do Rei George, tentando encontrar o Príncipe. Na cela, ela conhece Zangado (figura 20), um dos sete anões, e, assim, iniciam uma amizade. Além do comportamento reconfigurado da personagem, que guerreia e luta pelo seu verdadeiro amor, temos uma desconstrução da história dela com os sete anões, especialmente em relação ao seu início. No clássico, ela conhece todos os anões no mesmo momento, dentro da casa deles, após um longo dia de faxina. Na série, o encontro acontece primeiro com Zangado, dentro da cela do Rei George, uma situação bastante oposta à leitura do conto que conhecemos até então. No fim do episódio 10, David e Mary finalmente resolvem ficar juntos – mas ele ainda não se separou da mulher, e ela acaba sendo sua amante. Aparentemente, a história de amor começou para valer. No episódio 11 (figura 21), eles se encontram diversas vezes, em segredo.



Figura 20: Branca de Neve conhece Zangado na prisão do Rei George.



Figura 21: Mary e David, em um encontro romântico às escondidas, em *Storybrooke*.

Finalmente, Mary e David decidem assumir o relacionamento, e, por isso, ele precisa contar a verdade a Kathryn. Entretanto, ele não fala o real motivo e acaba terminando mesmo assim. Regina é quem conta para Kathryn o que aconteceu e acaba por afrontar Mary Margareth, porque pensa que está roubando o amor de sua melhor amiga. Na verdade, sabemos que sua raiva

vem do trauma da traição de Branca de Neve, que ocasionou na morte de Daniel, o amor da Regina na Floresta Encantada. Na escola, Kathryn encontra a Mary Margareth e dá um tapa na cara dela mesmo assim. Apesar de estranhar a reação de Kate e deduzir que David escondeu a verdade da ex-mulher sobre os dois, Mary reage calmamente. Nesse momento, mesmo com a humilhação e o choque com o tapa (figura 22), a personagem mantém seus traços de gentileza e não ameaça devolver a agressão de Kathryn. No fundo, Mary está decepcionada com David. Com a mentira dele, os dois rompem novamente, e ela tem uma decepção ainda maior do que da primeira vez, além de ser humilhada por alguns moradores que a chamam de vagabunda (figura 23). Entre os sentimentos de tristeza, raiva e dor, Mary ainda consegue seguir em frente e se afasta de David.

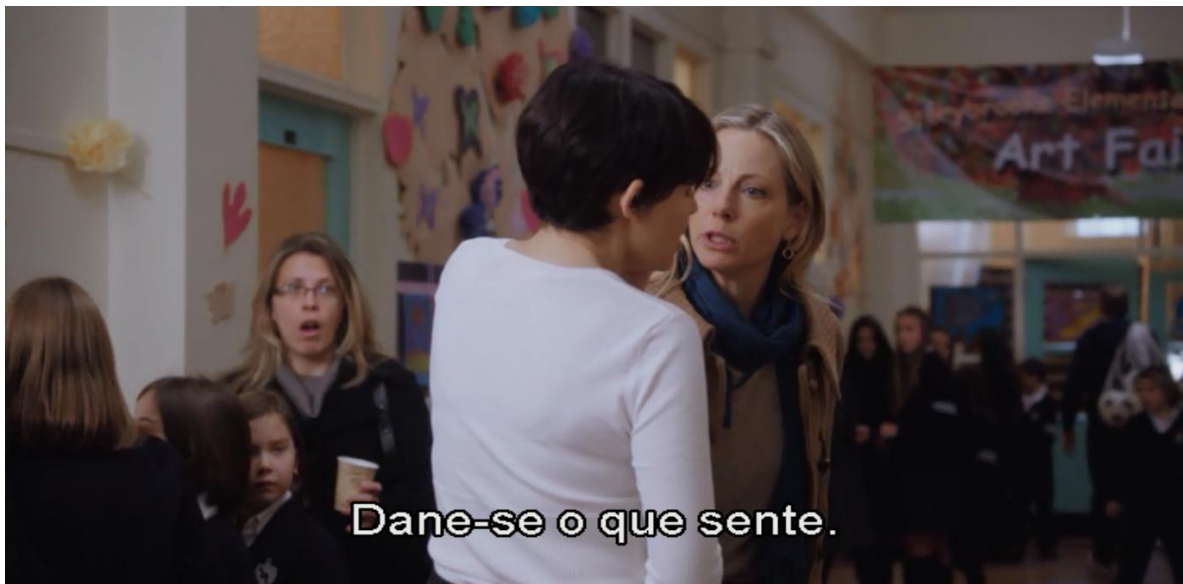


Figura 22: Kathryn dá um tapa na cara de Mary, com raiva da traição.



Figura 23: David tenta limpar o insulto feito pelos moradores de *Storybrooke* no carro de Mary.

Voltando à Floresta, o Príncipe Encantado resgata um cavaleiro, antigo amor de Abigail, a princesa prometida para casar com ele. Então, vai à procura de Branca de Neve, seu verdadeiro amor. Aqui identificamos um paradoxo entre passado e presente, quando temos duas crises na relação dos dois em mundos diferentes. Essas conexões também fazem parte do desenvolvimento da narrativa complexa, em que mundos paralelos e tempos distantes oferecem ao telespectador ideias de semelhança contextual. O mote principal possivelmente são as dificuldades que a personagem de Branca de Neve enfrenta para ficar com o Príncipe e ter seu final feliz.

