

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Programa de Pós-Graduação em Letras

Tese de doutorado

**A NARRATIVA
TRANSMÍDIA NO
UNIVERSO FICCIONAL
DE *ONCE UPON A TIME***

Renata Andreolla



Renata Andreolla

A NARRATIVA TRANSMÍDIA NO UNIVERSO
FICCIONAL DE ONCE UPON A TIME

Passo Fundo, novembro de 2022.

A NARRATIVA TRANSMÍDIA NO UNIVERSO FICCIONAL DE ONCE UPON A TIME

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, na linha de pesquisa de Leitura e Formação do Leitor, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial à obtenção do grau de doutor em Letras, sob a orientação da Prof.^a Dr. Fabiane Verardi.

Passo Fundo

2022



PPGL
Programa de Pós-Graduação
em Letras

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a tese

*"A narrativa transmídia no universo ficcional de *Once Upon a Time*"*

Elaborada por

Renata Andreolla

Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Humanidades, Ciências, Educação e Criatividade, da Universidade de Passo Fundo, como requisito final para a obtenção do grau de Doutor em Letras, Área de concentração: Letras, Constituição e Interpretação do Texto e do Discurso"

Aprovada em: 18 de novembro de 2022
Pela Comissão Examinadora

Prof.^a Dr.^a Fabiane Verardi
Orientadora - Presidente

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
UEM

Prof. Dr. Diógenes Buenos Aires de Carvalho
UESPI

Prof. Dr. Miguel Rettenmaier da Silva
UPF

Prof.^a Dr.^a Ivânia Campigotto Aquino
Universidade de Passo Fundo - UPF

Prof.^a Dr.^a Claudia Stampf Toldo Oudeste
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras

CIP – Catalogação na Publicação

- A559n Andreolla, Renata
A narrativa transmídia no universo ficcional de Once
Upon a Time / Renata Andreolla. – 2022.
139 f. : il. color ; 30 cm.
- Orientadora: Profa. Dra. Fabiane Verardi.
Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de Passo
Fundo, 2022.
1. Leitura - Formação. 2. Contos de fadas - Adaptação.
3. Intermidialidade. 4. Narrativas digitais. I. Verardi,
Fabiane, orientadora. II. Título.

CDU: 028.6

Catálogo: Bibliotecária Juliana Langaro Silveira – CRB 10/2427

Ao meu amor maior, Melissa.

AGRADECIMENTOS

À professora Dr^a. Fabiane Verardi Burlamaque pela sua orientação, sabedoria e conhecimento, pois sem a sua ajuda eu não teria subsídios para a realização desse trabalho.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da UPF, por terem enriquecido não só minha vida acadêmica, mas também minha vida pessoal. E também à Karine, por sempre ser prestativa e pelo auxílio em todos os momentos, mesmo em sua ausência nos últimos tempos.

Ao Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Educação Superior (PROSUC) e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro.

Aos meus pais, Aires e Neli, por serem meu porto seguro, meus maiores apoiadores e incentivadores; pela paciência e compreensão nos momentos mais difíceis dessa caminhada; pelo amor. Obrigada mãe, por tudo. Obrigada pai, por ter me transmitido o amor aos livros.

À minha irmã Letícia e ao meu cunhado Giovani, pela paciência e compreensão nos momentos mais árduos; e pelo apoio em toda essa jornada.

Ao meu amor maior, minha afilhada Melissa, por me atrapalhar nas horas de estudo porque necessitava “estudar” junto comigo e por ser fonte de inspiração em todos os momentos de minha vida.

Ao meu noivo, Ronaldo, pela compreensão, paciência, carinho e amor nos momentos mais cruciais e por me apoiar sempre.

Aos meus amigos, em especial Cleonice e Isadora, por entenderem os meus momentos de ausência e surto, meus desabafos bons e ruins, minhas lágrimas e alegrias durante todo o percurso e por sempre me darem forças para ir até o fim.

À minha companheira de caminhada: Neuzer, que sempre tinha uma palavra amiga e de sabedoria para me confortar. Pelas conversas, pelo apoio mútuo, pela amizade, pelos momentos de choro e riso, tanto nas aulas como nos bastidores.

A Deus, por tudo, principalmente, pela minha vida, pela minha família.

*“Sabe qual é o problema desse mundo?
Todos querem uma solução mágica para seus problemas,
mas se recusam a acreditar na magia.”*

Jefferson/ Chapeleiro Maluco – Once Upon a Time

RESUMO

A tese, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, associada à linha de pesquisa Leitura e Formação do Leitor, tem como tema o universo transmidiático do seriado *Once Upon a Time* e suas apropriações de contos de fadas, paratextos e extensões ficcionais. Assim, delimitou-se esse estudo sobre a ligação entre as narrativas, os contos de fadas e o universo fictício da primeira temporada do seriado *Once Upon a Time*, especificamente a adaptação do conto de fadas *Branca de Neve dos Irmãos Grimm*, comprovando como esse universo ficcional configura-se em uma narrativa transmídia, produzindo, assim, significados social e culturalmente situados, tanto no conto original como na adaptação. Defende-se a tese de que a construção da narrativa transmídia por meio do encontro das múltiplas semioses dos contos de fadas e suas apropriações, contribui para a expansão do universo dos contos de fadas no seriado televisivo *Once Upon a Time*. Assim, com base nesse enunciado, a pesquisa tem como aporte teórico os estudos de Henry Jenkins (2007; 2009; 2011; 2013), Carlos Alberto Scolari (2009; 2013) e Lucia Santalella (2003; 2007; 2013; 2018) no que se refere à cultura da convergência e narrativa transmídia, em que cada mídia se torna importante para a compreensão de uma narrativa maior; quanto aos contos de fadas, sua evolução, contexto e análise, os estudos de Bruno Bettelheim (2002), Vladimir Propp (1979) e Diana e Mario Corso (2006; 2011). A técnica de análise de conteúdo realizou-se em três etapas: pré-análise; exploração do material ou codificação; tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Pensando nisso, o procedimento de análise proposto foi constituído de três etapas de análise que se inter-relacionam para a melhor compreensão do objeto de estudo. São etapas de análise: análise isolada; a análise das inter-relações; e a análise transmidiática. A análise da série televisiva permitiu inferir que as construções transmídias se referem ao processo de comunicação a partir de múltiplas e convergentes plataformas tecnológicas e midiáticas visando o incremento da produção de sentidos. Os processos midiáticos transitam por diferentes meios de comunicação, aproveitando-se das características de cada um deles, mas extrapolando o seu universo cognitivo e sensível. Percebeu-se, na análise, que todas as narrativas podem ser compreendidas isoladamente e que a construção de sentido de cada narrativa é feita de forma isolada, não necessitando de nenhum outro produto midiático para sua compreensão. Se o receptor conhece os contos de fadas ou assistiu a algum episódio do seriado possui uma maior referência do universo ficcional e consegue realizar a associação imediata com o enredo e com os personagens, possibilitando, assim, que todos os conteúdos contribuam, direta ou indiretamente, para a construção da narrativa total. O clássico ainda é presente na memória coletiva e isso leva os telespectadores a associar a personagem em outras construções de textos. Conclui-se, então, com a pesquisa que o potencial narrativo transmidiático que a história possui – 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.

Palavras-chave: Contos de Fadas. Narrativa Transmídia. *Once Upon a Time*.

RESUMEN

La tesis, vinculada al Programa de Posgrado en Letras de la Universidad de Passo Fundo, asociada a la línea de investigación Lectura y Formación Lectora, tiene como tema el universo transmedia de la serie *Érase una vez* y sus apropiaciones de cuentos de hadas, paratextos y extensiones ficticias. Así, este estudio se acotó sobre la conexión entre las narrativas, los cuentos de hadas y el universo ficticio de la primera temporada de la serie *Érase una vez*, específicamente la adaptación del cuento de hadas Blancanieves de los hermanos Grimm, demostrando cómo es este universo de ficción configurados en una narrativa transmedia, produciendo así significados social y culturalmente situados, tanto en el cuento original como en la adaptación. Se defiende la tesis de que la construcción de la narrativa transmedia a través del encuentro de las múltiples semiosis de los cuentos de hadas y sus apropiaciones, contribuye a la formación lectora a través de la serie de televisión *Érase una vez*. Así, a partir de esta afirmación, la investigación tiene como aporte teórico los estudios de Henry Jenkins (2007; 2009; 2011; 2013), Carlos Alberto Scolari (2009; 2013) y Lucia Santaella (2003; 2007; 2013; 2018) en lo que se refiere a la cultura de la convergencia y la narración transmedia, en la que cada medio se vuelve importante para comprender una narrativa mayor; en cuanto a los cuentos de hadas, su evolución, contexto y análisis, los estudios de Bruno Bettelheim (2002), Vladimir Propp (1979) y Diana y Mario Corso (2006; 2011). La técnica de análisis de contenido se llevó a cabo en tres etapas: preanálisis; exploración o codificación de materiales; tratamiento de resultados, inferencia e interpretación. Teniendo esto en cuenta, el procedimiento de análisis propuesto constó de tres etapas de análisis que se interrelacionan para una mejor comprensión del objeto de estudio. Los pasos del análisis son: análisis aislado; el análisis de interrelaciones; y análisis transmedia. El análisis de la serie de televisión permitió inferir que las construcciones transmedia se refieren al proceso de comunicación desde múltiples y convergentes plataformas tecnológicas y mediáticas orientadas a incrementar la producción de sentidos. Los procesos mediáticos transitan por distintos medios de comunicación, aprovechando las características de cada uno de ellos, pero extrapolando su universo cognitivo y sensible. Se percibió, en el análisis, que todas las narraciones pueden ser comprendidas aisladamente y que la construcción de sentido de cada narración se hace aisladamente, no necesitando de ningún otro producto mediático para su comprensión. Si el receptor conoce los cuentos o ha visto algún episodio de la serie, tiene una mayor referencia al universo ficcional y es capaz de hacer una asociación inmediata con la trama y los personajes, permitiendo así que todos los contenidos contribuyan, directa o indirectamente, indirectamente, al para la construcción de la narrativa total. El clásico sigue presente en la memoria colectiva y esto lleva a los espectadores a asociar al personaje en otras construcciones de textos. Se concluye, entonces, con la investigación que el potencial narrativo transmedia que tiene la historia -aun siendo un clásico consagrado- permite rupturas y reconfiguraciones capaces de captar nuevas audiencias y audiencias que la interpretarán a partir de su experiencia inicial del largometraje.

Palabras-clave: Cuentos de hadas. Narrativa Transmedia. *Érase una vez*.

ABSTRACT

The thesis, linked to the Programa de Pós-Graduação in Letras course at the Universidade de Passo Fundo, associated with the research line 'Leitura e Formação do Leitor', has as its theme the transmedia universe of the series 'Once Upon a Time' and its appropriations of fairy tales, paratexts and fictional extensions. Thus, this study was delimited on the connection between narratives, fairy tales and the fictional universe of the first season of the series 'Once Upon a Time', specifically the adaptation of the fairy tale 'Snow White by the Brothers Grimm', proving how this universe fiction is configured in a transmedia narrative, thus producing socially and culturally situated meanings, both in the original tale and in the adaptation. The thesis is defended that the construction of the transmedia narrative through the encounter of the multiple semiosis of fairy tales and their appropriations, contributes to the reader formation through the television series 'Once Upon a Time'. Thus, based on this statement, the research has as its theoretical contribution the studies of Henry Jenkins (2007; 2009; 2011; 2013), Carlos Alberto Scolari (2009; 2013) and Lucia Santalella (2003; 2007; 2013; 2018) in what refers to the culture of convergence and transmedia storytelling, in which each media becomes important for understanding a larger narrative; as for fairy tales, their evolution, context and analysis, the studies of Bruno Bettelheim (2002), Vladimir Propp (1979) and Diana and Mario Corso (2006; 2011). The content analysis technique was carried out in three stages: pre-analysis; material exploration or coding; treatment of results, inference and interpretation. With this in mind, the proposed analysis procedure consisted of three stages of analysis that are interrelated for a better understanding of the object of study. The analysis steps are: isolated analysis; the analysis of interrelationships; and transmedia analysis. The analysis of the television series allowed us to infer that the transmedia constructions refer to the communication process from multiple and converging technological and media platforms aimed at increasing the production of meanings. Media processes transit through different means of communication, taking advantage of the characteristics of each one of them, but extrapolating their cognitive and sensitive universe. It was perceived, in the analysis, that all narratives can be understood in isolation and that the construction of meaning of each narrative is done in isolation, not needing any other media product for its understanding. If the receiver knows the fairy tales or has watched an episode of the series, he has a greater reference to the fictional universe and is able to make an immediate association with the plot and the characters, thus enabling all the contents to contribute, directly or indirectly, for the construction of the total narrative. The classic is still present in the collective memory and this leads viewers to associate the character in other constructions of texts. It is concluded, then, with the research that the transmedia narrative potential that the story has - even being a consecrated classic - allows ruptures and reconfigurations capable of capturing new audiences and audiences that will interpret it based on their initial experience of the feature film.

Keywords: Fairy Tales. Transmedia Storytelling. Once Upon a time.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do curta-metragem Cinderela, de 1899, e capa da adaptação de Alice no País das Maravilhas, de 1933.....	47
Figura 2 – Capa do filme O Mágico de Oz, de 1939. Fonte: IMDb	48
Figura 3 – Capas dos livros literários envolvendo Contos de Fadas	50
Figura 4 – Capas de livros e História em Quadrinhos envolvendo a personagem Branca de Neve.....	51
Figura 5 – Análise de conteúdo - gráfico elaborado pela autora	71
Figura 6 – Análise transmidial - gráfico elaborado pela pesquisadora.....	74
Figura 7 – Capa do livro Once Upon a Time Tale - Despertar	80
Figura 8 – Capa do livro Once upon a time: shadow of the queen	81
Figura 9 - Capa da graphic novel Once Upon a Time: Out of the past.....	81
Figura 10 - – Capa do livro Once Upon a Time: Red’s Untold Tale	82
Figura 11 - Capa do livro Once Upon a Time: Regina Rising.....	83
Figura 12– Narrativa transmídia em Once Upon a Time - gráfico elaborado pela autora..	84
Figura 13– Relações dos personagens - Gráfico elaborado pela pesquisadora	88
Figura 14– Árvore genealógica e relações de personagens do seriado disponível em Google Imagens.....	89
Figura 15 – Relações dos personagens - Gráfico elaborado pela pesquisadora	90
Figura 16 - Fotomontagem produzida pela pesquisadora a partir de frames do seriado	94
Figura 17- frame da série OUAT	95
Figura 18 - frame da série OUAT	95
Figura 19 - frame da série OUAT	96
Figura 20 - frame da série OUAT	97
Figura 21 - - frame da série OUAT.....	97
Figura 22 - - frame da série OUAT	98
Figura 23 - – Comparativo da dimensão física da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora	101
Figura 24 - Comparativo da dimensão física da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora	101

Figura 25 - Comparativo da dimensão social da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora	102
Figura 26 - - Comparativo da dimensão psicológica da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora	103
Figura 27 - frame da série OUAT	104
Figura 28 - frame da série OUAT	105
Figura 29 – frame da série OUAT.....	106
Figura 30 - frame da série OUAT	107
Figura 31 - frame da série OUAT	107
Figura 32 - frame da série OUAT	108
Figura 33 - frame da série OUAT	110
Figura 34 - frame da série OUAT	111
Figura 35 - frame da série OUAT	112
Figura 36 - frame da série OUAT	112
Figura 37 - frame da série OUAT	113
Figura 38 - frame da série OUAT	114
Figura 39 - frame da série OUAT	114
Figura 40 - frame da série OUAT	115
Figura 41 - frame da série OUAT	116
Figura 42 - frame da série OUAT	117
Figura 43 – frame da série OUAT.....	119
Figura 44 - – frame da série OUAT	120
Figura 45 - – frame da série OUAT	121
Figura 46 - – frame da série OUAT	121

Sumário

1 INTRODUÇÃO	14
2 O PERCURSO HISTÓRICO DOS CONTOS DE FADAS	22
2.1 CONTOS DE FADAS: ORIGEM E EVOLUÇÃO	23
2.2 MITO SIMBÓLICO E IMAGENS NO MUNDO ENCANTADO	36
2.2.1 O mito nos contos de fadas	38
2.2.2 Símbolos	41
2.2.3 Imagens mágicas.....	43
2.2.4 Formação dos contos de fadas.....	45
2.3 ATUALIZAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS NAS TELAS TELEVISIVAS	46
2.3.1 Branca de Neve: diferentes versões e sistemas de linguagens	49
3 UNIVERSO TRANSMÍDIA: EXTENSÕES PARATEXTUAIS E FICCIONAIS	54
3.1 TEXTOS E EXTENSÕES NO UNIVERSO TRANSMÍDIA	59
3.2 EXPLORANDO A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ERA DA CONVERGÊNCIA	66
4. METODOLOGIA.....	70
5 O UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DE <i>ONCE UPON A TIME</i>	76
5.1 ERA UMA VEZ... <i>ONCE UPON A TIME</i>	76
5.1.1 Os personagens de <i>Once Upon A Time</i>	85
5.2 UM CONTO DE FADAS ÀS AVESSAS	87
5.2.1 Núcleo de personagens	87
5.2.2 Transposição de sentidos – Disney x <i>Once Upon a Time</i>	91
5.2.3 A personagem complexa: análise da Branca de Neve	97
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	124
REFERÊNCIAS	127
ANEXOS	131

1 INTRODUÇÃO

A tese, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, associada à linha de pesquisa Leitura e Formação do Leitor, tem como tema o universo transmidiático do seriado *Once Upon a Time* e suas apropriações de contos de fadas, paratextos e extensões ficcionais. Assim, delimita-se esse estudo sobre a ligação entre as narrativas, os contos de fadas e o universo fictício da primeira temporada do seriado *Once Upon a Time*, especificamente a adaptação do conto de fadas *Branca de Neve*, dos Irmãos Grimm, e a adaptação cinematográfica de 1937, dos Estúdios Disney, comprovando como esse universo ficcional configura-se em uma narrativa transmídia, produzindo, assim, significados social e culturalmente situados, tanto no conto original como na adaptação.

Once Upon a Time é uma série de televisão americana de drama e fantasia criada por Adam Horowitz e Edward Kitsis. Estreou em 23 de outubro de 2011 e terminou em 18 de maio de 2018, na emissora norte-americana ABC. O seriado apresenta diversos personagens de contos de fadas que foram trazidos para o mundo real (na fictícia cidade de Storybrook, Maine, Estados Unidos) e tiveram suas memórias originais roubadas por uma maldição poderosa.

É necessário saber que a nova ordem social estabelecida pelo progresso do consumo e das tecnologias multimídia tem demandado a criação de novos tipos de design, de *layouts* e variedades nos usos das cores e das formas tipográficas no âmbito da literatura. Sabe-se que o livro não existe sem a presença do leitor, pois é por meio da leitura, da interação com as palavras, com o autor que ele ganha vida. Nesse cruzamento de vozes é que os sentidos do texto vão se estabelecendo, vão sendo construídos, e outras leituras, outros textos vão se configurando em diversos saberes e conhecimentos, sempre em diálogo constante com a cultura, com o contexto histórico-social que o leitor está inserido, como ocorre com os contos de fadas e as alterações que sofreram.

Parte-se da ideia de que a literatura tem características multimodais, transmidiáticas, pois nela estão presentes vários tipos de linguagens, além da verbal, a gestual, a pictórica e a auditiva. Sabe-se que o letramento é um conjunto de práticas sociais em diversas modalidades da linguagem para gerar sentido. Assim, pretende-se contribuir para a leitura e a formação de leitores, visto que aborda um gênero literário que não é tão aprofundado em sala de aula, com exceção da educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental, mas que é muito difundido nas mídias, principalmente em filmes e séries. O propósito é enriquecer a aprendizagem em outros níveis

escolares, apresentar um novo ponto de vista dos contos de fadas, desde seus primórdios até as diversas releituras que circulam como no seriado fantástico *Once Upon a Time*, que o transformam em narrativas transmídia.

Justifica-se essa pesquisa em dois pontos. O primeiro é sobre a literatura fantástica, sobretudo sobre os contos de fadas. Sabe-se, desde a infância, que um dos primeiros contatos com a leitura ocorre por meio do universo fantástico. Os contos de fadas, por exemplo, frequentemente lidos e ouvidos, possibilitam e desenvolvem a imaginação. Desde tempos remotos, o ato de contar e ler esse tipo de história seduz o ser humano, independentemente da época vivida ou do contexto sociocultural nele inserido. Encantado por essas narrativas, o ser humano relaciona-as com fatos cotidianos, com deuses, com seres maravilhosos e fantásticos e, com mistérios que lhe parecem incompreensíveis.

A literatura fantástica caracteriza-se ao mesmo tempo pela oposição e afinidade entre o que é real e o que é imaginário, suas narrativas apresentam seres e fenômenos sem explicações concretas, porém sempre dentro de um ambiente familiar, real; e, nessa sensação de ambiguidade, entram os estudos sobre fantasia, em que o fantástico se define sempre em relação aos outros dois gêneros literários com que faz vizinhança: o maravilhoso e o estranho; assim, os três gêneros estão imbricados, formando outros subgêneros. Resumidamente, divide-se o fantástico em três subgêneros: a fantasia, em que o uso de magia, animais falantes e outras formas sobrenaturais são elementos primordiais das suas narrativas; a ficção científica, que destaca a ciência, fictícia ou não, como responsável pela mudança de atitudes ou ações de seus personagens; e o terror, que se aproveita dos elementos próprios da literatura fantástica para provocar um sentimento de medo nos leitores.

As narrativas fazem parte do folclore e dos costumes de vários povos e civilizações, acompanhando as primeiras formas de organização social. Podem ser encontradas tanto nas manifestações orais como nos registros escritos desde os primórdios da humanidade. Por terem relação com a própria condição humana, as narrativas lidam com a sabedoria popular, transmitindo tradições culturais e crenças das sociedades em vários períodos históricos.

Contar histórias nunca foi um problema para o ser humano. Por meio da criatividade, de *insights* e abduções, o homem interpreta os signos do mundo, traduz seus pensamentos e cria histórias. Foi assim ao longo dos milênios. No mundo contemporâneo, histórias ficcionais são criadas, na maioria das vezes, para fins de entretenimento. Provavelmente uma das razões de o ser

humano criar histórias ficcionais está na possibilidade de esquecer os problemas rotineiros da realidade por alguns momentos, isso que se pode chamar de pacto ficcional.

Nos dias de hoje, o homem continua contando histórias. Contudo, o que mudou foi que o homem deixou de contar mitos ao redor da fogueira e começou a contar narrativas ficcionais primeiramente por meio da literatura, atualmente também pelos meios de comunicação. As mídias assumiram a função de contar histórias e, na contemporaneidade, essas histórias são contadas por meio de quadrinhos, livros, filmes, séries e novelas de televisão. O interessante é que este processo – de contar histórias – está em constante evolução. Essa evolução dos meios e das tecnologias acompanha a forma de contar e criar narrativas, como são os casos dos jogos digitais, as séries online e redes sociais digitais. E é dentro do contexto da comunicação e da cultura digital que as histórias narradas por diferentes mídias começaram a gerar profundas discussões.

A complexidade das narrativas midiáticas não para de crescer, pois as narrativas ficcionais de cada mídia começaram a se interconectar. Não há dúvida de que as tecnologias digitais proporcionaram mudanças significativas na comunicação e na cultura. O que inflama discussões sobre o tema é que as teorias clássicas da comunicação, em sua grande maioria relacionadas às mídias de massa, não alcançam os horizontes descortinados pelos meios digitais. E é para esta discussão, com foco nas novas formas de contar histórias, sob o nome de narrativa transmídia, que a pesquisa procura colocar seu olhar, empenhando-se na busca de uma leitura rigorosa dos conceitos e na possível prática que deles se pode extrair.

O segundo motivo é pessoal, da própria pesquisadora. E aqui, tomo a liberdade de escrever em primeira pessoa.

Em 2011, ingressei no curso de Letras com habilitação em Língua Portuguesa, Língua Inglesa e respectivas literaturas, na Universidade de Passo Fundo (UPF), justamente por causa da paixão que eu tinha pelos livros e pela literatura infantil. Conheci teóricos como Bruno Bettelheim, que defendem a tese de que os contos de fadas podem transformar vidas. Assim, a literatura fantástica – principalmente pelos contos de fadas – fez com que eu buscasse me aperfeiçoar sobre o assunto. Durante o período de quatro anos de graduação, sempre procurei por oportunidades de estudo e pesquisa sobre literatura infantil e juvenil e formação do leitor. Uma dessas oportunidades foi como bolsista de Iniciação Científica, em que tive meu primeiro contato com a coordenação das Jornadas Literárias. Sabe-se que as Jornadas Literárias, por meio da Jornadinha Nacional de

Literatura, têm como objetivo a formação dos leitores, principalmente para crianças e adolescentes e sempre procuraram envolver o fantástico nas obras trabalhadas com os alunos.

Antes do término da minha segunda graduação, ingressei na especialização em Língua Portuguesa na UPF. Nesse curso de pós-graduação, descobri a multimodalidade na disciplina de Multimodalidade e Gêneros Discursivos e, juntamente com os contos de fadas, defendi o trabalho de conclusão de curso abordando o conto de fadas *Chapeuzinho Vermelho* e a multimodalidade, presente tanto no conto original, como nas adaptações.

Quando ingressei no Programa de Pós-graduação em Letras da UPF, a ideia era continuar com o trabalho realizado na especialização, porém – por motivos profissionais, além de um recente interesse – fui para a área das novas tecnologias, trabalhando com gamificação, literatura infantil e, também, com uma nova paixão: a narrativa transmídia.

Ingressei no doutorado logo após a defesa da dissertação e, desta vez, pude incorporar na tese as três paixões descobertas ao longo de todo percurso acadêmico: os contos de fadas, a multimodalidade e a narrativa transmídia. Descobri, por meio de pesquisas e estudo que o termo multimodalidade pode ser encontrado em diferentes vertentes, com diferentes estudiosos, apenas mudando a terminologia. Na área da Comunicação – que é a área original das narrativas transmídia – o termo multimodalidade pertence a essa cultura de convergência, em que cada elemento presente na narrativa se torna essencial para a produção da multimodalidade, ou melhor, da transmidialidade. É por isso que nesta pesquisa optei por usar apenas o termo transmídia para abordar, também, a multimodalidade.

Sabe-se que para uma tese é necessário o ineditismo e, assim, ao realizar pesquisa no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, encontraram-se, durante os anos de 2016, 2017 e 2018, 1.520 (mil e quinhentos e vinte) teses com a palavra narrativa transmídia; 501 teses na grande área de conhecimento de Letras, Linguística e Artes; 307 teses na área de conhecimento de Letras. Com a busca sobre Semiótica Social, foi encontrada 14.445 teses, durante o mesmo período citado anteriormente; 1240 teses na grande área de conhecimento de Letras, Linguística e Artes e 670 teses na área de conhecimento de Letras. Pesquisando *Once Upon a Time*, na mesma plataforma, foram encontradas três teses, sendo duas da grande área do conhecimento de ciências sociais aplicadas e uma na grande área de ciências humanas; sendo uma na área de Geografia e duas na área de Comunicação Social. Assim, em relação ao estado da arte, não foi encontrada nenhuma

pesquisa que aborde temáticas, apenas um artigo que menciona o seriado e a narrativa transmídia, porém não aborda a parte da Literatura.

Traçar um paralelo entre recursos de língua/linguagem voltados ao discurso multimodal permite-nos ponderar, pelo menos em princípio, que em nenhum outro momento da história as sociedades viveram tamanho grau de complexificação de suas práticas discursivas como na época atual, em que paira sobre nós um ubíquo sistema midiático. É evidente o impacto social de tal mudança de posição: aos poucos, aquilo que as primeiras teorias da Comunicação chamavam de “massa” poderia, hoje, ser mais bem caracterizado como usuário-produtor de conteúdos midiáticos ou, ao menos, leitor fruidor capaz de se apropriar dos símbolos circulantes nas mídias.

Se as mídias audiovisuais, como a televisão e o cinema, ajudaram a popularizar ou estabelecer a onipresença da imagem e do som no cotidiano das grandes aglomerações urbanas, a digitalização e a entrada em rede dessas mesmas mídias, via internet, potencializaram o fenômeno. A crescente ubiquidade do som e da imagem, dos filmes, da televisão, do computador e da internet traz uma complexidade multissemiótica para as representações que produzimos e vemos à nossa volta.

Em poucas palavras, historicamente atenta aos fenômenos desencadeados nas e pelas semioses verbais (fala e escrita), a Linguística passa a identificar, como objetos legítimos de estudo, mais que os recursos da linguagem verbal, os eventos comunicativos materializados em outras formas de semiose, como a imagem (estática e em movimento), o som e o design gráfico entre outros. Foi quando a ideia do letramento visual se tornou aceitável na área.

A utilização da multimodalidade nas narrativas transmídias ocorre quando um texto distribui seu significado utilizando mais de um código semiótico. Em outras palavras, a multimodalidade apropria-se das *affordances*, as capacidades das plataformas de produzir distintos significados intrínsecos aos seus modos e possibilidades tecnológicas de produção de sentido, sejam elas imagéticas, textuais (escrita), espaciais ou sensoriais para produzir as tessituras do texto. Pode-se inferir, portanto, que toda narrativa transmidiáticas se utiliza de capacidades multimodais, ou, seja, de diferentes plataformas para produzir sentido e coerência na narrativa.

Em um cenário de convergência midiática, as possibilidades comunicacionais multiplicam-se e precisam adaptar-se às novas formas de transmissão de conteúdo. Hoje, as narrativas precisam aprender a circular e a interagir dentro das novas plataformas midiáticas. A partir dessas novas possibilidades comunicacionais constrói-se, então, a narrativa transmídia.

Essas narrativas fazem uso de múltiplos meios, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo narrativo e multimodal. Mídias diferentes implicam consumidores diferenciados e nichos de mercados específicos. Elas devem conter um rico mundo simbólico, de modo a suscitar diversas histórias paralelas e complementares, que poderão ser contadas através de suportes midiáticos diversos, tais como livros, revistas, gibis, charges, programas de TV e de rádio, filmes, animações, sites, blogs, games, publicidade, videoclipe, aplicativos, brinquedos, embalagens etc.

A partir de um meio original (um romance ou um filme, por exemplo), a narrativa amplia-se para outros meios (*blogs, Facebook, Instagram, Youtube, Twitter*, moda, totens, anúncios publicitários, quadrinhos etc.). Com efeito, incrementa-se e expande-se o seu conteúdo e o seu universo diegético. O público, assim, passa a interagir com os personagens, a “viajar” com as fantasias constantes do enredo, de forma a se possibilitar a criação/recriação de novos personagens. Nota-se, portanto, que os consumidores deixam de ser apenas meros espectadores para se tornarem sujeitos ativos e participativos, colaborando com a amplificação da narrativa.

No presente estudo, procuramos aproximar esses dois frames conceituais, partindo da constatação de que a Literatura, especificamente os contos de fadas, circulam em diversas plataformas em razão dos processos de transmídiação, característicos do atual cenário de convergência das mídias. Dessa forma, o trabalho apoiou-se em algumas problemáticas de pesquisa, como: de que forma as narrativas transmídias contribuem na formação do leitor enquanto sujeito crítico? Qual a importância da transmidialidade presente nas adaptações dos contos de fadas? De que maneira a construção do sentido das narrativas se realiza na linguagem verbal e na verbo-visual?

Para tanto, parte-se da hipótese de que a presença da multimodalidade nas narrativas transmídias é importante para a construção de sentido tanto dos contos de fadas como nas adaptações, pois é através do implícito que o sujeito compreende o que está sendo lido/ouvido/visto e só se percebem essas marcas por meio da subjetividade.

O objetivo central que norteia a pesquisa constitui-se em analisar a narrativa transmídia presente no seriado *Once Upon a Time*, através da cultura de convergência. Esse objetivo geral delinea quatro objetivos específicos, quais sejam: a) compreender a importância dos contos de fadas na construção da formação leitora crítica, principalmente entre os adolescentes; b) construir uma reflexão acerca da importância das novas tecnologias presentes na cultura de convergência,

através das narrativas transmídias; c) verificar a presença da transmedialidade no seriado *Once Upon a Time* através das suas adaptações e paratextos; d) comparar o conto de fadas da Branca de Neve com a adaptação do seriado televisivo.

Com base nesses objetivos, defende-se a tese de que a construção da narrativa transmídia por meio do encontro de múltiplas semioses dos contos de fadas e suas apropriações, contribui para a formação leitora dos adolescentes através do seriado televisivo *Once Upon a Time*. Assim, com base nesse enunciado, a pesquisa tem como aporte teórico os estudos de Henry Jenkins (2007; 2009; 2011; 2013), Carlos Alberto Scolari (2009; 2013) e Lucia Santaella (2003; 2007; 2013; 2018) no que se refere à cultura da convergência e à narrativa transmídia, em que cada mídia se torna importante para a compreensão de uma narrativa maior; e quanto aos contos de fadas, os estudos de Bruno Bettelheim (2002), Vladimir Propp (2006) e Diana e Mario Corso (2006; 2011).

Para comprovar a teoria, será feita a análise do conto *Branca de Neve*, dos Irmãos Grimm, e a adaptação e as apropriações do conto na primeira temporada do seriado televisivo *Once Upon a Time*, mais especificamente no que se refere aos personagens Branca de Neve, Príncipe Encantado, Rainha Má e Emma Swan, filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado; suas relações, e as múltiplas semioses a partir das narrativas transmídias presente na série. Por isso, em um primeiro momento, a pesquisa classifica-se, quanto a sua natureza, como uma pesquisa básica, pois tem como objetivo gerar novos conhecimentos para o avanço da ciência sem aplicação prática, envolvendo verdades e interesses universais. Do ponto de vista dos objetivos, a pesquisa se classifica como exploratória, em um primeiro momento, que tem por finalidade uma maior aproximação, por meio de dados bibliográficos, sobre o assunto que será investigado na tese. Em um segundo momento, a pesquisa também será descritiva, uma vez que se observará, registrará e analisará dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador. Nas pesquisas descritivas, os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira sobre eles, ou seja, os fenômenos do mundo físico e humano são estudados, mas não são manipulados pelo pesquisador.

Quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa pode ser classificada como bibliográfica, uma vez que se faz necessário colocar o pesquisador em contato com o material já produzido sobre o assunto da pesquisa. Assim, entende-se por pesquisa bibliográfica a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Esse levantamento será realizado por meio de livros, periódicos, sites da internet entre outras fontes. Quanto ao ponto de vista da abordagem do

problema, a pesquisa realizada foi de caráter qualitativo, pois a subjetividade presente tanto no objeto de estudo como na construção de leitores é subjetiva e não pode ser traduzida através de números.

Para tanto, a tese está estruturada em quatro capítulos, sendo dois capítulos teóricos, um voltado para a metodologia de pesquisa e o último para a análise transmidiática da primeira temporada do seriado *Once Upon a Time*. No primeiro capítulo, apresenta-se um percurso histórico sobre os contos de fadas, sua história, origem e evolução e as diferentes versões e adaptações do conto *Branca de Neve*. Assim, este capítulo tem como embasamento teórico os estudos de Vladimir Propp (2006), Bruno Bettelheim (2009), Mario e Diana Corso (2005, 2016) no que se refere aos estudos dos contos de fadas e da literatura infantil.

O segundo capítulo retrata os conceitos sobre a cultura da convergência e sua importância para a cultura de entretenimento, bem como as narrativas transmidiáticas e como o leitor ubíquo faz parte dessa rede transmidial e, para isso, o estudo baseou-se nas pesquisas de Henry Jenkins (2009) e Lucia Santaella (2013).

O terceiro capítulo está voltado aos procedimentos metodológicos da pesquisa; e no último, apresenta-se a análise dos dados, mais especificamente do seriado *Once Upon a Time* e suas relações com a narrativa transmídia, multimodalidade e as experiências literárias que o seriado provoca nos espectadores e leitores.

2 O PERCURSO HISTÓRICO DOS CONTOS DE FADAS

Conhecer a literatura como coleção de obras que permanecem através de épocas contribui para a formação cultural e para informar sobre os aspectos que estabelecem a cultura e os valores de um povo ou de um período, além de contribuir para a compreensão do mundo e o autoconhecimento. É por meio de narrativas que reconhecemos experiências e pensamentos com os quais nos identificamos ou rejeitamos, fazendo assim com que firmemos nosso posicionamento no mundo e construamos nossa identidade não apenas de forma crítica, mas também prazerosa, uma vez que a leitura é também um tipo de entretenimento.

A narrativa está presente desde os primórdios, em todos os lugares, em todas as classes sociais e sua história funde-se com a história. Mikhail Bakhtin (2003, p. 363) afirma que “as obras dissolvem as fronteiras da sua época, vivem nos séculos, isto é, no grande tempo, e, além disso, levam frequentemente (as grandes obras, sempre) uma vida mais intensiva e plena que em sua atualidade”. Dessa forma, para o autor, “uma obra não pode viver nos séculos futuros se não reúne em si, de certo modo, os séculos passados”.

Desde sempre, o ato de contar histórias seduz o ser humano, independentemente da época vivida ou do contexto sociocultural nele inserido. Encantado pelas narrativas, tanto fantásticas como reais, realistas ou simbólicas, harmônicas ou não, o ser humano relaciona-as aos fatos cotidianos, aos deuses, aos seres maravilhosos e fantásticos e aos mistérios que lhe parecem incompreensíveis. Por meio dos mitos transmitidos oralmente e dos contos escritos, valores morais são expressos, costumes são apregoados e é resgatado um enorme acervo de histórias perdidas pelas épocas, mas que foram recuperadas pela memória e pela palavra.

O ser humano tem a necessidade essencial de demonstrar seus pensamentos. E para que isso ocorra, ele emprega símbolos, imagens e, principalmente, a narração. Narrar uma história é tão intrínseco para o ser humano como o próprio instinto de sobrevivência. Dessa necessidade de se comunicar com as pessoas, nasceram histórias que se perpetuaram ao longo do tempo. Essas histórias populares foram transmitidas por meio da oralidade desde sua origem e fazem parte da tradição e da cultura ocidental.

2.1 CONTOS DE FADAS: ORIGEM E EVOLUÇÃO

Sabe-se que as pessoas, em tempos remotos, se juntavam em grupos ao redor de fogueiras, por exemplo, para narrar histórias que explicassem e resolvessem duas indagações; histórias que contavam a origem do mundo e do universo – representada por heróis e mitos que personificavam os valores que orientavam aquela cultura. Isso tornava a vida em sociedade mais significativa.

A função dessas narrativas poderia ser apenas a de ajudar os habitantes de aldeias camponesas a atravessar as longas noites de inverno. Seu conteúdo? As mazelas do mundo, as atrocidades, a morte, a fome, a violência dos homens e da natureza. De acordo com Maria Rita Kehl (2006, p. 8), “os contos talvez fizessem pouco mais do que *nomear os medos* presentes no coração de todos, adultos e crianças, que se reuniam em volta do fogo enquanto os lobos uivavam lá fora, o frio recrudescia e a fome era um espectro capaz de ceifar a vida dos mais frágeis, mês a mês”.

É plausível que os métodos de transmissão oral, que na falta de imagens visuais apelavam ao poder imagético dos ouvintes, sejam até hoje capazes de conectar o ser humano ao elemento fantástico e à pluralidade de sentidos que caracterizam o mito em todas as culturas e em todas as épocas. Segundo Luana Soares de Souza (2012, p. 61), “da milenar tradição oral de narrar fatos épicos e feitos de heróis históricos ou míticos surgiram o conto popular, a alegoria e a fábula”. Essas narrativas anônimas giram em torno de situações criadas pelo imaginário e é comum, na tradição dos contos, a modificação da história e a introdução de personagens de acordo com os costumes ou região que são contados.

O conto popular é uma história relativamente curta, transmitida oralmente de geração a geração, seja com os integrantes de uma comunidade específica, como no caso dos contos folclóricos regionais, seja em uma abrangência mais ampla, como acontece com os relatos de feitos míticos. Essa narrativa, que está integrada ao folclore dos povos, tem um importante papel como manifestação da psicologia coletiva dentro do cenário da literatura oral de cada país ou região. Independentemente de suas origens, esses textos estão presentes no imaginário do grupo social envolvido e, além da divulgação oral, passam a fazer parte de textos e representações variadas.

O termo *conto* deriva do latim *computus*, que significa calcular, contar, e remete a duas ocorrências diferentes: por um lado, diz respeito à oralidade, ao ato de falar; por outro, tem a ver

com a ficcionalidade, com o folclore, e que se vale do maravilhoso, da imaginação, para entreter e possibilitar a verbalização das dificuldades humanas.

Os contos de fadas e os contos maravilhosos são variantes da fábula. Compartilham com esta o fato de serem, uma narrativa, de certa forma, curta, cuja história se desenrola a partir de um mote principal transmitindo conhecimentos e valores culturais, contada oralmente, em que a personagem principal tem de enfrentar obstáculos para receber uma recompensa. A fábula retrata ideias morais do homem comum. Geralmente tem animais como personagens, não é longa e sempre termina com uma mensagem de valor moral. Leila Sarmiento (2006, p. 166) afirma que o que distingue a fábula dos contos “é o seu objetivo: transmitir um ensinamento [...] e, no final, trazer uma moral explícita”. Enquanto a fábula usa de animais falantes para contar a história, nos contos de fadas, usa-se a magia.

A maioria dessas narrativas populares não possui autores definidos; elas são a decorrência de uma invenção coletiva de vários contadores de histórias que as relatam com o objetivo de divulgar opiniões, glorificar feitos e, também, descontração. Além do entretenimento, essas histórias antigas, tinham a finalidade de demonstrar exemplarmente bons valores e costumes morais. Portanto, tinham um aspecto pedagógico e educativo, e seu conteúdo transita, livremente, de fatos do cotidiano verossímil ao mundo do fantástico e do sobrenatural.

No conto, 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, do *epos* dos povos vizinhos, e da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos como das crenças populares locais. O conto guarda em seu seio traços do paganismo mais antigo, dos costumes e ritos da Antiguidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis. (VLADMIR PROPP, 2001, p. 53)

Com o tempo e com as mudanças constantes na sociedade, as narrativas, com o passar do tempo e com as constantes mudanças na sociedade, evoluíram ocorrendo uma transformação nas histórias, que são contadas em diferentes versões conforme o local e a época. Segundo Antonio Candido (2011, p. 177), “cada sociedade cria as suas manifestações ficcionais, poéticas e dramáticas de acordo com os seus impulsos, as suas crenças, os seus sentimentos, as suas normas, a fim de fortalecer em cada um a presença e atuação deles”. Isso ocorre porque essas histórias contribuem para a formação ética do homem.

Cada época compreendeu e apresentou literatura a sua maneira. Ela representa, a cada momento da humanidade, uma etapa de sua constante evolução. Conhecer a literatura que cada época destinou as suas crianças é uma forma de entender os valores e ideais em que cada sociedade se fundamentou. Nelly Novaes Coelho (2000, p.29) defende que “desde sua origem a literatura tem como função atuar sobre as mentes, onde se expandem as emoções, paixões, desejos, sentimentos de toda ordem”, pois é por meio da literatura que o ser humano amplia, transforma e enriquece sua experiência de vida.

Os primeiros livros infantis foram produzidos no final do século XVII e durante o século XVIII. Antes disso, não se escrevia para crianças pelo fato de não haver infância. A concepção de uma faixa etária diferenciada, com interesses próprios e necessitando de formação específica, só acontece em meio à Idade Moderna e, especialmente, por duas mudanças. A primeira foi pela “emergência de uma nova noção de família centrada não mais em amplas relações de parentesco, mas num núcleo unicelular, preocupado em manter sua privacidade (impedindo a intervenção dos parentes em seus negócios internos) e estimular o afeto entre seus membros” (REGINA ZILBERMAN, 1985, p.13).

Antes da constituição do modelo familiar burguês, inexistia uma consideração especial para com a infância. Essa faixa etária não era percebida como um tempo diferente, nem o mundo da criança como um espaço separado. Pequenos e grandes compartilhavam dos mesmos eventos, porém nenhum laço amoroso especial os aproximava. Regina Zilberman (1985, p.13) acredita que essa valorização “gerou maior união familiar, mas igualmente os meios de controle do desenvolvimento intelectual da criança e a manipulação de suas emoções”, principalmente, pela aproximação da escola com a literatura infantil.

A segunda mudança ocorrida na Idade Moderna e que foi solidificada no século XVIII foi a ascensão de modelos culturais como a escola, com sua organização atual e o gênero literário dirigido ao jovem. Com a consolidação da burguesia como classe social, e do modelo de família imposta por essa classe, “a segunda instituição convocada a colaborar para a solidificação política e ideológica da burguesia é a escola” (MARISA LAJOLO; REGINA ZILBERMAN, 1984, p.17).

Como a família, a escola qualifica-se como espaço de mediação entre a criança e a sociedade, o que mostra a complementaridade entre essas instituições e a neutralização do conflito possível entre elas. Entretanto, a escola incorpora ainda outros papéis, que contribuem para reforçar sua importância, tornando-a, a partir de então, imprescindível no quadro da vida social. E que, por

força de dispositivos legais, “ela passa a ser obrigatória para crianças de todos os segmentos da sociedade e, não apenas para as da burguesia. Ajuda, assim, a enxugar do mercado um contingente respeitável de operários mirins” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1984, p.17).

A literatura infantil é um fenômeno próprio do mundo moderno e encontra-se em plena expansão na época atual. Com a criança integrada na família e na escola, nascem as histórias voltadas para esse público. Um dos primeiros a abordar o assunto foi Fenélon (1651-1715), justamente com a função de educar moralmente as crianças. As histórias tinham uma estrutura maniqueísta, a fim de demarcar claramente o bem a ser aprendido e o mal a ser desprezado. A maioria dos contos de fadas, fábulas e mesmo muitos textos contemporâneos incluem-se nessa tradição. Naquele momento, a literatura infantil constitui-se como gênero em meio a transformações sociais e repercussões no meio artístico.

Embora não haja dúvidas de que as lendas, fábulas e outras formas narrativas também se confundem com a literatura para crianças, quando se fala em contos populares, normalmente, faz-se alusão a três tipos de contos: os maravilhosos, os de animais e os contos de costumes.

Esse repertório narrativo, inicialmente destinado ao público adulto, passa a sofrer adaptações e a se direcionar para a plateia infantil. Surge assim, um novo gênero literário: a literatura infantil, categoria em que se destacam as modalidades contos de fadas e contos maravilhosos (SOUZA, 2012, p. 62).

Os dois tipos de contos são narrativas de encantamento e podem ser diferenciadas quanto à natureza dos acontecimentos ou das aventuras que narram. Seus argumentos discutem situações extraordinárias e/ou fantásticas, em que predominam a magia, o fantástico e o enigmático, enfim, é o reino da ficção, no qual ocorrem fatos extraordinários e fascinantes.

Todo conto popular revela uma convergência muito grande para o encantamento. Os contos maravilhosos e os contos de fadas fazem uso constante desse encantamento, que são aquelas situações em que ocorrem mudanças geradas por algum tipo de magia e que não são explicadas de “modo natural”. É isso que caracteriza o conto maravilhoso e o conto de fadas, tornando-os diferentes do conto popular.

Os contos de fadas e os contos maravilhosos são narrativas que levam às últimas consequências as histórias de encantamento. Nelas, os seres mágicos têm capacidade de alterar o destino humano. Com isso, os contos tornam-se uma manifestação valiosa na representação dos sonhos e dos desejos humanos.

Os contos de fadas podem ou não contar com a presença desses seres fantásticos ou mágicos. Porém, se as fadas não estão sempre presente nos contos, por que os contos receberam essa classificação? Para entender essa questão, recorreremos à origem da palavra *fada*, que, segundo o Dicionário de Símbolos, de Jean Chevalier (2001, p. 416), deriva do latim *fatum*, que significa fado ou destino.

Mestra da magia, a fada simboliza os poderes paranormais do espírito ou as capacidades mágicas da imaginação. Ela opera as mais extraordinárias transformações e, num instante, satisfaz ou decepciona os mais ambiciosos desejos. Talvez por isso ela represente a capacidade que o homem possui para construir, na imaginação, os projetos que não pode realizar (CHEVALIER, 2001, p.416).

As fadas, ainda segundo Chevalier (2001, p. 417), “são entidades fantásticas. Elas eram representadas por mulheres de beleza incomum, imortais e dotadas de poderes sobrenaturais, e tinham a capacidade de interferir na vida dos mortais”. Assim, podemos concluir que os contos de fadas são histórias que relatam um episódio com destino marcante de suas personagens e podem contar ou não com a presença desses seres imaginários.

Essas narrativas apresentam situações que acontecem em espaço e tempo indeterminados, localizados fora da realidade conhecida. As personagens dos contos de fadas convivem com o encantamento e a magia e com as metamorfoses de seres animados e inanimados, enquanto circulam em um mundo habitado por seres fantasiosos compartilhado com príncipes, princesas, reis e rainhas.

O herói dessas histórias percorre árduos caminhos (representando seu ritual de iniciação à vida adulta), nos quais tem de superar obstáculos quase intransponíveis e vencer difíceis provas para alcançar sua realização como ser humano. Ao final, recebe um prêmio: a libertação, seguida do encontro com o “verdadeiro eu”, ou do casamento com uma donzela do reino (SOUZA, 2012, p. 63)

Já os contos maravilhosos não apresentam fadas dotadas de poderes mágicos e têm suas ações situadas no mundo imaginário, em que os acontecimentos ocorrem fora da realidade concreta, alternando por completo as leis ou regras vigentes no mundo normal”. É o conjunto do sobrenatural no qual ocorrem eventos além da compreensão humana. Esse espaço é habitado por animais e objetos falantes, metamorfoses e entidades misteriosas; são duendes gênios, objetos que se humanizam e seres prodigiosos que são capazes de se metamorfosearem. Nos argumentos da história aparece o herói ou o anti-herói que busca sua autorrealização; essa busca relacionada com

as necessidades econômicas e afetivas, pois, para ele, a recompensa chega através de conquistas e riquezas materiais.

Os contos maravilhosos têm origem oriental, surgiram com as famosas histórias de *Sherazade* em *As mil e uma noites* e lidam com uma temática social, ou seja, sempre há um herói que passa por provações e que triunfa ao final da história.

Os contos de fadas apresentavam uma realização existencial de um herói, que em geral salvava a pessoa amada (normalmente uma mulher idealizada). Essa salvação promovia a realização existencial materialista. Não raro, a personagem ascende socialmente após ser salva; é a plebeia que se torna princesa, como ocorre nos contos *A Bela Adormecida*, *A Bela e a Fera*, *Rapunzel*, *Cinderela* etc. Já os contos maravilhosos apresentam uma problemática social. Geralmente, as histórias são marcadas pelo cunho moral, pois destacam o caráter e a ética do herói como condutores de sucesso. Neles fica evidenciada a necessidade de sobrevivência da personagem central. Exemplos clássicos desses contos são: *O Gato de Botas*, *Aladim e a lâmpada maravilhosa*, *O Pescador e o Gênio* etc.

E qual a diferença entre esses dois contos? Para alguns estudiosos, os contos de fadas descendem da época do feudalismo, enquanto os contos maravilhosos vêm do oriente. Para outros, a presença de fadas pertence aos contos de fadas, e os contos maravilhosos possuem animais falantes.

Os contos, mas somente contos, são narrativas cujos heróis passam por uma aventura, enfrentando o mal, para no fim gloriarem-se da vitória sobre o mal, existe a verossimilhança no enredo. Já nos contos de fadas e nos contos maravilhosos acontecem coisas mágicas, objetos ganham vida, pés de feijão gigantes crescem no quintal e levam até o céu, gênios da lâmpada aparecem, tapetes voam, acontece o inimaginável e inverossímil, e isso, essa fantasia é o que estimula a mente humana.

Para Tzvetan Todorov (1977), por exemplo, na literatura fantástica, os personagens sempre estão oscilando de um esclarecimento racional para irracional do ponto de vista do narrador. Ele assinala essa hesitação, vivenciada normalmente pelo narrador-personagem, em meio a crença na sobrenaturalidade dos fenômenos e a firmeza num esclarecimento que os inscreva num quadro de justificativas segundo às leis naturais como o artifício que define o Fantástico. O medo inconsciente do desconhecido é despertado nas histórias fantásticas, pela idealização de imagens particulares e interiores ao estado oculto do inconsciente.

O ideal de construção do mundo insólito dos contos de fadas, segundo Filipe Furtado (1980), é um mundo híbrido, nem muito extraordinário e fantástico e nem tão cotidiano e familiar, o que requer uma certa verossimilhança, colocando diálogos relevantes entre personagens considerados sérios no enredo. Por isso, de início, é difícil acreditar nesse mundo, ele demanda muito empenho em fazer tudo ser verdade dentro da história

Vladimir Propp, em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso* (1984), traz diversas abordagens e classificações sobre o assunto. Em um primeiro momento, ele traz a classificação proposta por V.F. Miles, em que os contos são divididos em três categorias: os contos de conteúdo miraculoso, os contos de animais e contos de costumes.

À primeira vista, parece tratar-se de uma divisão coerente. Mas logo, quase sem querer, vem a questão: os contos sobre animais não contêm algo de miraculoso, por vezes em grau bastante elevado? E, vice-versa, não possuem os animais um papel importante nos contos miraculosos? Pode este indício ser considerado suficientemente preciso? Afanássiev, por exemplo, insere a história do pescador e do peixinho nos contos de animais. Tem ele razão? E, caso não a tenha, por que não? Veremos adiante que o conto maravilhoso atribui com muita facilidade as mesmas ações aos homens, aos objetos e aos animais. Esta regra se observa sobretudo nos assim chamados contos de magia, mas se encontra também nos contos maravilhosos em geral (PROPP, 1984, p.15).

Os autores do livro *Fadas no divã*, Diana e Mário Corso (2006, p.27), entendem que o conto de fadas é o mesmo que o conto maravilhoso, “em função da onipresença de algum elemento mágico ou fantástico nessas histórias”. E defendem que

contos de fadas não precisam ter fadas, mas devem conter algum elemento extraordinário, surpreendente, encantador. Maravilhoso provém do latim *mirabilis*, que significa admirável, espantoso, extraordinário, singular. Muitos optaram por essa denominação justamente para dar conta da vastidão de personagens e fenômenos mágicos, absurdos ou fantasiosos que podem povoar os reinos encantados. Mas preferidos seguir a sabedoria popular que manteve as fadas enquanto representantes deste reino. (CORSO, D; CORSO, M., 2006, p. 27)

Dessa forma, segundo os estudos de Propp, decidimos usar, nesse trabalho, o termo contos de fadas para tratar tanto dos contos de fadas como contos maravilhosos, uma vez que o nome do livro dos Irmãos Grimm chama-se *Contos Maravilhosos* e nele, suas narrativas são contos de fadas. E o casal Corso (2006, p. 27) complementa afirmando que,

o elemento fantástico presente enquanto *maravilhoso* nessas narrativas cumpre a função de garantir que se trata de outra dimensão, de outro mundo, com possibilidades e lógicas diferentes. Assim fazendo, os argumentos da razão e da coerência já são barrados na

porta, e a festa pode começar sem suas incômodas presenças, bastando pronunciar as palavras mágicas *Era uma vez...* como uma senha de entrada.

Diferentemente do que se pode pensar, os contos de fadas não foram escritos para crianças, muito menos para transmitir princípios morais como as conhecidas fábulas de Esopo, e sim, eram diversão para os adultos, contados em reuniões sociais, nos campos e em sua forma original.

Até o século VXII, os contos não eram destinados às crianças, mas a qualquer pessoa, de qualquer idade, e estavam relacionados a uma tradição narrativa baseada especialmente na fala das mulheres camponesas, que reproduziam histórias folclóricas e expressavam sua inconformidade com os valores feudais.

No entanto, ao contrário do que se pode imaginar, os contos não eram contos suaves e de amor puro. Eles traziam fortes doses de adultérios, incesto, canibalismo e mortes aterrorizantes. Tinham teor denso e, em sua maioria, eram trágicos, falavam de morte, vingança, ódio e luta. É importante destacar que os contos estão profundamente relacionados a mitos e lendas locais, de modo que reinterpretavam os eventos cotidianos de uma sociedade.

A literatura infantil nasceu com os contos de Charles Perrault, que se apropriou de contos da tradição oral popular, de contos que já existiam e os reescreveu. As versões, hoje consideradas clássicas, foram devidamente refinadas e abrandadas através do autor, que publicou os contos de fadas acompanhados de lições morais.

Em 1697, Charles publicou, sob o título *Histórias ou contos do tempo passado com moralidade*, vários contos de fadas em forma de poesia e com lições de moral no final de cada história. Seu livro ficou conhecido como *Os contos da mamãe gansa*, em referência às mães que contavam histórias aos seus filhos antes de dormir.

A coleção francesa *Histórias ou contos do tempo passado com suas moralidades*, mais conhecidas pelo subtítulo *Contos da mamãe gansa* (1697), de Charles Perrault, representa as concepções romanescas do século XVII; nela, o real e o maravilhoso estão harmonizados em perfeição e qualidade com os contos tradicionais da tradição oral popular (SOUZA, 2012, p. 64).

Ao inserir no universo literário os contos populares, Charles Perrault reformulou histórias até então consideradas vulgares. Ele as trouxe para o meio de uma cultura que procurava educar as crianças. A literatura voltada para crianças, por ser proveniente da tradição popular oral, sempre esteve muito associada a uma produção simples, previsível, cujo objetivo era divertir e apresentar

comportamentos exemplares. Assim, os contadores de histórias se apropriavam da simplicidade técnica da literatura oral para produzir o texto escrito, estabelecendo vozes populares.

Perrault, ao final de cada um dos contos, adicionava uma lição de moral – que, às vezes, não combinava com a história narrada – no intuito de fazer alguma crítica social e regras sobre o caráter. No prefácio dos *Contos de Mamãe Gansa*, por exemplo, ele deixa claras suas intenções: evidenciar uma moralidade elogiável e educativa, em que a virtude é sempre premiada, e o vício, castigado. Andrade (2014, p. 56) acredita que, “dessa maneira, Perrault estabeleceu uma relação direta entre a obediência e a possibilidade de uma vida gratificante”.

Integram a coletânea de Charles Perrault contos que são conhecidos nos dias de hoje como *Pele de Asno*, *O Barba Azul*, *A Bela Adormecida*, *Chapeuzinho Vermelho*, *O Gato de Botas* e muitas outras. Essas narrativas foram baseadas em histórias recolhidas das tradições oriental, céltica e bretã, devidamente modificadas em contrações com textos oriundos de diversas fontes, que foram fundidas a textos provenientes do folclore francês e italiano, além de se valerem de símbolos litúrgicos religiosos e da mitologia grega. Essas histórias, no passado, eram destinadas ao público adulto e apresentavam elementos que hoje não nos parecem muito apropriado ao universo infantil, como o canibalismo, o incesto, o adultério, a presença de demônios etc. Perrault, ao reunir e reescrever tais textos, adaptou-os ao universo infantil, excluindo e substituindo tais trechos.

Somente com base na pesquisa do autor e comparando com os contos originais, é que se nota que foram retiradas dos textos de Perrault as passagens consideradas inadequadas para as crianças, porém, algumas permaneceram, conforme veremos mais tarde na análise de alguns contos presentes no seriado *Once Upon a Time*.

Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve de uma só vez se relacionar com todos os aspectos de sua personalidade - e isso sem nunca menosprezar a criança, buscando dar inteiro crédito a seus predicamentos e, simultaneamente, promovendo a confiança nela mesma e no seu futuro (BETTELHEIM, 2002, p.5).

Assim, o sucesso de Perrault é responsável também pela primeira onda de literatura infantil, a qual trouxe referências de textos anteriores, como as fábulas de La Fontaine. Além disso, a obra, segundo Marisa Lajolo e Regina Zilberman (1984, p. 16), acendeu uma “preferência inaudita pelo conto de fadas, literarizando uma produção até aquele momento de natureza popular e circulação

oral, adotada doravante como principal leitura infantil”. É a partir dessa forma literarizada por Perrault que os contos de fadas passam a ocupar um espaço expressivo, legitimados na sociedade francesa e vistos como fonte de literatura para crianças.

Através dos séculos (quando não dos milênios) durante os quais os contos de fadas, sendo recontados, foram-se tornando cada vez mais refinados, e passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e encobertos - passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado (BETTELHEIM, 2002, p.9).

A segunda onda de literatura infantil repete os mesmos passos da primeira. Outros autores que se dedicaram às fábulas e aos contos de fadas foram os Irmãos Grimm, que viveram na Alemanha do século XIX. Ambos eram acadêmicos, linguistas, poetas e tinham grande interesse pelas fábulas infantis de tradição oral. Jacob e Wilhelm dedicaram-se ao registro dessas diversas fábulas e contos, ganhando destaque no país e, posteriormente, no mundo. A partir dos dados reunidos em seus estudos de filologia da língua alemã, recolheram da memória popular aproximadamente duzentas fábulas, lendas e contos. Assim, os irmãos Grimm reuniram esse material e publicaram a coletânea *Contos para a infância e para o lar*, em 1812, porém, dividiram esses registros em dois volumes.

O primeiro foi publicado no mesmo ano e continha em torno de 86 histórias. O segundo volume foi publicado em 1814 com uma média de 70 histórias. Embora intitulados como contos infantis, os volumes foram considerados inadequados para crianças, pois alguns temas eram “adultos demais” para o público pueril. A obra conta com diversos contos e fábulas conhecidos por muitas pessoas como *A Bela Adormecida*, *Os músicos de Bremen*, *Branca de Neve e os sete anões*, *Chapeuzinho Vermelho*, *O Gato e o Rato*, *O Rei Sapo*, *A Gata Borralheira*, *O corvo*, *As aventuras do irmão Folgazão*, *A Dama e o Leão* e outras tantas.

Na mesma época em que os Irmãos Grimm imortalizavam seu legado e tornavam-se sinônimos de literatura infantil, o dinamarquês Hans Christian Andersen apresentava seus primeiros contos destinados ao público infantil, e hoje é considerado o maior criador da literatura infantil. Nasceu em 2 de abril de 1805 e a data de seu nascimento ficou dedicada ao Dia Internacional do Livro Infantil. Em 1835, ele publicou suas primeiras histórias na obra *Contos de fadas e histórias* e prosseguiu publicando seus contos até 1872. Ao todo, foram mais de 160 contos

de fadas. Entre os mais conhecidos estão *A Rainha da Neve*, *O Soldadinho de Chumbo*, *A roupa nova do rei*, *O rouxinol*, *A princesa e a ervilha*, *O patinho feio*.

Conquanto as descrições dos contos de fadas sejam mais pertinentes à Idade Média, mais precisamente à Europa, as histórias mantêm sua contemporaneidade, pois elas se referem a questões atemporais. Esses contos esquematizam desejos conscientes e inconscientes e apresentam experiências reais. Os problemas neles exibidos são universais, surgindo, muitas vezes, questões que são resolvidas por uma espécie de “justiça poética”.

Como é o caso da personagem mais fraca, o filho mais novo, o mais bobo, aquele que é mais desvalorizado pela família e pela comunidade, ou seja, a personagem com características que podem aproximar o leitor pela identificação. Os textos também falam dos medos, do amor, dos afetos, das carências, das dificuldades, das perdas e buscas, das descobertas, da vida e da morte.

Com o passar do tempo, os contos sofreram alterações e foram suavizados. O tema principal deles foi mantido, e alguns finais trágicos foram trocados pelo “...e viveram felizes para sempre”. Mesmo com todas as transformações e modificações sofridas pelos contos, podemos perceber que se eles sobreviveram com todas as mudanças, é porque algo neles foi preservado em seu arranjo inicial, seja o tema, os personagens ou seus finais, caso contrário, teriam perdido o encanto e cairiam no esquecimento.

Uma dessas mudanças constituiu na introdução da linguagem visual. Se antes os contos eram apenas narrativas orais, curtas e populares, com Perrault ela ganhou “forma e conteúdo”. Foi a partir de seus contos, em 1697, ilustrados em preto e branco por Gustave Doré e caracterizados pela riqueza de detalhes, que a ilustração passou a ser reconhecida e começou a se ampliar nas publicações. Nas análises, iremos observar uma das ilustrações de Doré a fim de compreender melhor a importância dos multiletramentos e da multimodalidade nos contos de fadas.

Com base no diálogo entre a linguagem verbal – os contos propriamente ditos – e a linguagem visual – as ilustrações dos livros infantis – é que o leitor se torna capaz de criar sua própria versão da história e fazer uma leitura mais rica.

Quando um texto literário é transposto para outra linguagem, alguns elementos podem ser deixados de lado, e outros, que não estavam no texto original, podem ser acrescentados. É muito comum que o julgamento sobre a adaptação passe pela maior ou menor fidelidade ao texto original. É preciso compreender que é fundamental que a adaptação não traia o texto original, mas também que o fato de que ela se distancie pode não ser um defeito quando se tem um bom resultado

esteticamente ou quando a adaptação desperta o olhar para aspectos que poderiam passar despercebidos e enriquece a leitura.

E o interessante é saber que, no início, esses contos tenham sido relegados à infância, já que em sua origem eram destinados a todos. Durante séculos, faziam parte de momentos comunitários, em que um contador de histórias comovia sua plateia, incluindo pessoas de todas as idades. Contos de fadas trazem lições de vida e representam a natureza humana, uma vez que têm como matéria-prima dois de seus elementos: as paixões da alma (amor, ódio, amizade, medo, vontade de poder, ideais, desejo, inveja, ciúme, solidariedade, fraternidade etc.) e as necessidades básicas (ar para respirar, alimento para matar a fome e proteção para o corpo). Há um paralelo entre as narrações dos contos de fadas e da vida humana. Ambas são um percurso em busca da autorrealização (busca que encontra obstáculos, aliados e final feliz). De acordo com Katia Canton que é especialista em contos de fada pela Universidade de Nova York, “os contos são um patrimônio da humanidade. Eles foram escritos em outra época, e a criança consegue compreender isso. Clássicos são clássicos porque se perpetuam, e as obras infantis devem ser respeitadas como a literatura para adultos”. (NOVA, 2005)

No entanto, as histórias mudam de acordo com a cultura e o tempo. O canibalismo e o incesto, por exemplo, foram retirados das histórias antigas. Na versão original de *Chapeuzinho Vermelho*, o Lobo devorava a Vovó e a própria Chapeuzinho, e o Caçador não existia. Já na versão dos Irmãos Grimm, a vida da menina foi poupada.

Definir contos de fadas não é uma tarefa fácil. Se antigamente os contos eram instrutivos, com moralidades e sem finais felizes, com o passar dos anos, as suas características foram se alterando, e outras, porém, se mantiveram. Essas narrativas sempre se mostraram extremamente mutáveis como qualquer tipo de gênero discursivo. Para chegar à forma atual, sofreram várias mudanças. Embora seguissem sendo oralmente transmitidos, ganharam também uma forma escrita; e, depois, para as telas de cinema, para as roupas, para os anúncios publicitários, para as crônicas. Paralelamente, saíram do campo e chegaram à cidade, abandonando certa rigidez. Diana e Mário Corso (2011), no livro *A Psicanálise da Terra do Nunca*, citam alguns traços que norteiam os estudos dos contos de fadas modernos.

Uma dessas peculiaridades é a falta de uma data histórica, de situação e a entrada nesse reino fora do tempo e em lugar nenhum, se inicia quando enunciamos o “Era uma vez”. Segundo os autores (2011, p. 731), “esse reino é mágico, mas sempre dessacralizado. A força dessa utopia

afugenta qualquer necessidade de referir-se concretamente a uma cronologia, assim como são dispensáveis quaisquer coordenadas geográficas reais”. Assim, o espaço e o tempo nos contos ficam generalizados, pois é impossível de ser situado na realidade, ficando disponível para ser completado pela imaginação do leitor.

Os contos são sempre decisivos, isto é, eles sempre terminam com alguma forma de *felizes para sempre*.

