

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

KATIELE KLERING

**ENTRE REGINA E RAINHA MÁ:**  
PERSONAGEM COMPLEXA EM *ONCE UPON A TIME*.

PORTO ALEGRE

2016

KATIELE KLERING

**ENTRE REGINA E RAINHA MÁ:**  
PERSONAGEM COMPLEXA EM *ONCE UPON A TIME*.

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Relações Públicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nísia Martins do Rosário

Coorientadora: Adriana Pierre Coca

PORTO ALEGRE

2016

### CIP - Catalogação na Publicação

Klering, Katiele

Entre Regina e Rainha Má: personagem complexa em  
Once Upon A Time. / Katiele Klering. -- 2016.  
101 f.

Orientadora: Nísia Martins do Rosário.  
Coorientadora: Adriana Pierre Coca.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação  
Social: Relações Públicas, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. Rainha Má. 2. Once Upon A Time. 3. narrativa  
complexa. 4. contos de fada. 5. construção de  
personagem. I. Rosário, Nísia Martins do, orient. II.  
Coca, Adriana Pierre, coorient. III. Título.

KATIELE KLERING

**ENTRE REGINA E RAINHA MÁ:**  
PERSONAGEM COMPLEXA EM *ONCE UPON A TIME*.

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Relações Públicas.

Aprovado em: 28 de junho de 2016.

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nísia Martins do Rosário  
Orientadora

---

Adriana Pierre Coca  
Coorientadora

---

Jorn. Dr<sup>a</sup>. Fatimarlei Lunardelli  
Examinadora

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Miriam De Souza Rossini  
Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

Existe uma força que interliga todos os contos de fada: a esperança, que caminha rumo aos finais felizes. Ao desenvolver um trabalho de conclusão de curso que envolve contos de fada, posso dizer que a esperança e a crença em um final feliz são essenciais. Após meses de muita esperança e trabalho, escrever estas linhas significa que o final feliz está próximo. Por isso, a todos e todas que estiveram ao meu lado durante este período tomado pelo TCC, deixo aqui a minha gratidão.

Ao meu pai, Jelson; à minha mãe, Neiva; à minha irmã, Giorgia; e à nossa gatinha, Mimosa: muito obrigada e muito amor. Vencer é o lema!

**“Você sabe qual é o problema deste mundo?  
Todos querem uma solução mágica para os seus  
problemas e todos se recusam a acreditar em magia.”**

*Chapeleiro Maluco em Once Upon A Time*

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso busca analisar a construção e desconstrução da personagem Regina / Rainha Má na série norte-americana *Once Upon A Time*, sob o recorte das quatro primeiras temporadas da série. O estudo busca refletir teoricamente acerca das narrativas seriadas, televisuais e complexas contemporâneas, sobre a origem e formação dos contos de fada, e sobre o processo de construção de personagens, em especial de personagens vilãs femininas. A metodologia foi composta por quatro etapas que visam desconstruir a personagem da Rainha Má, considerando a sua linha cronológica na série, dois Arcos da Vilania, pontos traumáticos e processos de transmutação. Diferentemente dos contos de fada, a Rainha Má de *Once Upon A Time* apresenta um perfil psicológico complexo, potencializado através da sua trajetória de vida, juntamente com aspectos que fogem do antagonismo baseado em características únicas e clichês, evidenciando a tendência contemporânea de vilões complexos e fascinantes, mais próximos da identificação com o público.

**PALAVRAS-CHAVE:** narrativa complexa; contos de fada; construção de personagem; vilania; Rainha Má, *Once Upon A Time*.

## **ABSTRACT**

This Final Paper seeks to analyze the construction and deconstruction of the character Regina / Evil Queen in the North American series Once Upon A Time, under the focus of the first four seasons of the series. The study aims to theoretically reflect about the serial narratives, televisual narratives and complex contemporary narratives, about the origins and formation of fairy tales, and the character building process, particularly villainous female characters. The methodology consisted of four steps aimed at deconstructing the Evil Queen character, considering her timeline in the series, two Arches of Villainy, traumatic points and transmutation processes. Unlike the fairy tales, the Once Upon A Time's Evil Queen presents a complex psychological profile, potentiated by her life story, along with aspects that are beyond the antagonism based on unique features and clichés, highlighting the contemporary trend of complex and fascinating villains, with a closer identification with the public.

**KEY WORDS:** complex narrative; fairy tales; building character; villainy; Evil Queen; Once Upon A Time.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Regina pronta para o seu primeiro assassinato .....	67
Figura 2 – Regina arranca o coração do caçador .....	68
Figura 3 – Regina: vida longa à Rainha Má .....	70
Figura 4 – Regina prestes a matar o pai .....	71
Figura 5 – A morte de Henry e sofrimento de Regina .....	74
Figura 6 – Regina e Cora juntas novamente .....	75
Figura 7 – Regina e Emma salvam a cidade.....	76
Figura 8 – Regina e Robin Hood felizes .....	77
Figura 9 – Trevas se apossando de Regina.....	79
Figura 10 – Arco da Vilania: aspectos psicológicos .....	81
Figura 11 – Arco da Vilania: aspectos físicos.....	82
Figura 12 – A morte de Daniel.....	83
Figura 13 – O primeiro coração esmagado .....	84
Figura 14 – A vingança no lugar da felicidade .....	85
Figura 15 – A esterilidade de Regina .....	86
Figura 16 – A morte de Henry pai .....	86
Figura 17 – A chegada de Henry Daniel filho.....	87
Figura 18 – A chegada de Emma.....	88
Figura 19 – A morte de Henry filho.....	88
Figura 20 – A morte de Cora.....	89
Figura 21 – O amor verdadeiro .....	90
Figura 22 – As surpresas e a esperança.....	90
Figura 23 – A despedida .....	91

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2 TELEVISÃO: NARRATIVAS SERIADAS E COMPLEXAS .....</b>	<b>14</b>
2.1 A complexidade narrativa .....	17
2.2 As narrativas complexas e os telespectadores .....	22
<b>3 CONTOS DE FADA: DO CLÁSSICO AO CONTEMPORÂNEO .....</b>	<b>31</b>
3.1 Os contos Disney de fada .....	40
<b>4 PERSONAGEM: DA ORIGEM À CONSTRUÇÃO .....</b>	<b>48</b>
4.1 A Vilania .....	54
<b>5 A PERSONAGEM COMPLEXA: REGINA / RAINHA MÁ .....</b>	<b>62</b>
5.1 Procedimentos .....	62
5.2 A Regina / Rainha Má de <i>Once Upon A Time</i> .....	64
5.3 Arcos da Vilania .....	79
5.4 Pontos Traumáticos .....	83
5.5 Processos de Transmutação .....	91
<b>6 CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>95</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>98</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>101</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Dos muitos elementos que fazem parte da infância das pessoas, estão os famosos contos de fada, histórias transmitidas oralmente, registradas em livros e representadas em muitas e variadas obras. O mundo da magia, castelos, princesas e príncipes continuam nos acompanhando ao longo da vida e povoando o imaginário das pessoas. Mas a verdade é que não há história que se preze que não tenha um bom vilão para fazê-la fascinante o suficiente para resistir ao tempo.

A Rainha Má, madrasta da Branca de Neve, é uma das grandes referências de vilania de todos os tempos e traz consigo diversos simbolismos de períodos passados, como o da entrega da maçã, de forma talvez bíblica, do pecado, para a mocinha. Repleta de ícones marcantes, como o espelho mágico e a sua “coleção de corações”, a personagem se constrói diferente do que se imagina de um vilão, pois não é a velha bruxa rabugenta, mas bonita, poderosa e elegante. Entretanto, ocorre a ela algo que é comum a todos os outros vilões, no fim da história, o bem, representado pelos heróis, vence o mal, ou seja, a Rainha Má acaba derrotada.

Os contos de fada costumam ser maniqueístas, mostram de forma bem clara quem faz parte do bem e quem faz parte do mal, portanto, quem devemos amar e quem devemos odiar. Conforme Bettelheim (1980), as figuras nos contos de fada não são ambivalentes, ou seja, ou são boas ou são más, sem meio termo. Em entrevista, José Nicolau Gregorin Filho (2014)<sup>1</sup>, acrescenta que o maniqueísmo dos contos de fada pode ser visto a partir de que os “bonzinhos” são os bonitos, os loiros de olhos azuis, e assim por diante; e as bruxas sempre são colocadas como mulheres velhas e feias. Com as novas versões para o cinema e para a televisão, segundo o autor, tal cenário está mudando, pois hoje, atrizes que correspondem ao padrão de beleza exposto na mídia são as grandes bruxas. Como exemplo, pode-se citar a escolha da atriz Angelina Jolie para o papel de Malévola no filme de mesmo nome, e de Lana Parrilla para o papel de Rainha Má na série *Once Upon A Time*.

Ainda segundo a entrevista de Gregorin Filho (2014), nas releituras contemporâneas, os papéis de muitos personagens têm se invertido, como agora, em muitos casos, o vilão ser mais amado do que o mocinho. Assim, é possível dizer

---

<sup>1</sup> [http://www.gazetaonline.com.br/ conteudo/2014/10/entretenimento/revista\\_ag/1498613-uma-analise-dos-contos-de-fadas-dos-classicos-aos-contemporaneos.html](http://www.gazetaonline.com.br/ conteudo/2014/10/entretenimento/revista_ag/1498613-uma-analise-dos-contos-de-fadas-dos-classicos-aos-contemporaneos.html)

que a sociedade está mudando e abrindo-se para essa nova maneira de expor os tradicionais contos de fada. Conforme o autor, estamos presenciando uma inversão social, em que fica clara a ideia de que os contos estão presentes na sociedade e vão se modificando, assim como a própria sociedade.