Logo em seguida, no episódio 15, após o sumiço de Kathryn, todos acham que ela está morta e a principal suspeita é Mary Margareth, já que foi amante de David por algum tempo. Nesse momento, temos a personagem passando por mais um conflito, que deverá superar dentro da trama. A situação se agrava emocionalmente para ela, pois alguns moradores de *Storybrooke* desconfiam de sua inocência e as provas contra ela são muitas. É interessante ressaltarmos que, até momento, o telespectador desconhece o que aconteceu, de fato, com Kathryn. Por isso, a visão do público sob a personagem pode sofrer alterações, tentando imaginar Mary como uma nova vilã na história para justificar o fato que é dado até o momento: o sumiço de Kate. No episódio seguinte, Mary vai presa e é mantida sob custódia até que o julgamento saia (figura 24). Em linhas gerais, é importante pensar a desconstrução da figura “angelical” que temos da personagem, traduzida no filme de Walt Disney. Aqui temos a personagem numa cela de cadeia,

exposta em um conflito muito maior que envolve: possível assassinato e um amor proibido. Ainda assim, é provável que, enquanto telespectadores, projetemos certa dose de esperança na personagem e torçamos para que ela seja absolvida das acusações, porque, afinal de contas, ainda é a Branca de Neve.

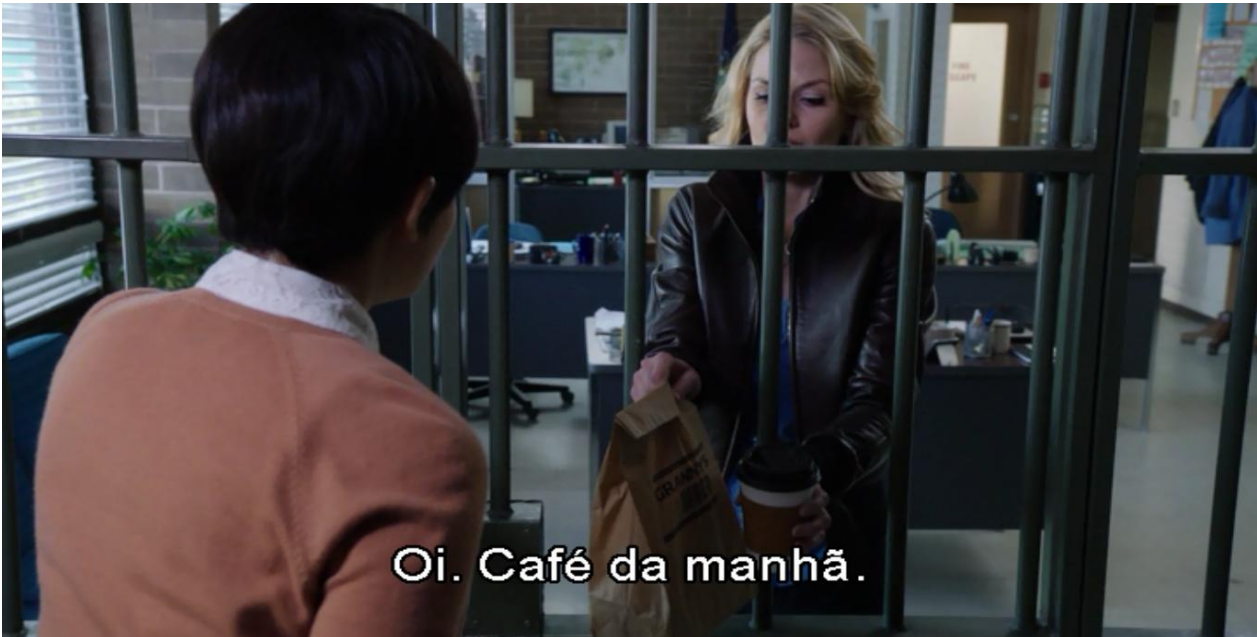


Figura 24: Mary na cela recebendo o café da manhã da Xerife Emma.

Este momento da narrativa é valioso. Primeiramente, pelo fato da primeira temporada estar chegando ao fim, e é evidente para o público que algo deve acontecer para dar a virada da trama, engatilhando uma nova história central para a próxima temporada. Segundo, temos mais uma vez o uso do paradoxo entre os dois mundos, que conecta tempos e espaços distintos, mas que, de certa forma, apresentam relação de conflitos e clímax de uma história e outra. Em *Storybrooke*, Mary é incriminada e, assim, vista por alguns como uma assassina. Se fosse verdade, seria seu lado mais sombrio em toda a temporada inicial. Em paralelo, temos cenas de Branca de Neve com os anões sendo fria, má e egoísta após tomar a poção do esquecimento da paixão (figura 25), que Rumpelstiltskin lhe deu. Em uma cena específica, vemos isso evidenciado quando a princesa mata um dos capangas da Rainha Má com boa dose de tortura, ou seja, a personagem é apresentada nos dois mundos com um lado menos doce e mais egoísta. Aqui, somam-se às suas características indícios de que há muito mais para conhecermos sobre ela. No décimo sétimo episódio, após fugir da cadeia e ser raptada por Jefferson, o Chapeleiro Maluco,