Por maior que seja a desordem da trama, em algum momento existe um reordenamento, em um patamar superior àquele em que a história começou. Ou seja, a mensagem é sempre tranquilizadora: é possível reorganizar um mundo em desordem, existe saída para a angústia e o desamparo. Apesar das aventuras inquietarem o leitor, isso é compensado pelo consolo de que no final tudo vai dar certo, vai ficar tudo bem... (CORSO, D.; CORSO, M., 2011, p. 732)

E isso encanta os leitores, principalmente os pequenos que acreditam num mundo onde o amor e a coragem são as principais virtudes do ser humano, pois esses leitores costumam se identificar com a personagem que é frágil no início e que triunfa no final. Nota-se que a maioria das personagens são lineares, o bom sempre será bom, o mau sempre será mau. Figuras dúbias não são bem-vindas nesse reino. Se uma personagem começa fazendo maldades, não se pode esperar que ela mude, já quem é bom, tende a ficar assim até o final do conto.

Outra característica marcante que sofreu drástica mudança é que antes praticamente nenhuma personagem possuía nome próprio. Eram genéricas, como rei, rainha, princesa, madrasta, caçador, fada, bruxa. Elas praticamente não tinham vida interior, e os conflitos eram introduzidos pelo mundo externo. Graças ao ‘efeito Disney’, esse fator mudou bastante. Príncipes, reis, rainhas, bruxas ainda não possuem nomes, mas as princesas foram praticamente todas nomeadas.

Percebe-se nos contos de fadas que o herói, usualmente, costuma ter assistentes mágicos, que o auxiliam prestando favores, oferecendo fidelidade e colocando seus dotes a serviço do personagem principal.

Raramente é a personagem central a portadora da magia para que fique mais fácil nos identificarmos com ela, são essas figuras que administram as benesses dos feitiços. Fazem isso quer seja em troca de um favor recebido, ou porque é sua missão, ou ainda pelo herói ter suscitado a admiração deles. A Fada Madrinha ou animais como o Gato de Botas são exemplos desse tipo de personagem (CORSO, D; CORSO, M., 2011, p. 734).

Além dessas características, podemos dizer, a partir dos estudos de Propp, em *A Morfologia do Conto Maravilhoso* (1984), e das obras *Fadas no Divã* (2006) e *A Psicanálise* (2011), que se entendem os contos de fadas não como um aglomerado de histórias, mas como uma estrutura lógica, uma forma básica que possibilita montar essas histórias. Corso, D.; Corso, M. (2011, p. 736) defendem que os contos são uma espécie de “quebra-cabeças com peças finitas, com as quais podem-se fazer infinitas combinações”, e completam dizendo que os contos “são apenas arranjos que encontraram uma cristalização particularmente acertada e, por isso, ganharam uma fama duradoura”.

2.2 MITO SIMBÓLICO E IMAGENS NO MUNDO ENCANTADO

*O insólito convida o leitor criança a viajar pelo imaginário,
mas também o convida a penetrar no real, desvelando-o.
A verdadeira obra de arte não faz meras reproduções,
ela reescreve o homem que reescreve o mundo.*

Ingrid Ribeiro

Parte-se do pressuposto de que o mito e o pensamento mítico, os símbolos, as imagens mágicas traduzem a realidade mítica que permeia as histórias narradas nos contos de fadas em seus diferentes tempos, os quais nos identificam. A origem do mito confunde-se com a história. Uma espécie de narrativa que apresenta personagens ou acontecimentos sobrenaturais para abordar fenômenos introdutórios, dentre eles “a genealogia dos deuses, a criação do mundo e do homem, a explicação mágica das forças da natureza” (COELHO, 2000, p. 169). Logo, mito (imaginação) e história (razão) estão lado a lado completando-se mutuamente.

Para fazer uma reflexão acerca do significado do mito, procura-se apresentar algumas definições, como a do Dicionário Aurélio (2021), por exemplo, em que mito é “algo ou alguém cuja existência não é real ou não pode ser comprovada” e completa expondo que é uma “história fantástica, de teor simbólico, normalmente com personagens ou seres que incorporam as forças da natureza e as características humanas”.

Para Aristóteles (1966, p.445), “o imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado”. Mimese, imitar, mito. E ainda, segundo o filósofo, aqueles que mimetizam em “geral o fazem por meio da voz, das cores e contornos, assim como aqueles que

mimetizam nas espécies poéticas” o fazem por meio do ritmo, da palavra e da harmonia. Assim, temos nesse fragmento a aplicação da mimesis em amplo sentido, não apenas as espécies poéticas, mas a mimesis em geral será perceptível por meio da voz, da palavra, do ritmo, da harmonia, e da imagem enquanto a junção de cores e contornos.

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do —príncipioll. Em outros tempos, o mito narra como, graças à façanha dos entes sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. (ELIADE, 2011, p. 06).

Trata-se, portanto, de uma narrativa, a qual relata o surgimento de um determinado fenômeno acontecido nos tempos primórdios e o seu posterior desenvolvimento, já acompanhado de personagens sobrenaturais. O mito, então, descreve as constantes irrupções sobre-humanas no mundo real a fim de desvendá-las. Tal fato fundamenta o mundo, transformando-o no que é conhecido nos dias de hoje.

Um claro exemplo para tal situação é a mitologia grega. Nela, há a tentativa de explicação de surgimento (quando o Titã Prometeu fez o homem do barro) e como ele se desenvolveu ao longo da história, até chegar aos dias de hoje. Assim, verifica-se que o mito é também o caminho mais curto para a aquisição de sabedoria ou, pelo menos, de um modo de pensar religiosamente contextualizado. De um lado, a Bíblia, por exemplo, nomes como os de Deus, Adão, Eva dentre outros, a fim de responder a eterna dúvida relacionada à criação do homem e, em seguida, legitimar tal resposta. Por outro lado, a mitologia grega, fornece os fortes nomes dos deuses Zeus, Cronos, Hades, entre outros, na tentativa de satisfazer o espírito questionador do homem no tocante à sua criação, à sua existência.

Desse modo, é de suma importância salientar que as personagens bíblicas são meras alegorias, pois pertencem ao cosmos de uma religião revelada. Enquanto isso, a mitologia grega é assim denominada porque seus argumentos são hipotéticos e provenientes da imaginação humana, tendo a finalidade de saciar o desejo do saber, além, é claro, de ser dotada de paganismo explícito em grande parte de seus textos. A filosofia também estabelece estreitos laços com o mito. Na tentativa de desvendá-los, Nelly Novaes Coelho (2000, p.168-169) declara que o mito

fala de deuses, duendes, heróis fabulosos ou de situações em que o sobrenatural domina. Não obstante, pode tratar-se de criação de textos, orais ou escritos, que ousem responder

perguntas relacionadas, sobretudo, à criação do homem, passando por seu surgimento e acontecimentos do início do mundo até a atualidade. Trata-se de uma tentativa plausível de elucidar a natureza humana mediante considerações inexplicáveis e, em certos casos, improváveis. Elementos religiosos e filosóficos são sobrepostos à razão e à lógica (2000, p.168-169).

Desse modo, o mito e o homem, assim como o mito e a história estão intimamente relacionados. Para tentar explicar essa afinidade, Coelho (2000, p. 169) discorre uma breve, porém importante afirmação em que ao se percorrer a história

verifica-se que o mito e a história caminham juntos e, em última análise, um explica o outro: o mito (construído pela imaginação, pela intuição do homem) responde pela zona enigmática do mundo e da condição humana, zona *inabarcável* pela inteligência; a história (construída pela razão) responde pela parte clara, apreensível e mensurável pelo pensamento lógico.

Desse modo, o homem tem a necessidade de inventar fatos e acontecimentos, mesmo que eles contrariem o habitual, fugindo do normal, do esperado, em direção ao campo sobrenatural, para completar, em geral, sua própria história ou a da humanidade. O mito, então, é uma forma de resposta, ainda que abstrata, às frequentes dúvidas humanas, principalmente sobre a sua própria existência, recuperando o sentido da realidade, mesmo que de forma incompleta, tornando-se uma mentira ficcionalizada, inventada pelos primeiros homens e, de certa forma, validada pelo homem moderno, na tentativa de responder ao real e explicar o inexplicável.

A literatura, sob a forma de lendas, contos e fábulas, ganha destaque nos dias de hoje, pois estimula o homem a criar histórias para explicar a realidade a sua volta. No entanto, caso ele não saiba, a segunda alternativa é criar o mito. Desse modo, mito e literatura estão, desde os primórdios, conectados, pois, de acordo com Coelho (2000, p. 170), “não existe mito sem palavra literatura”. A presença constante do mito nas narrativas ficcionais representa uma possibilidade de renovação da literatura, tanto para adultos quanto para crianças. Nesse sentido, ele é de fundamental importância para os contos de fadas.

2.2.1 O mito nos contos de fadas

O pensamento mítico é oriundo da religiosidade e foi desenvolvido no momento que o homem percebe que, além dele, há uma força misteriosa e invisível capaz de governar a sua própria existência com as relações mundanas. Assim, o homem passa a questionar a existência humana e

a força da natureza selvagem, por exemplo. Abordar essas questões incompreensíveis fizeram o homem recorrer a esclarecimentos na filosofia e na religião por meio da fé e da intuição.

O mito, expressão experimental do homem sobre a realidade, é empregado de diversas formas na ficção. O universo mítico é essencialmente dramático e seu alcance provoca embates em praticamente todos os fenômenos da natureza. A percepção mítica dos contos de fadas pelo leitor ou ouvinte está saturada de atributos emocionais contrastantes. Os elementos estruturais e textuais da história são bons ou ruins, interessantes ou entediantes, familiares ou sobrenaturais. Não existe um meio termo.

No entanto, Carl Gustav Jung (2000, p. 25), um dos maiores nomes da psicologia moderna, adverte que existe nos contos de fadas um material consciente culturalmente, muito menos específico e, conseqüentemente, eles oferecem uma imagem mais clara das estruturas psíquicas, não apenas a dualidade do bem e do mal, por exemplo. Na verdade, os contos de fadas desempenham um papel especial no desenvolvimento da alma humana, transformando imagens simbólicas e emoções humanas. Isso, por si só, tende a tornar a experiência de leitura dos contos de fadas mais significativa para o leitor e, em muitos casos, o efeito é gerado com o auxílio do fantástico, principalmente com o auxílio dos mitos.

Desse modo, os contos de fadas são totalmente abrangentes quanto ao mítico, pois deste vem toda sua fonte de energia. Os contos satisfazem os desejos humanos, aqueles que não podem ser realizados devido às suas condições relacionadas à realidade. Assim, para que os contos de fadas consigam realizar satisfatoriamente os desejos humanos, é necessário que o fator verdade esteja inserido em seus enredos. Não basta a existência de fadas para ajudarem e defenderem a personagem protagonista; é preciso que também haja elementos capazes de conferirem verossimilhança aos fatos ocorridos no decorrer do texto literário, pois, mesmo que os fatos pareçam fantásticos demais, é de fundamental importância que eles se realizem na narrativa. Na perspectiva de Eliade (2000, p. 167), a estrutura iniciatória dos contos,

consiste em determinar se o conto descreve um sistema de ritos pertencentes a um determinado estágio de cultura, ou se seu enredo iniciatório é imaginário, no sentido de não estar ligado a um contexto histórico-cultural, exprimindo, ao contrário, um comportamento anti-histórico, arquétipo da psique.

O mito é, provavelmente, um dos elementos que mais chamam a atenção dos leitores. Uma vez atraídos, são direcionados para o interior do mundo ficcional e, por conseguinte, tudo o que até

então representava a fantasia transforma-se em realidade. Dessa maneira, os contos de fadas encontram na consciência mítica um exemplo do próprio sentimento de realidade por ser uma característica fundamental do fantástico. Isso ocorre devido ao fato de o fantástico combinar os elementos imaginários com os reais. De acordo com Tzvetan Todorov (1977), “o leitor é obrigado a considerar o mundo dos personagens como o mundo das pessoas, identificando-se com o caráter hesitante de um dos personagens”.

Tão logo é compreendida a representatividade do mito na literatura infantil, mais especificamente nos contos de fadas, conclui-se que eles, em ação conjunta, estão envoltos de uma carga psicológica acentuada. Sobre esse assunto, Bettelheim (2007, p. 34) afirma que os contos de fadas,

forneem percepções profundas que sustentaram a humanidade através das longas vicissitudes de sua existência, uma herança que não é transmitida sob qualquer outra forma tão simples e diretamente, ou de modo tão acessível, às crianças. Um mito como uma estória de fadas, pode expressar um conflito de forma simbólica e sugerir como pode ser resolvido, mas esta não é necessariamente a preocupação central do mito. Ele apresenta seu tema de forma majestosa; transmite uma força espiritual; e, o divino está presente e é vivenciado na forma de heróis sobre-humanos que fazem solicitações constantes aos simples mortais. Por mais que nós, o mortal possa empenhar-nos em ser como este herói permanecerá sempre e obviamente inferiores a eles.

Sendo assim, é inegável o caráter majestoso por trás das histórias de fadas, que utilizam o conhecimento mítico para perpetuar, constantemente, suas nuances. Tal percepção corrobora a ideia de que os contos de fadas não se encarregam apenas de repassarem uma simples lição de moral, servindo didaticamente aos interesses de uma sociedade que procura estabelecer critérios moralistas. No íntimo, prevalece a essência do elemento mágico presente no mundo fantástico, pouco explicável.

O misticismo povoa a imaginação dos leitores mediante a exposição de personagens sob a forma de seres sobrenaturais, tais como elfos, fadas e monstros. O possível efeito psicológico, portanto, evidencia que o mito tem papel preponderante na construção e na perpetuação dos contos de fadas. De acordo com a perspectiva de Bettelheim (2007, p. 52), “os mitos projetam uma personalidade ideal agindo na base das exigências do superego, enquanto os contos de fadas descrevem uma integração do ego que permite uma satisfação apropriada dos desejos do id”, contrastando, assim entre o otimismo essencial dos contos de fadas com o pessimismo perspicaz dos mitos.

Mesmo em diferentes momentos históricos, os contos de fadas continuaram a representar múltiplos pensamentos e ideologias. As histórias fantásticas amplamente conhecidas do público, tais como *Chapeuzinho Vermelho*, *Bela Adormecida* e *Branca de Neve*, por exemplo, oriundas do princípio do século XVIII, conseguiram sobreviver até então, embora com novos enfoques e metáforas diferentes. Mesmo assim, continuam a povoar a mente tanto de crianças como de adultos com a presença de diferentes símbolos existentes nas obras, permitindo, assim, que suas tramas e enredos evoluíssem com o passar do tempo, legitimado o caráter e a temática central. Em suma, a análise simbólica revela sobre o que se encontra de fato por trás do fenômeno mítico dos contos de fadas.

2.2.2 Símbolos

O símbolo pode referir-se a algo do cotidiano que seja familiar aos leitores. Uma determinada imagem é simbólica quando vai além de seu significado estabelecido previamente, ou seja, quando não se pode defini-la ou explicá-la de forma convincente. Assim, do mesmo modo que os sonhos e os mitos, os contos de fadas são impregnados de símbolos. A diferença é que, enquanto os sonhos manifestam fatores e anseios pessoais. Os contos de fadas apresentam um conteúdo comum a todos os seres humanos e, por isso, estão diretamente ligados ao inconsciente coletivo. Ele é definido por Jung (2000, p. 64) como “a camada mais profunda da psique humana, constituído por materiais herdados, e é nessa camada que residem as imagens virtuais e simbólicas, comum a todos os humanos, pois basicamente todos desenvolvem esse conceito dentro de si”.

As histórias dos contos de fadas atuais não são necessariamente fantasiosas. De acordo com o entendimento de Jung, elas ultrapassam os limites da fantasia pura e simples, porque tais contos apresentam conteúdos, narrações vividas pelo próprio homem enquanto ser social. É viável a pressuposição de que a linguagem dos contos de fadas é a do inconsciente, já que eles falam por meio de imagens simbólicas e sem a mediação da razão ou da necessidade de ser explicado, o que invariavelmente induz à chegada de conclusões e raciocínios válidos para o uso da razão. Embora a linguagem e a imagem dos contos de fadas tenham todas aquelas representações abordadas como fantasiosas, não se pode negar o caráter humano de cada uma delas.

Tal fato pode ser verificado mediante a polarização de personagens bons ou maus. No conto *O Patinho Feio*, de Andersen, por exemplo, a personalidade da personagem principal atrai para si

tanto elementos bons quanto ruins. O Patinho Feio, personagem protagonista, é banido do ninho por uma questão de deficiência estética, enfrentando doses variadas de todos os tipos de rejeição, administradas tanto por animais quanto por seres humanos. Ao final do conto, já entre iguais, todos descobrem que ele não era um pato “feio”, mas sim, um lindo cisne, o que explica sua diferença para com os demais patinhos.

O ideal de beleza e de riqueza que prevalecia por volta do século XVII ficou explícito no texto: para uma boa inserção social, o indivíduo deveria, antes de tudo, está inserido em um grupo de iguais, caso contrário, ele teria grandes chances de ser rejeitado pelos demais integrantes. Contudo, sabe-se que a interpretação de um determinado texto depende do poder cognitivo do leitor ou do ouvinte. Para que alcancem o máximo de suas formações morais, eles devem recorrer, por exemplo, a aspectos como o conhecimento de mundo ou até mesmo a um intérprete que lhes apresentem o contexto narrativo a fim de evidenciar a relação entre o conto e sua aplicação na vida real.

O contraste entre a beleza e a feiura, os espelhos mágicos falantes, os ritos de passagem, os portais de teletransporte, o desejo de conquistar a juventude eterna em detrimento da velhice, as soluções mágicas encontradas para solucionar as situações difíceis, o beijo de amor verdadeiro dado por um membro da realeza para aniquilar o feitiço de uma bruxa má são exemplos de como os acontecimentos dos contos de fadas são extremamente carregados de valor simbólico. A linguagem simbólica e imagética presente nos contos de fadas direciona os leitores, durante a leitura, para o mundo da fantasia, lugar em que se pode atribuir novos significados à própria realidade.

Em *A Branca de Neve e os Sete Anões*, por exemplo, o caçador, literalmente, caça a princesa na floresta para arrancar-lhe o coração, mas desiste ao encontrá-la. Esse cenário selvagem permite que imaginação dos leitores elabore, automaticamente, interpretações conotativas para a floresta, julgando o local perigoso.

A floresta, então, tem valor imagético negativo e simboliza, nesse conto específico, uma ameaça iminente de emboscada. Em *A Bela Adormecida*, a princesa está deitada e desacordada, devido a um feitiço que teria sido instalado em algum lugar da floresta. Em determinado momento, um belo príncipe a encontra naquela situação. Nesse caso, o valor imagético da floresta, além de apresentar fatores contrários ou negativos, também cria percepções afáveis e amáveis. Aparentemente, a floresta – lugar sombrio e de perigos impensáveis – é o espaço que possibilita,

contrariando todas as expectativas, que a princesa seja encontrada pelo príncipe. Assim, as imagens têm para os contos de fadas um valor real, plausível à realidade, embora empregue artifícios significativamente fantásticos para dar forma à história ao longo do texto narrativo.

A potencialidade da linguagem simbólica dos contos de fadas possibilita que ela se aproxime cada vez mais do público infantil e, principalmente, seja entendida por ele. As crianças, por terem pouco conhecimento de mundo, têm suas mentalidades facilmente moldadas pelas atitudes descritas nos contos de fadas ouvidos ou lidos por elas. Isso torna aceitável o fato de príncipes, sumariamente encantados, libertarem as princesas de um estado de transe mediante um beijo. É o que acontece em *A Bela Adormecida*.

Muitas meninas, ao entrarem em contato com essas histórias, sabem que uma bruxa dificilmente lhes dará uma maçã envenenada para comer, pois para o inconsciente de cada uma delas tal possibilidade é anulada pela realidade na qual vivem. Entretanto, a ideia do príncipe encantado montado em cavalo branco parece ser mais real, não porque as meninas precisem de um beijo para reviver, mas sim, porque a imagem do príncipe representa e caracteriza a bondade, a cortesia, o poder, a sedução do protetor, um homem provedor. O simbolismo do beijo representa o ideal de amor verdadeiro: encontrar um belo jovem que as ame, como se isso solucionasse seus problemas provenientes de uma crise financeira, problemas familiares, cansaço emocional, dentre outros.

Assim, o beijo, o príncipe e o estado de transe da princesa, traços puramente fictícios, acabam estimulando o pensamento das crianças, funcionando como uma espécie de canalização do pensamento psicológico analítico, que enxerga com valor real. Justamente por isso, o caráter real dos contos de fadas, disfarçado por imagens maravilhosas, motiva ações e pensamentos de quem os escuta ou lê. Tais procedimentos narrativos permitem às crianças extrair significados pessoais que transcendem o conteúdo óbvio a fim de vivenciarem o mundo subjetivamente.

2.2.3 Imagens mágicas

Os contos de fadas alimentam as representações simbólicas dos ouvintes ou leitores e, de certo modo, auxiliam-nos a interpretar suas próprias vidas. São construídos de tal maneira que possibilitam uma percepção natural de elementos completamente estranhos. Em *Cinderela*, por exemplo, na versão dos Irmãos Grimm, quem aparece para ajudar a protagonista são duas

pombinhas brancas: “e o pássaro encantado, que lá estava, jogou-lhe um vestido bordado a ouro e prata e uns sapatinhos com adornos de seda e prata”.

Já na versão de Perrault, uma fada aparece para a protagonista e, em um passe de mágica, transforma suas roupas velhas e sujas em um belo vestido de gala. E na versão da Disney, que fez com que as imagens mágicas ganhassem mais vida, além da fada madrinha que dá para a protagonista um lindo vestido, aparece a transformação de uma abóbora em carruagem e, para completar, os animais, amigos de Cinderela, foram transformados temporariamente em seus serviçais a fim de acompanhá-la ao baile.

Por meio de acontecimentos, ações e objetos que compõem os contos de fadas, o elemento mágico transporta ouvintes e leitores para um mundo à parte, o da fantasia. Embora existam elementos comuns em vários contos, cada um deles possui uma representação preponderante que o torna singular em relação aos demais. O que não implica afirmar que uma fada bondosa de um determinado conto não possa reaparecer em outro apresentando requintes de maldade, ou vice-versa.

De acordo com a perspectiva de Bettelheim (2007, p. 13), “não existe uma semelhança direta entre os contos de fadas e a vida real. Ações que podem ser consideradas cruéis no plano real podem apresentar motivações mágicas nos contos”. Nesse sentido, o ato de abandonar crianças, corriqueiro em narrativas ficcionais, é bastante esclarecedor. Ele é um componente representativo da desvinculação da casa paterna e a busca de conhecimento, sendo assim, um elemento mágico que favorece o amadurecimento da personagem e sua capacitação em lidar com a própria vida.

Os objetos mágicos apresentam também valor imagético e simbólico e por isso cativam um lugar especial, contribuindo para o sucesso das ações e a possibilidade de concretização do que se deseja. Há uma variedade enorme desses objetos, dentre os quais se destacam: espelhos, pentes e maçãs enfeitiçados, animais falantes e que realizam os desejos alheios; plantas que crescem e alcançam as nuvens. Somam-se à lista, os elementos numéricos que têm significados muito além da quantidade.

Analisar contos de fadas e não atentar para os elementos mágicos que ele contém significaria ignorar o motivo pelo qual eles encantam adultos e crianças por tantas gerações. Assim, deve-se observar os elementos comuns a vários contos, como ser abandonado, esperar que algo extraordinário aconteça ou enfrentar uma situação verdadeiramente perigosa, entre outros. Apesar

disso, alguns elementos são específicos a certos contos e fundamentais para o desenvolvimento de narrativas em que coexistem representações simbólicas.

É o caso do espelho, em *A Branca de Neve*, que revela a voz da consciência. Entrar em um buraco em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, marca o processo de aprofundar o conhecimento sobre si mesmo. Ter um Chapeuzinho Vermelho, significa estar na puberdade. Amar uma fera ou beijar um sapo, expressa a humanização das personagens. Todas essas representações simbólicas caracterizam de tal forma os contos de fadas, que são fixadas permanentemente na memória dos ouvintes ou leitores. É comum esquecer-se do título ou da sequência do enredo narrativo, no entanto, alguns fragmentos da história marcam tanto a vida das crianças em geral, que caso alguém pergunte sobre a narrativa que contenha sentenças como “– Espelho, espelho meu, quem é mais bela do que eu?” ou “– Para que servem esses olhos tão grandes, vovozinha?”, o interlocutor, certamente, lembrar-se-á de qual conto se trata. Portanto, é inquestionável o poder do mítico no conto de fadas e seu valor, que de uma forma ou de outra serve para povoar o inconsciente humano e desvendar-lhe a realidade. Alguns símbolos e imagens aqui citados, serão abordados no capítulo de análise do seriado *Once Upon a Time*.

2.2.4 Formação dos contos de fadas

Mito, símbolo e magia, juntos, constroem a identidade dos contos de fadas. Nada se compara ao poder dos três elementos no que se refere à criação literária, visto que em conjunto podem influenciar em muito a vida de uma pessoa. O mito, conforme mencionado anteriormente, é uma das partes fundamentais dos contos de fadas. É o elemento distinto, mas nada impede que um possa participar do enredo do outro. A mitologia presta-se à tentativa de explicar o homem, sua natureza, sua existência, e suas respostas são apontadas pelo contexto mítico que possibilita a criação de identidade entre a criança e o conto de fadas. Eles carregam consigo tudo o que já fora utilizado em outros gêneros literários. Muito do que se aprendeu durante a leitura de um texto qualquer também pode ser reencontrado nos contos de fadas, de maneiras e sentidos diferentes, mas sempre ligados à imaginação da criança.

Os contos de fadas só conseguem êxito quando o homem imagina como seria caso ele estivesse no lugar de uma determinada personagem da narrativa. Assim, a importância do mito está relacionada ao seu poder de prender a atenção da criança, ouvinte ou leitora, mediante

acontecimentos e atitudes que se assemelhem à realidade em que ela viva, sem perder, é claro, a inocência de um conto mágico.

Os símbolos também são muito importantes para a literatura, principalmente para a infantil e, mais especificamente para os contos de fadas. Neles, estão pautadas as melhores lembranças infantis. Uma criança, por exemplo, raramente se lembra de todas as festas de aniversário de que participou, mas nunca se esquece dos fatos que carregam consigo algum tipo de símbolo. Caso ela, ainda muito pequena, corte-se, provavelmente não se lembrará do ferimento, apenas do utensílio que provocou o corte.

Nos contos de fadas, os símbolos funcionam do mesmo modo. Provavelmente, se uma criança for questionada sobre a história da Branca de Neve, não saiba responder com absoluta certeza de que história se trate. Porém, caso a sentença “espelho, espelho meu” seja dita, ela certamente se lembrará da trama. Isso ocorre devido a sentença ser um símbolo duradouro, repassado para várias gerações e que se tornou, por isso, um estereótipo dos contos de fadas.

As imagens mágicas também funcionam como elemento transcendente da linguagem dos contos de fadas. Elas remetem ouvintes e leitores aos mais diversos campos da imaginação, deixando-as atentas às narrativas. A magia faz com que a criança acredite no texto, superando sua própria expectativa sobre o que pode vir a acontecer de novidade no capítulo seguinte. Magia e imaginação são coirmãs nos contos de fadas. Fato perceptível quando se nota um sorriso infantil de quem aprecia, por exemplo, a imagem de um unicórnio, e o imagina como um animal real. A palavra imaginação é por si só carregada de magia.

Dessa forma, o leitor precisa usar a imaginação para se familiarizar com a trama, pois é um elemento fundamental dos contos de fadas. Caso isso não aconteça, o leitor duvidará dos acontecimentos passados ao longo na narrativa, perdendo o interesse por ela. Quando se interage com a narrativa, suas experiências agradáveis de leitura possibilitam certo grau de entendimento do mundo em que se vive, contribuindo para que a imaginação colabore para a elaboração de conhecimentos. Para que isso aconteça, os enredos dos contos de fadas devem prender a atenção do público. Portanto, é fundamental que um bom conto de fadas agregue ao seu enredo o mítico, os símbolos e a magia.

2.3 ATUALIZAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS NAS TELAS TELEVISIVAS

De conversas ao redor da fogueira, passando pelos primeiros registros e dos autores responsáveis por difundir os contos e transformá-los em contos infantis, com o passar dos tempos foi se diversificando a forma das narrativas, principalmente com a popularização dos livros,

tanto em edições primorosas destinadas à corte e à burguesia nascente, quanto em brochuras baratas, para serem consumidas por uma sociedade em crescente processo de alfabetização ou mesmo através do teatro popular. Mais recentemente, o cinema e a TV foram dominando a cena. Independentemente do meio, fomos assistindo a um deslocamento: essas formas de narrativa mágica foram sendo empurradas para o domínio infantil. (CORSO, D.; CORSO, M., 2006, p.25)

Os contos de fadas e suas adaptações contemporâneas para o cinema merecem uma atenção significativa nos estudos voltados para a área da Literatura, pois ao entrar em contato com essas histórias, o espectador pode identificar situações por ela vivenciadas ao articular as ações das personagens ficcionais com as suas necessidades interiores.

A novidade é – por mais que essas adaptações tenham conseguido muito destaque nos últimos tempo – que elas existem há muito mais tempo do que se pode imaginar. Uma das primeiras adaptações foi o curta-metragem de 1899, *Cendrillon*, baseado no conto *Cinderela* de Charles Perrault. Em 1903, *Alice no País das Maravilhas* teve sua adaptação para o cinema mudo, também com um curta-metragem. Após essa data, novas adaptações do conto surgiram nas telas cinematográficas, como em 1915, 1931 e 1933. Na figura abaixo, podemos ver dois pôsteres dessas releituras para o cinema:

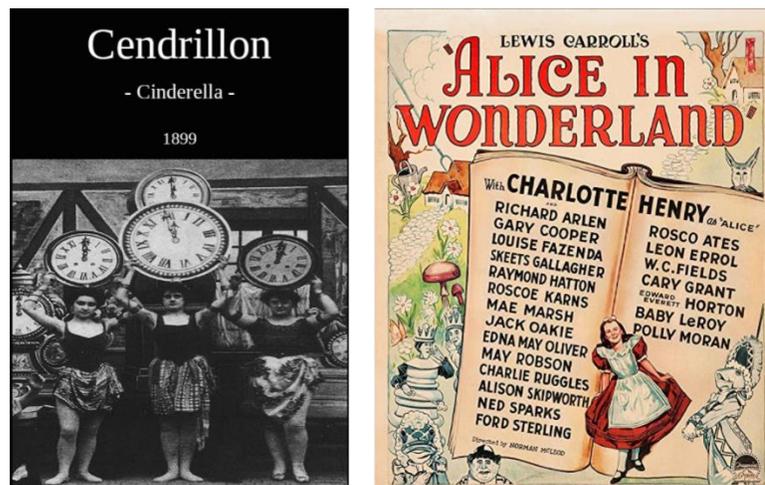


Figura 1 – Capa do curta-metragem *Cinderela*, de 1899, e capa da adaptação de *Alice no País das Maravilhas*, de 1933. Fonte: IMDb

Essas transposições, adaptações dos contos de fadas tornaram-se famosas através do cinema, e um dos precursores desse diálogo entre as linguagens foi Walt Disney. De acordo com o site Biography (2015), “Walt Disney foi um produtor televisivo e cinematográfico Famoso e um dos pioneiros dos filmes de animação, além de ser o criador da Disneylândia”¹.” (tradução nossa). A Disney, empresa voltada para o entretenimento, apropriou-se e transformou muitos dos contos de fadas, direcionando-os para o público infantil.

A primeira adaptação de contos de fadas de Walt Disney foi com *Branca de Neve e os Sete Anões*. Foi o primeiro filme de animação de longa duração dos Estúdios Disney, e sua estreia ocorreu em 21 de dezembro de 1937. Nessa versão para o cinema, adaptada da obra dos Irmãos Grimm, percebemos que a essência da história original foi mantida, porém foram feitas alterações essenciais no enredo e na caracterização das personagens.

Depois do sucesso de *Branca de Neve e os Sete Anões*, a MGM decidiu fazer um filme sobre contos populares e em 1939 lançou *O Mágico de Oz*, indicado a seis Oscar. *Oz* é aclamado pelo público e pela crítica até os dias atuais, sendo considerado um dos maiores filmes hollywoodianos.

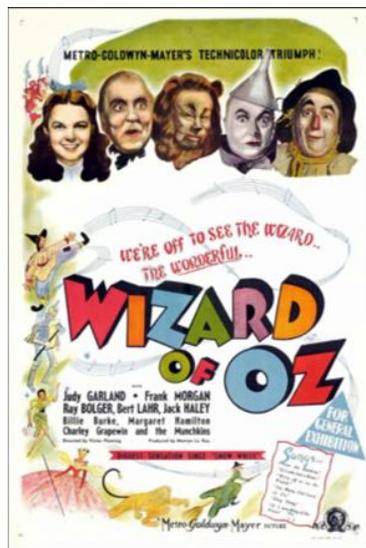


Figura 2 – Capa do filme *O Mágico de Oz*, de 1939. Fonte: IMDb

A partir do sucesso de *Branca de Neve e os Sete Anões* e de *O Mágico de Oz*, o cinema passou a mostrar um maior interesse em adaptar os contos de fadas. *A Bela e a Fera*, outras versões

¹ Walt Disney was an American motion-picture and television producer and showman, famous as a pioneer of cartoon films and as the creator of Disneyland.

de *Alice no país das maravilhas*, *Pele de Asno*, *História Sem Fim*, *Peter Pan*, *Rumpelstiltskin* e *João e Maria*.

A relação de obras literárias adaptadas é gigantesca, sempre foi altamente explorada e o tema, apesar de ter suas raízes em tempos medievais, continua atraindo o público, seja infantil ou adulto, pois vive-se um momento em que a mudança dos meios dessas histórias atingiu seu ápice: a tradição oral abandonou espaço ao comando das imagens. Tudo o que se diz deve ser ilustrado. Os sons, os silêncios, a entonação e a capacidade dramática foram substituídas pelas narrativas dos estúdios de cinema, da televisão e dos ilustradores de livros e quadrinhos.

O que nos interessa é o fato de muitas histórias terem subsistido através desses novos meios e perdurarem evocando as mesmas emoções. Nosso propósito é encontrar velhas tramas mesmo que estejam vestindo novos trajes. Seguiremos os rastros daquelas que se preservaram de formas menos vistosas, assim como tentaremos detectar a existência de novidades na terra da fantasia. (CORSO, D.; CORSO, M., 2006, p. 27).