Dessa maneira, foram surgindo outros produtos derivados e inspirados nos clássicos contos de fada, como é o caso da série estadunidense *Once Upon A Time* (Era Uma Vez). A série se passa na cidade fictícia litorânea de Storybrooke, no Maine. Os moradores dessa pequena cidade não são habitantes comuns, pois todos são personagens de contos de fada que foram exilados da Floresta Encantada para o nosso mundo, através de uma poderosa maldição lançada pela Rainha Má, aqui conhecida também como Regina.

A personagem é uma das grandes protagonistas da série, e por vezes, também antagonista, visto que o desenrolar da trama se passa, em boa parte, em torno da sua história de vida. Aqui, Regina não é apenas uma vilã com futuro já previamente definido, mas, sim, alguém que oscila entre sentimentos e aspectos maus e bons. São mantidas, contudo, algumas características semelhantes a da animação – o filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) –, como uma personagem cheia de beleza, elegância, e em busca de ser cada vez mais poderosa.

Uma das grandes questões que permeiam as mudanças das narrativas atuais, assim como a história de Regina na série, é que é dado destaque para a trajetória do vilão: como e porquê ele tornou-se um. Inclusive, o motivo pelo qual o herói é herói também é apresentado. O que há de mais interessante na narrativa de *Once Upon A Time* é que as histórias dos personagens se cruzam e se interligam, além de que todos, em algum momento, independente de serem vilões ou heróis, oscilam entre a bondade e a maldade. Diferente de um conto clássico, na série, nem sempre o bem vence o mal.

Inspirada nas narrativas dos contos de fada, a série segue as mudanças que levam a uma humanização dos personagens. Afinal, todos podem ser bons e maus, dependendo da situação. De acordo com Gregorin Filho (2014), essas transformações acontecem em razão de a sociedade atual ter uma moral mais relativa, pois as histórias mostram que todos podem ter várias facetas no seu caráter e que as aparências realmente podem enganar. Para o autor, isso ocorre em razão do vínculo que essas narrativas têm com a sociedade e com o imaginário. Pois se

essas histórias não estivessem tão presentes no imaginário das pessoas, não seriam possíveis de serem resgatadas com tanta facilidade. O que fica claro é que mesmo com tantas mudanças nos contos de fada, a magia, a fantasia, o sobrenatural, ainda sobrevivem e encantam.

Portanto, é nessas perspectivas que o presente estudo é baseado. O problema de pesquisa se dedica a responder **como a série *Once Upon A Time* desconstrói a personagem da Rainha Má dos contos de fada para a narrativa complexa televisual**. O objetivo geral é compreender como se dá a construção e desconstrução da personagem Regina / Rainha Má na série *Once Upon A Time*. E os objetivos específicos: estudar as especificidades das narrativas audiovisuais das séries de televisão, sobretudo das narrativas complexas; pesquisar sobre a origem, construção e narrativas de contos de fada; determinar como se constrói um personagem e os principais traços que compõem o vilão em contos de fada; delinear como se dá a concepção e as principais alterações da personagem Regina / Rainha Má na narrativa de *Once Upon A Time*.

O desenvolvimento do trabalho será dividido em quatro capítulos, sendo os três primeiros de embasamento teórico e o último de análise. O primeiro terá como foco a contextualização do cenário da televisão como mídia e a reflexão sobre suas transformações e suas novas produções. Será estudado sobre narrativas audiovisuais em séries televisivas, com foco no conceito de narrativas seriadas e complexas na televisão norte-americana e no papel dos consumidores contemporâneos. A produção se dará a partir de leituras de Mittel (2006), Jost (2012), Eco (1989), Corretger e Burian (2011), Martínez (2012), Mungioli e Pelegrini (2013), Coca e Santos (2013), Lacalle (2010), Silva (2013), Pallottini (1998), Machado (2000).

O segundo capítulo abordará sobre a origem dos contos de fada clássicos ao envolver seu lado histórico, desenvolvendo uma pesquisa sobre a sua construção, suas narrativas e suas modificações ao longo do tempo. A base para o desenvolvimento do assunto se dará a partir dos irmãos Grimm, com obras resgatadas em *Once Upon A Time: uma antologia de contos de fadas* (2014), Propp (2001), Bugad (2013), Piccinin e Hirsch (2012), Coelho (2008), Bettelheim (1980), Corso & Corso (2006).

A temática do terceiro capítulo buscará determinar como se constrói um personagem e os principais traços que compõem o vilão em contos de fada. Neste

tópico será apresentado o conceito sobre o que é um personagem e como o mesmo se constrói no contexto audiovisual. Além disso, o capítulo abordará sobre a vilania em personagens femininos. Esse capítulo será discorrido a partir de Seger (2006), Brait (1985), Lipovetsky (2012), Pallottini (1989), Gamba (2014), Cowden (2013), Ludwig (2012).

A análise, então, ocorrerá no quarto capítulo do trabalho, a fim de delinear como se constrói a maldade e as principais transformações da personagem Rainha Má na narrativa de *Once Upon A Time*. Com base no que foi apresentado sobre narrativas complexas, em especial, a série *Once Upon A Time*, sobre contos de fada, construção de personagens e vilania, e a partir do recorte das quatro primeiras temporadas de *Once Upon A Time*, será desenvolvida a análise do trabalho. O enfoque, claro, será na personagem Regina / Rainha Má, na sua previamente traçada trajetória de vida. Apontando a sua construção como vilã, apresentada no passado da série, e a sua desconstrução, ocorrida no tempo presente da narrativa.

Este trabalho valoriza um produto que não é novo, mas que se modifica, se atualiza e se adapta. A televisão, os contos de fada, os personagens e, ainda mais, os vilões, que permeiam o imaginário de tantas pessoas, sem distinção de faixa etária, e que resistem aos anos com o mesmo poder de fascinação, tem uma razão de serem e motivo para tamanha importância e estudo. Tendo em vista a velocidade das mudanças sociais e, por consequência, a forma como os consumidores são estimulados, trazer esses processos para discussão no meio acadêmico acarreta na possibilidade de repensar como o meio sociocultural é construído, preservado e transformado.

Diante da sociedade que cria heróis e vilões, é importante observar o contexto e motivações para tal. Se não temos certeza se é a arte que imita a vida ou a vida que imita a arte, sabemos que as produções e as manifestações artísticas e midiáticas atuam em conjunto com a sociedade como espelho uma para outra. Os contos de fada, por exemplo, encantam gerações, mas para resistirem ao tempo precisam se adequar a um novo pensamento, aos novos ideais e paradigmas socioculturais, às novas eras culturais, aos novos formatos de mídias e aos novos consumidores. Eles são representações do mundo em que vivemos, e estudá-los pode significar um novo jeito de perceber esse mundo e, porque não, como gostaríamos que ele fosse.

A escolha da Rainha Má como objeto de estudo se baseia na importância histórica da personagem e representa a fascinação pelo universo dos contos de fada, magia e vilãs. Ela ser a mulher independente e poderosa, que resiste ao tempo e é símbolo cultural, encanta e desperta o desejo de ir além. Como diz Bettelheim (1980), o mal não é isento de atrações, simbolizado, também pelo poder da bruxa, a astuta rainha na Branca de Neve.

## 2. TELEVISÃO: NARRATIVAS SERIADAS E COMPLEXAS

Não seria exagero dizer que estudar a televisão é também estudar a sociedade. No decorrer das épocas, o transformar das produções televisuais acompanha o transformar do mundo, e vice e versa. A televisão, mesmo com o advento e crescimento da internet e com as transformações tecnológicas e culturais, ainda é o meio mais democrático, dominante e popular da sociedade, no que Renata Pallottini diz:

Respeitados certos limites da realidade social, sempre que se trate de gente que escapa à miséria absoluta ou à riqueza total, digamos assim, o aparelho de televisão passou a fazer parte do cotidiano da humanidade, indispensável nas moradias comuns, como o fogão e a cama. E esse aparelho onipresente na nossa sociedade transmite, durante boa parte do seu tempo de exibição, a chamada ficção televisiva (PALLOTTINI, 1998, p. 23).

Como complemento à ideia, Elizabeth Bastos Duarte afirma no preâmbulo da obra *Do que as séries americanas são sintoma?* que “a televisão desempenha função de extrema relevância, constituindo-se como uma das mais atuantes fontes de informação, entretenimento e educação para grande parte da população.” (DUARTE, 2012, p. 12). Arlindo Machado ainda acrescenta que

Existem muitas teorias – algumas brilhantes, outras nem tanto – sobre o que é ou o que pode ser a televisão. Algumas delas imaginam a televisão intrinsecamente ligada à vida cotidiana, outras à cultura popular, outras ao espaço público, outras ainda a mecanismos de mediação entre emissores e receptores (MACHADO, 2000, p. 12).

O autor também opina dizendo que “a televisão é e será aquilo que nós fizermos dela. Nem ela, nem qualquer outro meio, estão predestinados a ser qualquer coisa fixa.” (MACHADO, 2012, p. 12). Com base nisso, voltamos ao ponto em que o transformar do mundo encontra-se com o transformar das mídias. Adriana Coca e Alexandre Santos discorrem que

A comunicação é o cerne da sociedade contemporânea, que se movimenta e interage por meio de diferentes telas. A televisão é uma dessas telas, uma mídia tradicional desafiada a se reconfigurar para se relacionar de forma mais efetiva com as novas tecnologias de comunicação (COCA e SANTOS, 2013, p. 1).

Apresentado esse apanhado de ideias sobre a televisão e sabendo da necessidade que a mídia tem de estar em constate mudança, focando na sua manutenção, adaptação e relação com o público, nos encontramos diante da reflexão sobre o que seria esse novo jeito de fazer televisão. Desde as duas últimas

décadas, estamos observando uma transformação nas narrativas televisuais, em especial nas narrativas seriadas.