Mary tem um ato de heroísmo e salva Emma dos braços do quase vilão. Ela o joga pela janela da casa dele com um forte chute. Emma até a questiona: “onde foi que aprendeu isso?”. Parece que Mary não se recorda de ser Branca de Neve, mas ainda carrega sua personalidade e aprendizados da Floresta Encantada. Possivelmente, o telespectador tende a acreditar em sua bondade e desconfia que haja algo errado com as provas que estão a incriminando. Mais uma vez, a esperança de uma personagem boa se renova, mesmo que já tenhamos conhecimento de outros comportamentos de Branca de Neve/Mary Margareth que a apresentem como uma personagem complexa e passível de falhas, não tão perfeita como no longa-metragem de 1937.

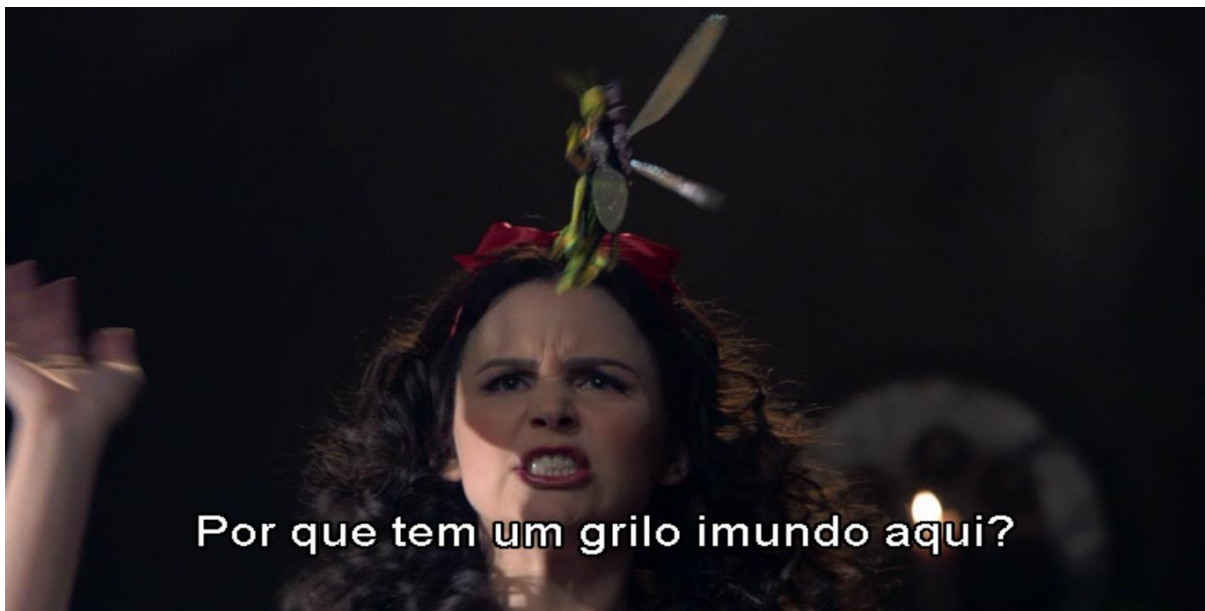


Figura 25: Branca mostrando seu lado mau, após tomar a poção do Rumpel.

Até esse momento, já tivemos diversas inserções sobre relação da Rainha Má e Branca de Neve, mas não conhecemos a história que, de fato, resultou na raiva de uma para com a outra. No décimo oitavo episódio, somos apresentados ao lado puro e ingênuo de Branca de Neve quando criança, logo que conheceu Regina - que por sua vez também era boa e doce (figura 26). Regina era uma mulher sonhadora e apaixonada por Daniel, um de seus criados. Ao conhecer Branca de Neve, foi prometida como esposa para o Rei Leopold, contra sua vontade e atendendo ao desejo de sua mãe, Cora – uma feiticeira poderosa e sombria. Regina confidenciou a Branca de Neve o motivo de não querer se casar com Leopold, e a menina prometeu guardar este segredo para sempre. Entretanto, algo a fez pensar melhor. Num ato de tentar ajudar a relação de Cora e

Regina, e confiando na feiticeira, Branca de Neve conta que Regina quer fugir com Daniel e defende a moça para a mãe. A “traição” da pequena princesa, como Regina diz, resultou na morte de Daniel e, assim, deu início a uma era de dor, sangue e busca por vingança, da qual Regina não conseguiu mais sair. Por mais que a atitude da menina fosse bem intencionada, sua falha ocasionou a primeira grande virada na história e trouxe consequências que ela não poderia imaginar: 1) o coração de Regina foi tomado por muita dor e ficou sombrio; 2) ela se casou com o Rei Leopold e virou Rainha, tendo poder quase absoluto sobre o povo; 3) a raiva pela menina crescia a cada dia que passava, já que Regina podia ver a felicidade nos olhos da menina, enquanto ela sofria calada pela perda de Daniel; 4) Regina conheceu Rumpelstiltskin e se tornou uma vilã, conhecendo os mais perigosos truques da magia das trevas.