As versões para o cinema sofreram alterações, muitas dessas tiveram seu roteiro modificado com o objetivo de não chocar o público com seus aspectos hostis, principalmente nos filmes da Disney. E assim, nasceu, juntamente com “Era uma vez...” a frase “E viveram felizes para sempre”. Na adaptação da *Branca de Neve*, feita por Walt Disney, uma das mudanças foi o final do conto que, na versão original, a rainha é convidada para o casamento de Branca de Neve e é obrigada a dançar com sapatos de ferro quente até morrer. Como essa atitude não se ajustava com a representação pura e bondosa que o filme fez da princesa Branca de Neve, ela foi alterada. E essa alteração, tornou-se fundamental para as diferentes versões adaptadas do conto, como podemos perceber na próxima seção.

2.3.1 Branca de Neve: diferentes versões e sistemas de linguagens

O conto *Branca de Neve*, dos Irmãos Grimm, é rico em significações e, por isso, vem sendo reescrito, revisitado e adaptado constantemente, de diferentes formas e em diferentes suportes. Há contos, romances, quadrinhos, poemas e filmes sobre a história da jovem princesa. Uma narrativa que permanece através do tempo e do espaço e se mantém sempre atual, uma vez que trata de temas universais do ser humano.

Alexandre Callari, escritor brasileiro, elenca em seu livro *Branca de Neve Os Contos Clássicos* (2012), diversas reescrituras do conto *Branca de Neve*, em diferentes países: na Rússia, *A fábula da princesa morta e dos sete cavaleiros* (1833); na Suíça, *A morte dos sete anões* (1856); na Itália *Maria, a madrasta má, e os sete ladrões* (1870) e *O caixão de cristal* (1885); na Escócia *Árvore-Dourada e Árvore-Prateada* (1892).

Nas literaturas inglesa e norte-americana, podemos citar também reescrituras do conto, tais como: *The Snow Child*, da escritora inglesa Angela Carter, presente no livro *The Bloody Chamber and Other Stories*, de 1979. Em 2013, Sarah Pinborough, escritora norte-americana, escreve a trilogia *Encantadas*, em que encontramos uma revisão dos contos *Branca de Neve*, *Cinderela* e *A Bela Adormecida*, intituladas respectivamente *Veneno*, *Feitiço* e *Poder*. Tais reescrituras já não são direcionadas ao público infantil, pois apresentam um conteúdo mais adulto.



Figura 3 – Capas dos livros literários envolvendo Contos de Fadas

Em 2016, Serena Valentino, escritora americana, escreve um romance que se propõe a contar a história da madrasta de Branca de Neve, em *A mais bela de todas: a história da Rainha Má*. A autora, no livro, tenta mostrar o que motivaria o comportamento da rainha como vilã. Mas qual seria o motivo dessa preocupação em tentar justificar os atos de um vilão (personagem agressor) nos contos? Neil Gaiman também aborda o comportamento da Rainha Má em seu conto *Neve, vidro e maçãs* (1998). No Brasil, Maurício de Sousa também recontou, em forma de quadrinhos, a história com os personagens da Turma da Mônica, na edição *Clássicos Ilustrados Turma da Mônica* (2016).

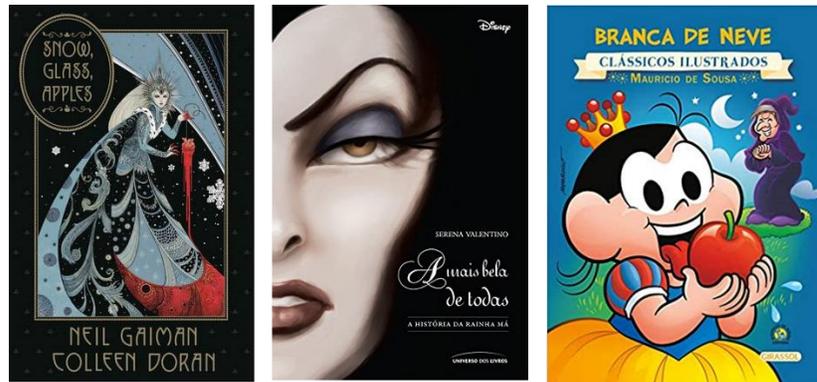


Figura 4 – Capas de livros e História em Quadrinhos envolvendo a personagem Branca de Neve

Em relação às narrativas fílmicas, com o advento do cinema, o conto extrapolou as páginas dos livros e passou a integrar também essa nova mídia. O cinema mudo norte-americano adaptou pela primeira vez, o conto *Branca de Neve*, dos irmãos Grimm, em 1916, aproximando-se bastante da narrativa escrita. O filme intitulado *Branca de Neve* foi dirigido por J. Searle Dawley e estrelado pela atriz Marguerite Clark, que interpretou a princesa.

Em 1937, como vimos anteriormente, o conto foi adaptado novamente, nos Estados Unidos, porém para o cinema de animação pelos estúdios Walt Disney, com o título *Branca de Neve e os Sete Anões*, obtendo grande sucesso entre as crianças principalmente. Lançado em VHS, em 1994, foi considerado a primeira obra-prima dos estúdios Walt Disney, um marco para o cinema. A “fita” VHS incluía documentário sobre o modo como foi produzida a película, novidade para a época.

Anos mais tarde, o cinema norte-americano continuou a produzir outras adaptações do conto: *Branca de Neve* (1987), direção de Michael Berz; *Snow White: A Tale of Terror* (1997), traduzido para o português como *Floresta Negra*, direção de Michael Cohn; *Branca de Neve* (2001), direção de Caroline Thompson; *Branca de Neve e o Caçador* (2012), direção de Rupert Sanders; *Espelho, espelho meu* (2012), direção de Tarsem Singh.

A história dessa pequena garotinha foi contada ao longo dos séculos em várias produções audiovisuais diferentes, cada uma delas adaptada ao contexto sócio-histórico e, principalmente, ao meio de propagação escolhido para sua reprodução.

Considerado o primeiro registro do conto da Branca de Neve, é o *Branca de Neve* dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm (ANEXO 1), que conta a história partindo do desejo de sua mãe, a rainha, de “ter uma filha branca como a neve, vermelha como o sangue e negra como o caixilho da janela!” (GRIMM, GRIMM, 2012, p. 358), fazendo menção ao momento em que, enquanto

costurava, se distrai com a paisagem da janela e fere o dedo, deixando cair três gotas de sangue na neve.

Esse trecho do conto é emblemático, pois o desejo da rainha se realiza e dá origem a uma das histórias mais recontadas do mundo. Pode-se considerar que *Branca de Neve*, dos Grimm, foi a precursora de todas as outras que existem, principalmente na mídia em geral, pois é nessa história que os irmãos alemães delimitaram as características principais da personagem e, sobretudo, seu desfecho, indicando caminhos a serem explorados e, conseqüentemente, reinventados.

É possível fazer a comparação entre algumas adaptações citadas acima para abordar o tema da transmidialidade, que será abordado no próximo capítulo. No filme de animação da Disney, o conto de fadas começa assim:

Era uma vez, uma linda princesinha chamada Branca de Neve. Sua vaidosa e malvada madrasta, a rainha, notou um dia que a beleza de Branca de Neve excederia a sua. Cobriu então a princesinha de andrajos e obrigou-a a trabalhar como criada (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937).

No longa metragem *Espelho, espelho meu*, o mesmo sentido é usado para iniciar o filme, no entanto há um toque de sarcasmo, já que a história é contada sob o ponto de vista da rainha.

Era uma vez, num reino muito, muito distante, uma menina acabara de nascer. Sua pele era branca como a neve, seu cabelo era escuro como a noite. Puseram nela o nome de Branca de Neve. Na certa, porque não acharam um nome mais afetado. [...] O reino era um lugar feliz onde as pessoas dançavam e cantavam. Aparentemente, ninguém tinha emprego. Só cantavam e dançavam dia e noite. Mas vamos voltar ao assunto. [...] O rei criou a menininha sozinha preparando-a para um dia governar. Mas, com o passar do tempo percebeu que não podia ensinar a ela certas coisas. Então, ele procurou uma nova rainha. Essa rainha era a mulher mais linda do mundo. Ela era inteligente e forte. E, só para deixar claro, essa rainha era eu. E esta é minha história. Não a dela. [...] Dez anos se passaram e Branca de Neve desabrochou, mas o reino caiu em desespero quando a rainha percebeu que se ela quisesse continuar a ser a mais bela das mulheres, bem, Branca de Neve teria que fazer o que a neve faz melhor. Neve... teria... que cair. (*Espelho, espelho meu*, 2012)

Outra perspectiva é mostrada no filme *Branca de Neve e o Caçador*, demonstrando um sentido mais dramático da obra:

Era uma vez um inverno gelado. Uma rainha que admirava a neve cair, quando viu uma rosa que brotava desafiando o frio. Ao tocá-la ela espetou o dedo e três gotas de sangue caíram. E como o vermelho se mostrou tão vivo em contraste com a neve ela pensou: “Ah, se eu tivesse uma filha branca como a neve, de lábios rubros como o sangue, cabelos negros como as asas de um corvo e com a força desta rosa”. Pouco tempo depois, a rainha

deu à luz uma menina que ela chamou de Branca de Neve. Ela era admirada por todo o reino, não apenas por seu espírito trépido, mas também por sua beleza (*Branca de Neve e o Caçador*, 2012).

A imagem de Branca de Neve é sempre retratada como indicado pelos Irmãos Grimm: com a doçura e a ingenuidade de uma menina que sofre com a perda dos pais e se vê perdida diante da crueldade da madrasta, que precisa se livrar dela para se tornar a mais bela de todas.

Essa personagem, cujas principais características são a fragilidade e a beleza, perpetuou-se por sua pureza de sentimentos e – além de muito sofrer nas mãos de sua madrasta só por ser mais bela – que não sofreu qualquer transgressão de caráter. Em sua caminhada, encontrou amigos e o tão esperado Príncipe Encantado que veio salvá-la de todo mal.

Uma das características que define a protagonista é o contraste entre o branco (pele alva como a neve) e o preto (cabelos negros). Essa dualidade tem uma explicação, pois nem sempre o preto foi designado para representar o mal:

Muitos dos deuses e deusas do passado eram representados com uma tonalidade dupla – Branco para significar Tempo e Preto para simbolizar Eternidade; Branco para o Dia e Preto para a Noite. A Noite, Mãe de todas as coisas, era retratada com um véu estrelado, segurando em seus braços duas crianças, uma branca e a outra negra (BAYLEY, 2005, p.199).

A simbologia presente no conto que ilustra esta pesquisa é muito forte e passa pelo simbolismo das cores, personagens que remetem à História, mas principalmente à representação de ideais, neste caso, o mito.

Como forma de adaptação, Branca de Neve recebeu diversas conotações, no entanto, com o passar do tempo, o contexto e até as características dessa personagem foram se modificando. Uma das maiores modificações pode ser percebida no seriado *Once Upon a Time*, em que Branca de Neve não é mais retratada como uma menina dócil e, sim, como uma guerreira que quer recuperar seu reino.

A série *Once Upon a Time* ultrapassa todos os limites já vistos da adaptação, indo além das histórias fonte ou de base, inventando-as e unindo-as em um ponto chave, criando um círculo, uma ligação entre cada um de seus diversos personagens, convergindo a cultura dos contos e criando (e recriando) novas narrativas transmídias, como iremos abordar no próximo capítulo.

3 UNIVERSO TRANSMÍDIA: EXTENSÕES PARATEXTUAIS E FICCIONAIS

A cibercultura emerge do ciberespaço, pela intercomunicação mundial de computadores (LÉVY, 2010). Entre as características mais marcantes dessa cultura estão: a conectividade, a ubiquidade, o acesso, a produção e o compartilhamento de informações, bem como a velocidade das mudanças. As dimensões de espaço e de tempo se resignificam. Os avanços são constantes, gerando a sensação de estarmos “atrasados”, causando muitas tensões e colocando em prova a capacidade de adaptação que temos – ou que pensávamos ter – como humanos.

Lucia Santaella (2007) apresenta cinco² gerações tecnológicas que coexistem e entretencem uma rede de relações, em que nenhuma tecnologia da comunicação elimina as anteriores, sendo que elas se juntam formando uma cultura hiper híbrida. Dentro dessas gerações, destacamos as tecnologias da conexão contínua que, segundo a autora, é constituída por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos, ou seja, para fazer parte desse nó, não necessariamente precisa ocupar o mesmo espaço geográfico de outros nós. A autora destaca ainda que “entre outros aspectos derivados das condições propiciadas por essas tecnologias do acesso e da conexão contínua, notáveis são aqueles que afetam diretamente as formas de educar e de aprender” (SANTAELLA, 2007, p.19).

A cibercultura, num conceito mais amplo, pode ser definida como uma cultura da leitura e da escrita. A cultura massiva, dos meios de massa pré-digital é uma cultura apenas da leitura, como chama a atenção André Lemos (2010):

o que nós podíamos fazer era ler. Ler um jornal, assistir um programa de televisão, ouvir o rádio ou, fazer essa mesma migração para a escola, ouvindo o professor, que normalmente tinha o seu livro básico, um para os alunos e o outro para ele, com mais informações, que demonstrava ser mais ‘sabido’ que os alunos. E os alunos não tinham muito que questionar, pois não tinha muitos recursos para buscar informações.

Essa cultura cibernética traz uma grande possibilidade de ampliação da leitura, com buscas de informação em qualquer lugar do mundo, em várias línguas, sob vários formatos e de forma imediata, como também a produção de conteúdo, em que se deixa de ser apenas um leitor para se tornar escritor.

² As cinco gerações tecnológicas são: 1ª) Tecnologias do reprodutível, 2ª) Tecnologias da difusão, 3ª) Tecnologias do disponível, 4ª) Tecnologias do acesso, 5ª) Tecnologias da conexão contínua. (SANTAELLA, 2007).

Pierre Lévy (2000) acredita que a cibercultura coloca o ser humano diante de um mar de conhecimento, em que é preciso escolher, selecionar e filtrar as informações para organizá-las em grupos e comunidades, onde seja possível trocar ideias, compartilhar interesses e criar uma inteligência coletiva. Assim, a cibercultura, de acordo com o filósofo, é um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 17).

Podemos afirmar que estamos passando por um momento de universalização da cibercultura na medida em que ficamos mais imersos nas novas relações de comunicação e na produção de conhecimento que elas nos oferecem. Exemplos dessas relações são as redes sociais, as comunidades de aprendizagem, a multiculturalidade do som, da imagem, do vídeo e os jogos.

As linguagens humanas e os meios de comunicação se modificaram com o passar do tempo. Vivemos numa era em que a “conversão de sons, imagens, animações, textos, vídeos e formas gráficas para formatos que são legíveis ao computador” (SANTAELLA, 2013, p.232) faz parte do cotidiano das pessoas, sendo que, ainda de acordo com a pesquisadora,

cibercultura não se dinamiza apenas quando os usuários ligam o computador. O ciberespaço e a cultura que ele gera não se limitam ao desktop. [...] A fonte fundamental da cibercultura está no microprocessador. [...]. Sua onipresença se faz sentir hoje em iPhones, smartphones, netbooks, iPads, tablets em geral (SANTAELLA, 2013, p.234).

A tecnologia computacional é a mediadora das nossas relações sociais. O celular – ou melhor, os *smartphones* – e outros diversos modelos eletrônicos tornaram-se uma espécie de extensão do nosso corpo, sendo essenciais à vida social “e se constituem nas condições para a existência da cibercultura” (SANTAELLA, 2013, p.235).

O ciberespaço toma posse para si de todas as linguagens existentes na pré-cibercultura, como a música, o filme, o teatro, as histórias em quadrinhos, as narrativas textuais, os desenhos animados, a arquitetura, entre outros. Nesse hibridismo de linguagens, nasce algo novo, com identidade própria, mas que não perde a conexão com o passado. Antes da revolução digital, cada mídia necessitava de um suporte que lhe era particular, como a película fotográfica para o filme ou fotografia, a fita magnética para o vídeo ou para o som, o papel para o texto. O computador, gradualmente, começou a absorver essas linguagens. E hoje, na palma da nossa mão, num *smartphone*, obtemos acesso a todas essas mídias e linguagens, conciliando todas as formas de

comunicação humana em apenas um aparelho. Segundo Henry Jenkins (2009), essa união denomina-se convergência das mídias.

Nos últimos anos, a chegada das tecnologias de informação e de comunicação (TICs) gerou transformações expressivas no campo dos meios de comunicação social e na relação dos sujeitos entre si, com os meios e com os diversos produtos que circulam nessas mídias.

Considerando as formas de leitura e de leitores, e em uma época em que velhas e novas mídias se encontram e se cruzam, Henry Jenkins (2009) defende que vivemos numa era da cultura de convergência, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisíveis.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p.29).

Dessa maneira, a expressão cultura de convergência não se refere apenas à aglomeração de funcionalidades em um mesmo suporte, como por exemplo, um *tablet*, que pode reproduzir vídeos, músicas, navegar na internet, leitura de livros e até tirar fotos. Trata-se da transmídiação de conteúdos e da relação criada com os fãs de produtos midiáticos, o que resulta naquilo que chamamos de universo transmídia. A cultura de convergência define as transformações, sejam elas sociais, culturais, tecnológicas, mercadológicas ou educacionais, dependendo sempre de quem é o locutor e quem é o receptor e o modo como eles se relacionam entre si. Essa convergência tem sido responsável “pelo nível de exacerbação que a produção e circulação da informação atingiu nos nossos dias” (SANTAELLA, 2003, p.28) e tornou-se marca registrada da cultura digital.

A partir desse jeito de compreender os encadeamentos entre as mídias ocorre a ideia de que os conteúdos procuram transitar em múltiplas plataformas midiáticas. Então, na situação atual em que se respira tecnologias e suportes, o conceito básico apresentado pela cultura de convergência e pelas mudanças de consumo das mídias e da produção desses conteúdos, “toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p.27), tornando um ambiente propício para que ocorra as narrativas transmidiáticas.

Porém, deve-se ter em mente que a convergência não ocorre apenas por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de

consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada consumidor/telespectador/espectador constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana, assim:

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. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver a experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p.49)

Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas –, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia, sendo assim, para os autores Eloy Nuñez e Alberto Garcia (2013, p.75/76),

a escrita de sagas disparou como fenômeno editorial, não apenas à raiz dos grandes êxitos derivados de O Senhor dos Anéis e outros, senão como fenômeno que envolve intertextos mais amplos, a mitologia, a tradição da literatura fantástica, a literatura propriamente juvenil, etc. as sagas modernas fantásticas põem universos narrativos autoconsistentes em construção, dotados de personagens, cronologias e outros elementos, que conformam um cânone ficcional. O êxito está nas configurações de um espaço que é habitado pelo receptor dessas ficções, em seus diferentes formatos (filmes, seriados, revistas em quadrinhos, livros, jogos...), que são porosos por natureza, ou seja, permitem transferências de conteúdos e iconologias/iconografias de uma linguagem à outra.

Embora metodologicamente separadas em duas vertentes – os produtos culturais e os fãs, – ambos fazem parte de uma só rede. Da mesma forma que um fã precisa de uma instituição formal que produza conteúdos de mídia para que sejam consumidos, as empresas de comunicação cada vez mais têm consciência da vitalidade que os fãs conferem aos produtos culturais em circulação atualmente. Mesmo não se tratando de algo novo – a relação com o público, e em especial com os fãs, sempre foi uma questão de interesse para qualquer meio massivo de comunicação –, podemos observar contemporaneamente mudanças paradigmáticas na forma como se produz conteúdos de mídia, que apontam para o fato de que as grandes indústrias não apenas estão prestando atenção ao

que dizem seus públicos, mas como estão mudando as formas de produzir conteúdo para eles. Acreditamos que o caso mais exemplar dessa mudança é o surgimento e o crescimento frenético da transmídiação de conteúdo, que representa o esforço de criar não apenas um produto monomidiático – por exemplo, um seriado de TV –, mas um emaranhado de peças que se articulam em torno dele.

Desse modo, a narrativa transmídia expande a experiência prévia de uma história e a maneira de interpretá-la, adaptando-a aos limites e potenciais de cada uma das mídias específicas da qual se apropria. Uma mesma narrativa vai se expandindo por diversas mídias e linguagens, tirando de cada uma delas o seu melhor potencial. Assim, “um complexo mundo ficcional é construído, sustentando múltiplas inter-relações entre os personagens e suas histórias” (SANTAELLA, 2003, p. 3563), sendo que muitas narrativas transmídias não se restringem a contar a história de um personagem, mas criam um mundo, permitindo a migração de audiência entre os diversos meios que esse universo é apresentado.

A composição de um texto transmídia, de acordo com Carlos Alberto Scolari (2013) é que “por um lado, temos a produção comercial (o cânone) e por outro lado, os conteúdos gerados por usuários (o fandom). Os dois ambientes, o industrial e o artesanal, produzem diferentes textos, com diferentes lógicas produtivas e diferentes estéticas”.

Nesse sentido, diferentes plataformas de conteúdo conectadas aos dispositivos móveis potencializam a criação de conteúdos interligados entre si, numa estratégia de engajamento e participação. Segundo Santaella (2003, p.3563), “o envio de textos, fotos e vídeos por meio das mídias sociais como o *Twitter* preenche uma premissa da prática transmídia: a produção colaborativa do público”. Assim, se a produção colaborativa de textos em blogues, páginas de *fanfics*, redes sociais e outras plataformas, inovam a forma de narrar fatos, tornando o produto mais interessante e mais atrativo, ampliando o universo dos usuários e estimulando uma maior participação através da colaboração.

É por isso que a maioria das narrativas transmídias acontecem nos gêneros de ficção científica, suspense e fantasia, porque esses gêneros conseguem oferecer melhores condições para a criação de pistas, pontos de entradas e de saídas, tendo em vista o poder de imersão e participação das audiências nas histórias compartilhadas que transitam entre filmes, séries televisivas, webséries, videogames, HQs, romances entre outras mídias. Nesse processo, a mídia central, ou melhor, a original, é substituída por múltiplas plataformas que intensificam o trânsito de conteúdo.

Com isso, a narrativa transmídia produz uma dispersão textual por diferentes meios, “promovendo também reformulações no ecossistema audiovisual, ao criar novas formas de envolvimento que englobam e expandem as antigas práticas de produção e consumo de conteúdos” (SANTAELLA, 2013, p.3581). A proliferação desses conteúdos representa o interesse de grandes indústrias de mídia para promover um tipo específico de consumo cultural dos fãs: a criação de certa fidelização, certo compromisso por parte desse público, que ao se apaixonar pelas histórias contadas em um meio vai em busca de mais conteúdos em outros meios.

As narrativas estão cada vez mais ampliando e intensificando sua capacidade de criar universos no sentido de que seus criadores, sejam eles da área criativa a qual pertencerem, arquitetam suas invenções de maneira tão complexa que se torna impossível que aquela produção seja completamente e devidamente explorada em uma única mídia através de uma mesma e única gama de recursos predeterminados. “Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, quadrinhos (JENKINS, 2009, p.138)”, como acontece no universo *Once Upon a Time*, por exemplo.

3.1 TEXTOS E EXTENSÕES NO UNIVERSO TRANSMÍDIA

A noção de universo transmídia torna-se útil para categorizar o conjunto de peças que se associam ao seriado televisivo: as extensões ficcionais e paratextuais, produzidas tanto por corporações (como emissoras de TV e estúdios) quanto por fãs. Nesta pesquisa, não iremos analisar as produções dos fãs, porém, não se pode negar que os autores, produtores e diretores do seriado analisado na pesquisa, *Once Upon a Time*, são fãs dos contos e, assim, criaram extensões, tanto paratextuais quanto ficcionais do universo mágico das fadas.

O seriado televisivo – baseado nos contos de fada – é o texto central, o que chamamos de universo transmídia. Um dos motivos principais da utilização de extensões transmídia – sejam elas paratextuais ou ficcionais – pelas empresas televisivas é, afinal das contas, atrair audiência para o seriado na TV, e não dispersar o público para outras mídias. Outra função, ainda imersa em uma lógica comercial, é a de manter a audiência engajada no conteúdo televisivo, promovendo maneiras de fazê-la acreditar que vale a pena voltar a assistir ao programa quando ele for exibido na grade de programação ou em plataformas digitais oficiais.

No caso da televisão, é óbvio supor que tais estratégias [de transmídiação] buscam, em última instância, despertar o interesse e promover positivamente seus programas, garantindo a predileção e a fidelização do público aos seus produtos (FECHINE et al, 2015, p.322).

A tendência observada, então, é a de que o seriado – considerado pelas empresas como fator decisivo para ampliar a audiência e consolidar uma base de fãs – estabeleça-se como o texto principal de um universo transmídia televisivo, a partir do qual são criadas as extensões paratextuais e as ficcionais.

Há dois modos de transmídiação: o balanceado e o não-balanceado. Enquanto o primeiro se refere a um universo transmídia cujas partes são de igual importância e relativamente independentes entre si (podendo ser consumidos separadamente sem prejuízo para a compreensão), o modo não-balanceado é aquele em que há claramente um texto central a partir do qual haveria a criação de extensões.

O modo balanceado é exemplificado pelos produtos relacionados à trilogia cinematográfica *The Matrix*: além dos filmes, há jogos para consoles, uma série de curtas de animação e duas coleções de histórias em quadrinhos, que foram desenhados para serem apreciados isoladamente. Diferentemente, um exemplo de modo não-balanceado é *Grey's Anatomy*, que produziu, dentre outras extensões ficcionais, a websérie *Seattle Grace On Call*, que narra de forma documental a vida de personagens secundários do seriado ao longo de sua sexta temporada. Esta websérie se relaciona diretamente a eventos da trama televisiva, continuando histórias narradas na TV e conectando episódios; sua estruturação exige um consumo associado ao seriado, não realizando completo sentido quando fruído separadamente deste (LESSA, p. 41 2017)

Desse modo, no contexto da televisão transmídia, observa-se que o modo não-balanceado tem sido o mais apropriado para a obtenção e manutenção de sucesso comercial dos seriados, pois funciona para atrair e direcionar público para o texto principal, ao mesmo tempo em que engaja os fãs no consumo de novos produtos associados ao seu objeto de adoração.

Nesses casos, tanto as extensões paratextuais quanto as ficcionais tendem a ser elaboradas para que o sentido completo delas se realize quando o seu consumo estiver associado ao texto de referência. Mesmo que alguns autores acreditem que o seriado televisivo seja o texto principal, nesta tese, o texto base são os contos de fadas, visto que o seriado tem como base as narrativas dos Irmãos Grimm, Perrault e outros autores.

Embora o não-balanceado seja mais claramente o modo de preferência para a televisão

transmídia, algumas extensões ficcionais podem partilhar de características oriundas do modo balanceado: como exemplo, há os romances produzidos para o universo ficcional de *Supernatural*³, que embora até possam ser localizados em algum ponto da cronologia de eventos do seriado – entre a terceira e quarta temporadas, por exemplo –, objetivam ser autossuficientes, apresentando aventuras isoladas que podem ser apreciadas por qualquer leitor. Em casos como esses, os romances podem apresentar vínculos textuais fracos com o seriado televisivo, como referências a lugares ou personagens, mas geralmente não demandam do leitor um conhecimento aprofundado do seriado para que a história do romance seja compreendida.

Do ponto de vista do consumo, por outro lado, romances como esses dificilmente seriam lidos por pessoas que sequer sabem da existência do seriado ao qual se referem, mas é importante pontuar que há essa possibilidade.

Acredita-se que tem ocorrido mudanças significativas nos modos de produção dos conteúdos televisivos e na forma como a audiência assiste à televisão. A própria expressão “assistir à televisão” precisa ser ressignificada para o ato de assistir aos conteúdos oriundos de uma lógica de produção televisiva, não importando qual aparato tecnológico seja usado para tal – do aparelho televisor ao *smartphone*.

O que os telespectadores antes descreviam como programas de televisão agora estão sendo agrupados sob o amplo título de “conteúdo”, um termo que reflete o crescente interesse da indústria em criar programação midiática que pode ser distribuída e acessada em uma variedade de plataformas. Até certo ponto, isto é uma simples mudança retórica: mesma coisa, novo nome. [...] Isso liberta a televisão da suposição de que o canal de distribuição (o aparelho doméstico de televisão) é um aspecto definidor do conteúdo que viaja através dele. Sob esta lógica, os executivos de televisão – e, de fato, os executivos de todas as mídias – estão na verdade no mercado do conteúdo, no qual o conteúdo pode ser definido como uma unidade de informação ou produto de entretenimento que pode ser vendido ou patrocinado, e distribuído através de uma larga variedade de canais e plataformas(ASKWITH, 2003, p.16-17).⁴

³ *Supernatural* é uma série de TV norte-americana de fantasia sobrenatural transmitida originalmente pelo canal The CW. A trama acompanha os irmãos Sam e Dean Winchester que, há 20 anos, perderam a mãe em um trágico e misterioso acidente no qual as forças sobrenaturais estiveram envolvidas. Por essa razão, seu pai decidiu ensiná-los a lidar com a vida sobrenatural, ensinando-lhes técnicas de defesa contra as forças do mal; chegando até a ensinar a maneira ideal para matar os diferentes tipos de demônios.

⁴ Tradução nossa para: What viewers once described as television shows are now being subsumed under the broader title of “content,” a term that reflects the industry’s growing interest in creating media programming that can be distributed and accessed on a range of platforms. On some level, this is a simple rhetorical shift: same old thing, brand new name. [...] It frees television from the assumption that the channel of distribution (the domestic television set) is a defining aspect of the content that travels through it. Under this logic, television executives — and, in fact, all media executives — are actually in the content business, where content can be defined as a unit of information or entertainment product that can be sold or sponsored, and distributed through a diverse range of channels and platforms.

A programação televisiva perde força quando o telespectador passa a assistir aos conteúdos independentemente dos horários em que são exibidos pelas emissoras ou da sequência que os programas são exibidos. O escopo da hora em que se assiste a conteúdos televisivos e do meio utilizado é ampliado através de recentes mudanças nas formas de distribuição e circulação. É possível assistir aos conteúdos a qualquer momento, por meio de canais de *streaming*, que permitem parar de assistir no meio do episódio, de retomar o que foi assistido; ou *downloads* legais e ilegais.

O meio pelo qual se assiste também é ampliado para comportar não apenas o aparelho televisor, mas também computadores, *smartphones* e *tablets*. Nos últimos anos tem emergido uma prática de consumo de conteúdos seriados comumente chamada de maratona, que é o ato de assistir vários episódios em sequência, um após o outro. Essa prática é ilustrativa da relação entre modos de consumo e sistemas de distribuição de conteúdo seriados no contexto televisivo: enquanto a maratona ganha cada vez mais recorrência nos hábitos da recepção, os novos sistemas digitais proporcionam ao público assistir a programas onde e quando quiser, favorecendo novas práticas ao mesmo tempo em que se reconfigura por conta delas.

Em 2011, quando *Once Upon a Time* estreou na televisão, os canais de *streaming* ainda não estavam tão disseminados. Para se ter uma ideia, apesar de a Netflix nascer em 1997, somente em 2007 alcançou o patamar de *streaming* nos Estados Unidos e, em 2010, no Canadá. A mídia responsável é a mais importante na propagação das narrativas transmídias era apenas a televisão. O canal American Broadcasting Company (ABC), responsável pelo seriado analisado, é a estação de televisão global dos EUA. É também responsável por séries como: *Grey's Anatomy*, *The Good Doctor*, *Agents of S.H.I.E.L.D*, *Agent Carter*, *Inhumans*” e *How to Get Away With Murder*. A ABC é, atualmente, a terceira rede de televisão mais assistida dos Estados Unidos, atrás da CBS e NBC. A emissora é de propriedade do grupo Disney Company e, talvez por esse motivo, é que se consiga perceber elementos, símbolos das adaptações dos contos de fadas da Disney no seriado.

A estreia de *Once Upon a Time* foi assistida por aproximadamente 12.93 milhões de pessoas durante sua primeira emissão televisual. A audiência manteve-se estável durante a primeira temporada e, com o gancho para a segunda temporada, o número também bateu na casa dos 12 milhões, tornando-se um dos programas mais assistidos nos Estados Unidos. No Brasil, o seriado foi transmitido pelo canal de TV a cabo Sony, não chegando à audiência norte-americana, mas

criando um vasto número de fãs.

Um recurso utilizado nessa convergência e transmidialidade são os anúncios publicitários. O seriado, assim como as novelas brasileiras, é interrompido durante o seu horário de transmissão para os comerciais. Baseado nesse efeito de segurar o espectador durante uma hora, os produtores resolveram criar outros tipos de ganchos, não apenas durante a exibição, mas depois que a temporada termina, ou o hiato – as férias dos atores, diretores e roteiristas – que ocorre nos meses de dezembro a fevereiro nos Estados Unidos.

Surgiu, assim, o *cliffhangers*, um recurso narrativo que interrompe a história em um momento crucial, provocando suspense e expectativa, seja por conta de uma revelação ou do desfecho de uma ação, fazendo com que os fãs sejam os responsáveis pelas narrativas transmídias nesse espaço de tempo, visto que muitas teorias são inventadas, elaboradas e, de certa forma, ouvidas pelos produtores que podem alterar o roteiro da série para agradar ao público. Renata Pallottini (1998, p. 121) argumenta que “o gancho faz caminhar histórias, sejam elas as principais, sejam as secundárias que interessem ao telespectador. Trazendo novidades, o gancho implica dinamismo: detalhes novos vão sendo acrescentados ao enredo, que cresce, interessa cada vez mais, atrai e prende.”

O propósito dessa estratégia é tão claro narrativa quanto comercialmente: fazer o espectador continuar acompanhando o programa para conferir a continuidade da história. Os ganchos, então, servem para prender o interesse e atenção do telespectador, utilizando do mistério inerente a cada tipo de história e manipulando suas expectativas.

Como definimos o seriado televisivo ficcional como o texto central de um universo transmídia, cabe agora refletirmos sobre o que chamamos de extensões transmídia, ou seja, as peças que ampliam o escopo de significações do texto central em direção a outras mídias e plataformas. Conforme o modelo que propomos nesta tese, as extensões transmídia de seriados ficcionais podem ser de dois tipos: paratextuais e ficcionais.