É evidente que transformações tecnológicas e midiáticas e avanços entre eras culturais não são processos que ocorrem de maneira linear e simples. Acompanhamos o surgimento e *boom* das narrativas audiovisuais seriadas na televisão, que também passaram por adaptações e mutações ao longo das eras. Como lembra Arlindo Machado (2000, p. 86), não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa. Ela já existia na literatura e obteve um enorme avanço com o folhetim, publicados em jornais do século XIX, e teve a sua continuidade com a radionovela. A primeira versão audiovisual de narrativa seriada se deu através do cinema, por volta de 1913.

Antes de adentrarmos mais a fundo no assunto, é necessário esclarecer que as narrativas seriadas hoje se dividem em dois grandes grupos: as séries e os seriados. Conforme explicam Maria Cristina Munglioli e Christian Pelegrini:

A tradição da ficção televisual americana possui duas formas básicas de serialização: a *serial* e a *serie*. *Serial* (que, no Brasil, corresponderia à série) é o modo em que a narrativa acontece ao longo de episódios, com arcos dramáticos que atravessam diversos capítulos até uma conclusão. É a forma que predomina, por exemplo, nas telenovelas brasileiras. No caso do *serial* tipicamente americano, geralmente, os limites do arco dramático ocorrem dentro de uma temporada anual. Já a *serie* (que corresponderia ao nosso seriado) é a forma em que os arcos dramáticos têm o limite do episódio – o desequilíbrio dramático ocorre no início do episódio e é resolvido no mesmo episódio (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013, p. 8).

A partir disso, entende-se que a produção televisual a ser estudada neste trabalho encaixa-se como série. *Once Upon A Time* é uma série norte-americana de categorias múltiplas – fantasia, drama, aventura, mistério – iniciada no ano de 2011 e hoje, em 2016, exibindo a sua 5ª temporada. A série de TV norte-americana estreou, em seu local de origem, na rede de televisão ABC, em 23 de outubro de 2011. No Brasil, é exibida pelo canal de televisão fechada Sony desde 12 de abril de 2012, e pelo canal aberto Record desde 03 de fevereiro de 2014. Além disso, as quatro primeiras temporadas da série estão disponíveis também no catálogo nacional de *streaming* da Netflix.

Como a própria tradução livre do nome já diz – *Era Uma Vez* –, *Once Upon A Time* é uma série que tem sua temática focada nos contos de fada. Como todas as narrativas compreendidas como séries, *Once Upon A Time* não se estrutura em

episódios autônomos uns dos outros. A cada final de episódio e temporada, são apresentados ganchos, que têm a função de criar expectativa na audiência e são os responsáveis pela manutenção do suspense e da curiosidade, que estimulam as pessoas a continuarem acompanhando a trama.

Conforme Alberto Martínez (2012), na narrativa seriada televisiva, a duração de um episódio de uma série/seriado de comédia é de aproximadamente 22 minutos e de drama, 43 minutos. Além do tempo de duração dos episódios, o autor afirma que o número dos mesmos em uma temporada também é regulado, sendo entre 22 e 24 episódios para as narrativas seriadas da televisão aberta e entre 10 e 13 episódios para as de televisão a cabo. *Once Upon A Time* se encaixa na categoria de série dramática, com episódios que duram em torno de 43 minutos; e de televisão aberta – no que se refere à transmissão realizada nos Estados Unidos –, com temporadas que possuem 22 episódios.

Segundo Marcel Silva (2013), “a série surge e acaba definindo o momento de transformação do panorama televisivo nos anos 1970”. Dessa maneira, a mudança no paradigma publicitário implica que se passe

a pensar os programas não apenas como obras transversais que deviam interessar ao maior número de espectadores, mas como obras específicas endereçadas a determinados públicos, com suas próprias características e interesses de consumo (SILVA, 2013, p. 5).

Com isso, Charo Lacalle afirma que

Com o auge do *sitcom* norte-americano nos anos 1960, a ficção televisiva viveu uma *primeira idade de ouro* sem *parâmetro* até nossos dias. A *segunda idade de ouro* (época atual) caracteriza-se, ao contrário, pela qualidade e variedade de boa parte dos subgêneros dramáticos (profissional, de relações, ação, mistério, ficção científica etc), assim como pela crescente inter-relação entre a televisão e as novas tecnologias (LACALLE, 2010, p. 82).

A época atual vivida pela televisão, responsável por essa multiplicidade de produções, é chamada de ‘cultura das séries’. É importante frisar também que o epicentro desse processo são os Estados Unidos. A cultura das séries, conforme Silva, é o resultado da intensa atuação entre formas narrativas, contexto tecnológico e modos de consumo, “definindo-se como um cenário cultural singular com suas próprias e específicas dinâmicas de produção, circulação e consumo” (SILVA, 2013, p. 16).

## 2.1 A complexidade narrativa

As produções de amplo destaque desse cenário contemporâneo da televisão e que impulsionaram as grandes mutações e panoramas, são as chamadas narrativas complexas. Conforme Coca e Santos, a construção de narrativas complexas é

observada nos últimos anos principalmente nas produções estadunidenses das últimas duas décadas, nas quais é possível observar combinações entre estruturas narrativas episódicas (em inglês, *serie*) que prevêem o desenvolvimento de um plot no episódio com começo, meio e fim e narrativas que prevêem uma continuação (em inglês, *serial*) (COCA e SANTOS, 2013, p. 7).

Por complexidade narrativa, define-se o seguinte conceito, segundo Mittell:

So what exactly is narrative complexity? At its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration – not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres (MITTELL, 2006, p. 32)<sup>2</sup>.

O autor ainda afirma (Mittell, 2006) que, devido à complexidade narrativa ser suficientemente generalizada e popular, é possível considerar desde os anos 90 até hoje como a era da complexidade televisiva. Mesmo que as narrativas convencionais ainda sejam a maioria na programação da televisão atual.

Como já apontado, para Mittell (2006), a complexificação surgida nas últimas duas décadas ocorreu pela hibridização das formas seriadas, a episódica e a contínua, e pelo equilíbrio entre ambas. Conforme Mungoli e Pelegrini (2013, p. 26), “nesse entrelaçamento, a narrativa se constrói com a complexidade do tempo presente e de suas relações com o passado e com o futuro do universo diegético.”

Segundo a matéria publicada pela Folha de São Paulo<sup>3</sup> em 2012, o momento de “bonança criativa” vivido pela televisão norte-americana é visto, a partir do cenário da cultura das séries, como uma era de ouro. O argumento apresentado é de que a sofisticação do texto é o ponto central desta mudança contemporânea e

---

<sup>2</sup> Então o que exatamente é complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, complexidade narrativa é a redefinição das formas episódicas sob a influência da narração de série – não necessariamente uma fusão completa das formas episódica e de série, mas um equilíbrio. Rejeitado a necessidade do encerramento do enredo dentro de cada episódio que tipifica a forma episódica convencional, complexidade narrativa coloca em primeiro plano as histórias em curso através de uma variedade de gêneros. (Tradução livre do texto original.)

<sup>3</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1197187-texto-sofisticado-sustenta-bonanca-das-series.shtml>

uma das fortes razões que garante o sucesso deste período. Afirma que “O roteiro de TV deixou as fórmulas e hoje aposta em estruturas dramáticas complexas, que se espraiam por temporadas.”. O ponto crucial desse momento seria o roteiro, pois ele vem sendo construído com a capacidade de, segundo Silva, “fugir dos clichês e das formas narrativas consagradas, que Hollywood insiste em repetir ano a ano nos cinemas.” (2013, p. 4).

Não nos cabe aqui fazer um juízo de valor e qualidade entre distintas mídias audiovisuais, muito menos traçar um comparativo entre cinema e televisão. Sabemos que o cenário televisivo atual vive momentos de intensa transformação formal no que tange as narrativas ficcionais. Conforme aponta Silva,

A questão do desenvolvimento das formas narrativas contemporâneas está diretamente relacionada à emergência da televisão como espaço possível de qualidade artística - e qualidade aqui entendida mais como discurso valorativo, que como característica ontológica -, e isso não pela superação do cinema como meio audiovisual artisticamente legitimado, mas pelo investimento na singularidade estilística das séries no panorama audiovisual de hoje (SILVA, 2013, p. 6).

Para Jost, a dimensão cultural das séries de televisão também pode ser observada por meio da importância e legitimidade que as séries norte-americanas adquiriram nos últimos anos entre os telespectadores e nos estudos de comunicação. A partir desse novo *status*, o autor afirma que “a seriefilia substituiu a cinefilia e, mesmo se diferenciando dela, adquiriu alguns de seus traços” (Jost, 2012).

Sendo assim, a partir do que Silva (2013, p. 6) chama de “singularidade estilística das séries no panorama audiovisual de hoje”, podemos destacar, conforme Martínez, que “La televisión permite, desde su propia naturaleza, un relato con la posibilidad de desenvolverse durante muchísimas horas, lo que además proporciona una densidad argumental inexplorada en las artes audiovisuales.” (MARTÍNEZ, 2012, p. 269)<sup>4</sup>.

Essa possibilidade de desenvolvimento de uma narrativa em longo prazo e explorada de maneira mais densa acarreta em um novo modo de contar histórias, observado nas últimas duas décadas. As séries apreenderam perspectivas

---

<sup>4</sup> A televisão permite, desde a sua própria natureza, uma história com a possibilidade de se desenvolver durante muitíssimas horas, o que também proporciona uma densidade argumental inexplorada nas artes audiovisuais. (Tradução livre do texto original.)

inovadoras, onde se obteve as narrativas complexas como resultado. Mittel (2006) acredita que muitos são os exemplos dessa transformação em cuja origem não estaria a influência do cinema ou da literatura, mas sim a própria evolução da linguagem da televisão. Dentre eles, o autor cita *Lost* (2004 – 2010), pela estrutura narrativa usada na série muito mais complexa do que qualquer outra coisa vista antes na televisão Americana.