Antes da tragédia, há uma cena reveladora em que Regina explica para a pequena princesa sobre o amor verdadeiro e por que não pôde se casar com o Rei Leopold, pai de Branca de Neve. A personagem é tomada pelo sentimento de Regina, compreendendo-a e torcendo por sua felicidade. O mesmo sentimento que, anos depois, fará Branca de Neve despertar da maldição do sono pelo beijo do Príncipe Encantado. Percebemos uma bela analogia e uma construção narrativa que apresenta duas personagens circulares, em especial Branca de Neve.



Figura 26: Frames da cena de Regina e Branca de Neve falando sobre o amor verdadeiro, antes da morte de Daniel.

Também conhecemos uma personagem que não se intimida, mesmo sendo gentil por natureza. É o que percebemos no vigésimo episódio, quando Regina vai até a prisão saudar Mary por estar numa cela. Em tom de ironia, a prefeita debocha de Mary e diz que nunca gostou dela de verdade. A reação de Mary foi confrontá-la e questioná-la sobre o motivo do ódio. Depois, com a sua absolvição e o aparecimento de Kathryn ainda viva, Mary perdoa Regina em um ato de compaixão e até de pena. Inclusive, ela enfrenta a prefeita com um grande sermão sobre a vida.

Enfim, temos a ratificação de uma personagem boa e repleta de amigos. Assim como no Walt Disney, que Branca de Neve fica amiga dos anões e animais da floresta, em *OUAT*, ela mantém essas relações, acrescidas de suas companheiras de Floresta Encantada, Chapeuzinho Vermelho e sua vovó (figura 27). Contudo, a intensidade destes relacionamentos é muito maior, mais densa e envolvente, tanto que seus amigos lhe prestam ajuda para salvar o Príncipe Encantado sem tripudiar.



Figura 27: Branca de Neve acompanhada dos anões, Vovó e Chapeuzinho, indo salvar o Príncipe das mãos do Rei George.

Ao se aproximar do fim da primeira temporada, retomamos a cena de Branca de Neve sendo envenenada pela maçã da Rainha Má. Em *OUAT*, no entanto, o momento é retratado como uma forma de libertação da personagem e ato heroico para poupar seu amor. Branca de Neve não é enganada por uma falsa velhinha vendedora de maçãs, mas confrontada por Regina para que escolha entre morrer pelo Príncipe ou sofrer a vida toda sem o seu amor ao lado (figura 28). Até a decisão de morder a maçã é complexificada.

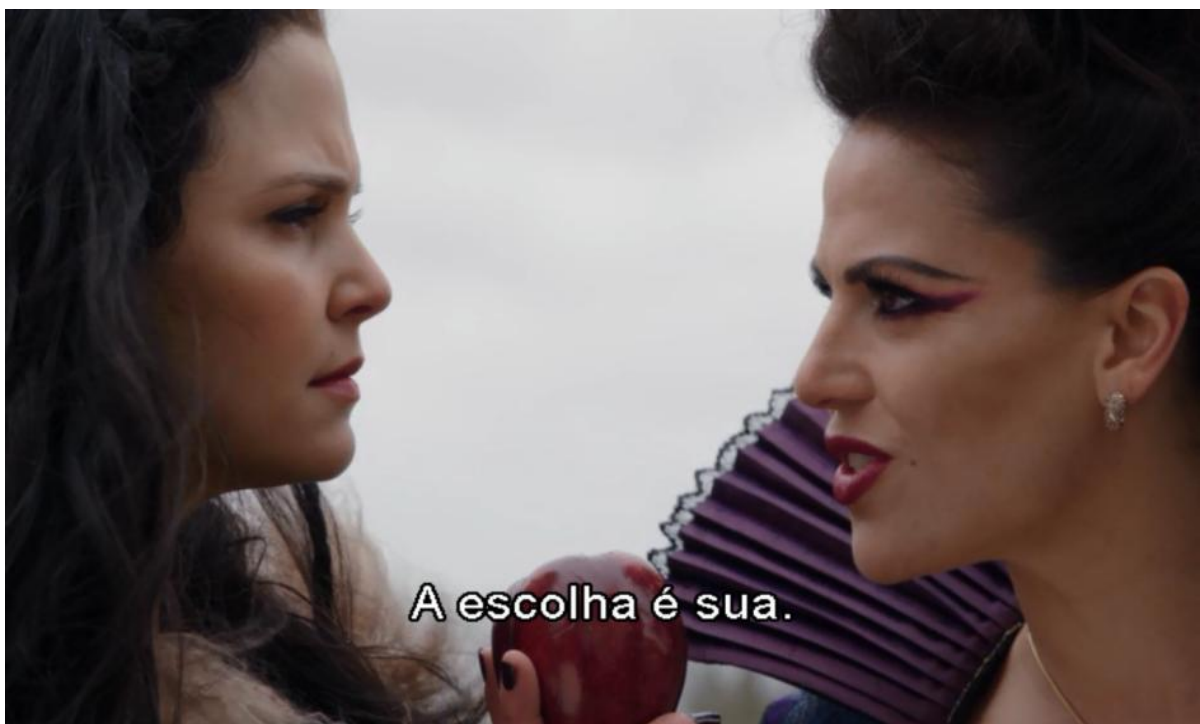


Figura 28: Frames da cena em que Branca de Neve é amaldiçoada ao morder a maçã da Rainha Má. O fato ocorre como decisão, a fim de salvar seu amor, o Príncipe Encantado.