Essa distinção, a partir da natureza das extensões, é útil enquanto ferramenta metodológica, ao separar tipos distintos em categorias analíticas próprias, mas também por nos ajudar a localizar a finalidade de cada extensão.

Nós não podemos ver qualquer texto na nossa era de saturação da mídia em isolamento dos seus paratextos – por exemplo, filmes vem pré-enquadrados por trailers, capas de DVD e pôsteres, e uma vez que qualquer texto entre em circulação cultural, ele vira parte de uma complexa rede intertextual. Contudo, podemos seguir o exemplo de Gray para

distinguir os paratextos que funcionam principalmente para criar hype, promover e introduzir um texto, daqueles que funcionam como ambientes contínuos de expansão narrativa (MITTELL, 2012, s.p.).⁵

Peças como *trailers*, recapitulações e clipes, por exemplo, enquanto peças ficcionais, fazem parte do mesmo escopo do que temos nos referido como universo transmídia, sendo salutar diferenciá-los. Vivemos em uma época de saturação de mídia, todo texto midiático atual vem acompanhado de paratextos, e eles são “parte central dos processos de produção e consumo midiáticos” (GRAY, 2010, p.16). Extensões como sites promocionais, *trailers*, propagandas de TV, *merchandising*, vídeos de bastidores, pôsteres, cartazes, *outdoors*, DVDs, *blu-rays*, revistas, livros, dentre outros, podem ser classificados como paratextos na relação com o texto principal, cumprindo funções de antecipar, recuperar, remixar, contextualizar ou promover o produto cultural.

Jenkins, Ford e Green (2013) utilizam a noção de “mídia espalhável” para designar as várias formas como os conteúdos circulam no ecossistema midiático contemporâneo e como isso cria valor e significado para as indústrias culturais. Os autores favorecem a noção de circulação de conteúdos em detrimento da “distribuição”, pois acreditam que ela simbolize um movimento em direção a um modelo mais participativo da cultura,

[um modelo] que enxerga o público não simplesmente como consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão modelando, compartilhando, reenquadrando e remixando conteúdos de mídia de formas que não foram previamente imaginadas. E elas estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas dentro de largas comunidades e redes, o que as permite espalhar conteúdos muito além de suas imediações geográficas (JENKINS; FORD; GREEN, 2013, p.2).⁶

O público recorre às extensões paratextuais por variados motivos, por exemplo: para escolher quais textos deseja consumir (como no caso de pôsteres, *trailers* e propagandas), para continuar o consumo já iniciado informando-se mais sobre determinado assunto (como no caso de

⁵ Tradução nossa para: As Jonathan Gray has argued in his defining work on the topic, we cannot view any text in our media-saturated age in isolation from its paratexts—for instance, films come pre-framed by trailers, DVD covers, and posters, and once any text enters into cultural circulation, it becomes part of a complex intertextual web. However, we can follow Gray’s lead by distinguishing between paratexts that function primarily to hype, promote, and introduce a text, with those that function as ongoing sites of narrative expansion.

⁶ Tradução nossa para: [...] one which sees the public not as simply consumers of preconstructed messages but as people who are shaping, sharing, reframing, and remixing media content in ways which might not have been previously imagined. And they are doing so not as isolated individuals but within larger communities and networks, which allow them to spread content well beyond their immediate geographic proximity.

matérias de revistas ou livros que referenciam determinado produto), ou para simplesmente se divertir com reedições cômicas de trechos oriundos do texto principal (como acontece com memes e sátiras).

O público em geral, e em especial o fã, atua na divulgação do produto ao passo que utiliza suas redes pessoais – tanto online quanto offline – para compartilhar os conteúdos oriundos de extensões paratextuais criados tanto pela organização empresarial quanto por fãs do seriado (GRAY, 2010). Os fãs também produzem extensões paratextuais que atendem similarmente às mesmas funções daquelas oriundas da instância comercial, antecipando, recuperando, remixando, contextualizando ou promovendo o seriado televisivo enquanto produto cultural a ser consumido.

As formas mais comuns de extensões paratextuais de fãs são na forma de fóruns de discussão, *blogs*, *fansites*, *fanfictions*, *remix* de vídeos *online*, ilustrações diversas, wikis colaborativos, dentre outros, geralmente atendendo a interesses próprios dentro de seu fandom, mas eventualmente cumprindo um papel de divulgação comercial. Essas peças produzidas inteiramente por fãs somam-se e misturam-se àquelas produzidas pelas organizações empresariais.

Atribui-se o termo extensão ficcional para representar as peças de um universo transmídia de seriados televisivos ficcionais que alargam o mundo da história apresentada na TV; esse tipo de extensão ocorre através da narrativa transmídia. Uma extensão ficcional, portanto, é aquela que utiliza de estratégias e recursos de narrativa transmídia para promover um alargamento de mundos ficcionais originários do texto principal em direção a múltiplas plataformas midiáticas e através de variados formatos e linguagens. A narrativa transmídia é apenas um dos vários processos de transmidiação possíveis e, assim como a transmidiação, ela também se baseia nas premissas gerais da convergência midiática, pressupondo um fã participativo disposto a migrar entre mídias para consumir suas histórias favoritas.

NT [narrativa transmídia] é uma estrutura narrativa particular que se expande através tanto de linguagens diferentes (verbal, icônico, etc.) quanto de mídias diferentes (cinema, histórias em quadrinhos, televisão, videogames, etc.). NT não é apenas uma adaptação de uma mídia para outra. A história contada nas histórias em quadrinhos não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção de um mundo narrativo transmidiático. Esta dispersão textual é uma das mais importantes fontes de complexidade na cultura popular contemporânea (SCOLARI, 2009, p.587).⁷

⁷ Tradução nossa para: TS is a particular narrative structure that expands through both different languages (verbal, iconic, etc.) and media (cinema, comics, television, video games, etc.). TS is not just an adaptation from one media to another. The story that the comics tell is not the same as that told on television or in cinema; the different media and

Em suma, atribuímos o termo extensão ficcional para especificar apenas as peças transmídia que se dedicam a ampliar histórias de produtos ficcionais, seja através da narração de novas histórias ou de aprofundamento no mundo ficcional em questão. Podem ser sites, blogs, perfis em sites de redes sociais, webséries, revistas em quadrinhos, romances, games, jogos de realidade aumentada, jogos sociais etc, qualquer produto que trate, aborde ou desenvolva aspectos de ficcionalidade, seja com narração clássica ou não.

Dessa forma, deve ficar clara a distinção entre os termos em questão: as extensões paratextuais (materiais que antecipam, recuperam, remixam, contextualizam ou promovem o produto cultural, como *trailers*, pôsteres, sites de divulgação) e extensões ficcionais (peças que contribuem no alargamento ficcional do texto principal, como webséries, revistas em quadrinhos, blogs de personagens ou sites fictícios de instituições que existem apenas na história). Coexistindo em paralelo e em simultâneo, as extensões paratextuais e as ficcionais formam em conjunto com o programa televisivo ao qual se relacionam o que temos chamado de universo transmídia, sendo criadas tanto pelas instituições empresariais quanto pelos fãs.

3.2 EXPLORANDO A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ERA DA CONVERGÊNCIA

A narrativa transmídia é o componente mais conhecido dos processos de transmidiação. “Como um conceito, [a narrativa transmídia] tem se tornado central para o entendimento de como as emergentes tecnologias das novas mídias estão conduzindo para a criação de novas formas de conteúdos narrativos e engajamento da audiência” (EVANS, 2011, p.19).

As estratégias tratadas aqui são pistas valiosas para as categorias analíticas que nos permitiram explorar as extensões ficcionais que compõem o universo transmídia de *Once Upon a Time*. Em resumo, elencam-se seis categorias da narrativa transmídia: continuação de histórias, construção de mundo, construção de personagens, *backstories* (histórias do passado), histórias alternativas, e por fim, jogos. Uma extensão ficcional transmidial pode apresentar características de mais de uma categoria.

languages participate and contribute to the construction of the transmedia narrative world. This textual dispersion is one of the most important sources of complexity in contemporary popular culture.

De acordo com os estudos de Jenkins, a narrativa transmídia é “a arte da criação de um universo” (2009, p.49) e que ela “representa um processo no qual elementos integrantes de uma ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada” (2007, s.p.)⁸. Esses pressupostos são utilizados para explicar a essência da narrativa transmídia.

Uma vez postos em circulação, os projetos transmídia cuidadosamente montados por grandes conglomerados midiáticos tornam-se parte do escopo maior da circulação cultural e, a partir daí, estão sujeitos a acréscimos e modificações realizados pelo público, seja como parte ativa de seu consumo e consequente produção de significados, seja através da criação de novas peças ficcionais ou paratextuais (o que chamamos de produção dos fãs, como fanfics, fanart, fanvideos, dentre outros (LESSA, 2017.p. 47)

Narrativa transmídia é, portanto, um mecanismo para a expansão de mundos ficcionais em direção a diferentes mídias e plataformas; há sempre o objetivo de completar algo ao todo ou de se criar um mundo novo, seja na forma de continuação de histórias ou na criação de novas, no aprofundamento de mitologia ou na explicação de eventos enigmáticos. Considera-se, nas narrativas transmídias quatro conceitos úteis para a compreensão geral dos recursos usados para ampliar um mundo ficcional: compreensão aditiva, lacunas (ou gaps), vínculos textuais e funções narrativas.

A noção de compreensão aditiva é apropriada por Jenkins (2011, s.p.) para se referir “ao grau com que cada novo texto adiciona algo para a nossa compreensão da história como um todo”. É subentendido que cada extensão ficcional adiciona algo ao todo e os processos de leitura são constantemente atualizados conforme o consumo de novas peças e/ou produtos. Da mesma forma que um episódio novo de seriado apresenta novas informações ao todo, podendo ampliar, modificar ou reiterar as informações que o público tem sobre aquele mundo até então, as extensões ficcionais podem fazer o mesmo. Os graus de proximidade e interdependência entre extensões e na relação entre estes e texto principal podem variar de extremos opostos.

É metodologicamente útil pensarmos em vínculos textuais entre as peças ficcionais que formam um mundo ficcional do universo transmídia, sendo possível examinar e compreender as extensões a partir da relação que elas mantêm entre si e com o texto principal. Embora nem todas

⁸ Tradução nossa para: [Transmedia storytelling] represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.

as extensões possuam narração por si, elas podem desempenhar funções auxiliares na relação com o texto principal. É a função desses vínculos fornecer informações aprofundadas sobre um aspecto ficcional de um determinado mundo fictício.

Acrescenta-se à ideia da compreensão aditiva a noção de lacunas narrativas, a qual Long (2007) busca explicar a partir da hermenêutica de Roland Barthes⁹. Esses códigos hermenêuticos são um recurso narrativo que consiste em inserir um acontecimento inexplicado na história e criar dúvidas no leitor, deixando um mistério a ser resolvido posteriormente¹⁰. Esse recurso provoca perguntas e dúvidas no leitor ou no espectador, e a história pode se valer disso para guiá-lo para outras mídias em busca de respostas.

[os códigos hermenêuticos] são as partes de um texto que mantêm o público passando as páginas por repetidamente colocar e responder novas questões, abrindo e fechando as lacunas na estrutura narrativa. Conforme cada nova questão é colocada, as imaginações do público são despertadas, postulando respostas possíveis e até mesmo fazendo novas perguntas (LONG, 2007, p.62)¹¹.

Em narrativas transmídia, então, esses códigos são pensados como as lacunas existentes nos textos. Por meio da análise do universo transmídia, é possível identificar as lacunas deixadas em textos de uma mídia que mantém vínculo com uma ação desencadeada em extensões previstas em outra mídia. Assim, torna-se possível expor as relações entre as extensões ficcionais e os textos.

Enquanto os códigos hermenêuticos podem ser compreendidos como lacunas deixadas em aberto em uma narrativa, que podem ou não ser resolvidas, a aptidão negativa refere-se à capacidade que o público tem de preencher essas lacunas com sua própria imaginação, pelo menos até que a narrativa as resolva. Essas lacunas funcionam como pistas migratórias, indicando para

⁹ Long (2007) discorre brevemente sobre os cinco códigos elaborados por Barthes, a saber: hermenêutico, sêmico/semântico, proairético, simbólico e cultural (cf citado pelo autor, em inglês: hermeneutic, semic, proairetic, symbolic and cultural codes). Contudo, Long desenvolve apenas o código hermenêutico, por acreditar que este contribuirá para a compreensão de narrativas transmídia.

¹⁰ Lacunas são parte natural de qualquer narrativa ficcional, algumas sendo criadas propositadamente com o objetivo de causar determinado efeito no leitor, enquanto outras são frutos da interpretação deste leitor. Ambos os tipos de lacunas, sejam elas propositais ou não, podem ser utilizadas posteriormente como ponto de partida para a criação de extensões ficcionais, tanto pela organização empresarial por trás do projeto transmídia institucional (situação que nos leva a crer que as lacunas foram propositais, embora seja difícil comprovar o intuito dos criadores), quanto pelos fãs (que usam tanto das lacunas propositais deixadas no texto quanto aquelas oriundas de sua interpretação para narrar novas histórias em extensões ficcionais).

¹¹ Tradução nossa para: [the hermeneutic codes] are the parts of a text that keep an audience flipping pages by continually posing and answering new questions, opening and closing gaps in the narrative structure. As each new question is posed, the imaginations of the audience spark to life, positing possible answers and asking even further questions.

qual direção os fãs devem ir para preencher uma determinada lacuna, sugerindo a mudança de mídias.

Do ponto de vista comercial, as lacunas do texto principal – o seriado televisivo – não devem depender demasiadamente de extensões para serem resolvidas, pois deve-se levar em conta que nem todo o público migrará para outras mídias em busca de respostas. Então, as lacunas devem ser potencialmente interessantes para estimular a migração de alguns, ao mesmo tempo em que possam ser resolvidas a partir da imaginação (aptidão negativa) de outros (LESSA, p.52, 2017).

Partindo do ponto de vista da criação textual dos fãs, as lacunas são utilizadas como ponto de partida para a narração de novas histórias, geralmente na forma de *fanfictions*, que estendem os acontecimentos do texto principal. As lacunas, dessa forma, servem aos fãs como incentivo, fazendo com que eles criem as extensões ficcionais que complementem o que ficou em aberto no texto base. Nesse processo, o espectador/leitor constrói os significados do texto e o compreende. O espectador tem papel ativo, não é apenas receptor.

São essas categorias que foram usadas para a análise da transmidialidade no seriado *Once Upon a Time*, tanto os elementos presentes nos contos de fadas, como os mitos, lendas, objetos e figuras, como também as lacunas, a narrativa, a compreensão aditiva e os vínculos textuais presentes, tanto nos contos como no imagético dos leitores e espectadores, como veremos no próximo capítulo.

4. METODOLOGIA

A construção da transmidialidade por meio da narrativa transmídia dos contos de fadas e suas apropriações contribui para a formação leitora dos adolescentes através do seriado televisivo *Once Upon a Time*. Com base nesse enunciado, a pesquisa é classificada, quanto a sua natureza, como uma pesquisa básica, pois, de acordo com Prodanov e Freitas (2013, p.51) “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista”, envolvendo verdades e interesses universais.

No que tange aos objetivos, a pesquisa se classifica como exploratória, em um primeiro momento, que tem por finalidade uma maior aproximação, por meio de dados bibliográficos, do assunto que será investigado na tese. Em um segundo momento, a pesquisa também será descritiva, uma vez que observará, registrará e analisará dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador. Nas pesquisas descritivas, os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira sobre eles, ou seja, os fenômenos do mundo físico e humano são estudados, mas não são manipulados pelo pesquisador.

Quanto aos procedimentos técnicos, e com base na questão norteadora e objetivos centrais da tese, a pesquisa é classificada como bibliográfica, uma vez que se faz necessário colocar o pesquisador em contato com o material já produzido sobre o assunto da pesquisa. Entende-se por pesquisa bibliográfica a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico.

Sabe-se que a narrativa transmídia é um elemento híbrido que surgiu através dos avanços tecnológicos da cultura da convergência, como bem discursa Jenkins (2009). Dessa maneira, metodologias utilizadas no estudo de narrativas, dos meios de comunicação e em relação a transmidialidade, por exemplo, não abrangem todas as características e temáticas da análise do objeto investigado neste estudo.

Portanto, o que se pretende é – a partir de aspectos pertinentes da metodologia da análise de conteúdo, desenvolvida por Laurence Bardin (2004) – construir uma sequência de procedimentos para a análise da narrativa transmidiática e multimodal.

A técnica de análise de conteúdo pressupõe três etapas, definidas por Bardin (2004, p. 95) como: pré-análise; exploração do material ou codificação; tratamento dos resultados, inferência e interpretação, como demonstra a figura abaixo:

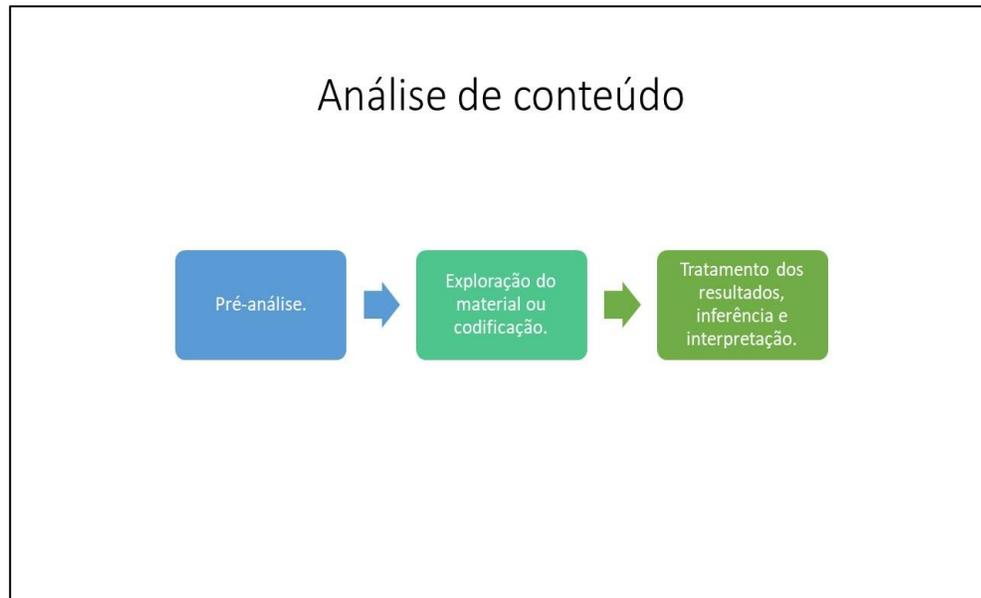


Figura 5 – Análise de conteúdo - gráfico elaborado pela autora

Na primeira etapa, de pré-análise, são desenvolvidas as operações preparatórias para a análise propriamente dita.

É a fase de organização propriamente dita. Corresponde a um período de intuições, mas, tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise. Recorrendo ou não ao ordenador, trata-se de estabelecer um programa que, podendo ser flexível (quer dizer, que permita a introdução de novos procedimentos no decurso da análise), deve, no entanto, ser preciso (BARDIN, 2004, p.95).

Consiste em um processo de escolha dos documentos ou definição do corpus de análise; formulação das hipóteses e dos objetivos da análise; elaboração dos indicadores que fundamentam a interpretação final.

A segunda etapa, da exploração do material, consiste no processo através do qual os dados brutos são transformados sistematicamente e agregados em unidades, as quais permitem uma descrição exata das características pertinentes ao conteúdo expresso no texto. “Se as diferentes operações da pré-análise foram convenientemente concluídas, a fase de análise propriamente dita não é mais do que a administração sistemática das decisões tomadas” (BARDIN, 2004, p.101).

Essas duas primeiras etapas são procedimentos padrão da pesquisa científica, isto é, procedimentos inerentes ao desenvolvimento de uma tese, por exemplo, pois dizem respeito à

seleção de um corpus e aos processos iniciais no desenvolvimento desse estudo. Contudo, é sobre o terceiro item que a metodologia a ser empregada mostra-se mais importante.

Busca-se, na terceira etapa, colocar em relevo as informações fornecidas pela análise, através de quantificação simples (frequência) ou mais complexas como a análise fatorial, permitindo apresentar os dados em diagramas, figuras, modelos etc. Nessa terceira fase, do tratamento e da interpretação, há diferentes procedimentos a serem adotados, sendo eles: a codificação, a categorização, a inferência e o tratamento informático.

Com base nos procedimentos da análise de conteúdo, Bardin (2004) descreve seis métodos de análise possíveis a partir da metodologia desenvolvida pelo próprio autor. São esses métodos: a análise categorial ou temática, a análise de avaliação, a análise da enunciação, a análise da expressão, a análise das relações e a análise do discurso. Assim, é para a análise das relações que se dará breve atenção nessa proposta metodológica.

A análise das relações preocupa-se com a “relação que os elementos do texto mantêm entre si” (BARDIN, 2004, p.197), ou seja, esses elementos precisam ser analisados de acordo com o seu contexto sendo possível compreender seu papel na composição geral da mensagem, isto é, do texto, em relação aos demais textos que abordam os mesmos elementos, que no caso dessa pesquisa, além dos contos de fadas, mais especificamente do conto *Branca de Neve e os Sete Anões*, dos Irmãos Grimm, a adaptação cinematográfica de Walt Disney, de 1937 e a adaptação para o seriado televisivo *Once Upon a Time*.

Compreendida a metodologia da análise de conteúdo, é possível agora prosseguir na construção dos procedimentos a serem aplicados no estudo da transmidialidade de suas categorias, como a narrativa transmídia.

Uma narrativa transmídia desenvolve-se a partir de diferentes suportes midiáticos, os quais, por sua vez, convergem diferentes linguagens, como a presença do texto verbal escrito, o emprego de imagens e ilustrações, o uso de recursos audiovisuais. Contudo, a presença da narrativa, da história real ou ficcional, em qualquer suporte, segue as características das narrativas, contendo um narrador, personagens, tempo, espaço e enredo.

Pensando nisso, o procedimento de análise que aqui se propõe é constituído de três etapas de análise que se inter-relacionam para a melhor compreensão do objeto de estudo. São etapas de análise: análise isolada; a análise das inter-relações; e a análise transmidiática. A fim de exemplificar o processo de análise, a figura abaixo ilustra as diferentes etapas de análise da

narrativa transmídia:

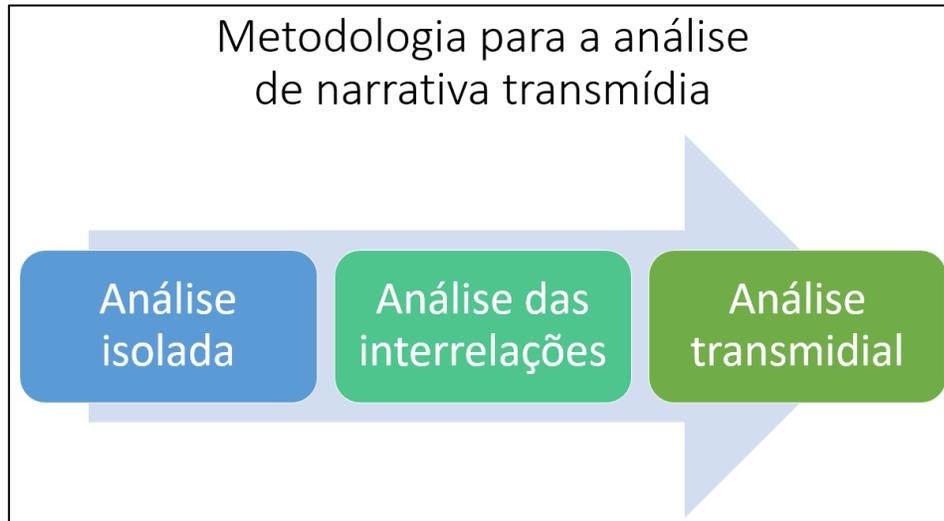


Gráfico 1- Metodologia para a análise de narrativa transmídia - gráfico elaborado pela autora

Na análise isolada, a intenção é que se investigue a narrativa transmídia em cada uma das plataformas (suportes) em que se apresenta, considerando-a como uma história completa (com início, meio e fim) e sem suas possíveis relações com outras obras de mesmo conteúdo temático. Assim, o que se destaca enquanto elemento categorizador é a análise dos elementos da narrativa que são mantidos apesar das diferenças dos meios empregados para a apresentação da história.

Com base nessa análise inicial, a análise das interrelações tomará como base os elementos-chave que se manifestaram nas diferentes obras da narrativa transmídia para, agora, considerá-los a partir das inter-relações que estabelecem na narrativa, sem se considerar os suportes utilizados para transmitir a história.

Personagens, locais, objetos, acontecimentos, entre outros, são exemplos de elementos-chave capazes de atuar na construção dessas interrelações na narrativa. É preciso, portanto, nessa segunda análise, considerar não só a sua natureza (o que são), mas principalmente o que representam para a história e como atuam na construção das interrelações.

Partindo-se, portanto, do pressuposto de que uma narrativa transmídia apresenta elementos que inter-relacionam diferentes suportes a fim de construir uma nova narrativa, a terceira etapa de análise é derivada da anterior, pois a análise das inter-relações possibilita que se dê continuidade à

análise transmidiática da obra.

Na terceira e última etapa de análise, os principais conceitos discutidos no referencial teórico desta pesquisa serão observados com maior cautela, sendo esses a interação, a imersão, a narrativa enquanto um fenômeno da cultura da convergência, características que tornam a obra ubíqua, sendo possível identificar recorrências, diferenças que envolvem a produção e o consumo dos materiais semióticos, no caso, os elementos presentes tanto na obra da *Branca de Neve* como no seriado *Once Upon a Time*.

Dessa forma, dentro da última parte de análise, a análise transmidial, torna-se necessário fazer o uso de quatro categorias importantes para uma compreensão geral dos recursos utilizados na ampliação do mundo ficcional: compreensão aditiva, lacunas (ou gaps), vínculos textuais e funções narrativas. A fim de exemplificar o processo de análise, a figura abaixo ilustra as diferentes categorias de análise da última parte da análise transmidial:

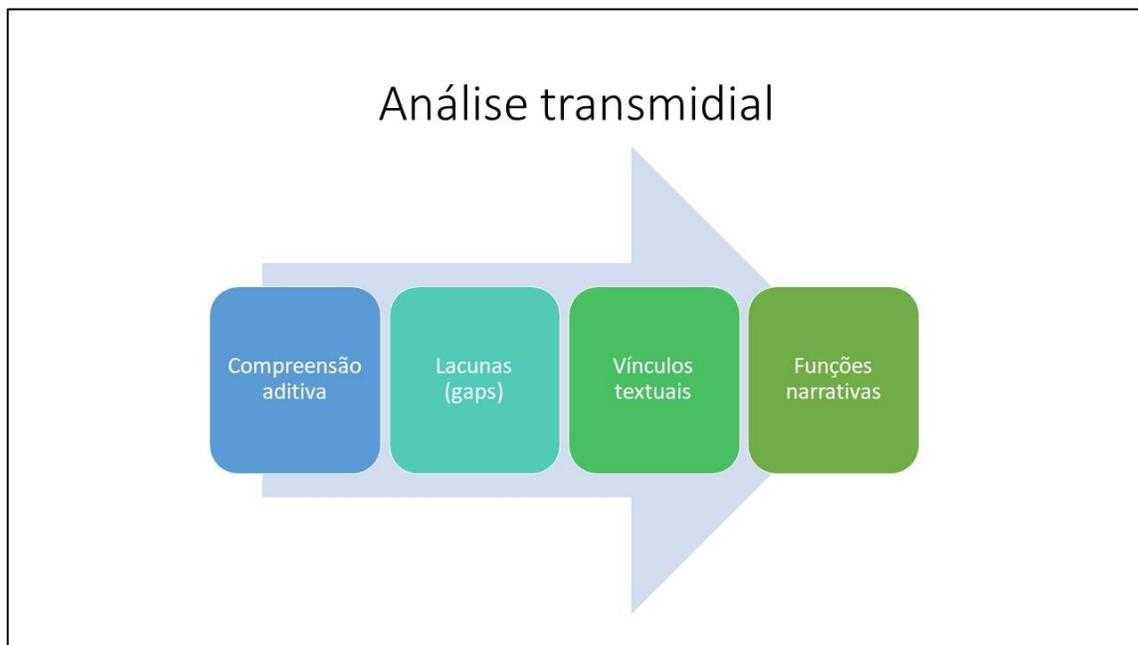


Figura 6 – Análise transmidial - gráfico elaborado pela pesquisadora

A compreensão aditiva refere-se ao fato de que cada texto/mídia contribui para a compreensão da história como um todo. Assim, o espectador “junta as peças” e a experiência vai se tornando cada vez mais agradável e desprendida de apenas uma mídia. As lacunas, por sua vez, buscam a construção de uma espécie de tentáculos narrativos, de forma a possibilitar a exploração

de outras histórias e personagens em diversas mídias.

Os vínculos textuais informam sobre a história, a diversificação de modos de representação nos mostram que esse modo de contar histórias não só implica o uso de diversas mídias, mas, sobretudo, porque emprega recursos de construção textuais próprios do tipo textual narrativo transmidial.

Para Santaella (2018, p. 78-79), esse é o ponto central da discussão: “os desdobramentos narrativos se constituem no DNA da narrativa transmídia. Um DNA que não dispensa o fato de que se trata de narrativa e não de outro tipo de discurso”. A autora argumenta que a linguagem da narrativa é o que se sobressai na própria definição de transmídia: uma história que se conta, passando de um meio para outro, sempre mantendo “seu vínculo de continuidade com um cânone mestre”, um discurso que se constrói “no eixo da temporalidade”, e cuja narratividade se estabelece na “sucessão de fatos”, que é a base de toda narrativa.

É por configurar-se na linguagem da narrativa, observa Santaella, que outros discursos (jornalístico, científico, técnico) poderiam até ser considerados “transmídia”, se seu conteúdo efetivamente perpassar múltiplas mídias; no entanto, não se constituirão em narrativas transmídia, “pois lhes falta a ‘cauda longa’ da narrativa, ou seja, falta-lhes a isca do fígamento que destinos possíveis e imaginários – privilégios da narrativa – provocam no ser humano” (SANTAELLA, 2018, p. 79).

Por último, a construção de funções narrativas transmídia supõe o uso e o entrelaçamento de determinados elementos discursivos nos textos que as compõem – sejam eles produzidos para uma mídia digital, ou não. Assim, pensar nessas funções como prática usual em seriados, é convidar o espectador a identificar nos textos e nos recursos midiáticos as potencialidades das diferentes linguagens e modos semióticos para a elaboração de sentidos e representações críticas das experiências que vivem em sociedade, como veremos na análise do seriado *Once Upon a Time*, no próximo capítulo.

5 O UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DE *ONCE UPON A TIME*

O formato de produção e de distribuição e o consumo de produtos midiáticos foram modificados com o surgimento das novas mídias e com novos processos de disseminação de informações. As mensagens que eram disponibilizadas por uma única mídia, nos últimos anos passaram a ser transmitidas em múltiplos canais, recorrendo ao uso dos mais variados produtos midiáticos e linguagens. Esse fenômeno comunicacional subverte a lógica de um para um e possibilita a convergência midiática de todos para todos entre meios de comunicação e seus usos e aplicações. Dentro desse cenário, a narrativa transmidiática aparece como uma estratégia que compreende e se adequa às diversas plataformas midiáticas diferentes, possibilitando uma maior difusão da história para os seus públicos de interesse.

Os contos de fadas, como vimos anteriormente, oferecem várias alternativas que possibilitam a recriação dos sentidos e novas adaptações que se aproximam cada vez mais da realidade humana. Os contos, ao longo dos séculos, “[...] continuam possibilitando arranjos que têm algo a nos dizer, não necessariamente a mesma coisa que originalmente podiam significar, mas fornecem elementos para uma nova significação” (CORSO; CORSO, 2006, p.178). Essa narrativa é frequentemente utilizada pela indústria cultural em produções cinematográficas e em produtos midiáticos.

A transformação dos contos de fadas em material audiovisual promoveu a divulgação das histórias e várias formas de reinterpretação ao longo dos anos em novas narrativas e abordagens, possibilitando, assim, uma retomada de temas e personagens em contextos adaptados para vender ideias contemporâneas, como se percebe no seriado televisivo OUAT¹², com uma nova abordagem na história da *Branca de Neve*.

5.1 ERA UMA VEZ...*ONCE UPON A TIME*

Once Upon a Time é uma série de televisão norte-americana criada por Adam Horowitz e Edward Kitsis, produzida pela rede ABC, filiada à Disney. Estreou nos Estados Unidos em outubro de 2011 e teve sete temporadas, com uma média de 22 episódios cada, encerrando em 2018. Utiliza de diversas referências literárias que fazem parte do imaginário universal dos contos de fadas para

¹² A partir desse momento, optou-se por usar a sigla OUAT para se referir ao seriado Once Upon a Time.

o seu processo de construção de sentido, mesclando referências e introduzindo novas explicações e relações nos contos tradicionais.

A primeira temporada do seriado, na qual se baseia essa pesquisa, teve início em 23 de outubro de 2011, e seu último episódio foi ao ar em 13 de maio de 2012. A narrativa vai sendo construída se deslocando entre dois mundos e, para tal, joga com a temporalidade fazendo uso de *flashbacks*. A série se passa na cidade fictícia de Storybrooke, no Maine (Estados Unidos), cujos moradores são todos personagens de contos de fadas que foram transportados da Floresta Encantada para o mundo real por meio de uma poderosa maldição. O enredo da primeira temporada gira em torno dessa maldição lançada pela Rainha Má durante o casamento de Branca de Neve com o Príncipe Encantado. Posteriormente, grávida de uma menina, Branca de Neve pede ajuda a Rumplestiltskin, que revela a maldição e a possibilidade de resolução do problema: todos serão levados a outro plano, onde não haverá finais felizes, contudo, somente a filha de Branca de Neve, ao completar 28 anos, poderá reverter a situação empreendendo uma luta contra a Rainha Má. Para salvar Emma (filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado), Gepeto, aconselhado pela Fada Azul, com a ajuda de seu filho Pinóquio, fabrica um guarda-roupa a partir de uma Árvore Mágica, que funciona como um portal que retira a bebê do mundo dos contos de fadas e a transporta a algum lugar desconhecido, a salvo da maldição. Desse modo, todos os personagens são levados para um lugar diferente, dominado pela Rainha, e lá, sem memória do passado, vivem o cotidiano de uma cidade contemporânea. A situação só se altera com a chegada de Emma que é procurada, em seu aniversário de 28 anos, por seu filho legítimo, Henry, que fora adotado ainda bebê por Regina, prefeita de Storybrooke, que é, na verdade, a Rainha Má. O garoto Henry possui um livro intitulado *Once upon a time*, que conta os fatos ocorridos no passado e sabe que a única pessoa capaz de resgatar os personagens e trazer de volta os finais felizes é Emma, sua mãe biológica.