O autor ainda enfatiza que a complexidade conferida às narrativas não é garantia de que as séries obterão audiência ou qualidade, mas proporciona uma variedade de possibilidades criativas e estéticas que são próprias da ficção seriada televisual. Para Jost,

o sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao espectador e que esse ganho não se limita a mera soma de códigos (JOST, 2012, p. 25).

Desta maneira, pela visão do estudioso francês, o êxito das séries norte-americanas, se explica menos por sua capacidade de reproduzir de maneira realista o nosso mundo do que por sua capacidade de fornecer uma compreensão simbólica do mesmo. Sendo assim, seria necessário “vê-las como sintomas de nossas aspirações e por aquilo que elas dizem de nós.” (Jost, 2012).

Mittel (2006), conforme mencionado, aponta a série *Lost* como um exemplo da evolução da linguagem televisiva e construção de narrativa complexa. *Lost* foi uma aclamada série da televisão norte-americana de drama e ficção científica, a história acompanhou a vida de sobreviventes de um acidente aéreo presos em uma misteriosa ilha tropical. A série é uma das mais citadas ao discorrer sobre narrativas complexas, pois fez intenso uso de suas técnicas e formas de construção. Mungiolli e Pelegrini ponderam que

O caso mais conhecido, e mais bem sucedido, é *LOST*, em que a complexidade narrativa ocorre em sua plenitude ao construir como premissa as incongruências da sobrevivência à queda de um avião, mas também a todas as outras peculiaridades da misteriosa ilha. No entanto, para além do mero conteúdo misterioso que se coloca ao espectador como jogo a ser solucionado, *LOST* incorpora a estética do quebra-cabeça à sua dimensão formal (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013, p. 29).

Para Martínez (2012, p. 277), “el caso paradigmático es el de *Lost* (ABC, 2004-10), un laberinto narrativo que inscribelos saltos temporales como elemento estructural de cada capítulo”<sup>5</sup>. Mais do que a simples quebra de linearidade narrativa, *Lost* abusa de *flashbacks* (voltas ao passado), *flashforwards* (idas ao futuro), *flash-sideways* (histórias dos personagens em um mundo alternativo) e universos paralelos.

Talvez não por coincidência e curiosamente, os criadores da série *Once Upon A Time*, Edward Kitsis e Adam Horowitz, foram também produtores de *Lost*. A definição de Martínez (2012) para *Lost* e as séries de narrativas complexas que se sucederam se encaixa perfeitamente também para a série foco do estudo deste trabalho, *Once Upon A Time*. O autor diz:

Series que habilitan un misterio insondable de largo recorrido, un reparto coral, una mitología ecléctica, mezcla genérica (thriller, fantasía, sci-fi), aroma conspirativo y, lo que más nos interesa aquí, un relato desgajado mediante saltos temporales (MARTÍNEZ, 2012, p. 277)<sup>6</sup>.

*Once Upon A Time* também uma narrativa complexa, como série, privilegia a história de fundo e tem na temporada a sua principal unidade narrativa. Assim como *Lost*, *Once Upon A Time* favorece “lo serial sobre lo episódico, reclamando devoción de los espectadores, azuzando su compromiso narrativo con la promesa de resolver el enigma al final del camino.” (MARTÍNEZ, 2012, p. 273)<sup>7</sup>.

A série *Once Upon A Time* possui o que podemos chamar de dois tempos cronológicos fixos. O tempo presente se passa na cidade de *Storybrooke*, onde a narrativa segue uma linearidade e os fatos sucedem na sequência cronológica ao momento em que ocorreram. E o tempo passado das histórias ocorre na Floresta Encantada. Os acontecimentos vividos aqui aparecem na série na forma de *flashbacks*, totalmente fora da ordem de ocorrência e quase sempre com o objetivo de fazer alusão a algum fato que está acontecendo no presente.

---

<sup>5</sup> o caso paradigmático é o de *Lost* (ABC, 2004-10), um labirinto narrativo que incluiu os saltos temporais como elemento estrutural de cada capítulo (Tradução livre do texto original.)

<sup>6</sup> Séries que permitem um mistério insondável de longo curso, um grande elenco, uma mitologia eclética, mistura de gêneros (suspense, fantasia, ficção científica), essência de conspiração e, o que mais nos interessa aqui, uma história interrompida por saltos temporais. (Tradução livre do texto original.)

<sup>7</sup> o serial sobre o episódico, reclamando devoção dos espectadores, incitando seu compromisso narrativo com a promessa de resolver o enigma ao final do caminho (Tradução livre do texto original.)

É importante ter em vista que a série acredita que há muitos universos paralelos, onde o nosso mundo, que temos erroneamente, com base nesta perspectiva, como o “mundo real”, seria apenas mais um desses universos que coexistem num todo maior. Além disso, vale ressaltar que os acontecimentos atuais não se dão apenas na cidade de *Storybrooke*, mas também em cidades como Boston e Nova Iorque, na Terra do Nunca, em Camelot e até mesmo na Floresta Encantada. Do mesmo modo, as histórias do passado não se restringem à Floresta Encantada, mas também se passam em lugares como cidades do nosso mundo, Oz, País das Maravilhas, Terra do Nunca, Mundo da Ciência, entre outros ambientes que compõe o universo dos contos de fada.

Tendo em vista a forma como são contadas as histórias em *Once Upon A Time*, não ficam dúvidas sobre como a série se aproveita bem das muitas possibilidades da complexidade narrativa, conforme traz Mittel (2006, p. 30) “os prazeres potencialmente oferecidos por narrativas complexas são mais ricos e mais multifacetado do que os da programação convencional”<sup>8</sup>.

Corretger e Burian (2011, p. 47) afirmam que “Lo que es evidente es que el placer de estas series reside en el perderse en el laberinto.”<sup>9</sup>. Visto que a estrutura da história é submetida constantemente a giros e desvios. Conforme os autores, nas narrativas complexas, se relativizam as categorias de espaço e tempo e há outros estados possíveis em universos paralelos devido à multiplicidade de mundos. Martínez (2012) acrescenta que junto a essa novidade de narrativa seriada, que joga com o relato, está a capacidade de aprofundar tramas, temas e personagens.

Por isso, dizem Corretger e Burian (2011, p. 51), “como afirma Omar Calabrese (1994), el laberinto es sólo una de las muchas figuras del caos, entendiendo caos como complejidad que tiene un orden, a pesar de que este sea complicado u oculto (Calabrese,1994: 146)”<sup>10</sup>. Esse caos provocado pelas séries norte-americanas que se caracterizam como narrativas complexas nos leva,

---

<sup>8</sup> the pleasures potentially offered by complex narratives are richer and more multifaceted than conventional programming (Texto original.)

<sup>9</sup> O que é evidente é que o prazer destas séries reside em perder-se no labirinto. (Tradução livre do texto original.)

<sup>10</sup> o labirinto é apenas uma das muitas figuras do caos, entendendo caos como complexidade que tem uma ordem, embora essa seja complicada ou oculta. (Tradução livre do texto original.)

segundo Martínez (2012), a uma forma de narrativa muito mais complicado e difícil para o consumidor exigente.

## 2.2 As narrativas complexas e os telespectadores

Desta maneira, nos deparamos com um novo fenômeno, em que Umberto Eco afirma que “tudo isso prevê que o leitor ingênuo de primeiro nível desapareça, para deixar lugar somente ao leitor crítico de segundo nível” (ECO, 1989, p. 136).

Diante disso, Martínez afirma que

Uno de los mayores hallazgos de la ficción “made in USA” ha sido el de domesticar el juego con el relato, elevando los experimentos narrativos a la expresión más sofisticada en la cultura popular contemporánea. La constante ebullición en las formas de contar ha generado un círculo virtuoso: los espectadores están cada vez más educados para enfrentarse a atrevidos puzzles (MARTÍNEZ, 2012, p. 275)<sup>11</sup>.

Na visão de Lacalle,

A teoria da domesticação evidencia o papel ativo do usuário no pleno desenvolvimento do potencial tecnológico de cada nova aplicação e, em sua aliança com a televisão, converte o *espectador ativo* (o leitor-modelo de Eco redescoberto pelos Estudos Culturais nos anos 1980) em *produtor* (LACALLE, 2010, p. 86).

No que diz respeito à produção frente ao cenário das narrativas complexas na ficção televisiva e sua relação com o público, Mungiolli e Pelegrini afirmam

que boa parte das mudanças envolveu a criação de universos narrativos mais complexos, que exigem dos telespectadores um envolvimento emocional e cognitivo mais apurado tanto em função do uso de diferentes temporalidades como em função de uma maior complexidade na construção de personagens e, portanto, de suas motivações e relações com outros personagens (MUNGIOLLI; PELEGRINI, 2013, p. 35).

Sendo assim, conforme acreditam Corretger e Burian (2011), se potencializa a participação do espectador em outro nível intelectual, não tão embasado no conhecimento do mundo, mas no reconhecimento agradável de todas as suas cartografias possíveis. Diante deste cenário, construiu-se um público chamado de

---

<sup>11</sup> Um dos maiores achados da ficção “made in USA” tem sido o de controlar o jogo com a história, elevando as experiências narrativas à expressão mais sofisticada na cultura popular contemporânea. A constante ebulição nas formas de contar tem gerado um círculo virtuoso: os espectadores estão cada vez mais educados para desafiar-se a ousados quebra-cabeças. (Tradução livre do texto original.)

telespectador-modelo, uma associação ao leitor-modelo de Eco (1989), ao qual Coca e Santos apontam que

também está tomando novos contornos diante das aceleradas transformações advindas com a era digital, mudanças que conseqüentemente vão trazendo novas adequações aos tradicionais formatos da ficção seriada televisual delineados acima (COCA e SANTOS, 2013, p. 9).