Com isso, percebemos uma personagem que reage aos acontecimentos de forma ativa, ponderando, pensando, discutindo, enfrentando seus medos e agindo. É uma personagem que amplia o universo clássico das figuras fantasiosas que conhecemos, que desconstrói a relação de amor no mundo encantado e nos apresenta um novo ambiente, pautado por conflitos mais verossímeis. Estamos falando de uma série que agrega o mundo mágico ao real de forma a aproximá-los, tanto na narrativa quanto na relação com seus telespectadores. Após todas as argumentações e os levantamos aqui trazidos, podemos considerar que *Once Upon a Time* é, sim, um conto de fada trazido ao mundo contemporâneo e nele contextualizado. É uma narrativa complexa que explora personagens intensas, com as quais nos identificamos tanto em *Storybrooke* quanto na Floresta Encantada. *Once Upon a Time* é um conto de fada às avessas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do questionamento a respeito de como a personagem Branca de Neve nos é apresentada na narrativa complexa *Once Upon a Time*, desenvolvemos esse trabalho a fim de vislumbrar suas principais reconfigurações baseando-nos no clássico *Branca de Neve e os Sete Anões*, produzido pelos estúdios Disney. Ao longo dos três capítulos centrais deste estudo, pudemos construir uma lógica em relação às narrativas ficcionais, que nos propiciou encontrar as respostas desejadas. No capítulo “A Televisão e as Narrativas em Série”, conseguimos levantar algumas das principais reflexões sobre o cenário da produção na TV atual e, em especial, trouxemos informações que fortaleceram a argumentação sobre as narrativas complexas, estratégia central da série em questão. Também foi possível compreender melhor a natureza dos contos de fada a partir da construção do capítulo “Contos de Fada: da origem à personagem”, em que o resgate histórico e o entendimento psicanalítico nos propiciaram um olhar crítico sobre seus contextos, épocas e tempos, percebendo a origem desses contos muito além da democratização dos irmãos Grimm e/ou da popularização pelos estúdios Disney. Além, de verificarmos sobre o processo de construção da personagem no audiovisual, entendemos isso como ponto fundamental para compreender a personagem da qual falamos ao longo do trabalho, Branca de Neve, trazida em um novo texto voltado ao entretenimento visual. Com essas relações, chegamos aos resultados do quarto capítulo com evidências das rupturas pelas quais a

personagem passa e, especialmente, que refletem seu papel verossímil conectado ao mundo contemporâneo.

Em *Once Upon a Time*, conhecemos uma personagem mais intensa e capaz de se transformar. Há uma forte ruptura do clássico para o contemporâneo, exaltando a complexificação da narrativa, que recebe um novo olhar e que traz personagens que agem e reagem muito além da linha tradicional presente em nossa memória. Como vimos, há instrumentos que auxiliam a complexidade da narrativa, e conexões e contrapontos que nos permitem diagnosticar quem é essa personagem atual de Branca de Neve, direcionada ao público de 18 a 49 anos, conforme verificamos no ranking de audiência, visto no primeiro capítulo deste trabalho. Em linhas gerais, conhecemos uma nova versão do conto que permeia países e épocas muito diferentes entre si.

A complexificação da personagem pode até parecer um novo olhar sobre a construção de figuras dos contos de fada; porém, sua intensidade já era percebida por autores que vislumbram suas potenciais rupturas e estudam o processo morfológico dos contos ponto a ponto, como assinala Propp.

(...) no conto, como vimos, um personagem pode facilmente tomar o lugar de outro. Estas trocas têm suas próprias causas, por vezes muito complexas. A vida real cria sempre figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários/ o conto sofre a influência da realidade histórica contemporânea, dos epos e dos povos vizinhos, e também da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos como das crenças populares locais. (PROPP, 2001, p. 49)

Ao realizarmos o resgate histórico dos contos, compreendemos o quanto as versões destas histórias orais foram se moldando ao longo do tempo, pautadas pelo contexto em que estavam inseridas. Quando os irmãos Grimm as democratizaram e tornaram-nas acessíveis às crianças da Alemanha, o passo da popularização foi institucionalizado e, assim, propiciou que clássicos animados fizessem sucesso, como *Branca de Neve e os Sete Anões*, direcionado à família e às crianças do mundo todo. Em *Once Upon a Time*, a narrativa retoma como alvo o público adulto inserido num contexto contemporâneo, que antes era narrador oral dos contos e agora passa a assumir um papel de espectador de uma versão atualizada de tantos contos, em especial de Branca de Neve.