Em OUAT vivemos uma convergência comunicativa, como desenvolve Scolari (2013, p.64), que “se manifesta em todas as hibridizações que se expressam no nível do conteúdo e das narrativas”. O autor traz em sua pesquisa uma série de elementos importantes para essa convergência, porém lista-se aqui o que se considera ser relevante para o estudo, como: 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 OUAT, 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 desprendido 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, pois 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.

Percebe-se, então, como analisa Scolari (2013), que as atuais produções televisivas, como OUAT, levam a televisão a viver sua “terceira idade de ouro”, com o aumento da oferta de narrativas ficcionais e a ampliação de possibilidades de temáticas a serem abordadas.

Enredos como os das séries *The Walkind Dead*, 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 OUAT, verificamos a mesma descentralização, representada pela hibridização do papel secundário e primário da personagem, mediante provocações de cada episódio, o que faz com que o seriado seja uma narrativa transmídia, tanto com o próprio roteiro, como a mescla dos contos de fadas e com a aceitação ou não do público, visto que, com o passar das temporadas, vilões acabaram conquistando o público, como a personagem da Rainha Má e do Sr. Gold.

Scolari (2013) aponta, primordialmente, que as narrativas transmídia são uma forma de relato que se expande através de muitos meios e plataformas de comunicação. 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 linguagens. (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.

A cultura da convergência possibilitou a concretização das construções transmidiáticas em diferentes níveis textuais, e a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. 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.

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 para esta pesquisa 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. O seriado é um exemplo rico para nos auxiliar a perceber os caminhos da produção televisual. Foi uma das séries de maior audiência nos Estados Unidos e atingiu os públicos jovem e adulto.

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*, de 1937; *A Bela e a Fera*, de 1991; *A Bela Adormecida*, de 1959; *Alice no País das Maravilhas*, de 1951; *Peter Pan*, de 1953; e *Frozen*, de 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 por meio 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.

A série estreou no Brasil pelo canal Sony, em 2012. Possui sete temporadas, cada uma com média de 22 episódios, disponíveis em canais de *streaming* como a Disney Plus, DVDs e Blu-rays.

Em 2013, a série foi adaptada para um livro, intitulado *Once upon a time tale – Despertar*, escrito por Odette Beane (Figura 3). A narrativa é baseada na primeira temporada da série, criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz. A história é contada sob a ótica da personagem Emma Swan e de Branca de Neve. A narrativa começa no mundo real sob a perspectiva de Emma Swan, que, no dia do seu aniversário, recebe uma visita de um garoto, Henry, que afirma ser seu filho e precisa de sua ajuda para quebrar uma maldição. Há também a perspectiva da Branca de Neve, que relata

acontecimentos de antes do lançamento da maldição na floresta encantada.

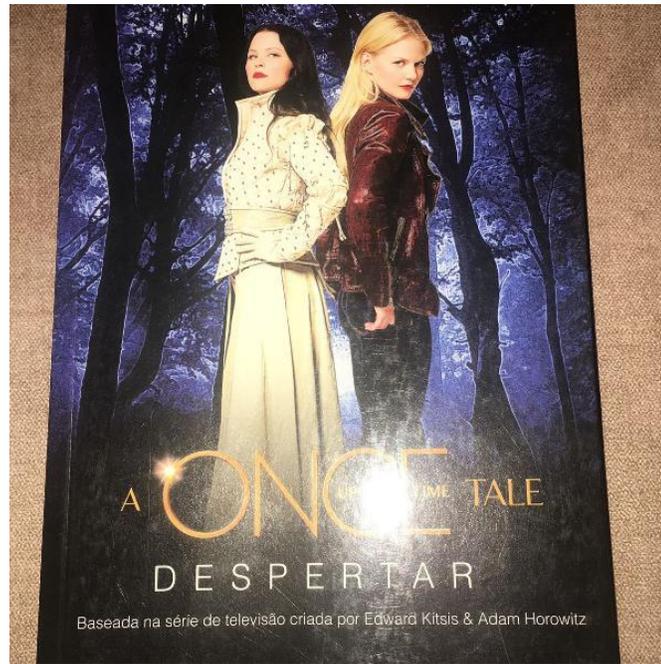


Figura 7 – Capa do livro *Once Upon a Time Tale - Despertar*

A *graphic novel* intitulada *Once upon a time: shadow of the queen*, foi lançada em 2013 pela Marvel Comics em formato digital e impresso, escrita por Daniel T. Thomsen, ex-produtor da série, em parceria com a escritora Corinna Bechko (Figura 4). A história tem uma narrativa inédita, que segue a continuidade da série televisiva, com foco no Caçador e na Rainha Má.

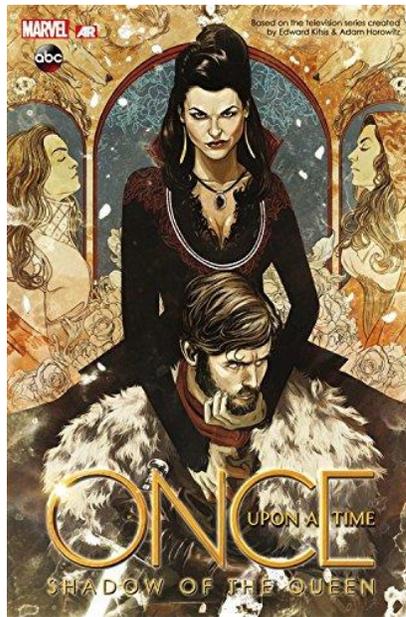


Figura 8 – Capa do livro Once upon a time: shadow of the queen

Em 2015, uma nova *graphic novel* foi lançada. *Once Upon a Time: Out of the past* traz quatro histórias inéditas sobre quatro personagens do seriado: Killian Jones (Capitão Gancho), a Rainha Má, Chapeleiro Maluco e Rumplestiltskin. Essas narrativas focam em partes da vida dos personagens não abordadas no seriado.

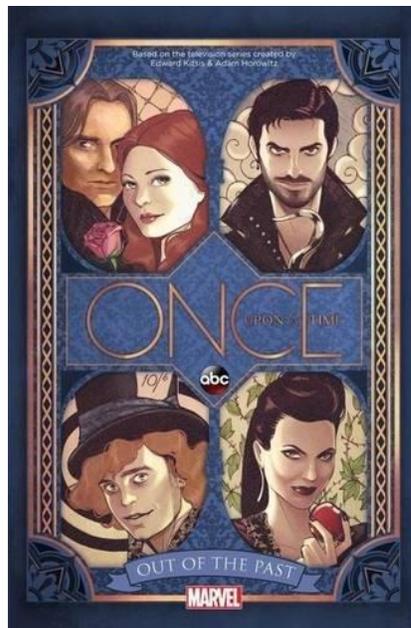


Figura 9 - Capa da graphic novel Once Upon a Time: Out of the past

Também em 2015, um novo livro baseado no seriado foi publicado. Escrito pela autora Wendy Toliver, *Once Upon a Time: Red's Untold Tale*, narra a história da personagem Chapeuzinho Vermelho, com 16 anos que trava uma batalha interna entre o seu lado selvagem e a educação rígida recebida pela Vovó. O livro faz um *flashback* de quando a menina tinha 13 anos e recebeu, pela primeira vez, a capa vermelha.

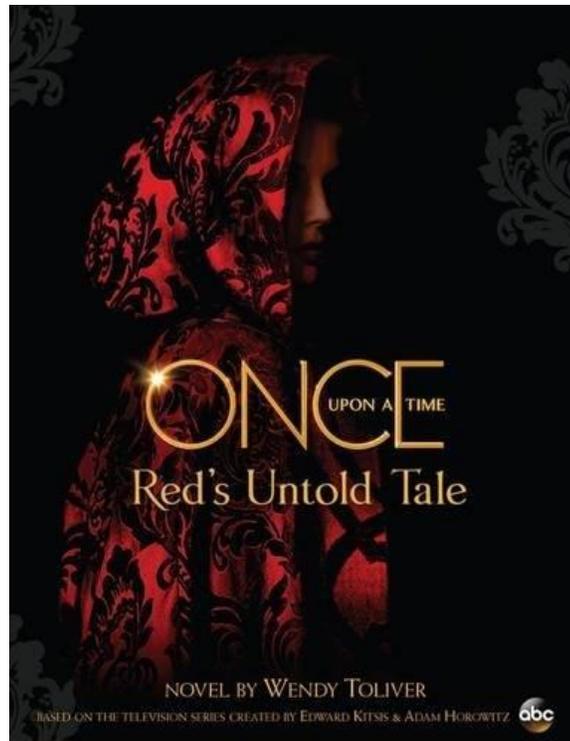


Figura 10 - -- Capa do livro *Once Upon a Time: Red's Untold Tale*

Em 2018, também pelas mãos da autora Wendy Toliver, foi escrito o livro *Once Upon a Time: Regina Rising*, que conta a história da Rainha Má, quando ainda não era rainha nem má, com então 16 anos e, como adolescente, aspira por um futuro promissor ao lado do amor verdadeiro.

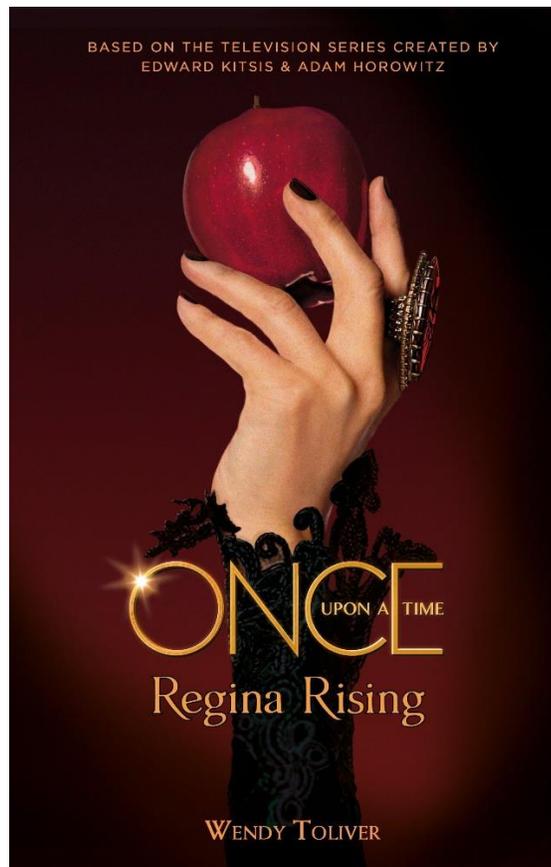


Figura 11 - Capa do livro *Once Upon a Time: Regina Rising*

O último livro baseado em personagens do seriado foi lançado também em 2018 e narrado pela escritora Michelle Zink. O romance conta a aventura do então adolescente Henry e sua namoradinha Violet, que veem em uma excursão escolar para a cidade de Nova York a possibilidade de passarem um tempo a sós, sem adultos. Porém, o que seria apenas um passeio romântico torna-se uma verdadeira prova sobre o “felizes para sempre”.

Percebe-se então que todo um universo estético é possibilitado a partir das interações e intervenções ativas dos sujeitos consumidores. Trata-se de arte de criação participante. Para Magno Medeiros e Lorraine Santos (2017, p.37),

as narrativas transmídias permitem a construção e propagação de franquias. Mas essas franquias devem ser relativamente autônomas, visto que as histórias paralelas devem ser consumidas e compreendidas sem a necessidade de se conhecer, obrigatoriamente, a narrativa original. Para o fortalecimento e expansão dessas narrativas é importante criar toda uma rede simbólica, através de vários produtos e serviços e por meio de diversificados processos midiáticos.

Dentro desse cenário, a narrativa transmidiática aparece como uma estratégia que compreende e se adequa às diversas plataformas midiáticas diferentes, possibilitando uma maior difusão da história para os seus públicos de interesse, como é retratado na imagem abaixo:

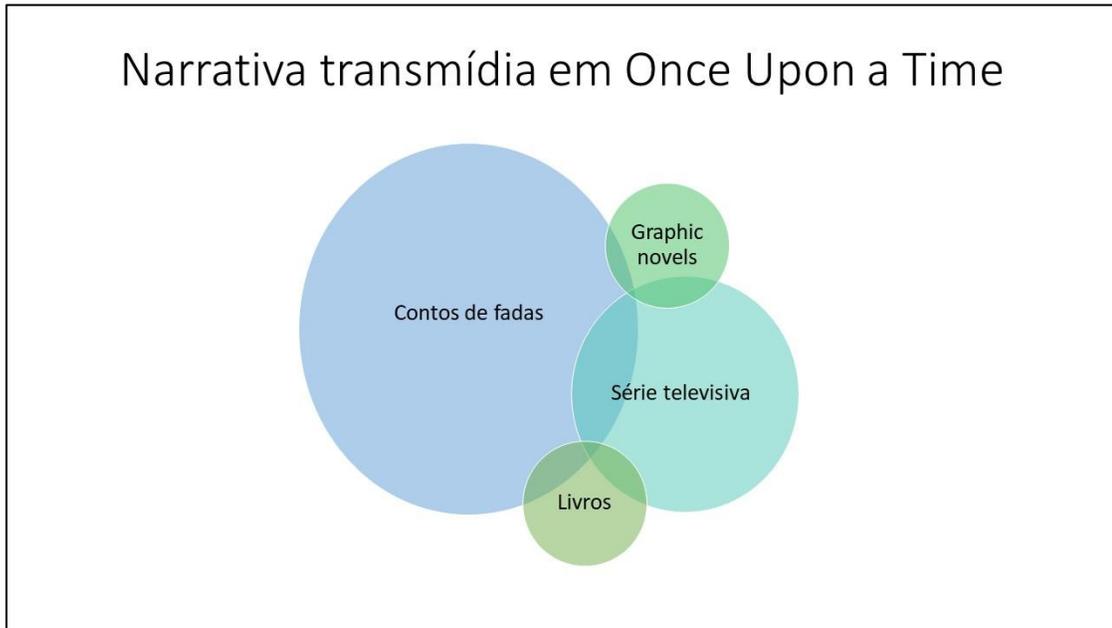


Figura 12– Narrativa transmídia em Once Upon a Time - gráfico elaborado pela autora

O gráfico acima foi criado para maior compreensão da relevância dos produtos midiáticos analisados para a construção do universo ficcional de OUAT. A imagem ilustra, de forma objetiva, a representação visual da narrativa transmídia criada pela franquia e percebe-se que o universo ficcional da série de TV é inspirado nos contos de fadas tradicionais. A figura representa o universo da série, nela foram inseridos círculos menores que representam os livros e as *graphic novels* e a sua importância para a construção da franquia OUAT.

Percebe-se que os contos oferecem várias alternativas que possibilitam a recriação dos sentidos e novas adaptações que se aproximam cada vez mais da realidade humana. Os contos, ao longo dos séculos, “[...] continuam possibilitando arranjos que têm algo a nos dizer, não necessariamente a mesma coisa que originalmente podiam significar, mas fornecem elementos para uma nova significação” (CORSO; CORSO, 2006, p.178). Essa narrativa lúdica é frequentemente utilizada pela indústria cultural em produções cinematográficas e em produtos midiáticos. Os contos de fadas, por serem apropriados para a construção do universo ficcional de OUAT, são

representados de uma forma maior na imagem em relação aos outros objetos analisados. Conforme citado anteriormente, os produtos originários dessa narrativa são inspirados nos contos de fadas e na possibilidade de adaptação das histórias para narrativas contemporâneas.

A série, por ser o produto original inspirado no universo dos contos, aparece como o produto inicial desse universo adaptado e construído, baseado em referências literárias. O destaque na imagem marca uma relevância maior aos demais produtos midiáticos.

Os livros e as *graphic novels* são originários de espaços deixados pela série de TV. Portanto, suas narrativas não possuem um grande grau de importância para a construção desse universo e aparecem representadas em tamanho inferior na imagem em relação aos outros produtos midiáticos.

De maneira geral, todos os produtos analisados contribuem para a compreensão total da narrativa e para a difusão da história nos mais variados canais, seja por intermédio da extensão da história, de pontos de vistas relevantes abordados em diferentes formatos ou por narrativas que possuem possibilidade de adaptação. Nessa perspectiva, o conteúdo criado por meio das diversas mídias contribui para o desenvolvimento de uma história.

A transformação dos contos de fadas em material audiovisual promoveu a divulgação das histórias e várias formas de reinterpretação ao longo dos anos em novas narrativas e abordagens, possibilitando, assim, uma retomada de temas e personagens em contextos adaptados para vender ideias contemporâneas. Dessa forma, procurou-se analisar de forma transmidiática a personagem principal do conto dos Irmãos Grimm e suas relações, como veremos adiante.

5.1.1 Os personagens de *Once Upon A Time*

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, são personagens do reino da 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 desses 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.

A série, de acordo com a análise efetivada, é composta por seis personagens principais:

- Emma Swan, a Salvadora e filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado;
- Mary Margareth, a Branca de Neve;
- David Nolan, o Príncipe Encantado;
- Regina Mills, a Rainha Má;
- Henry Mills, o filho de Emma e filho adotivo de Regina;
- 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 peças-chave no quebra-cabeça dos mistérios que acontecem em Storybrooke. São esses 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 dos contos de fadas presentes no imagético dos leitores e espectadores.

Once Upon a Time apresenta-se 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 vai se encaixando. Um episódio dá margem para o seguinte e gera conteúdo para possíveis retomadas sobre a vida da personagem.

Na série, estamos submersos em um universo de fantasia. Uma narrativa ficcional que se apropria de enredos já conhecidos e personagens marcantes para serem reconfiguradas. Esse processo ocorre, portanto, a partir de um planejamento audiovisual que une construção de personagens (intratextual) à estratégia de recepção (extratextual). O conjunto desses elementos permite que tenhamos uma narrativa pautada em histórias clássicas e, ao mesmo tempo, mergulhada no mundo contemporâneo da indústria midiática.

5.2 UM CONTO DE FADAS ÀS AVESSAS

A análise da pesquisa está focada na construção narrativa em *Once Upon a Time*, relacionando com os elementos imagéticos presentes nos contos dos Irmãos Grimm e em algumas adaptações do conto Branca de Neve, como o da obra de Walt Disney. Busca-se explorar ferramentas que auxiliam a formatação e a execução da narrativa. Um dos primeiros pontos de análise é abordar o núcleo de personagens, seguido da percepção da transposição de sentidos e verificar os enigmas e elipses da trama.

É exigida uma releitura ao se transformar uma narrativa de longa-metragem animado, voltado ao público infantil, em uma história fragmentada, contada em episódios e voltada aos públicos jovem e adulto. Assim, consideramos valiosa a análise da reconfiguração da personagem. Nesse sentido, é possível avaliar a riqueza da trama, tanto no seriado como na animação de 1937, sendo ambas bem-sucedidas em seus contextos espaço-temporais.

5.2.1 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. OUAT 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 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 (tempo e espaço) e depende basicamente de quatro núcleos de relações, como podemos ver na figura abaixo, e todos com a

presença da princesa nas narrativas.

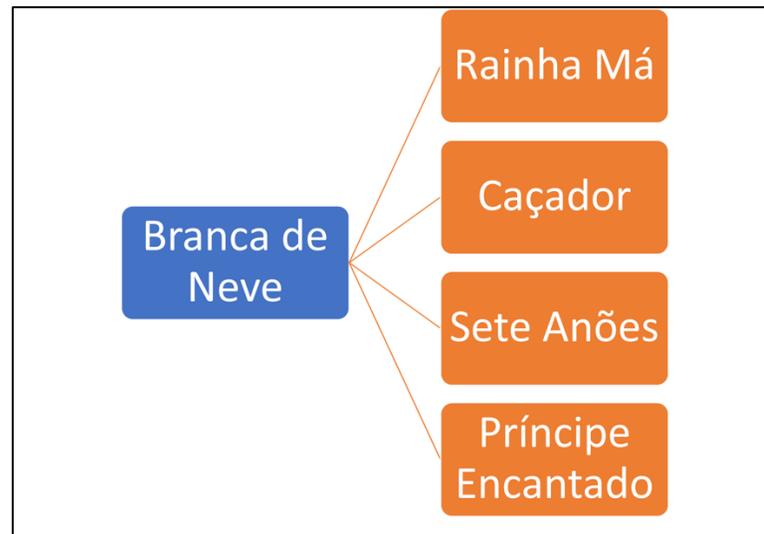


Figura 13– Relações dos personagens - Gráfico elaborado pela pesquisadora

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, como podemos ver no mapa de personagens abaixo, como define Campos (2009, p.161), que “é a representação gráfica das relações entre os personagens de uma narrativa:

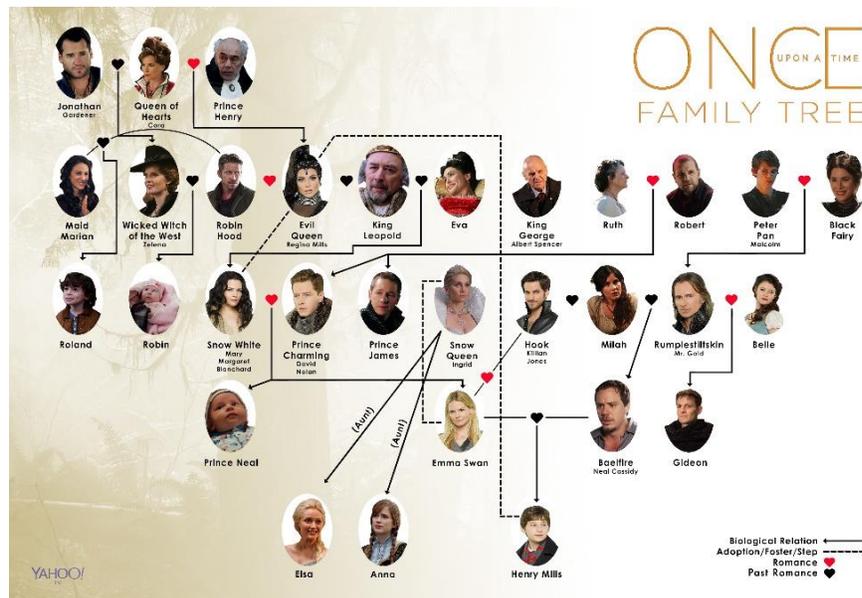


Figura 14– Árvore genealógica e relações de personagens do seriado disponível em Google Imagens

O mapa acima apresenta uma ampla árvore genealógica da série (ou mapa de personagens) que os abrange até a sétima temporada, porém, para este estudo, o mapa deter-se-á ao núcleo de personagens principais da primeira temporada. Temos assim, algumas relações principais dentro da narrativa, evidentes na 1ª temporada, como podemos ver na figura abaixo:

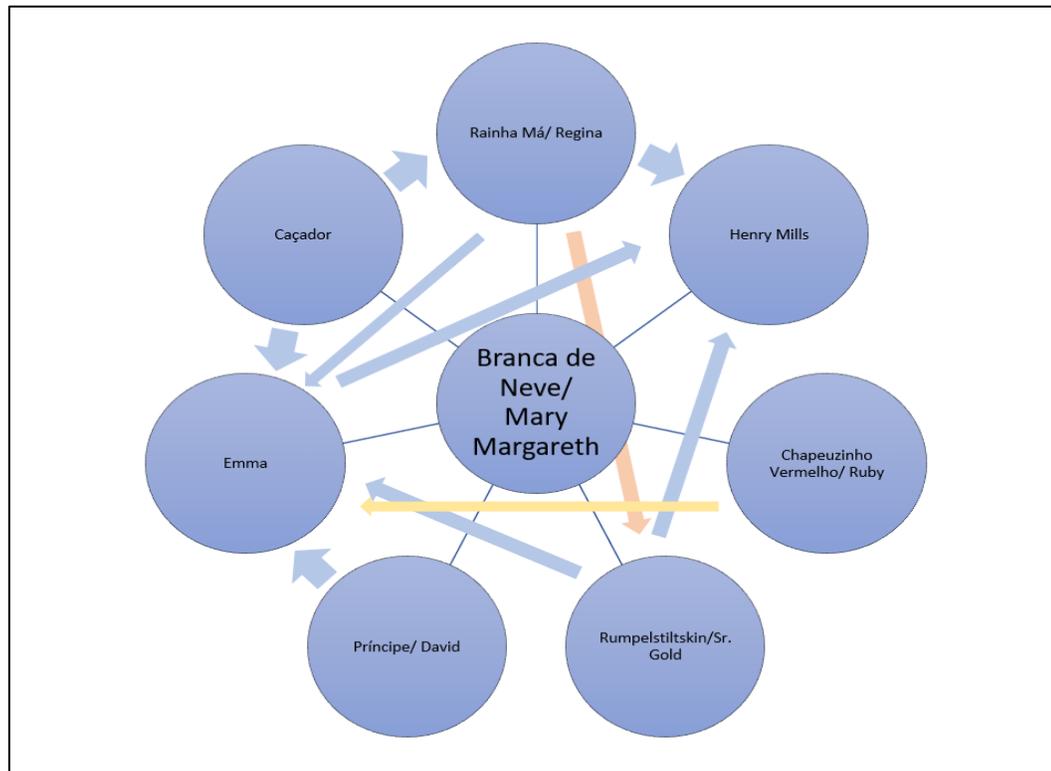


Figura 15 – Relações dos personagens - Gráfico elaborado pela pesquisadora

Percebe-se no gráfico que a expansão do núcleo “abre portas” para novas construções no enredo, possibilitando a reconfiguração de alguns personagens, permitindo, assim, novas leituras e exigindo novos enredos que mantêm o peso das relações sem perder o estilo narrativo dos contos de fada. Percebe-se, na narrativa, a descentralização das personagens e a amplitude das relações que ultrapassam o sistema linear do filme de 1937. No seriado, as personagens estão conectadas em diversos núcleos ao mesmo tempo, e os núcleos são formados por uma gama variada de personagens. Destaca-se, dessa forma, que os vilões da primeira temporada, Regina Mills e Sr. Gold, em Storybrooke, permeiam diversas histórias e participam direta ou indiretamente de quase todos os núcleos narrativos.

Algumas relações são mais complexas na Floresta Encantada, outras em Storybrooke, dessa forma, Branca de Neve/Mary Margareth e o Príncipe Encantado/David Nolan, são como pares românticos nas duas adaptações; Branca de Neve/Mary Margareth e Emma Swam, são mãe e filha (mas não sabem disso, apenas o público) e possuem uma relação forte de amizade que cresce ao longo da temporada; Emma Swam e Henry Mills, mãe e filho que se encontram após 10 anos; 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; Henry Mills e Regina Mills/Rainha Má, filho e mãe adotiva que possuem uma relação complicada; Regina Mills/Rainha Má e Sr. Gold/Rumpelstiltskin, vilões egoístas, que se unem para o bem próprio, ao mesmo tempo em que não confiam um no outro, tanto em Storybrooke quanto em Floresta Encantada; Sr. Gold/Rumpelstiltskin e Emma Swam, de uma forma mais indireta, mas ainda presente, pois Gold sabe quem é Emma e a manipula para conseguir o que quer. Caçador e Regina Mills/Rainha Má, que são amantes em Storybrooke; Branca de Neve/ Mary Margareth e Chapeuzinho Vermelho/Ruby, são melhores amigas, tanto em Floresta Encantada quanto na cidade norte-americana; Caçador e Emma Swam, que, além de se tornarem colegas de trabalho na polícia local, surge um romance não concretizado entre os dois.

Outro ponto que amarra essa estrutura dos personagens é a transposição de sentidos do texto clássico da Disney para o seriado, abordado na próxima seção.

5.2.2 Transposição de sentidos – Disney x *Once Upon a Time*

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 original dos Irmãos Grimm e no filme de Walt Disney, o ódio da Rainha Má pela Branca de Neve se deve à beleza da princesa:

A nova rainha era linda, mas muito orgulhosa e prepotente; tão vaidosa que não podia suportar a ideia de que alguém pudesse ser mais bonita do que ela. Tinha um espelho mágico e gostava de se olhar nele e perguntar:

- Espelho, espelho, vem já e me diz, quem é a mais linda de todo o país?

E o espelho respondia:

- Senhora Rainha, tu és a mais linda de todo o país.

Então ela ficava satisfeita, porque sabia que o espelho dizia sempre a verdade.

Mas, à medida que Branca de Neve crescia, ia ficando cada vez mais bonita e, quando tinha sete anos, já era tão bela quanto o dia e mais bonita do que a própria rainha. Um dia, quando a rainha perguntou ao espelho:

- Espelho, espelho, vem já e me diz, quem é a mais linda de todo o país?

O espelho respondeu:

- Senhora Rainha, tu és a mais linda que está aqui, mas Branca de Neve é mil vezes mais linda que todas as lindas que há por aí.

Ao ouvir tais palavras do espelho, a rainha ficou pálida de inveja e, a partir desse momento, passou a odiar Branca de Neve.

(GRIMM, 2013, p.248)

Já na série, a beleza de Branca de Neve nem é cogitada como desafeto da Rainha. Ela se sente traída por Branca de Neve, que confidenciou seu maior segredo (o seu amor por Daniel, o jovem cavaleiro 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, no seriado, 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 a que assistimos ou lemos e guardamos na memória. Dessa maneira, pode-se traçar uma análise referente à estratégia narrativa apresentada em *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937, que auxilia a compreender e comparar tanto o conto original dos Irmãos Grimm, o filme de 1937, quanto ao seriado, seja ele na Floresta Encantada ou Storybrooke.

Tanto no conto quanto no filme a estratégia narrativa é praticamente a mesma. A narrativa 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. O espaço central é a Floresta Encantada, 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.

Analisando a figurativização do conto e do filme, 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 pela criança. Os únicos que trabalham são os Anões, mas isso não é levantado como ponto forte na narrativa. O mote central da história são os sentimentos, como a inveja, o amor, a amizade; o bem e o mal são claramente representados. E, por ser um desenho animado, a magia e o encantamento predominam nos personagens, eles se comportam como parte de um conto e o público os reconhece assim.

Já seriado OUAT, é possível identificar a inspiração dos criadores na narrativa animada de Walt Disney, pela história contextual em que a personagem Branca de Neve e seu núcleo estão envolvidos. Os principais elementos físicos do filme se encontram na narrativa complexa do

seriado. Contudo, o comparativo das estratégias deixa claro que a história e sua forma de ser contada são bem diferentes na narrativa transposta para a televisão.

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.

A espacialização da série é entremeada entre Storybrooke e a Floresta Encantada, evidenciando dois tempos e mundos distintos, como um resultado do outro. Em um episódio da primeira temporada, por exemplo, conhecemos o País das Maravilhas, que evidencia 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 os diálogos dos personagens e, assim, fazer conexões e inferências a episódios já passados e a próximos.

Quanto à figurativização, diferente das histórias comuns de contos de fada, no seriado, os personagens recebem diferentes e importantes papéis ao longo da trama. Temos, sim, um núcleo principal, porém são necessárias figuras além dele para que a narrativa aconteça, principalmente em Storybrooke, como a Vovó (do conto *Chapeuzinho Vermelho*), Zangado, Cinderela, Chapeleiro Maluco, fazendo referência ao conto Branca de Neve e as outros contos de fadas. 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 demonstrar amor pelo seu filho adotivo; assim como Emma, que é descrente em magia e acaba salvando os personagens da maldição no final da primeira temporada.

As personagens, ao analisarmos a actorialização, têm peculiaridades em suas representações. Seus gestos, olhares, vestimentas, o modo de se comportar e andar. Mary Margareth, por exemplo, usa roupas discretas e delicadas, em tons claros, em uma representação estereotipada de professora, fazendo uma alusão ao bem. Regina, por sua vez, já veste tons escuros e sombrios em ternos, roupas sóbrias que fazem alusão ao figurino de uma prefeita, mas há a presença marcante do batom vermelho, uma alusão à maçã. A maquiagem mais pesada e as vestimentas como Rainha Má remetem ao clássico da Disney, caracterizando o mal, como se percebe nas imagens a seguir:



Figura 16 - Fotomontagem produzida pela pesquisadora a partir de frames do seriado

Quanto à expressão verbal, a narrativa sofre modificações em concordância com a época em que está acontecendo a cena. Na Floresta Encantada, há um tom mais característico de contos de fadas, em que os personagens falam pausadamente, mesmo com diálogos mais extensos que no filme, e têm um comportamento diferente aos diálogos em *Storybrooke*. Já no estado americano do Maine, o diálogo é moderno, mais voltado aos dias de hoje, possivelmente para gerar identificação com telespectador.

OUAT 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 e os filmes que abordam personagens dos contos de fadas, não terá a mesma inferência e absorção da série como quem já as acompanhou. Uma narrativa depende da outra. Assim se dá a narrativa transmídia, 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, como o pingente do carro da personagem Ruby, um lobo; e também o uso da cor vermelha em suas vestimentas; além do nome, que faz alusão à pedra preciosa de cor avermelhada; remetendo assim, à personagem do conto *Chapeuzinho Vermelho*, como podemos ver nos frames abaixo:



Figura 17- frame da série OUAT



Figura 18 - frame da série OUAT

Outro elemento muito presente no seriado é a maçã. Desde o material promocional da série quanto a presença nos episódios, o fruto alude ao conto *Branca de Neve*. Regina possui uma macieira na frente de sua casa em Storybrooke e adora fazer tortas de maçã. Henry, seu filho, sempre desconfia que as tortas estão envenenadas, e Mary Margareth (Branca de Neve) tem repulsa pelo pseudofruto da árvore:



Figura 19 - frame da série OUAT

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 Rainha e comandar a vida de Branca de Neve para que a princesa seja tão infeliz quanto ela é. Mas essa é apenas a parte má de Regina. A parte boa, seu lado humano e amoroso, é trazido 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, como é conhecido na série, é estratégico, perspicaz e está conectado com todos os personagens, além de ser uma peça-chave no quebra-cabeça de OUAT.