Para Eco (1997), essas mudanças observadas, tanto em termos de estruturação do roteiro quanto em termos de procedimentos fílmicos e discursivos, configuram modos de fruição e interpretação cada vez mais ancorados na compreensão de um leitor de segundo nível. Mittel (2006) afirma que a falta de pistas explícitas nas narrativas de todos esses programas e a criação de momentos de desorientação, exigem dos espectadores um engajamento mais ativo para compreenderem a história e, assim, os que têm dominado as convenções internas de cada programa de narrativa complexa são recompensados. Dessa forma, as narrativas complexas permitem que os telespectadores construam suas habilidades de compreensão através da visualização de longo prazo e de engajamento ativo.

Quando se fala em recompensar o espectador mais engajado com a trama, é possível elucidar, através da visão de Johnson (2005), que os telespectadores que conhecem a trama, seu universo narrativo e seus aspectos de estilo sentem-se como se estivessem sendo cumprimentados pelo autor em meio à multidão, ratificando a sensação de que são parte de um grupo seletivo que entende os detalhes e as ramificações do que está sendo mostrado. Em meio a essa ideia, Mungioli e Pelegrini (2013, p. 29), lembram que “esse processo é muito bem visto pelos produtores, pois, de certa maneira, protege a série e a emissora da forte concorrência de outras emissoras e mesmo de outras atividades do telespectador.” Pois, partindo da premissa de um espectador fortemente engajado e focado em uma história, não lhe sobrarão tanto tempo para dedicar a outras produções.

É claro que, antes de ser engajado, o espectador precisa ser atraído pela história. Para isso, as séries televisivas usam do mesmo artifício das telenovelas, visto que ambas precisam de audiência para se manter no ar, e buscam causar a fundamental primeira impressão no primeiro episódio/capítulo. Para Pallottini (1998, p. 51), o primeiro capítulo ou episódio tem “a responsabilidade de ser apresentador, introdutor, chamariz, mas também de ser, em si, uma boa história”. O primeiro

episódio de uma série de televisão é chamado de “episódio piloto”, que tem a função de apresentar o contexto geral da história.

Diante disso, Mungoli e Pelegrini (2013) expõem que o telespectador transforma-se em descobridor, alguém que procura “prestar mais atenção às estruturas e aos significados das cenas, pois a qualquer momento uma leitura de segundo nível poderá ser necessária (MOTTER; MUNGIOLI, 2006)”. Como forma de colaborar com o entendimento do espectador frente às narrativas complexas – com seus universos paralelos, histórias que ocorrem fora de ordem e relações enigmáticas e interligadas entre personagens –, a grande maioria das séries usa uma sequência de recapitulação.

Normalmente, essa recapitulação começa com o famoso “*Previously on*” (“Anteriormente”, em português) seguido do nome da série e uma sequência de cenas distintas. A duração desse dispositivo narrativo é entre 20 e 40 segundos, e o seu objetivo é trazer ao público um resumo de momentos já apresentados em episódios anteriores, que são de grande importância para o episódio que se inicia. São usados para elucidar arcos de enredo, ou seja, quando um episódio abordará sobre um enredo que teve início há vários episódios atrás. A cada começo de episódio da série *Once Upon A Time*, as primeiras palavras são sempre: “*Previously on Once Upon A Time*”.

Assim, frequentemente os episódios das séries começam com um *teaser* (provocação, em tradução livre) em relação ao clímax da história que será apresentada. Muitas narrativas complexas usam da estratégia de *in media res* (do latim “no meio das coisas”), uma técnica literária onde a narrativa começa no meio da história, em vez de no início. Nas séries televisivas, esse artifício é explorado através de uma imagem que convida o espectador a assistir e descobrir o seu significado na trama do episódio que se inicia. Em *Once Upon A Time*, por exemplo, todos os episódios começam com uma imagem em tom de mistério e cores escuras, com o título da série em primeiro plano e imagens de fundo que fazem alusão ao personagem/tema que será abordado. Essa introdução com duração de poucos segundos também é utilizada de forma semelhante em *Lost*.

Mittel (2006) define que o que parece ser o objetivo chave por trás de filmes quebra-cabeça e séries de televisão de narrativas complexas é o desejo que essas produções têm de ao mesmo tempo serem ativamente comprometidas na história e surpreendidas por meio das manipulações da narrativa. O autor afirma que “Esta é a

estética operacional no esforço – nós queremos aproveitar os resultados da máquina ao mesmo tempo em que nos maravilhamos com a forma como ela funciona.” (MITTEL, 2006, p. 38)<sup>12</sup>.

Nessa nova relação criada pelas narrativas complexas e seus públicos, Corretger e Burian (2011) ponderam que as narrativas complexas não pretendem solucionar os mistérios que surgem ao longo dos capítulos, visto que são ficções em que o prazer do espectador tem origem no mistério do enigma. Neste cenário, a solução do mistério seria sempre inferior ao mesmo. De acordo com Mittell (2010, p. 217), “parte do prazer de assistir a narrativas pode ser o ato de amarrar fios narrativos aparentemente desconectados (...)”. Mungoli e Pelegrini (2013, p. 29) afirmam, assim, que “a descoberta do prazer de se entender como as tramas vão se entrelaçar e o que vai acontecer a seguir transformou o mercado de ficção seriada americana nos últimos anos.”

A demanda por um telespectador mais ativo, que possui um conhecimento mais aprofundado da narrativa, é vista por Pallottini a partir da chamada obra aberta. Para a autora, “A obra aberta é aquela que apresenta a possibilidade de várias organizações, que não se mostra como obra concluída, numa direção estrutural dada, mas se supõe que possa ser *finalizada* no momento em que é fruída esteticamente.” (PALLOTTINI, 1998, p. 60).

O argumento utilizado pela autora é de que “o consumidor deve estar preparado para enfrentar a obra, que por sua vez deve ter características de inovação, formais ou de conteúdo.” (PALLOTTINI, 1998, p. 60). Sendo assim, a obra aberta pode ser vista como comparável à narrativa complexa, pois corresponde a uma visão nova de mundo, que foge do convencional e é imprevisível.

Jost acredita que “Hoje, o motor da ficção não é mais um enigma que repousa sobre uma decodificação do visível, mas o segredo que esconde a verdade, e o objetivo da investigação é revelar aquilo que foi escondido pelos protagonistas.” (JOST, 2012, p. 62). Quando falamos nos protagonistas das séries, lembramos que eles também têm seu crédito na relação do espectador mais engajado com a história. Até o final da década de 70, predominavam na televisão personagens planas. A partir disso, Jost (2012), expõe que a humanização dos protagonistas

---

<sup>12</sup> This is the operational aesthetic at work – we want to enjoy the machine’s results while also marveling at how it works. (Texto original.)

também é um motivo que permite uma maior identificação do telespectador com a personagem e um engajamento maior da audiência em relação à trama.

Essas narrativas nos proporcionam uma variedade muito maior de personalidades e personagens, com relacionamentos mais intrincados, além de uma pluralidade de alianças políticas, linhagens familiares e conflitos de todos os tipos. Na série *Once Upon A Time* é possível verificar todos esses elementos. Desde a humanização dos protagonistas, caso especial do principal objeto de estudo deste trabalho, onde a personagem Rainha Má/Regina oscila de maneira intensa entre vilã e heroína, bem e mal, caracterizando nada mais do que o próprio ser humano em sua plena natureza e relações.

Além disso, relacionamentos embaraçados, multiplicidade de alianças políticas, linhagens familiares no mínimo curiosas e conflitos de todos os tipos são frequentes em *Once Upon A Time*. Como exemplos, é possível citar o romance entre a Rainha Má e Robin Hood, prenunciado por Sininho; o fato de Chapeuzinho Vermelho e Lobo Mau serem a mesma pessoa; a difícil relação entre personagens de três distintos mundos: a Rainha Má, da Floresta Encantada, e a Bruxa Má do Oeste, de Oz, são irmãs, filhas da Rainha de Copas, do País das Maravilhas; a filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado namora com o Capitão Gancho; Peter Pan é um vilão e pai de Rumpelstiltskin, que por sua vez é avô de Henry, filho adotivo da Rainha Má e biológico de Emma, que é filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado.

Se é complicado explicar e entender em palavras, ao assistir a série as situações podem até confundir-se mais. A complexidade apresentada na narrativa de *Once Upon A Time*, e também nas demais séries de narrativas complexas, constrói uma ficção que conspira contra a obtenção de respostas tanto por parte dos personagens quanto dos espectadores. Os conflitos e dilemas se multiplicam e enriquecem a diversidade moral e política das histórias, segundo Martínez (2012).

Por vezes as séries apresentam uma realidade que parece ser extremamente fantasiosa – claro que, sendo *Once Upon A Time* uma série de contos de fada, a fantasia é um fator imprescindível –, mas as narrativas, diferente do que possam parecer, hoje refletem muito mais a sociedade. Com personagens mais humanizadas, relações mais conflituosas e totalmente reais, reviravoltas e passagens de ciclos: assim como as nossas vidas. As criações de narrativas complexas contemporâneas apresentam, na visão de Mittel (2006, p. 37), “visions of

events that oscillate between character subjectivity and diegetic reality, playing with the ambiguous boundary to offer character depth, suspense, and comedic effect”<sup>13</sup>.

Sendo assim, “El espectador penetra en los tiempos muertos, en las esferas íntimas, configurando un relato naturalista, global, que aspira a capturar “las heridas del tiempo” en la vida de los personajes, según la feliz expresión de Xavier Pérez (2011, 27).” (MARTÍNEZ, 2012, p. 274)<sup>14</sup>. Mittel resume, então, que “In all of these shows what is arguably most compelling and distinctive is not the stories that they tell but the narrative strategies used in the telling.” (MITTEL, 2006, p. 36)<sup>15</sup>. Ou seja, você não se questiona sobre o que acontecerá, mas como farão aquilo acontecer.