Após nossas análises, constatamos os principais pontos que evidenciam as rupturas pela qual a personagem de Branca de Neve passou, do longa-metragem animado à série: a) contexto

de narrativa complexa – expandindo a plataforma audiovisual; b) a intensificação de suas relações na trama; c) a mudança de posicionamento, sendo uma personagem mais forte, ágil e com opinião; d) a desconstrução do modelo “doce e gentil” para um comportamento mais contemporâneo, que admite que uma princesa possa enfrentar batalhas e se virar sem a figura masculina do “príncipe encantado” - no cenário atual, a mulher possui papel semelhante ao do homem na sociedade; e) as transformações pelas quais a personagem passa dentro da trama, muito mais pautadas em dilemas realistas e atuais que sugerem a tomada de decisão, o sacrifício e a busca pela felicidade – temas que hoje são tratados com muito mais abertura e heterogeneidade; f) a desconfiguração do convencional “final feliz”, já que em *OUAT* a narrativa não se resume à primeira temporada, imbricando que outros conflitos e desafios deverão aparecer – aqui o final feliz é traduzido na resolução de um conflito, muito semelhante aos desafios que o homem contemporâneo perpassa em sua jornada de trabalho, familiar, amorosa, etc.

As reconfigurações pelas quais a personagem passa são as formas atualizadas para gerar identificação com os telespectadores. Se, em 1937, *Branca de Neve* de Walt Disney foi sucesso de bilheteria ao apresentar às crianças e famílias da época um mundo mágico, em que os pequeninos pudessem 'confiar' seus anseios e ter os olhos brilhando de encantamento, em *OUAT* percebemos uma personagem conectada com as nossas experiências atuais. No primeiro episódio, ao entregar Emma nas mãos do Príncipe e implorar para que ele a salve, Branca de Neve diz “*temos que dar a ela a melhor chance*”. Explorando, em linhas gerais, a ideia central de Corso & Corso (2005), que admite que as versões dos contos vão ao encontro da época em que estão inseridos, podemos afirmar que Branca de Neve está se sacrificando como mãe para garantir a felicidade da filha e dar a ela a melhor oportunidade que pode ter naquele momento. Tal atitude é um dos reflexos do que se pode esperar hoje, como sociedade, das mães e pais com seus filhos. Ao longo da série - não somente da primeira temporada -, a personagem Branca de Neve/Mary Margareth assume diversos sacrifícios e é desafiada por muitos conflitos que a narrativa (vida na sociedade contemporânea) lhe traz. Diferente da percepção que temos sobre a personagem doce e gentil, de 1937, cujos conflitos eram mais pontuais e resolvidos de forma rápida, em que Branca de Neve possivelmente enxergava o mundo com mais simplicidade. As transformações são tão fortes que a personagem assume decisões irreversíveis, que afetam inclusive a pureza de seu coração. Achamos relevante trazer aqui que, durante a terceira temporada, Mary Margareth assassina a mãe de Regina, Cora Mills, no intuito aparente de salvar a todos das maldades de

Cora; porém, a personagem dá a entender que a vingança falou mais alto naquele momento. Quando poderíamos estar dispostos a conhecer um lado sombrio desta personagem que marcou época em nossa infância é ao perceber que de fato a personagem de Branca de Neve da Disney é somente uma versão do conto, uma possibilidade.

Apesar de todos estes levantamentos, em *OUAT*, identificamos a história clássica ainda inserida por meio de pequenos elementos visuais e que provavelmente nos auxiliam a aceitar as fortes rupturas pelas quais a personagem passa: a) a maçã como fruto da maldição do sono; b) o esquife de vidro em que Branca de Neve é salva pelo Príncipe; c) a picareta dos anões; c) os pássaros envolvidos em cenas com Branca de Neve; d) a natureza como cenário com que a personagem se identifica, tanto na Floresta Encantada quanto em *Storybrooke*; e) os pequenos trechos das músicas criadas por Walt Disney – mesmo que a série possua trilha sonora própria, verificamos em várias cenas o cantarolar dos sete anões como por exemplo, assoviando “*Eu vou, eu vou, para casa agora eu vou*”; f) a fita vermelha no cabelo de Branca de Neve em duas ou três cenas – propositalmente relacionada a momentos não tão bons da personagem na série.

A nosso ver, o clássico ainda é presente na memória coletiva e isso leva os telespectadores a associar a personagem em outras construções de textos. É importante que percebamos o potencial narrativo que a história possui e que, mesmo sendo um clássico consagrado, permite rupturas e reconfigurações passíveis de captar novos públicos e audiências que a interpretarão baseados em sua experiência inicial do longa-metragem. Afinal de contas, como fala Mary Margareth, durante sua primeira aparição na série: “*Essas histórias, os clássicos. Existe uma razão para conhecermos elas. Elas servem para lidarmos com o mundo. Um mundo que nem sempre faz sentido*”.