A ideia do seriado é amarrar diferentes contos e histórias e necessita de uma estratégia narrativa que sustente a trama, como nomes de personagens que remetam aos personagens dos contos de fadas, como no caso de Cinderela. Ao mostrar toda sua história na Floresta Encantada, em Storybrooke, Cinderela é Ashley, uma moça que trabalha como empregada doméstica, possui madrasta e meias-irmãs e está grávida. O seu nome é a transmidialidade com o conto clássico, pois em inglês, “ash” significa “cinzas”, trazendo assim uma reconfiguração de personagens conhecidos, como é o caso de Branca de Neve, nosso personagem analisado, que veremos a seguir.

5.2.3 A personagem complexa: análise da Branca de Neve

O primeiro episódio de *Once Upon a Time* inicia como um conto de fadas tradicional, introduzido pela expressão “Era uma vez”. A seguir, cada frase em caracteres brancos, surge na tela, em fundo preto, sem qualquer som, criando suspense para a sequência dos acontecimentos a serem narrados, como se percebe nos frames abaixo:

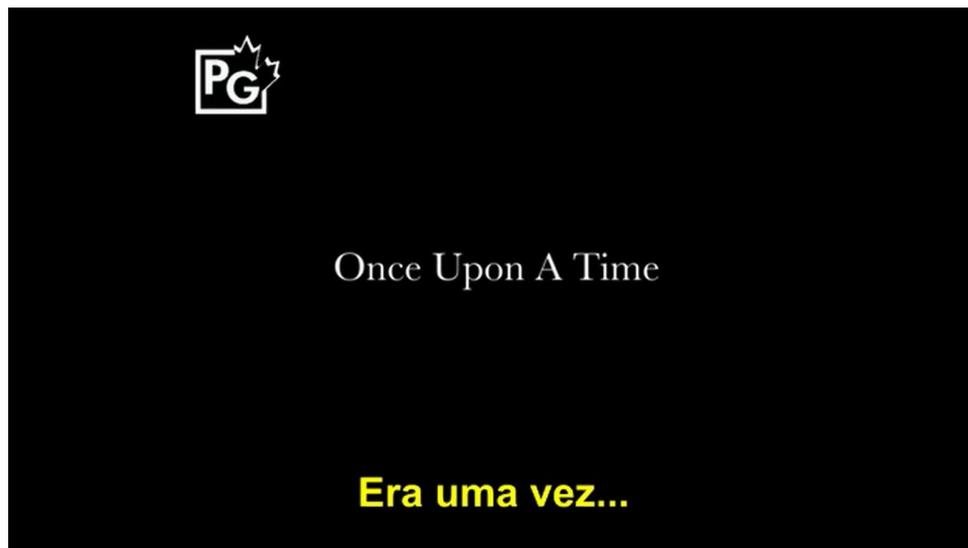


Figura 20 - frame da série OUAT

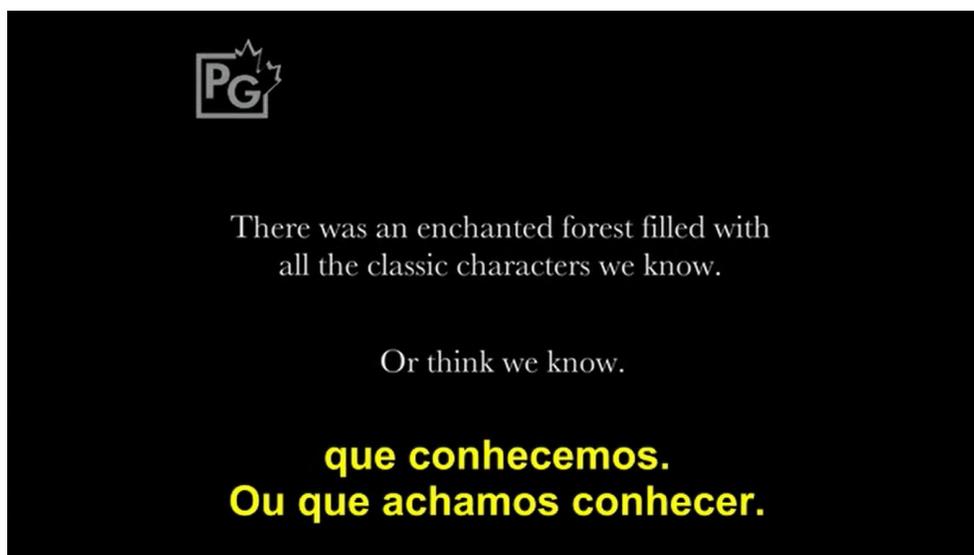


Figura 21 - - frame da série OUAT

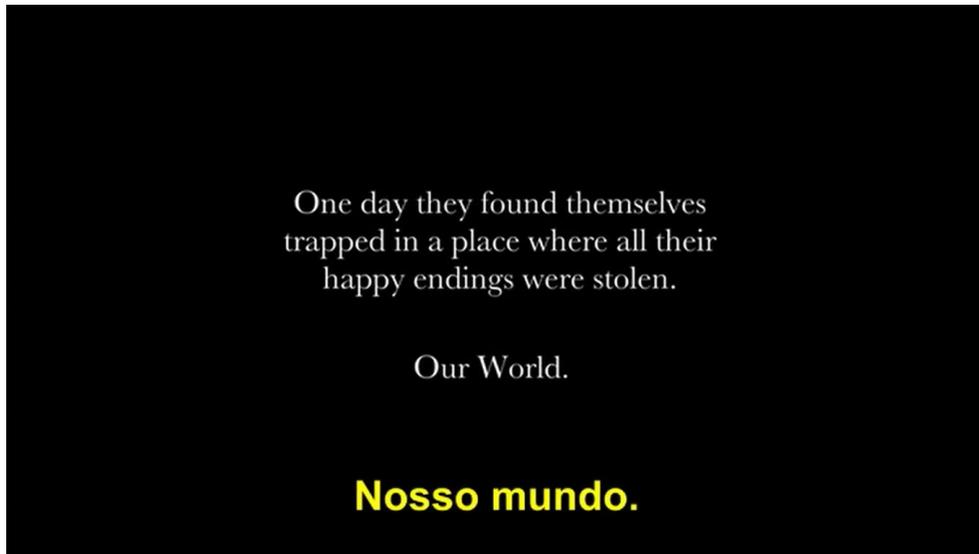


Figura 22 - -frame da série OUAT

Era uma vez uma floresta encantada com todos os personagens clássicos que nós conhecemos. Ou pensamos em conhecer. Um dia, eles se acharam presos num lugar onde todos os seus finais felizes lhes foram roubados. O nosso mundo (OUAT, letreiros iniciais, piloto).

Percebe-se, por intermédio desse diálogo, que esse universo é uma apropriação de uma narrativa já existente. Trata-se de uma nova perspectiva sobre os personagens tradicionais que não foi abordada pelos contos.

Dessa forma, compreende-se que a construção dos mundos onde se passam as histórias são extensões ficcionais que se dedicam a fornecer informações mais genéricas sobre o mundo da história, contribuindo para “mobiá-lo”, ou seja, para criar artefatos que povoam a ficcionalidade. É importante encarar o mundo ficcional não apenas como o ambiente em que se passa a história, mas como o principal personagem na obra:

Quando se desenvolve uma narrativa que pretende se estender através de múltiplas mídias, o mundo deve ser considerado um personagem principal dele mesmo, porque muitas narrativas transmídia não são de forma nenhuma a história de um personagem, mas sim a história de um mundo (LONG, p.48).

A ideia norteadora dos roteiristas do seriado é de criar um novo mundo dos contos de fadas clássicos, valendo-se de personagens de domínio público, advindos da tradição oral e, posteriormente, fixados literariamente por escritores de fábulas, contos populares e contos de fada,

propiciando ao espectador elementos novos que teriam ocorrido para além dos fatos conhecidos, criando, dessa maneira, uma narrativa transmídia, um trabalho árduo através de uma roca, fiando e desfiando tecidos narrativos dos contos de fadas.

Para a compreensão do universo ficcional estudado, analisou-se a primeira temporada da série de TV, uma vez que essa temporada contém informações introdutórias do universo ficcional de OUAT. Durante a análise da primeira temporada, percebe-se que o seriado foi desenvolvido a partir dos contos de fadas tradicionais, mais especificadamente do conto *Branca de Neve*. Observa-se também que existem histórias e personagens secundários derivados de outros contos. A adaptação desses contos é perceptível principalmente pela construção da narrativa original, que sugere uma continuidade dos eventos narrados descritos na história, uma vez que são utilizados na série elementos e diálogos que buscam remeter a eventos que ocorrem após o “felizes para sempre”, momento este caracterizado como um final feliz para os personagens.

A narrativa da série televisiva inicia com um momento presente nos contos tradicionais: a cena em que o Príncipe Encantado encontra a Branca de Neve em um caixão de vidro no meio da floresta com os sete Anões ao seu lado e a acorda com um beijo de amor verdadeiro. A cena de início da série deixa claro para o espectador que esse produto midiático é caracterizado como uma releitura moderna dos contos de fadas tradicionais. São tramas, enredos, personagens, cenários e contextos adaptados de uma narrativa já existente, mas que transmitem uma ideia de originalidade por ser uma narrativa nunca abordada em outros produtos midiáticos.

Branca de Neve sofre uma mudança brusca de seu comportamento no seriado ao ser comparada com o que se conhece da princesa. Como abordado anteriormente, Branca não é mais uma menina dócil e frágil, como descrita na adaptação da Disney e nos contos dos Irmãos Grimm.

Nas narrativas transmídias da série televisiva, nenhuma personagem é tradicional e convencional como conhecemos. No seriado, 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.

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 *Once Upon a Time* possuem personalidade forte, mas estão suscetíveis a transformações e mudanças ao longo de sua jornada na trama. Essa possibilidade vem ao encontro de uma natureza humana que envolve os sujeitos. 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 OUAT, em que suas personagens são passíveis de situações que as desafiem e coloquem à prova suas convicções.

As personagens fantásticas 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 apresentam-se muito mais complexas e suscetíveis a assumir comportamentos que conflitam 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. Dentro desse parâmetro, entendemos que essa concepção 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 narrativos¹³: 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:

¹³ Optou-se por analisar a personagem do conto original dos Irmãos Grimm, uma vez que Branca de Neve no conto original é retratada de maneira fiel à adaptação de Walt Disney, e o seriado usufrui de elementos semióticos presente na adaptação cinematográfica de 1937.

FÍSICA			
Características	Branca de Neve e os sete anões	OUAT - Floresta Encantada	OUAT - Storybrooke
<i>Sexo</i>	Feminino	Feminino	Feminino
<i>Idade</i>	É muito mais jovem, aparentando ter no máximo 18 anos.	É apresentada na infância com cerca de 12 anos, e na fase adulta, em torno de 20 anos.	A mesma idade dela adulta, na Floresta. Ela não envelhece, mesmo com 28 anos da maldição.
<i>Cor da pele/raça</i>	Branca	Branca	Branca
<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.

Figura 23 - – Comparativo da dimensão física da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora

Dentro da análise física, faz-se necessário um olhar especial para os figurinos e demais elementos que compõe a personagem em questão. No conto não há referência ao figurino da personagem, apenas fala de sua aparência física, que era branca como a neve e o cabelo preto como ébano, o que se mantém tanto na adaptação para o cinema quanto no seriado televisivo.

Figurino, adereços, maquiagem, cabelo	
Branca de Neve e os Sete Anões	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 branca.
Once Upon a Time - Floresta Encantada	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 mesma sempre, sem destacar muito o rosto.
Once Upon a Time - Storybrooke	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.

Figura 24 - Comparativo da dimensão física da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora

Quanto à análise social da personagem, podemos perceber que tanto no clássico original quanto na adaptação de Walt Disney, Branca de Neve é uma princesa que ao se esconder da Rainha Má, torna-se uma dona de casa com habilidades essenciais para esse tipo de profissão, tanto em 1812 quanto em 1937. No seriado, mesmo a Branca da Floresta Encantada não é mais uma moça recatada e meiga, que aceita tudo sem questionar. A Branca de Neve contemporânea possui valores diferentes, dando ênfase para o feminismo e igualdade de gênero, como podemos perceber no quadro abaixo:

<i>SOCIAL</i>			
<i>Características</i>	<i>Branca de Neve e os sete anões</i>	<i>OUAT - Floresta Encantada</i>	<i>OUAT - Storybrooke</i>
<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. Sabe-se que perdeu a mãe ainda criança, pai casou com outra mulher, a Rainha Má. Não se tem a informação se o pai está vivo ou morto.	Quando adulta, tem seu pai, um rei bondoso e sábio, o qual ela admira e ama muito. A mãe, como no filme da Disney, morre quando Branca ainda é criança. É abordada a morte da mãe em um episódio específico. O rei casa-se com a Rainha Má.	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 evolução na relação.	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 na relação.	Mary é apaixonada por David, mesmo quando ele está em coma. Quando ele acorda, descobrem que é casado e eles precisam lutar pelo seu amor. A relação permanece entre idas e vindas até o dia em que Emma os salva do esquecimento.

Figura 25 - Comparativo da dimensão social da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora

Sobre a análise psicológica de Branca de Neve, nota-se uma mudança abrupta ao comparar as personagens Branca de Neve nas duas transposições. No conto dos Irmãos Grimm não se tem descrição psicológica da personagem. O único momento que o leitor percebe sobre a reação da personagem é quando, após ser libertada pelo caçador, ela corre “assustada e sozinha pela floresta

através de pedras pontudas e plantas espinhosas” (GRIMM, 2013, p.249).

PSICOLÓGICA			
Características	Branca de Neve e os sete anões	OUAT - Floresta Encantada	OUAT - Storybrooke
<i>Comportamento</i>	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.
<i>Emoções</i>	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.
<i>Aspirações/ motivações</i>	Não há motivações especiais, além de não ser morta pelo Caçador.	Tem como maiores 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, principalmente, achar um jeito de salvar o reino e sua filha. Seu amor a motiva a ir até o fim.	Quer ser feliz com David e assumir o relacionamento. Contudo, a personagem passa por muitas aprovações e mudanças em sua vida. Ver Emma feliz também é um desejo de Mary. Sua motivação mais intensa é o amor.
<i>Experiências marcantes</i>	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 morar com os anões e o casamento com o Príncipe Encantado.	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 o Príncipe Encantado e se apaixona. Sua vida passa a ter sentido novamente, e a luta deixa de ser somente para se salvar: ela precisa salvar sua filha.	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.

Figura 26 - - Comparativo da dimensão psicológica da personagem - gráfico elaborado pela pesquisadora

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 apresentados 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 *Once Upon a Time*. Iniciaremos pelo final do clássico de Walt Disney que é o início da série. 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 23).



Figura 27 - frame da série OUAT

Nesse episódio, já é possível identificar a complexificação pelas quais as histórias e, conseqüentemente, as personagens sofrem na narrativa. Em especial, as reconfigurações de Branca de Neve. Em seguida a encontramos 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 à 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).

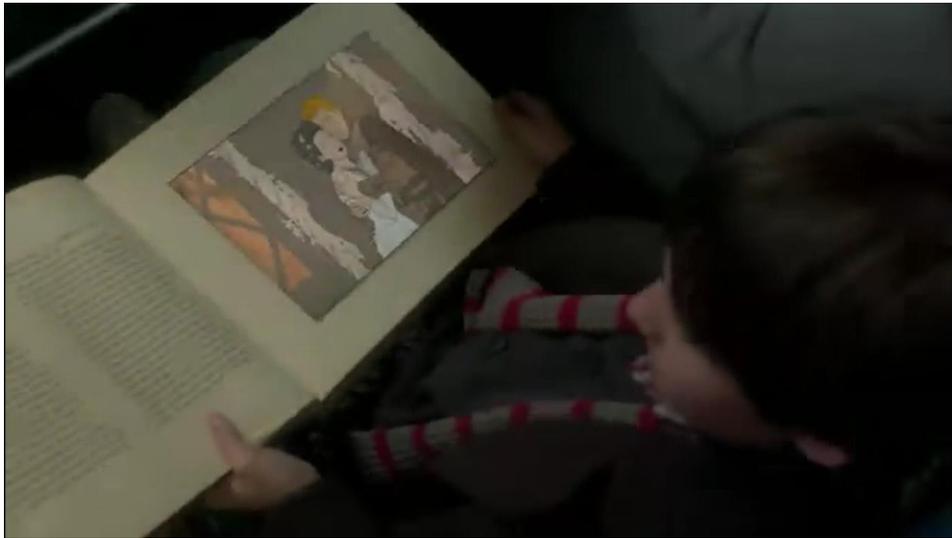


Figura 28 - frame da série OUAT

Desse modo, inferimos que Branca de Neve não passa de uma personagem de conto de fadas. Inclusive, somos estimulados a pensar o que é ou não real, conceito esse que não abordaremos aqui, mas que será desconstruído ao longo das temporadas.

Essa apresentação intensifica a personagem, porque trata sobre ela em dois mundos diferentes, mas que estão conectados de certa forma. Ainda no primeiro episódio, nos deparamos com Branca de Neve grávida de Emma, protegendo sua filha e o reino, mostrando seu lado de mãe protetora 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 *Once Upon a Time*, 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 (frame abaixo). 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 29 – frame da série OUAT

Percebe-se a transmedialidade da personagem em suas ações, falas e comportamentos. No conto original nada é abordado sobre a relação da Branca de Neve com os animais. No filme de 1937, vemos uma relação próxima e de amizade dela para com os habitantes da Floresta Encantada; e no seriado, apesar de ela não falar e cantar com os passarinhos, nota-se uma relação de respeito para com eles, construindo uma ligação com o imaginário popular.

Jenkins (2009, p.161) defende que “cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia”. E essa afirmação torna-se plausível no terceiro episódio do seriado que 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). Nesse momento da narrativa, aparece pela primeira vez Branca de Neve sendo uma “filha da floresta”, sobrevivendo como pode e lutando pela sua vida. Inclusive, ela conhece o Príncipe durante um saque a sua carruagem, como podemos sutilmente inferir no frame abaixo:

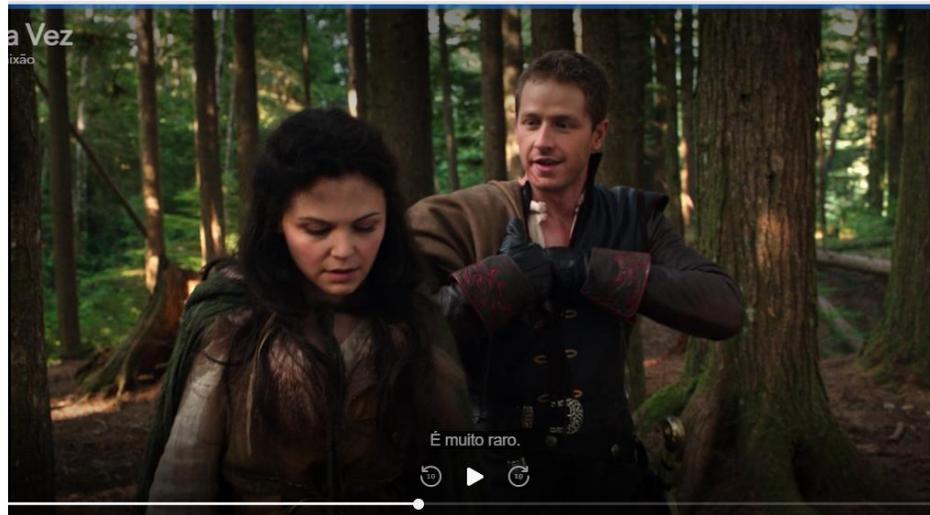


Figura 30 - frame da série OUAT

Na Floresta, ela já não é somente a princesa gentil que vive com os Anões. No seriado, vemos uma mulher que corre atrás de salvar seu reino das garras da Rainha Má, fazendo referência ao conto Robin Hood, em que ela foge para a Floresta Encantada e ajuda os mais necessitados, ganhando um cartaz de procurada por assassinato, deslealdade e traição contra a Rainha, como pode-se ver na imagem abaixo:

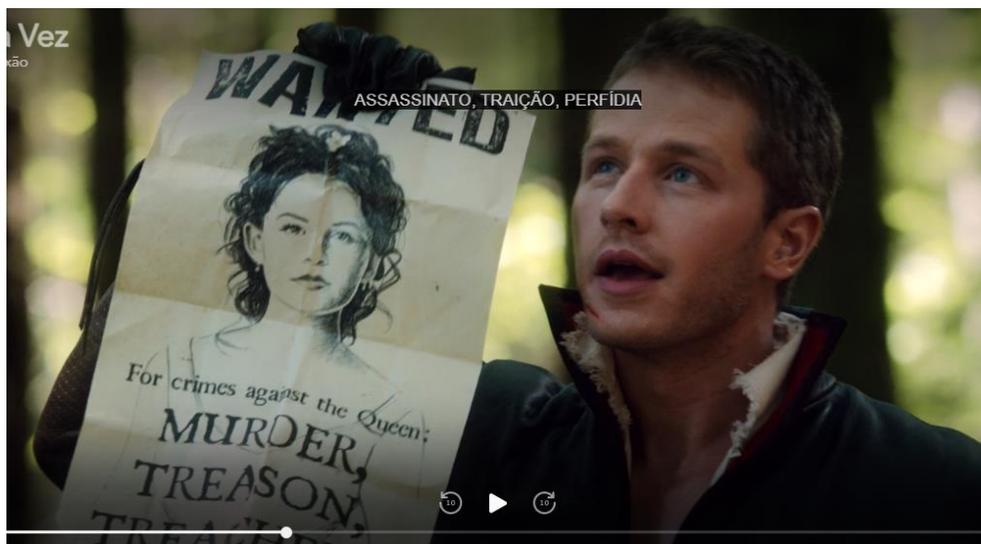


Figura 31 - frame da série OUAT

É como se um link de um hipertexto fosse clicado automaticamente em nosso cérebro,

fazendo correlações com imagens, leituras previamente feitas. Santaella (p.3669) acredita que na narrativa transmídia, “quando o hipertexto se funde com a multimídia, ele se torna hipermídia, quer dizer, os nós, que nos remetem a outros documentos, não são mais necessariamente textuais, mas nos conduzem a fotos, vídeos, músicas etc”, inaugurando um novo modo de formar e configurar informações, como acontece com a ligação acima que vimos, de relacionar Branca de Neve a Robin Hood.

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 dos tradicionais contos de fada em que a princesa se apaixona à primeira vista). Percebe-se aqui uma expansão do universo. No conto dos Irmãos Grimm e no filme da Disney não temos como saber se Branca de Neve tentou se relacionar com outras pessoas a fim “esquecer” um grande amor, pois esse fato não é sequer mencionado, pois não teria relevância nas histórias, uma vez que o objetivo da personagem era apenas se manter escondida e salva da Rainha Má.



Figura 32 - frame da série OUAT

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. Dessa forma, Santaella (2013, p.3563) defende que

a narrativa transmídia expande a experiência prévia de uma história e a maneira de interpretá-la, adaptando a história aos potenciais e limites de cada uma das mídias específicas na qual se encarna. Uma mesma narrativa vai se expandindo por diversas linguagens e mídias, tirando de cada uma delas o seu melhor potencial, seu modo especial de ser (SANTAELLA, ANO, p.3563).

É o que ocorre em OUAT. Por ser um seriado contemporâneo, há uma atualização da maneira como se interpreta e adapta os fatos da história. No filme de 1937, a história já sofreu alterações dentro dos potenciais e limites da mídia chamada Disney, readaptando o conto para o universo infantil. Dessa maneira, o seriado faz mais uma atualização em cima do filme, trazendo elementos e linguagens atuais, condizentes com o contexto social e cultural em que Branca de Neve está inserida. Isso é transmidialização, é atualizar a história, porém sem perder a essência dos contos de fadas. 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 33 - frame da série OUAT

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 e no conto dos Irmãos Grimm. Há uma expansão do universo transmídia. Sabe-se que o rei, pai da Branca de Neve, casou-se com uma nova mulher. Sabe-se que essa nova mulher não gostava da sua enteada, porém, não é apresentado ao leitor/espectador o que acontece com esse rei. Não se tem no original e na adaptação da Disney qualquer menção a morte do pai da Branca de Neve 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 34 - frame da série OUAT

A clássica cena do encontro entre Branca de Neve e o caçador, no filme de 1937, recebe um novo olhar, através da narrativa transmídia, 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 35) com o cavaleiro e, logo após, enfrenta-o (figura 36). Diferente do conto dos Irmãos Grimm e do filme, o caçador precisa cumprir o que foi determinado a ele. No seriado, é a Branca de Neve que se torna sua própria heroína. Outro elemento que marca esse encontro é a presença da maçã. Aqui, nessa releitura transmídia, a fruta não é vista como envenenada, tanto que é a própria Branca que a oferece ao Caçador.

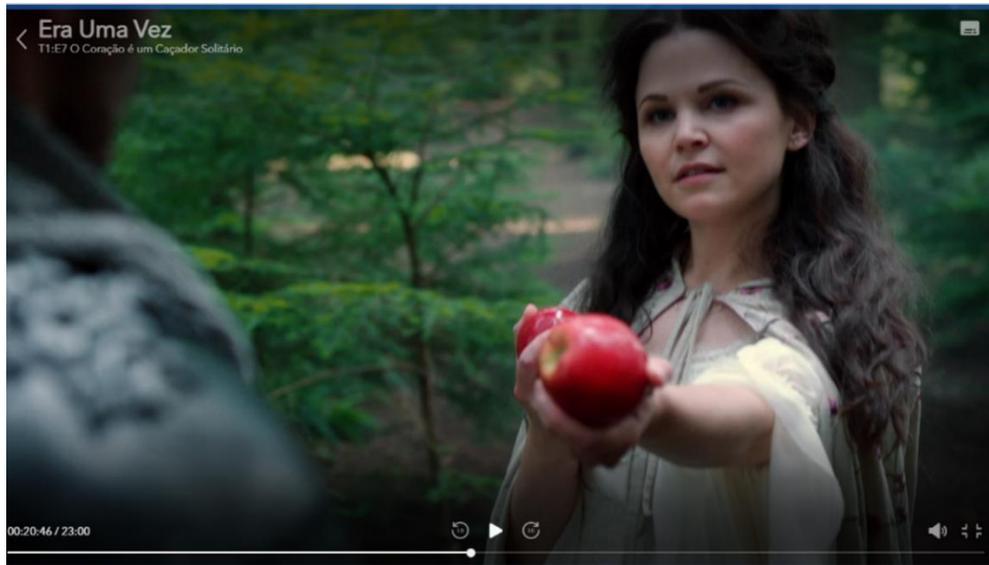


Figura 35 - frame da série OUAT



Figura 36 - frame da série OUAT

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, ao sentar e escrever uma carta para a Rainha, aceitando a morte. 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. Ela é a protagonista da sua própria vida.



Figura 37 - frame da série OUAT

No episódio 10, nomeado “O café da manhã”, vemos, tanto em Storybrooke quanto na Floresta Encantada, o amor impossível entre Mary Margareth/ Branca de Neve e David/ Príncipe Encantado. Ao mesmo tempo, nos dois mundos, os personagens tentam ficar juntos e lutar contra os que impedem de serem felizes, porém a complexidade do relacionamento os acaba afastando, visto que Abigail, a mulher de David está grávida, enquanto no mundo dos contos de fadas, o Príncipe está de casamento marcado.

Na Floresta Encantada Branca conhece Zangado, desconstruindo a história deles de como se conheceram. No clássico, ela conhece todos os Anões no mesmo momento, dentro da casa deles, após um longo dia de faxina. Na série, o encontro – outra expansão transmídia do seriado – acontece primeiro com Zangado, dentro da cela do Rei George, uma situação bastante oposta à leitura do conto que conhecemos até então.



Figura 38 - frame da série OUAT

No fim do episódio 10, David e Mary finalmente resolvem ficar juntos. Ele comenta que a mulher não está grávida, que foi tudo invenção, e Branca acaba sendo sua amante. Com um beijo o episódio termina, com o olhar atento e maléfico da prefeita Regina. Novamente, há uma expansão da narrativa transmídia no seriado. Tanto no filme de 1937, quanto no conto original, tem-se a ideia de que a princesa e o príncipe apenas trocam um beijo que a salva da morte, casam-se e vivem felizes para sempre. Nessa nova atualização do conto, Branca de Neve vai contra todos os preceitos ditados pela sociedade patriarcal sobre traição. A princesa aceita ser amante de um homem casado, lutando contra todos os preconceitos ditados pela sociedade.

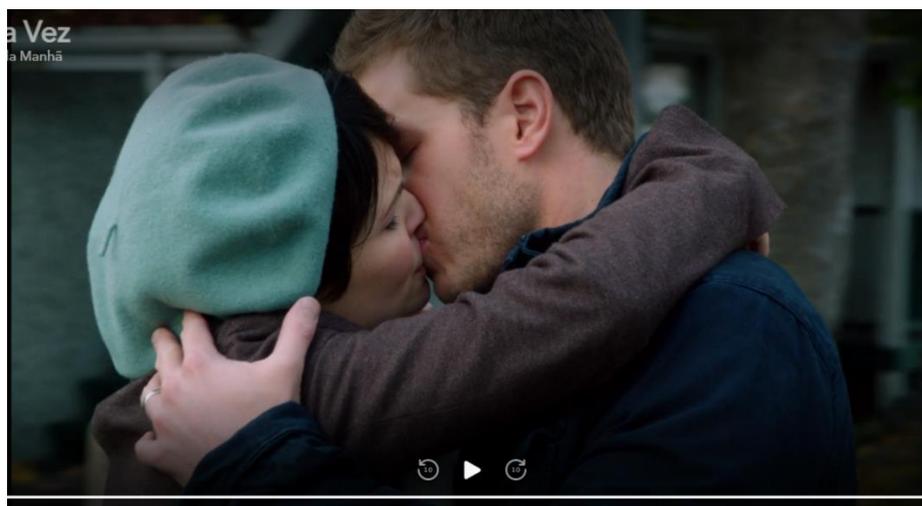


Figura 39 - frame da série OUAT

Porém, Mary e David decidem assumir o relacionamento e, por isso, ele precisa contar a verdade à 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 de Regina na Floresta Encantada. Na escola, Kathryn encontra 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.

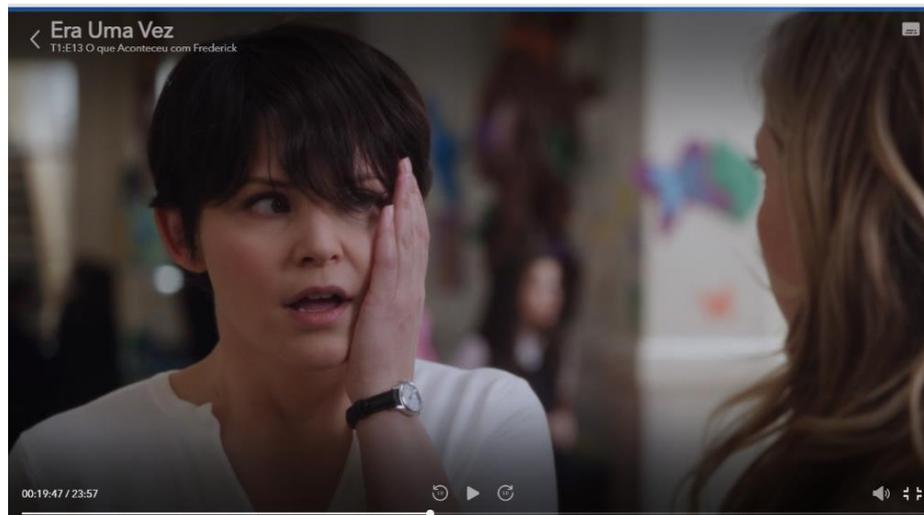


Figura 40 - frame da série OUAT

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 afasta-se de David.

O seriado permite que essa atualização dos personagens seja possível. Em um livro do século XIX e em um filme voltado para o público infantil, torna-se talvez desnecessário colocar as relações cotidianas de um casal. O importante é o final feliz retratado no filme da Disney e no contos dos Irmãos Grimm (pelo menos para Branca de Neve e o Príncipe).



Figura 41 - frame da série OUAT

Voltando à Floresta, o Príncipe Encantado resgata um cavaleiro, antigo amor de Abigail/Kathryn, a princesa prometida para casar-se 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.

Ao longo da narrativa, através da história de como Branca e o Príncipe se casaram, temos a inserção de outros personagens, fazendo um cruzamento transmidial, como o Rei Midas, pai da Princesa Abigail, em um episódio sobre amores verdadeiros e finais felizes; sobre como o anão Zangado tornou-se zangado e, na reviravolta instigante do conto da Chapeuzinho.

Em um episódio inteiramente dedicado à menina da capa vermelha, vemos na Floresta Encantada o início da amizade entre Chapeuzinho e Branca de Neve, e a desconstrução do conto, em que Chapeuzinho, em noites de lua cheia, transforma-se em um lobisomem. Temos então, o paradoxo entre o bem e o mal na mesma personagem que, ao se transformar em Lobo Mau, age por meio de seus instintos, mostrando ao público que nem toda personagem é inteiramente bom ou mau. Em Storybrooke, Ruby consegue o cargo de assistente da xerife Emma ao se mostrar uma excelente detetive, usando suas habilidades lupinas para rastrear Kathryn. 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 16, “O coração das Trevas”, pela primeira vez vemos Branca de Neve usando um figurino que lembra a Branca de Neve do clássico da Disney, com uma fita vermelha na cabeça, limpando a casa enquanto um passarinho canta em cima de um armário, como podemos ver na imagem abaixo:



Figura 42 - frame da série OUAT

Logo em seguida, vemos Branca tentar matar o passarinho, desconstruindo a figura angelical que se tem da personagem do filme de Walt Disney; ao mesmo tempo que em Storybrooke, Mary está encarcerada, 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.