Jost acredita que

O golpe de gênio de certos roteiristas é ter rompido com o jugo da psicologia implementado pelo discurso realista, que se baseia em traços estáveis e intangíveis (com o perverso, o bom, o terno, o ingênuo, o distraído etc.), para tocar de uma vez naquilo que há de mais humano e de mais social em nós (JOST, 2012, p. 30).

Diante de um cenário tão plural e inovar, acompanhamos o momento de profunda transformação vivido pela televisão, principalmente no que se refere às já apresentadas narrativas ficcionais contemporâneas. Nesse contexto, conforme Silva (2013), a televisão passa a ser o lugar por excelência das séries complexas, tornando-se produtos culturais intensamente presentes também nos circuitos digitais de troca e consumo *online*. Coca e Santos (2013) enfatizam que, depois de inaugurada na era cultural das massas (SANTAELLA, 2003), a televisão teve seu auge de popularidade na era das mídias e agora na era digital enfrenta o desafio de se reinventar e dialogar com as novas mídias.

Na visão de Silva (2013), com a internet, hoje falamos não de exportação, mas de circulação de produtos televisivos. Por exemplo, o espectador que está assistindo determinada série pela televisão é convidado pela mesma a transportá-la para outros meios através da *hashtag* (sinal tipográfico da cerquilha: #) com o nome da série (#OnceUponATime). As *hashtags* são palavras-chave ou termos associados

---

<sup>13</sup> visões de eventos que oscilam entre subjetividade de caráter e realidade diegética, jogando com a fronteira ambígua para oferecer profundidade de caráter, suspense e efeito cômico. (Tradução livre do texto original.)

<sup>14</sup> O espectador penetra em tempos de espera, em áreas íntimas, estabelecendo uma história naturalista, global, que visa capturar “as feridas do tempo” na vida dos personagens, segundo a feliz expressão de Xavier Pérez. (Tradução livre do texto original.)

<sup>15</sup> Em todos esses programas o que é, indiscutivelmente, mais interessante e original não são as histórias que eles contam, mas as estratégias narrativas utilizadas na narração. (Tradução livre do texto original.)

a uma informação, tópico ou discussão que se deseja indexar na *web*. Elas viram hiperlinks dentro da rede, indexáveis pelos mecanismos de busca e, dessa maneira, outros usuários podem clicar nas mesmas ou buscá-las e ter acesso a todos que participaram da discussão. As *hashtags* mais usadas no *Twitter*, por exemplo, ficam agrupadas no menu *Trending Topics* – assuntos de maior tendência do momento –, onde com grande frequência o tema mais comentado da internet refere-se a algo que está sendo transmitido pela televisão.

Silva (2013, p. 9) acredita na singularidade do contexto cultural e tecnológico que estamos vivendo, “em que a facilidade no acesso a diferentes séries, inclusive de épocas passadas, vislumbra a formação de um conjunto de novos espectadores cujo repertório está sendo formado por uma tela conectada”. Para Lacalle (2010), a ficção televisiva é recebida hoje de uma maneira mais transversal, ou seja, através de qualquer meio que a abrigue. As séries de grande sucesso do momento, por exemplo, são de origem norte-americana. Sendo assim, são transmitidas em tempo real e pela televisão apenas para residentes do país de origem. Se no Brasil alguém quiser acompanhá-la ao vivo, só poderá fazê-lo através da internet. As séries são encontradas com facilidade na *web* – para fazer *download* ou assistir *online*, dubladas e legendadas –, mas chegam à televisão brasileira apenas através de canais de TV por assinatura.

Segundo Lacalle (2010, p. 92), a “grande oportunidade que a internet representa para a indústria televisiva desloca os paradigmas tradicionais da comunicação de massas ao personalizar a informação e colocar a ênfase especificamente na atividade interpretativa da audiência.” O autor acredita em uma sinergia na interação entre a esfera de produção e espectadores, onde mesmo que ainda parte das indústrias culturais trabalhe com foco apenas no sucesso, “cada vez fica mais difícil chegar a triunfar sem a devoção e a participação da audiência, materializada de maneira crescente mediante as formas de recepção e consumo na Internet.” (LACALLE, 2010, p. 92). Diante desse cenário, Silva defende que

A relação entre as séries e seu público é o vértice derradeiro do esquema conceitual que criamos para entender a cultura das séries. Trata-se de novas e complexas dinâmicas espectatoriais que são gestadas no seio das comunidades de fãs, através de trocas simbólicas e materiais pelos fãs entre si, dos fãs para as emissoras e das emissoras para os fãs. É, de fato, um processo comunicacional muito complexo, que faz emergir o modo dialético e inter-relacionado por meio do qual se dão as relações entre a grande mídia e seu público (SILVA, 2013, p. 12).

Com base na já mencionada facilidade de acesso proporcionada pelo digital, Silva (2013, p. 12) diz que “os fãs passam a demonstrar um conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os diálogos, a caracterização dos personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas”. E, por sua vez, desse conhecimento surgem produtos e canais criados pelos próprios fãs sobre as séries. Assim como *Lost* é o grande exemplo de narrativa complexa, o *Lostpedia* é o grande exemplo da materialização do conhecimento e interesse dos fãs. O site enciclopédico sobre *Lost* foi criado em 2005 para servir como uma base de dados de informações sobre a série, com livre acesso para atualizações e correções feitas pelos próprios fãs.

Quanto à série *Once Upon A Time*, o próprio site e as redes sociais dedicados à atriz Lana Parrilla no Brasil<sup>16</sup>, intérprete da personagem Rainha Má, foram criados e são mantidos por fãs. Além disso, outros tantos canais, sites, blogs são instituídos por fãs com o objetivo de ser um espaço de atualização de notícias da produção, bastidores da série, análise de episódios e personagens específicos, etc. A participação do público e a sua relação com os programas é fator de grande importância na cultura das séries. O presente trabalho acadêmico, por exemplo, também é uma produção resultante do interesse de uma fã por uma série/personagem. Para Silva (2013), uma cibertelefilia mais ampla em torno do universo das séries costuma surgir de uma paixão específica. Jost discorre que

Se as séries médicas transmitem uma aparência de realidade pelo vocabulário empregado ou pela descrição de patologias raras, a paixão pelas séries, colocando em cena heróis com um dom de ordem paramental, visão fantástica, atesta uma necessidade de crer em “forças superiores do espírito”, frisando a magia (JOST, 2012, p. 67).

Mittel (2006) questiona sobre quais seriam os contextos relevantes que permitiram a emergência da complexidade narrativa. No que ele mesmo responde dizendo que a sua ascensão coincide com um grande número de transformações na indústria midiática, na tecnologia e nos comportamentos da audiência. Para o autor:

By exploring the formal structure of this mode of storytelling we can appreciate connections with broader concerns of media industries and technologies, creative techniques, and practices of everyday life, all of which resonate deeply with contemporary cultural

---

<sup>16</sup> <http://lanaparrillabrasil.com/>

transformations tied to the emergence of digital media and more interactive forms of communication and entertainment (MITTEL, 2006, p. 39)<sup>17</sup>.

A visão de Pallottini conclui as ideias supracitadas e reforça a questão da relevância e abrangência da televisão na sociedade – com seus impactos sociais, espelhamentos mútuos e transformações paralelas –, bem como a consequente importância de seu estudo:

A verdade é que a telenovela – e o unitário, minissérie, seriado e outras formas havidas e por haver – existem, persistem, já são exportadas, importadas, reprisadas, analisadas, dubladas, legendadas; são motivo de material jornalístico, de debates parlamentares, de discussões domésticas (PALLOTTINI, 1998, p. 198).

E deste modo, tão parte das mutações da sociedade, as produções midiáticas se reinventam e atingem cada vez mais novos espaços e públicos. As histórias podem às vezes ser as mesmas, mas as perspectivas não. Assim como as produções que envolvem os contos de fada, recontados de infinitas maneiras ao longo da história, mas com narrativas sempre presentes e atuais.

---

<sup>17</sup> Ao explorar a estrutura formal desse modo de contar histórias, nós podemos apreciar conexões com preocupações mais amplas de indústrias de mídia e tecnologias, técnicas criativas, e práticas da vida cotidiana, os quais ressoam profundamente com as transformações culturais contemporâneas ligadas ao surgimento da mídia digital e formas mais interativas de comunicação e entretenimento. (Tradução livre do texto original.)

### 3. CONTOS DE FADA: DO CLÁSSICO AO CONTEMPORÂNEO

Ao falarmos em contos de fada, estamos falando de uma criação cultural, social e anônima. Não se sabe a origem ao certo, a não ser que surgiram da cultura, das tradições orais de histórias diversas, do folclore dos povos. Adentrar o mundo dos contos de fada é como mergulhar em um universo paralelo de um “conhecido” e estranho tempo distante.

Conforme Piccinin e Hirsch, “O era uma vez... funciona como um acordo com o leitor, ouvinte ou espectador, que ao entrar em contato com essas palavras, assume a sua presença em um espaço em que não valem as mesmas regras do mundo real.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 6). No que Bettelheim acrescenta:

“Era uma vez”, “Num certo país”, “Há mil anos atrás”, “Numa época em que os animais ainda falavam”, “Era uma vez, num velho castelo no meio de uma floresta densa e grande” – estes inícios sugerem que o que se segue não pertence ao aqui e agora que nós conhecemos. Esta indefinição deliberada do início dos contos simboliza que estamos deixando o mundo concreto da realidade comum. Os velhos castelos, cavernas escuras, quartos trancados onde a pessoa é proibida de entrar, florestas impenetráveis, tudo sugere que alguma coisa normalmente escondida será revelada, enquanto o “Há muito tempo atrás” implica que vamos tomar conhecimento de fatos mais longínquos (BETTELHEIM, 1980, p. 78).