REFERÊNCIAS

- BEANE, Odette. **Once Upon a Time – Despertar**. São Paulo: Planeta, 2013.
- BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 14. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- CALLARI, Alexandre. **Branca de Neve: os contos clássicos**. *Tradução, comentários e seleção de contos de Alexandre Callari*. São Paulo: Generale. 2012.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- CARLÓN, Mario. **Repensando os debates anglo-saxões e latino-americanos sobre o “fim da televisão”**. In “Fim da Televisão” organizado por Mario Carlóne Yvana Fechine. Rio de Janeiro: Confraria dos Ventos, 2014.
- COCA, A.P; SANTOS, A. **Formatos de Ficção Seriada Televisual: Tradições e Perspectivas**. Intercom: Foz do Iguaçu, 2014.
- CORSO, Diana; CORSO, Mário. **Fadas no Divã**. Rio de Janeiro: Artmed, 2005.
- DUARTE, Elisabeth; CASTRO, Maria Lília. **Ficção seriada gaúcha: sobre os movimentos de convergência**. In “Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais” organizado por Maria Immacolata Vassallo de Lopes. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FIELD, Syd. **Roteiro - Os Fundamentos do Roteirismo**. Curitiba: Arte & Letra, 2009.
- GERBASE, Carlos. “A elipse como estratégia narrativa nos seriados de TV” in Significação Revista de Cultura Audiovisual, Nº 41, ano 2014. Disponível em:
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. - São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- LACALLE, Charo. **As novas narrativas da ficção televisiva e a internet**. In: Revista Matrizes, São Paulo: ECA-USP/Paulus, ano 3, nº 2. janeiro/julho 2010. pp. 79- 102. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/133>
- MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

MASTROBERTI, P. e HOHLFELDT, A. **Mesa 2: Mil e um contos de um conto: versões em contextos.** Palestra proferida na Conferência Imagem e Imaginários: Contos de Fada no Cinema e Metamorfoses no Imaginário Contemporâneo, n° 2, 2014, PUC-RS, em 9 de Dezembro de 2014.

MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television.** In *The Velvet Light Trap*, Austin, n° 58, fall of 2006.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. **Narrativas Complexas na Ficção Televisiva Brasileira.** Artigo apresentado no XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza/CE de 03 a 07 de setembro de 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0503-1.pdf>

NADER, Ginha. **A Magia do Império Disney.** 2ª ed. São Paulo: SENAC, 2009.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso.** Copymarket.com, 2001.

REIS, Leandro. *Gazeta Online*. **Público prefere ver séries de TV em maratona**, jul. 2014. Disponível em: . Acesso em: 09 de abr. de 2015

REY, Marcos. **O Roteirista Profissional: televisão e cinema.** 3. ed. São Paulo: Ática, 2007.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas transmedia – Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona: Deusto, 2013. Primeiro Capítulo – disponível em: <http://www.farq.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-CapituloNarrativas-Transmedia.pdf>

SCOLARI, Carlos A. ***Thisistheend: as intermináveis discussões sobre o fim da televisão.*** In “Fim da Televisão” organizado por Mario Carlóne Yvana Fachine. Rio de Janeiro: Confraria dos Ventos, 2014.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis.** 1ª. ed. São Paulo: Bossa Nova Editoria, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade.** Galáxia: São Paulo (on-line), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_2076.pdf

Once upon a time: uma antologia de contos de fadas [irmãos Grimm]; tradução: Elisa Campos; ilustrações Kevin Tong 1ª. ed. São Paulo: Planeta, 2014.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de versões registradas da personagem Branca de Neve em contos, na época clássica e contemporânea.

ANO	PAÍS	TÍTULO	ESCRITOR
1634	Itália	A Jovem Escrava	Giambattista Basile
1833	Rússia	A fábula da princesa morta e dos sete cavaleiros	Alexandre Pushkin
1856	Suíça	A morte dos sete anões	Ernst Ludwig Rochholz
1870	Itália	Maria, a madrasta má, e os sete ladrões	Laura Gonzenbach
1885	Itália	O caixão de cristal	Thomas Frederick Crane
1892	Escócia	Árvore dourada e árvore prateada	Joseph Jacobs

Anexo 2: Lista de produções audiovisuais com inspiração na personagem Branca de Neve.

ANO	FORMATO	TÍTULO	CURIOSIDADES
1902	Longa-metragem (preto e branco)	Desconhecido	Não há registros físicos do filme. O que se sabe é que foi produzido por Siegmund Lubin.
1910	Longa-metragem (preto e branco)	Desconhecido	Produzido pela Pathé Frères, ficou perdido por 60 anos. Encontrado em 2005 numa coleção particular na Inglaterra.
1913	Longa-metragem (preto e branco)	Desconhecido	Até agora considerado perdido, estrelado por Elise Albert, Baby Early Gorman e Mildrer manning, produzido pela Pat Powers.
1916	Longa-metragem	Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White)	Duas versões. 1 - Aimee Ehrlich no papel de Branca de Neve. 2 - considerada perdida por décadas, foi localizada no começo dos anos 2000, estrelada por Margareth Clarck.
1937	Longa-metragem animado	Branca de Neve e os Sete Anões	Produção de Walt Disney, o primeiro desenho animado de longa duração lançado na América. Sucesso de
1949/54	Longa-metragem	Desconhecidos	Versões europeias de pouco sucesso. O conto voltou ao cinema, somente com uma narrativa alemã e chegou aos EUA em 1965.
1960	Longa-metragem (colorido) - comédia	Desconhecido	Versão bem humorada, unindo os personagens de Os Três Patetas.
1961	Longa-metragem	Desconhecido	Alemanha realiza nova versão, com