Esse momento da narrativa é valioso. Primeiramente, pelo fato da primeira temporada estar terminando, 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, apresenta 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, 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 tenda a acreditar em sua bondade e desconfie de que haja algo errado com as provas que a estão 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.

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 “O homem do estábulo”, 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 43). 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.



Figura 43 – frame da série OUAT

Porém, Cora manipula Branca e, num ato de tentar aproximar mãe e filha, a pequena conta que Regina pretende fugir com Daniel. A traição da 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 porque 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 analogia e uma construção narrativa que apresenta duas personagens circulares, em especial Branca de Neve.

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, remetendo ao lado doce e gentil da Branca de Neve. 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 *Once Upon a Time*, ela mantém essas relações, acrescidas de suas companheiras de Floresta Encantada, Chapeuzinho Vermelho e sua avó. Contudo, a intensidade desses relacionamentos é muito maior, mais densa e envolvente, tanto que seus amigos lhe prestam ajuda para salvar o Príncipe Encantado sem tripudiar.

Ao se aproximar do fim da primeira temporada, retomamos a cena de Branca de Neve sendo envenenada pela maçã da Rainha Má. Há uma expansão na forma de como o envenenamento acontece. Em *Once Upon a Time*, esse 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. Até a decisão de morder a maçã é complexificada, como se percebe nas três imagens a seguir:

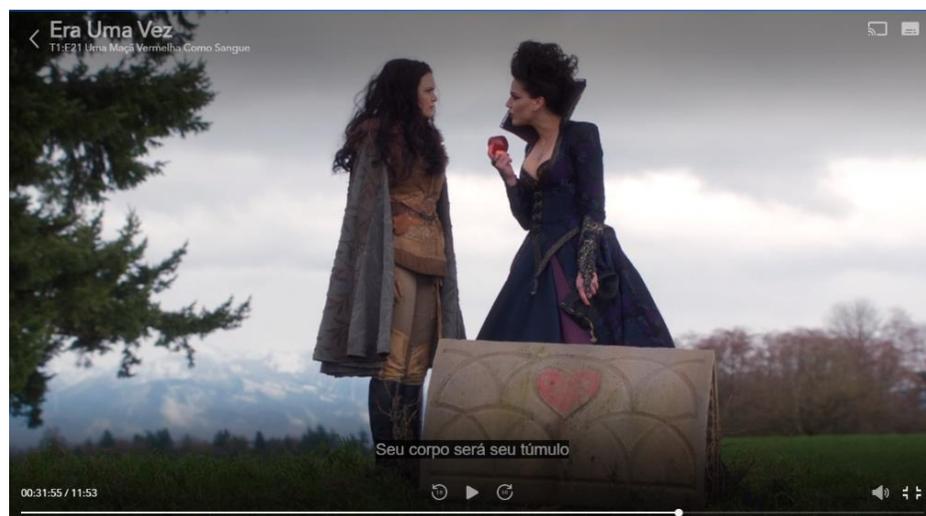


Figura 44 - -- frame da série OUAT

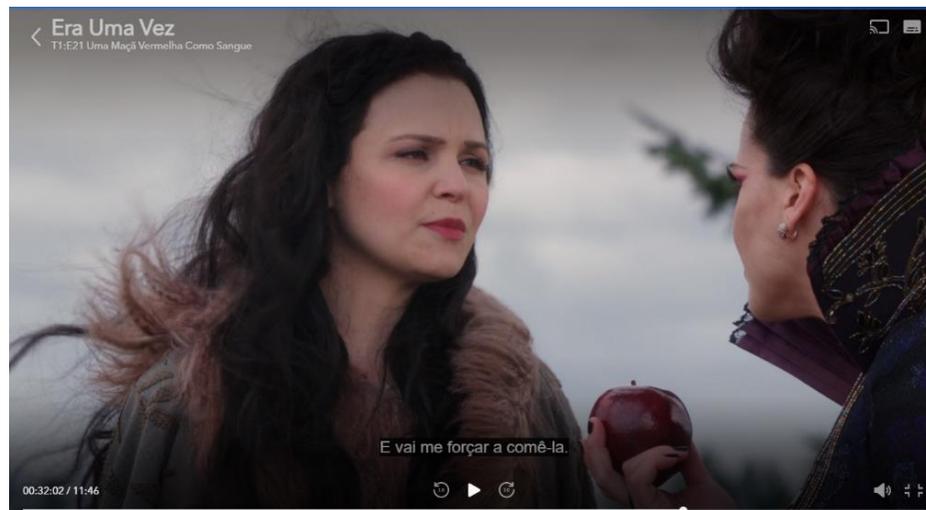


Figura 45 -- frame da série OUAT

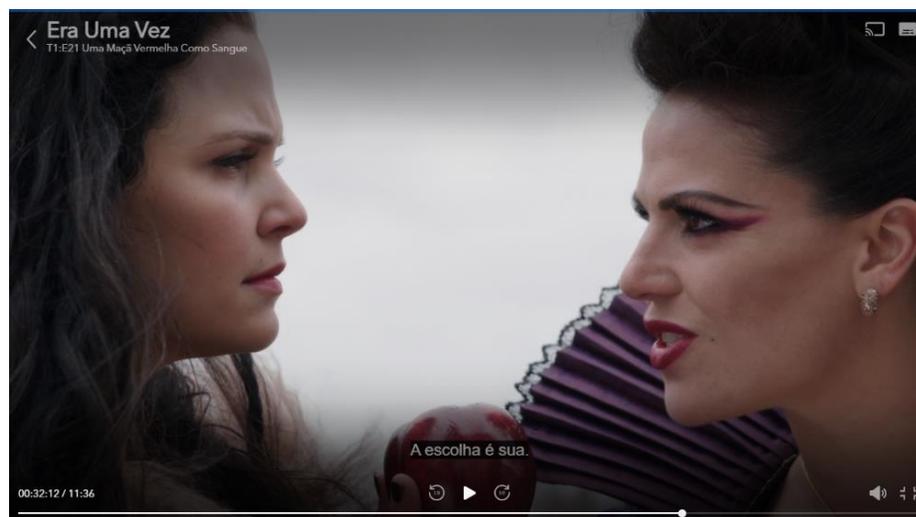


Figura 46 -- frame da série OUAT

Branca tem que tomar a decisão sobre sua vida, ela não é forçada a comer a maçã envenenada, mas escolher o que realmente deseja. A princesa, então, morde a maçã para salvar o seu verdadeiro amor, e a história sobre o que acontece já é clássica no imaginário popular: ela repousará em sono eterno até ser despertada com um beijo de amor verdadeiro.

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 levantamentos aqui trazidos, podemos considerar que o seriado *Once Upon a Time* é, sim, um conto de fadas 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. OUAT é um conto de fada às avessas.

Independente do tempo, Branca é retratada como uma guerreira que vai em busca de seus ideais e que, mesmo depois de ser enviada com os outros seres mágicos para o mundo sem magia, não mede esforços para manter sua família unida e fora do alcance das maldades da Rainha Má.

Branca é forte, decidida, tem grande habilidade com o arco e flecha – outra referência ao Robin Hood –, não espera o Príncipe ou qualquer outra pessoa para salvá-la ou tomar a frente de suas batalhas, portanto, mais uma vez, deparamo-nos com uma versão contemporânea de Branca que retrata as muitas mulheres que enfrentam a vida por si mesmas, distanciadas do amor romântico ou do apego à esperança pela chegada de seu príncipe encantado.

No final da primeira temporada, temos o final feliz do Príncipe Encantado e Branca de Neve, ou melhor David e Mary Margareth, porém, ao mesmo tempo em que eles recuperam a memória das suas vidas na Floresta Encantada, surge uma nova história: a vingança dos personagens para com a prefeita Regina Mills, a Rainha Má.

Observa-se que esse novo universo ficcional abordado em *Once upon a time*, baseado nos contos de fadas, com uma releitura moderna e contemporânea, é destinado a um receptor que conhece ou possui alguma referência simbólica. Percebe-se que essa apropriação dos contos aborda o princípio da compressão aditiva e possibilita que cada história utilizada na narrativa contribua para ampliar a compreensão do todo narrativo. Essa nova apropriação, presente na série e em seus produtos midiáticos (como os livros e as *graphic novels*), desvia a história e a sua moral original. O objetivo é transformar os elementos dos contos de modo que sejam sedutores para o público, agregando diferentes valores dos contos originais e resignificando os que estão inseridos nas narrativas, a fim de moldar a história de acordo com os costumes e as influências da sociedade contemporânea.

A análise da série televisiva permitiu inferir que as construções transmídias se referem ao processo de comunicação a partir de múltiplas e convergentes plataformas tecnológicas e

midiáticas visando o incremento da produção de sentidos. Os processos midiáticos transitam por diferentes meios de comunicação, aproveitando-se das características de cada um deles, mas extrapolando o seu universo cognitivo e sensível.

Percebe-se, na análise, que todas as narrativas podem ser compreendidas isoladamente. A construção de sentido de cada narrativa é feita de forma isolada, não necessitando de nenhum outro produto midiático para sua compreensão. Se o receptor conhece os contos de fadas ou assistiu algum episódio da série de TV possui uma maior referência do universo ficcional e consegue realizar a associação imediata com o enredo e com os personagens, possibilitando, assim, que todos os conteúdos contribuam, direta ou indiretamente, para a construção da narrativa total.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do questionamento a respeito de como a personagem Branca de Neve nos é apresentada na narrativa transmídia de *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, em 1937. Ao longo dos capítulos analisados para esse estudo, pudemos construir uma lógica em relação à transmidialidade, que nos propiciou encontrar as respostas desejadas. No primeiro capítulo, foi possível compreender melhor a natureza dos contos de fada a partir do resgate histórico, origem e evolução e as diferentes versões e adaptações do conto *Branca de Neve*. O segundo capítulo retratou os conceitos sobre a cultura da convergência e sua importância para a cultura de entretenimento, bem como as narrativas transmidiáticas, e como o leitor ubíquo faz parte dessa rede transmidial. O terceiro capítulo foi voltado para os procedimentos metodológicos da pesquisa; e no último, destinado para a análise dos dados, mais especificamente do seriado *Once Upon a Time* e suas relações com a narrativa transmídia que o seriado provoca nos espectadores e leitores, mais especificamente na personagem Branca de Neve, comparando-a com o clássico da Disney e nos dois mundos em que o seriado é ambientado.

Além disso, verificamos sobre o processo de construção da personagem no seriado, entendendo 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 televisivo. Com essas relações, com evidências das rupturas pelas quais a personagem passa e, especialmente, que refletem seu papel real conectado ao mundo contemporâneo. Em *Once Upon a Time*, conhecemos uma Branca mais intensa e capaz de se modificar. Há uma forte ruptura do clássico para o contemporâneo, exaltando uma narrativa mais complexa, que recebe um novo olhar e que traz personagens que agem e reagem muito além do clássico presente em nossa memória. Há recursos que auxiliam a transmidialidade da narrativa, contrapontos e conexões que nos permitem identificar quem é essa personagem atual de Branca de Neve.

Constatou-se então, os principais pontos que evidenciam as rupturas pela qual a personagem de Branca de Neve passou, do clássico da Disney, de 1937, ao seriado televisivo através do contexto de narrativa transmídia – 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; 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 *Once Upon a Time* 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: Branca e Príncipe ficam juntos.

As reconfigurações pelas quais a personagem passa são as formas atualizadas para gerar identificação com os telespectadores. Se, em 1937, o clássico de Walt Disney foi sucesso de bilheteria ao apresentar às crianças e às famílias da época um mundo mágico, em *Once Upon a Time* percebemos uma personagem conectada com 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 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. Quando poderíamos estar dispostos a conhecer um lado sombrio dessa 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.

Apesar de todos esses levantamentos, em *Once Upon a Time*, 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 esquite de vidro em que Branca de Neve é salva pelo Príncipe; c) a picareta dos Anões; d) os pássaros envolvidos em cenas com Branca de Neve; e) 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 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 transmidiático 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

- ARISTÓTELES; Poética. Introdução, tradução e comentários de Eudoro de Sousa. Porto Alegre, Globo, 1966.
- ASKWITH, Ivan. Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium, 2003, 174 f. Massachusetts Institute of Technology. Boston, 2003.
- AURÉLIO, Dicionário. Mito. Disponível em < <https://www.dicio.com.br/mito/> > Acessado em 30 nov. 2021.
- BAILEY, Steven. Media Audiences and Identity: Self-Construction in the Fan Experience. London: Pelgrave Macmillan, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 4ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. Trad. Arlene Caetano. 16ªed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- BRANCA DE NEVE E O CAÇADOR. Direção: Rupert Sanders. Produção: Universal Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 2012.
- BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Kerrick Hand et al. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney, 1937.
- 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.
- CÂNDIDO, Antônio. O direito à literatura. In: Vários escritos. 5ªed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2011. p. 171 – 193.
- CHEVALIER, Jean. Dicionário dos Símbolos. 16. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.
- COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.
- CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- _____. A psicanálise na Terra do Nunca: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.
- ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- ESPELHO, ESPELHO MEU. Direção: Tarsem Singh. Produção: Rat Entertainment. Estados Unidos: Imagem Filmes, 2012.

EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*. New York: Routledge, 2011.

FECHINE, Yvana et al. Governo da participação: uma discussão sobre processos interacionais em ações transmídias a partir da teledramaturgia da Globo. In: VASSALLO DE LOPES, Maria Immacolata (Org.). *Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira*. São Paulo: Globo, 2015, p. 321-356.

FURTADO, Filipe. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

GRAY, Jonathan. *Shows Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: NYU Press, 2010.

GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Contos maravilhosos infantis e domésticos*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ªed. São Paulo, Aleph, 2009

_____. *Transmedia Storytelling 101*. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2007. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 13 de jul. 2021.

_____. *Transmedia 202: Further Reflections*. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 13 de jul. 2021.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press, 2013.

JUNG, Carl. (2000). *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes.

KEHL, Maria Rita. Prefácio. In: CORSO, D. & CORSO, M. *Fadas no Divã: Psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2016.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura infantil brasileira: história e histórias*. 6ª ed. São Paulo: Ática, 2007.

LEMOES, André. *O que é cibercultura?* Bienal de São Paulo, 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hCFXsKeIs0w>> Acesso em: 23 set de 2017.

LESSA, Rodrigo. *O universo transmídia do seriado True Blood: Paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs*. Orientador: Drª Maria Carmem Jacob de Souza. 2017. 212 f. Tese (Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

LONG, Geoffrey A. *Transmedia Storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*, 2007, 185 f. Dissertação (Mestrado em Comparative Media Studies) – Comparative Media Studies Department, Massachusetts Institute of Technology. Boston, 2007.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, pre-publication edition. New York: MediaCommons Press, 2012. Disponível em: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision>>. Acesso em: 14 de set. 2012.

NOVA Escola. In: *O maravilhoso mundo dos contos de fadas e seu poder de formar leitores*. [S. l.], 1 set. 2005. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/2501/o-maravilhoso-mundo-dos-contos-de-fadas-e-seu-poder-de-formar-leitores>. Acesso em: 12 set. 2022.

NÚÑEZ, Eloy M.; GARCIA, Alberto M. Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. In.: RÖSING, Tania M.K.; RETTENMAIER, Miguel (Org.). *Questões de ficção contemporânea*. 1. ed. Passo Fundo, RS: Editora UPF, 2013. p. 69-99.

PALLOTINI, Renata. *Dramaturgia de televisão*. São Paulo: Moderna, 1998.

PERRAULT, Charles. *Chapeuzinho Vermelho*. In: TATAR, Maria. *Contos de fadas: edição ilustrada e comentada*. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2013

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. *Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista Famecos*, Porto Alegre. v.10, nº 22, 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229>> Acesso em: 15 jun de 2017

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Comunicação ubíqua*. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. A potência expansionista da narrativa. In: Santaella, L.; Massarolo, J.; Nesteriuk, S. (Org.), *Desafios da transmídia: processos e poéticas* São Paulo: Estação das Letras e Cores, p. 66-83, 2018.

SARMENTO, Leila Lauer. *Oficina de redação*. 3ª ed. São Paulo: Moderna, 2006.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, Annenberg, v. 3, 2009, p. 586-606.

_____. Como se producen las narrativas transmedias? In: *Narrativa transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta, 2013. p. 63-78. Disponível em: <<https://semioticaderedes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/2-Scolari-Carlos-C%C3%B3mo-se-producen-las-narrativas-transmedia.pdf>> Acesso em: 10 jun de 2022.

SOUZA, Luana Soares de. Contos clássicos infantis. In: PEREIRA, Mara Elisa Matos; SOUZA, Luana Soares de; KIRCHOF, Edgar Roberto. *Literatura infantojuvenil*. Curitiba: Intersaberes, 2012. (Série por Dentro da Literatura).

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Editora Moraes, 1977.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil na escola*. 5. ed. São Paulo: Global, 1985.

ANEXOS

Branca de Neve – Irmãos Grimm

Certo dia, no mais frio do inverno, quando flocos de neve do tamanho de penas pendiam do céu, uma rainha estava costurando, sentada perto de uma janela com moldura de ébano. Enquanto costurava, olhou para a neve, espetando o dedo na agulha, e três gotas de sangue caíram sobre a neve alvíssima.

O vermelho era tão bonito sobre o branco da neve que a rainha exclamou:

— Gostaria de ter uma filha branquinha como a neve, com a boca vermelha como o sangue e os cabelos tão negros como a moldura de ébano da minha janela.

Pouco tempo depois, deu à luz uma menininha que era branca como a neve, tinha os lábios vermelhos como o sangue e os cabelos negros como o ébano. Por isso, recebeu o nome de Branca de Neve. A rainha morreu logo após o nascimento da criança.

Um ano depois, o rei se casou com outra mulher. Era uma belíssima dama, porém muito orgulhosa e arrogante, não tolerava a ideia de que alguém pudesse ser mais bonita do que ela. Possuía um espelho mágico e, sempre que ficava diante dele para se admirar, perguntava:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu:

— Ó, Rainha, sois de todas a mais bela.

Então, ela sorria feliz, pois sabia que o espelho sempre falava a verdade.

Branca de Neve estava crescendo e a cada dia ficava mais e mais formosa. Quando chegou à idade de sete anos, ficou tão bonita quanto o dia brilhante e mais bela do que a própria rainha. Um dia, a madrasta perguntou ao espelho:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu:

— Minha Rainha, sois muito bela ainda, mas Branca de Neve é mil vezes mais linda.

Ao ouvir estas palavras, a rainha começou a tremer e seu rosto ficou verde de inveja. A partir daquele momento, passou a odiar Branca de Neve. Sempre que seus olhos pousavam nela, sentia seu coração frio como uma pedra. A inveja e o orgulho brotaram como ervas daninha em seu coração. De dia ou de noite, ela não tinha um momento de paz.

Um dia, chamou o caçador e ordenou:

— Leve a menina para a floresta. Nunca mais quero vê-la novamente. Traga-me seus pulmões e seu fígado como prova de que a matou.

O caçador obedeceu e levou a princesinha para um passeio na floresta. Em certo momento, Branca de Neve virou de repente e se deparou com o caçador com uma faca na mão, pronto para desferir-lhe um golpe mortal. Inocente, começou a chorar e a suplicar:

— Ai, querido caçador, poupe minha vida. Eu prometo correr para a floresta e nunca mais voltar.

Branca de Neve era tão bonita que o caçador teve pena dela e disse:

— Fuja, pobre criança.

Os animais selvagens irão devorá-la antes do tempo, pensou. E sentiu como se um grande peso fosse tirado de seu peito, pois não queria matar a menina. Naquele instante, passou ali um filhote de javali e o caçador o matou a estocadas, retirando em seguida seus pulmões e seu fígado para levá-los à rainha. Retornando ao palácio, entregou os órgãos à perversa que, exultante de satisfação, levou pessoalmente ao cozinheiro, dando-lhe instruções para fervê-los em salmoura. Depois de preparados, a rainha os comeu, pensando que estava se alimentando dos restos mortais da enteada.

Neste ínterim, a pobre menina vagava sozinha na vasta floresta. Estava muito assustada e começava a escurecer. Cada árvore e cada galho parecia tomar formas fantasmagóricas. Desesperada, pôs-se a correr cada vez mais adentro, embrenhando-se na mata, passando sobre pedras pontiagudas e arbustos espinhosos. De vez em quando, feras passavam por ela, mas não lhe faziam mal. Ela corria tão apavorada que mal sentia as pernas.

Ao cair da noite, viu ao longe uma pequena cabana e entrou para se abrigar. Nessa casa, todas as coisas eram minúsculas, mas tudo indescritivelmente limpo e organizado. Havia uma mesinha com sete pratinhos sobre uma toalha muito branca. Cada pratinho tinha uma colher pequena e, ao lado, sete garfinhos e sete faquinhas, sem esquecer as sete canequinhas. Sedenta e com fome, Branca de Neve comeu algumas verduras, um pouco de pão de cada pratinho e tomou um gole de vinho de cada canequinha. Do outro lado, viu sete caminhas enfileiradas e, extenuada por tantas emoções, tentou deitar nelas, mas parecia não lhe caber. A primeira era muito longa, a segunda muito curta, já a sétima caminha era perfeita. Então, ela fez sua oração e adormeceu profundamente.

Estava escuro lá fora quando os donos da casa retornaram. Eram sete anões garimpeiros que passavam o dia nas montanhas, escavando a terra em busca de minérios. Acenderam suas sete lanterninhas e, quando a casa se iluminou, perceberam que alguém tinha estado lá, pois nem tudo estava do jeito que tinham deixado.

O primeiro anão perguntou:

— Quem sentou na minha cadeirinha?

O segundo perguntou:

— Quem comeu no meu pratinho?

O terceiro perguntou:

— Quem comeu o meu pãozinho?

O quarto perguntou:

— Quem comeu minhas verdurinhas?

O quinto perguntou:

— Quem usou meu garfinho?

O sexto perguntou:

— Quem cortou com a minha faquinha?

O sétimo, enfim, perguntou:

— Quem bebeu na minha canequinha?

O primeiro anão olhou ao redor, reparou que seu lençol estava amassado, e disse:

— Quem subiu na minha caminha?

Os outros vieram correndo e cada um gritava: “Alguém dormiu na minha cama também”. Até que os olhos do sétimo anão caíram sobre sua pequena cama e viram Branca de Neve ali, dormindo. Começou a gritar, chamando os outros que prontamente acudiram e ficaram tão assombrados que todos ergueram suas sete lanterninhas para ver melhor Branca de Neve.

— Meu Deus, meu Deus! – exclamavam boquiabertos. — É a mais bela criança que já vimos!

Os anões ficaram tão encantados com a princesinha que resolveram não acordá-la e deixaram-na dormindo na caminha. O sétimo anão dormiu por uma hora com cada um de seus companheiros durante a noite.

Pela manhã, Branca de Neve acordou. Quando viu os anõezinhos em volta de sua cama, olhando para ela, ficou bem assustada, mas eles foram muito amáveis e perguntaram:

— Qual é o seu nome?

— Meu nome é Branca de Neve – ela respondeu.

— Como você chegou à nossa casa?

Branca de Neve contou tudo que lhe acontecera, de como a madrasta mandou matá-la e como o caçador poupou sua vida. Contou que saiu correndo pela floresta por várias horas até chegar à cabana deles.

Os anões lhes disseram:

— Se cozinhar, arrumar as camas, lavar, costurar, tricotar e manter tudo limpo e organizado, pode ficar conosco, e nós vamos dar-lhe tudo que precisa.

— Sim, com prazer – ela respondeu.

Desde esse dia, Branca de Neve passou a cuidar da casa para os anões. De manhã bem cedo, eles saíam para trabalhar no alto das montanhas em busca de ouro e prata. Ao cair da noite, voltavam e encontravam um gostoso jantar prontinho, à espera deles. Como a menina passava os dias sozinha, os bons anões recomendaram seriamente:

— Cuidado com sua madrasta. Em breve, ela vai saber que você está aqui. Não deixe ninguém entrar na casa.

A rainha, porém, acreditando que havia comido os pulmões e o fígado de Branca de Neve, estava certa de que agora era a mulher mais linda do mundo. Foi até o espelho e perguntou:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu:

— És sempre bela, minha Rainha. Mas na colina distante, cercada por sete anões, Branca de Neve ainda vive e floresce, e sua beleza jamais foi superada.

Ao ouvir essas palavras, a rainha ficou abismada, pois sabia que o espelho era encantado e por isso não podia mentir. Depois, quase explodiu de tanto ódio ao compreender que o caçador a enganara e que Branca de Neve continuava viva. Não perdeu tempo e, cheia de inveja, pôs-se imediatamente a maquinar uma maneira de se livrar dela.

Desceu aos porões do castelo onde costumava praticar feitiçaria e, utilizando seus conhecimentos de bruxa, ficou irreconhecível, tornando-se semelhante a uma velha. Nesse disfarce, viajou para além das sete colinas até a casa dos sete anões. Lá chegando, fingiu ser uma vendedora e anunciou:

— Belas mercadorias, preço excelente.

Ouvindo isso, Branca de Neve olhou pela janela e disse:

— Bom dia, minha senhora. O que você tem para vender?

— Coisas boas, coisas bonitas – a bruxa respondeu. — Os mais finos cordões para corpete.

– E puxou rendas e tecidos de seda de muitas cores.

Eu posso deixar esta boa mulher entrar, pensou Branca de Neve e, correndo o ferrolho da porta, comprou o cordão mais bonito.

A bruxa, muito esperta, disse:

— Ó, minha filha, você é tão bonita, mas está tão desarrumada. Venha, deixe que eu arrume o cordão para você.

Branca de Neve, completamente inocente, colocou-se diante da velha e deixou que ela lhe arrumasse. A perversa apertou tanto o cordão e tão depressa que Branca de Neve ficou sem fôlego e caiu desmaiada, como se estivesse morta.

— Agora quero só ver quem é afinal a mais bela de todas – disse a velha, que logo saiu correndo.

Não demorou a anoitecer e os sete anões voltarem para casa. Quando entraram, deram com sua amada Branca de Neve estendida no chão e ficaram horrorizados. Ela não se movia, e eles acreditavam que ela estivesse morta. Ergueram-na para colocá-la sobre a cama, quando perceberam o cordão do corpete fortemente amarrado e, então, o cortaram em dois. A princesinha começou a respirar e pouco a pouco voltou à vida. Quando os anões souberam o que tinha acontecido, advertiram:

— A velha vendedora era a rainha disfarçada. Tome mais cuidado e não deixe ninguém entrar, a menos que estejamos em casa.

Assim que chegou ao castelo, a primeira coisa que a rainha fez foi dirigir-se ao espelho e perguntou:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu como sempre fazia:

— Aqui está a mais bela, minha Rainha querida. Branca de Neve ainda vive e floresce e sua beleza jamais foi superada.

Ao ouvir as palavras do espelho, a rainha ficou possessa de raiva e o sangue gelou em suas veias.

— Mas desta vez – ela disse –, vou sonhar com algo que irá destruí-la.

Usando toda bruxaria em seu poder, ela criou um pente envenenado. Então, mudou de roupa e se disfarçou mais uma vez como uma velha mulher. Viajou para além das sete colinas, até a casa dos sete anões, bateu à porta e gritou:

— Belas mercadorias, preço excelente.

Branca de Neve olhou pela janela e disse:

— Vá embora, não posso deixar ninguém entrar.

— Mas você pode pelo menos dar uma olhada – disse a velha, que tirou o pente envenenado e ergueu-o no ar.

A princesinha gostou tanto que, completamente inocente, abriu a porta. Quando acordaram o preço, a velha afirmou:

— Agora vou dar ao seu cabelo um bom penteado.

A pobre Branca de Neve não suspeitou de nada e deixou a mulher seguir em frente. Assim que o pente tocou seus cabelos, o veneno fez efeito e a menina caiu sem sentidos no chão.

— Você está acabada – disse a malvada mulher, correndo para longe.

Felizmente, os anões estavam a caminho da cabana, pois era quase noite. Quando chegaram, viram Branca de Neve no chão como se estivesse morta e suspeitaram da madrasta imediatamente. Ao examiná-la, descobriram o pente envenenado. Logo que o puxaram, Branca de Neve recobrou à vida e disse-lhes o que tinha acontecido. Novamente, avisaram-na para não abrir a porta a ninguém.

No castelo, em frente ao espelho a rainha perguntou:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu como antes:

— Aqui está a mais bela, minha Rainha querida. Branca de Neve é a mais bela que já vi.

— Branca de Neve tem que morrer! – vociferou. — Mesmo que me custe a vida.

A rainha entrou no calabouço, onde ninguém jamais pôs os pés, e fez uma maçã envenenada. A aparência da fruta encantada era maravilhosa – branca com as faces vermelhas –, se você a visse, você ansiaria comê-la. Mas bastaria a menor mordida para levar-lhe à morte.

Assim que terminou de preparar a maçã enfeitiçada, usando de artimanhas, transmutou-se desta vez na forma de uma velha camponesa e partiu para além das sete colinas, até a casa dos sete anões.

A bruxa bateu à porta. Branca de Neve olhou pela janela e disse:

— Não posso deixar ninguém entrar. Os sete anões não permitem isso.

— Está tudo bem – respondeu a velha camponesa. — Vou me livrar das minhas maçãs em breve. Aqui, vou lhe dar uma.

— Não – disse Branca de Neve. — Não devo aceitar nada de estranhos.

— Você tem medo de que esteja envenenada? – perguntou a velha. — Olhe, vou cortar a maçã ao meio. Você come a metade vermelha e eu como a outra branca.

A maçã havia sido feita de modo astucioso, apenas a parte vermelha tinha veneno. Branca de Neve estava com água na boca de tanto desejo pela bonita maçã e, quando viu a camponesa morder seu pedaço, não resistiu. Estendeu a mão para fora da janela e pegou a outra metade. Assim que mordeu, caiu morta no chão. A rainha, triunfante, olhou-a caída e desatou a rir:

— Branca como a neve, boca vermelha como o sangue, cabelos negros como o ébano! Desta vez, aqueles horríveis anões não conseguirão trazê-la à vida.

Chegando ao castelo, dirigiu-se de imediato ao espelho mágico e perguntou:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

E, finalmente, a resposta:

— Ó Rainha, sois vós a mais bela do reino.

E a invejosa rainha mal podia se conter de tanta felicidade.

Ao cair da noite, os anões voltaram para casa e encontraram Branca de Neve caída no chão. Nem um sopro de ar em seus lábios. Ela estava morta. Ergueram-na para procurar algo em volta que pudesse ser venenoso. Desamarraram-lhe o corpete, pentearam-lhe o cabelo, lavaram-na com água e vinho, mas tudo foi em vão. A criança querida se fora e nada poderia trazê-la de volta. Depois de colocá-la em um esquife, todos os sete anões se sentaram ao redor e a velaram. Choraram a mais profunda tristeza durante três dias. Estavam prestes a enterrá-la, mas ela ainda parecia tão viva com belas bochechas vermelhas.

Um dos anões disse:

— Não podemos enterrá-la.

E, então, construíram um caixão de vidro transparente, que permitia Branca de Neve ser vista por todos os lados, com inscrições em ouro com seu nome e os dizeres que ali estava a filha de um rei. Levaram o caixão até o topo de uma montanha e mantinham sempre um deles em vigília. Os animais também foram lamentar por Branca de Neve; primeiro uma coruja, depois um corvo e, por último, uma pomba.

Branca de Neve permaneceu no caixão por um longo e longo tempo. Entretanto, seu corpo não se decompôs e dava a impressão de estar dormindo. Suas feições continuavam as mesmas, branca como a neve, boca vermelha como o sangue e cabelos negros como o ébano.

Certo dia, o filho de um poderoso rei atravessava a floresta quando chegou à casa dos anões para pedir hospedagem por uma noite. Quando subiu no alto da montanha, à procura dos donos da cabana, deparou-se com o caixão com a bela Branca de Neve deitada dentro dele, rodeado pelos sete anões. Leu os dizeres em letras douradas e, encantado com a beleza da princesinha, disse:

— Deixai-me levar o caixão. Eu darei o que pedirem.

Os anões responderam:

— Nós não venderíamos nem por todo o ouro do mundo.

O príncipe respondeu:

— Deem-me, então, como presente, pois depois que a vi não posso mais viver sem ela. Vou honrá-la e tratá-la como se fosse minha amada.

Os bons anões, comovidos com o profundo sentimento do príncipe, se apiedaram dele e lhe entregaram o caixão. O príncipe mandou vir seus servos, a quem ordenou que pusessem o ataúde sobre os ombros e o transportassem. Mas aconteceu que tropeçaram em um arbusto e o solavanco desprende o pedaço de maçã envenenada alojado na garganta de Branca de Neve. Ela prontamente voltou à vida e exclamou:

— O que aconteceu, onde estou?

O príncipe, radiante de alegria, disse:

— Você vai ficar comigo. – E contou-lhe o que acontecera. — Eu te amo mais que tudo no mundo! Venha comigo para o castelo de meu pai, seja minha noiva!

Branca de Neve sentiu um grande amor pelo príncipe e partiu com ele. Em breve, as núpcias foram celebradas com enorme esplendor.

A perversa madrasta de Branca de Neve também foi convidada para a festa do casamento. Vestiu suas mais belas roupas, postou-se diante do espelho e perguntou:

— Espelho, espelho meu, quem é a mais bela de todas?

O espelho respondeu:

— Minha Rainha, sois muito bela ainda, mas a jovem rainha é mil vezes mais linda.

A malvada mulher soltou uma maldição e estava tão paralisada de raiva que não sabia o que fazer. No começo, não queria comparecer à festa de casamento. Mas resolveu ir e conhecer a jovem rainha.

Quando entrou no castelo, Branca de Neve a reconheceu no mesmo instante. A madrasta, ao perceber que se tratava da princesinha, ficou tão aterrorizada que não conseguiu ceder um centímetro dali. Sapatos de ferro já haviam sido aquecidos para ela sobre fogo em brasas. Foram levados por tenazes e colocados bem na sua frente.

A bruxa foi obrigada a calçar os sapatos de ferro em brasa e dançar em torno de si até, finalmente, cair morta.



UPF
UNIVERSIDADE
DE PASSO FUNDO

UPF Campus I - BR 285, São José
Passo Fundo - RS - CEP: 99052-900
(54) 3316 7000 - www.upf.br