Nelly Coelho (2008), ao se questionar em seu livro *O Conto de Fadas sobre a origem das narrativas maravilhosas, do nascimento das histórias famosas e das fadas, e de onde teriam acontecido os encantamentos, magias e metamorfoses, nos coloca diante de nomes ligados à memória popular dos contos de fada: Perrault, La Fontaine, Irmãos Grimm e Andersen.*

Charles Perrault foi o responsável pela primeira coletânea de contos infantis da História da Literatura, publicada no século XVII, na França, durante o reinado de Luís XIV. No livro *Contos da Mãe Gansa* (1697), Perrault reuniu oito histórias – em sua segunda edição ainda foram acrescentadas outras três – escritas em contos em versos e coletadas através da memória do povo. Mesmo sem a clara intenção de escrever contos para crianças, Perrault foi o iniciador da literatura infantil, conforme aponta Coelho (2008).

No mesmo período, Jean de La Fontaine se dedicava ao resgate das antigas histórias moralistas, também preservadas pela memória popular, conhecidas como fábulas. Além do conhecimento do povo, La Fontaine buscou respaldo em fontes documentais da Antiguidade, como Grécia, Roma, parábolas bíblicas, coletâneas

orientais e narrativas medievais ou renascentistas. Após anos de pesquisas, La Fontaine reuniu os textos e os reelaborou em versos, resultando na obra literária *Fábulas de La Fontaine*.

Conforme explica Coelho (2008), a Literatura Infantil como gênero surgiu com Perrault, mas foi com Jacob e Wilhelm Grimm, cem anos depois, na Alemanha do século XVIII, que ela foi definitivamente constituída e expandida. A partir de pesquisas linguísticas, os irmãos Grimm buscaram nas antigas narrativas, lendas e sagas transmitidas oralmente de geração em geração, as possíveis invariantes da língua alemã. Foi assim que descobriram o fantástico e enorme acervo de narrativas maravilhosas, registradas também pela memória do povo, que foram selecionadas e formaram a coletânea conhecida hoje como Literatura Clássica Infantil. Os contos foram publicados avulsamente entre 1812 e 1822, e posteriormente reunidos na obra *Contos de Fadas para Crianças e Adultos*, hoje conhecidos como *Contos de Grimm*.

Hans Christian Andersen, décadas depois dos irmãos Grimm, no século XIX, complementou o acervo da Literatura Infantil com os *Eventyr*, que são 168 contos publicados entre 1835 e 1877. Os *Contos de Andersen*, resgatados do folclore nórdico ou inventados, à época do início do Romantismo, traziam um ideal de fé cristã e valores populares, com base na realidade cotidiana. Por isso, a par dos maravilhosos, os contos eram mais tristes e nem sempre com finais felizes, mas trágicos.

Coelho ainda afirma que o universo da literatura maravilhosa está ligado ao mundo mágico dos símbolos, mitos e arquétipos. Sendo por meio deles que essa literatura dos contos de fada é produzida e transmitida aos homens entre gerações através dos milênios. Coelho sintetiza que os

mitos nascem na *esfera do sagrado*; arquétipos correspondem à *esfera humana* e símbolos pertencem à *esfera da linguagem*, pela qual mitos e arquétipos são nomeados e passam existir como verdade a ser difundida entre os homens e transmitida através dos tempos (COELHO, 2008, p. 91).

Contudo, um estudo publicado na revista científica *Royal Society Open Science*, com conclusões divulgadas pela BBC Brasil<sup>18</sup>, apontam que os contos de

---

<sup>18</sup>[http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160120\\_contosfadas\\_origem\\_tg?ocid=socialflow\\_facebook](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160120_contosfadas_origem_tg?ocid=socialflow_facebook)

fada podem ter, na verdade, origem pré-histórica. De acordo com pesquisadores de universidades da Inglaterra e de Portugal, alguns contos são mais velhos do que os registros literários mais antigos, como por exemplo, um deles que remonta ao ano de 3000 a.C., aproximadamente. Bettelheim também cita que a temática de contos que envolvem dois irmãos remete ao “conto de fadas mais antigo, que foi encontrado num papiro egípcio de 1250 a.C.”. E que por mais de três mil anos esse conto tomou inúmeras formas. (BETTELHEIM, 1980, p. 115).

Conforme discorrido anteriormente, em geral acredita-se que essas histórias fantásticas datem em torno do século XVII, enquanto os irmãos Grimm – acertadamente – acreditavam que os contos “tivessem raízes em uma história cultural compartilhada que remonta ao nascimento das línguas indo-europeias”. O estudo citado reuniu evidências de que alguns contos são muitos mais antigos do que os primeiros registros literários existentes, visto que “algumas versões dessas histórias aparecem em textos gregos e latinos, mas nossas descobertas sugerem que são bem mais antigas do que isso”, afirma o antropólogo Jamie Tehrani.

Entretanto, mesmo diante de tantos nomes, épocas e possíveis origens, foi o sucesso dos contos disseminados pelos irmãos Grimm que deu início ao processo de criação da Literatura Infantil. Além disso, segundo Coelho, Jacob e Wilhelm Grimm abriram caminho “para a descoberta do folclore como genuína criação popular que partiu de fontes comuns” (COELHO, 2008, p. 107). Por isso, hoje é impossível falar em contos de fada sem pensar no sobrenome Grimm, irmãos responsáveis por coletarem esses hoje famosos contos, sagas e lendas e adaptaram ao universo infantil.

Edward Kitsis e Adam Horowitz, no prefácio da obra *Once Upon A Time: uma antologia de contos de fadas* (2014), dizem que certamente os irmãos Grimm não podiam imaginar a imensa influência que a sua antologia de contos exerceria na literatura e no mundo. Visto que, mesmo quase 200 anos depois da primeira publicação dos *Contos de Grimm*, essas histórias estão tão integradas na nossa cultura e onipresentes em nossa sociedade que é quase impossível encontrar alguém que não as conheça. Para os autores, e criadores da série *Once Upon A Time*, o significado dos contos de fada é a esperança de que a vida vai melhorar.

Bettelheim (1980) afirma que as histórias folclóricas e de fadas e os mitos incorporaram ao longo do tempo a experiência cumulativa da sociedade, com base

no desejo humano de “relembrar a sabedoria passada e transmiti-la às gerações futuras”. Para o autor,

Estes contos fornecem 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 (BETTELHEIM, 1980, p. 34).

Ainda segundo o autor, o mundo é retratado pelos contos de fada por meio de figuras que são a feracidade encarnada ou a benevolência altruísta, que possuem essência unidimensional, o que capacita a criança a compreender as suas ações e reações com facilidade. E “através de imagens simples e diretas a estória de fadas ajuda a criança a ordenar seus sentimentos complexos e ambivalentes” (BETTELHEIM, 1980, p. 92). Dessa forma, os variados conteúdos dos contos de fada trazem à criança elaborações fantasiosas e exageradas das tarefas com que irão se defrontar, seus medos e esperanças acerca da humanidade.

Ao analisar a psicanálise dos contos de fada, Bettelheim (1980) pondera que as fantasias são os recursos naturais na construção da personalidade. E sem esses recursos a nossa vida fica limitada, visto que as fantasias nos dão esperanças para termos forças para enfrentarmos as adversidades da vida. E é justamente no período da infância que as fantasias precisam ser nutridas.

A partir de tal reflexão, é possível lembrar-se do momento crucial da série *Once Upon A Time*, em que Henry ganha o livro de contos de fada de sua professora, Mary Margaret (na verdade, Branca de Neve). A ideia de presenteá-lo com o livro surge justamente da vontade de oferecer a ele, uma criança, uma visão de mundo otimista e, principalmente, dar-lhe esperança. É a partir desse momento que Henry passa a acreditar na veracidade de todos aqueles contos, o que desencadeia os acontecimentos subsequentes.

Na fala de Mary Margaret (Branca de Neve no Reino Encantado):

Dei o livro porque queria que o Henry tivesse a coisa mais importante que se pode ter: esperança. Acreditar que um final feliz seja possível é uma coisa muito poderosa. [...] Acha que essas histórias sevem para que? Elas, as clássicas, há um motivo para as conhecermos bem. São uma forma de lidar com nosso mundo. Um mundo que nem sempre faz sentido.

Diante disso, Maria Rita Kehl, no prefácio da obra *Fadas no Divã*, lembra sobre a capacidade de sobrevivência dos contos de fada, que continuam encantando as crianças da atual geração tecnológica: “consiste em seu poder de

simbolizar e “resolver” os conflitos psíquicos inconscientes que ainda dizem respeito às crianças de hoje” (KEHL, 2006, p. 16). Para a autora,

É provável que as técnicas de transmissão oral, que na falta de imagens visuais apelam ao poder imaginativo dos pequenos ouvintes, sejam até hoje capazes de conectar as crianças ao elemento *maravilhoso* e à multiplicidade de sentidos que caracterizam o mito em todas as culturas e em todas as épocas, formando, na expressão dos autores (Diana e Mário Corso), um “acervo comum de histórias” através do qual a humanidade reconhece a si mesma” (KEHL, 2006, p. 16).

Bettelheim (1980) diz que embora a fantasia dos contos de fada seja irreal, os bons sentimentos que ela nos proporciona sobre nós mesmos e sobre o futuro são reais e são o que necessitamos para nos sustentarmos. Diana e Mário Corso dizem que as histórias não garantem a nossa felicidade ou o sucesso das nossas vidas, mas ajudam. Para eles,

Elas são como exemplos, metáforas que ilustram diferentes modos de pensar e ver a realidade e, quanto mais variadas e extraordinárias forem as situações que elas contam, mais se ampliará a gama de abordagens possíveis para os problemas que nos afligem (CORSO; CORSO, 2006, p. 303).