	(colorido) - suspense		personagens marcantes na época. A Rainha Má é, de fato, assustadora.
1969	Longa-metragem (colorido) - erótico	Conto dos irmãos Grimm para adultos	Primeira versão erótica que se tem registro, dirigida por Rolf Thiele, com diversas personagens de contos, inclusive Branca de Neve.
1973	Longa-metragem (colorido) - erótico	Branca de Neve e os Sete Pervertidos	O filme Branca de Neve e os Sete Pervertidos é lançado no mesmo ano em que a Itália fazia nova versão na Fábula (<i>Biancaneve e i sette nani</i>).
1979	Longa-metragem (colorido) – sátira erótica	Histórias que nossas babás não contavam	Filme brasileiro, dirigido por Oswald de Oliveira. É uma sátira erótica que inclui até um anão gay.
1982	Longa-metragem (colorido) – pérola trash	<i>Biancaneve</i>	Novo filme italiano, numa deliciosa versão pérola trash, com roteiro sem sentido e de baixo orçamento.
1987	Curta-metragem (colorido) - musical	Sem referência	Canon produziu uma versão musical do conto direto para o mercado de vídeo
1988	Sitcom - seriado	The Charmings	TV ABC lança a sitcom <i>The Charmings</i> , que dura duas temporadas, chegando a receber 8 indicações ao Emmy Awards.
1995	Longa-metragem (colorido) - erótico	<i>Biancaneve e i sette nani</i>	Mais uma produção erótica e italiana.
1997	Longa-metragem (colorido) - terror	Floresta Negra	Diretor Michael Cohn adapta uma versão aterrorizante para TV, com megaelenco. “Floresta Negra”
1998	Longa-metragem (colorido)	<i>Willa: an american snow white</i>	Adaptação da versão no começo dos anos 1900. O filme foi considerado ‘fraco’ para a época.
2004	Longa-metragem (colorido) - comédia	<i>7 Zerge – Manner allein in Wald (7 anões – Homens sozinhos na floresta)</i>	A versão focava mais nos sete anões do que em Branca de Neve, mas foi inspirada no conto dos Grimm.
2007	Longa-metragem (colorido)	<i>7 Zerge – Manner allein in Wald (7 anões – Homens sozinhos na floresta)</i>	Readaptação do filme de 2004, alemão.
2010	Longa-metragem animado (colorido) - sátira	Deu a louca na Branca de Neve	Versão cômica da história traz a personagem num papel bem mais ativo do que o clássico de 1937.
2011	Série norte-americana – drama,	Once Upon a Time	Série inspirada em diversos contos de fada e histórias infantis, tendo a trama de

	romance e fantasia		Branca de Neve como a origem de tudo na narrativa. A personagem é complexificada, assim como a trama, que se desenrola em diversos mundos diferentes – entre o real e o fantasioso.
2012	Longa-metragem (colorido)	Espelho, Espelho Meu	Traz uma versão modificada no filme de 1937, tendo Júlia Roberts como protagonista, ela é a Rainha Má. A personagem de Branca de Neve fica em segundo plano na história.
2012	Longa-metragem (colorido)	Branca de Neve e o Caçador	A personagem é feita numa versão mais jovem, guerreira e aventureira. A princesa se apaixona pelo Caçador, ao invés do Príncipe.

Anexo 3: Relação dos episódios da 1ª temporada (2012). Fonte: Netflix, disponível em www.netflix.com.br.

Nº	Título
01	Piloto
02	The Thing You Love Most
03	Snow Falls
04	The Price of Gold
05	That Still Small Voice
06	The Shepherd
07	The Heart is a Lonely Hunter
08	Desperate Souls
09	True North
10	7:15 A.M
11	Fruit of the Poisonous Tree
12	Skin Deep

13	What Heppened to Frederick
14	Dreamy
15	Red-Handed
16	Heart of Darkness
17	Hat Trick
18	The Stable Boy
19	The Return
20	The Stranger
21	An Apple Red as Blood
22	A Land Without Magic

Anexo 4: Quadro das personagens da primeira temporada em *OUAT*.

Personagem na Floresta Encantada	Personagem em <i>Storybrooke</i>
Rei George	Albert Spencer
Cinderela	Ashley
Pinóquio	August Wayne Booth
Príncipe da Cinderela	Chon
Rainha de Copas	Cora Mills
Príncipe Encantado	David Nolan
Grilo Falante	Dr. Archie Hopper
Dr. Frankenstein	Dr. Whale

Emma	Emma Swan
Marco	Gepetto
-	Henry Mills
Fada Nova	Irmã Astrid
Chapeleiro Maluco	Jefferson
Pincesa Abigail	Kathryn Nolan
Bela	Lacey French
Zangado	Leroy
Fada Azul	Madre Superiora
Branca de Neve	Mary Margaret Blanchard
Baelfire	Neal Cassidy
Rainha Má	Regina Mills
Chapeuzinho Vermelho	Ruby
Gênio da Lâmpada/Espelho Mágico	Sydnei
	Sr. Gold
Vovó	Vovó Granny
Caçador	Xerife Graham Humbert