Os contos de fada, por exemplo, compõem o imaginário das pessoas, não somente das crianças, mas também de jovens, adultos, etc. Quanto a isso, cabe a nota de que a palavra imaginário, muitas vezes, tem sido tomada como o conceito de imaginação, imagem mental, crença, atividade simbólica, conjunto de imagens, representação social. Coelho (2008) lembra que os irmãos Grimm já haviam intuído que os contos populares, sagas, contos maravilhosos e lendas continham riqueza de invenção e imaginário que resultaria em uma imensa e complexa criação coletiva.

No que tange às narrativas de fantasia, às vezes, o imaginário está muito próximo aos estudos psicanalistas, tomando a forma de representações simbólicas, mitos, metáforas. Diana e Mário Corso ponderam que “A psicanálise sente-se à vontade no terreno das narrativas, afinal, trocando em miúdos, uma vida é uma história, e o que contamos dela é sempre algum tipo de ficção.” (CORSO; CORSO, 2006, p. 21).

Em outros momentos, está próximo aos estudos sociológicos, sendo considerado um fenômeno histórico, social e cultural. O imaginário faz parte do coletivo, no qual a mitologia habita as formas sociais. Todos nós nos submetemos ao imaginário, em algum momento. E, no caso dos contos de fada, o imaginário está

diretamente ligado à questão da imaginação, idealização e representação sentimental. Diana e Mário Corso afirmam:

Habitar essas vidas de fantasia é uma forma de refletir sobre destinos possíveis e cotejá-los com o nosso. Às vezes, uma história ilustra temores de que padecemos, outras, encarna ideias ou desejos que nutrimos, em certas ocasiões ilumina cantos obscuros do nosso ser (CORSO; CORSO, 2006, p. 21).

Os autores ainda atentam para o fato de que a paixão pela fantasia e pelo mundo dos contos de fada começa muito cedo em nossas vidas. A infância não existe sem a fantasia, e como a fantasia se alimenta da ficção, portanto não existe infância sem ficção.

Bettelheim (1980) afirma que os contos de fada não só nos oferecem formas de resolver os problemas, como também prometem uma solução feliz. Além disso, eles são resultados do conteúdo comum consciente e inconsciente do consenso de várias pessoas quanto ao que consideram problemas humanos universais e o que aceitam como soluções desejáveis. Segundo o autor, são esses os elementos que fazem com que os contos de fada tenham sido e continuam sendo contados e recontados por inúmeras gerações.

Mas, afinal, de onde vem a fantasia? Bettelheim afirma que “Na maioria das culturas, não existe uma linha clara separando o mito do conto folclórico ou de fada; todos eles formam a literatura das sociedades pré-literatas.” (BETTELHEIM, 1980, p. 34).

Já Coelho afirma que embora os contos maravilhosos e os contos de fada pertençam ao universo maravilhoso, ambos apresentam diferenças essenciais. Para a autora, o conto maravilhoso “tem raízes orientais e gira em torno de uma *problemática material/social/sensorial*”. Ele está ligado à realização socioeconômica do indivíduo, através da busca de riquezas, da conquista de poder e da satisfação do corpo. Já o conto de fada, para Coelho, “tem raízes celtas, gira em torno de uma *problemática espiritual/ética/existencial*”. Ele tem relação direta com a realização interior do indivíduo, fundamentalmente por intermédio do amor. (COELHO, 2008, p. 85).

Coelho (2008) observa que há ainda os contos exemplares, ou contos de encantamento, nos quais se misturam as problemáticas sociais e existenciais. Por fim, como exemplos dos contos maravilhosos estão Aladim e a Lâmpada Maravilhosa, O Gato de Botas, etc. Entre os contos de fada estão Rapunzel, A Bela

Adormecida, A Bela e a Fera, Branca de Neve e os Sete Anões, etc. E em meio aos contos exemplares estão Chapeuzinho Vermelho, O Pequeno Polegar, João e Maria, etc. Como todos os contos aqui citados estão presentes e se interligam em *Once Upon A Time*, não é possível definir ao certo em qual categoria a série se situa.

É evidente que o termo contos de fada é o mais disseminado e falado hoje. Coelho (2008) ressalta que a fada pertence ao mundo dos mitos e que possui um lugar privilegiado na aventura humana. A autora diz que devido aos limites de seu corpo e do mundo em que vive o ser humano, naturalmente ele precisa de mediadores mágicos (fadas, talismãs, varinhas mágicas). E entre ambos encontra-se a realização do sonho ou alcance do objetivo, caminho que pode ser atrapalhado pelos medidores opostos (gigantes, bruxas, feiticeiros).

Bettelheim (1980), ao discutir sobre os elementos que dão sustentação aos contos de fada lembra que Tolkien descreve que um bom conto de fada necessita ter fantasia, recuperação de um desespero profundo, escape de algum grande perigo e, acima de tudo, consolo. Além disso, o mais importante é que em todas essas histórias haja um final feliz, uma grande reviravolta. Pois por mais fantástica que seja a aventura, a reviravolta nos proporciona uma retomada de fôlego, um compasso e alívio ao coração.

E o que são os contos de fada, então? Neste viés, Vladimir Propp – na obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*, 1928 – desenvolveu um método de análise que mudou a direção dos estudos dos contos folclóricos. Primeiro, deve-se esclarecer que a palavra morfologia significa o estudo das formas. Diante de 449 contos maravilhosos, classificados por Aarne, Propp se empenhou em caracterizar os elementos acerca da natureza desses contos. O principal elemento utilizado para tal estudo foram as ações dos personagens, chamadas de funções, que estruturam a narrativa.

Propp (2001) afirma que “o conto maravilhoso atribui com muita facilidade as mesmas ações aos homens, aos objetos e aos animais” (p. 9). O folclorista também diz “que os personagens do conto maravilhoso, por mais diferentes que sejam, realizam frequentemente as mesmas ações” (p. 16). Isso nos leva, conforme Propp, ao “duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variegado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade” (p. 17).

Sendo assim, Propp definiu que

Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W0) ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (F), obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da perseguição (Rs) etc. A este desenvolvimento damos o nome de Seqüência (PROPP, 2001, p. 51).

O autor observa ainda que o único elemento cuja presença é obrigatória em todos os contos é o dano ou a carência. Propp é considerado o pai da narratologia, visto que foi o primeiro a analisar as estruturas e funções dessas histórias. A estrutura proposta por Propp ao conto maravilhoso, que se aproxima ao conceito de conto de fada, pode ser encontrada com facilidade em *Once Upon A Time*, conforme um trecho descrito por Fernanda Bugad, referente à primeira temporada da série:

Podemos identificar vários desses blocos narrativos em *Once Upon a Time*: (1) a *mediação*, que é a proposta de tarefa para o herói, quando Henry propõe a Emma que fique em Storybrooke para tentar ajudá-lo a quebrar a maldição; (2) *decisão*, quando o herói, respondendo à mediação, decide enfrentar o desafio, que é o que ocorre quando Emma fica na cidade; (3) *recebimento do adjuvante*, quando o herói recebe ajuda, que pode ser um artefato mágico, como a espada que Emma recebe que era de seu pai e vai ajudá-la a matar o dragão e recuperar a fórmula do amor verdadeiro; (4) *vitória*, quando o antagonista é derrotado; em nosso caso, o dragão na primeira temporada; e (5) *reparação*, que compreende ao restabelecimento da ordem, a quebra da maldição, quando todos os habitantes de Storybrooke recuperam sua memória e lembram de suas vidas no Reino Encantado (BUGAD, 2013, p. 7).

Esse desenvolvimento narrativo dos contos nos permite concluir, conforme Propp (2001), a uniformidade absoluta da construção dos contos de magia, na qual variações de detalhes isolados ou afastamentos não quebram tal constância. Contudo, diante de tal cenário, Propp nos coloca o seguinte questionamento: “se todos os contos de magia são tão semelhantes quanto à forma - isso significa, por acaso, que todos eles provêm da mesma fonte?” (PROPP, 2001, p. 59). O autor acrescenta:

Finalmente, assim como todos os rios vão para o mar, todos os problemas do estudo dos contos maravilhosos devem conduzir no final à solução desse problema essencial até hoje não resolvido, o da semelhança entre os contos do mundo inteiro. Como explicar que a história da princesa-rã se assemelhe na Rússia, Alemanha, França, Índia, entre os peles-vermelhas da América e na Nova Zelândia, quando não se pode provar historicamente nenhum contato entre esses povos? (PROPP, 2001, p. 15).

O estudo de Propp, então, buscou explicação ao fato que perturbava os folcloristas: a ocorrência dos mesmos esquemas narrativos em povos que dificilmente poderiam ter mantido contato entre si. Além disso, o autor lembra

que toda uma série de mitos dos mais antigos deixa entrever uma construção similar, e de que certos mitos apresentam esta construção numa forma extraordinariamente pura. São, ao que parece, a fonte que deu origem ao conto. Por outro lado, encontramos a mesma estrutura em vários romances de cavalaria. Provavelmente este gênero, por sua vez, tenha tido a sua origem no conto maravilhoso (PROPP, 2001, p. 56).

Coelho (2008) observa que foram através dos estudos da Arqueologia, a partir do século XVIII, que se descobriu que algumas histórias e lendas tidas como inventadas ou fantasiosas haviam realmente acontecido. Além disso, seguindo essa trilha, aconteceram também “escavações na memória popular”, nas quais pesquisas narrativas populares e folclóricas se disseminaram pela Europa e Américas. Foi assim que se descobriram centenas de antologias de contos maravilhosos, fábulas e lendas, e que, conforme descreve Coelho, “acaba por descobrir que tais acervos, embora pertencentes a povos e regiões de formações diferentes, tinham numerosas narrativas em comum” (COELHO, 2008, p. 35).

Foi nesse momento que surgiu o questionamento a que Propp se dedicou em responder, conforme Coelho: “como justificar essa comunidade de narrativas em povos que tiveram origens e processos históricos tão diferentes?” (COELHO, 2008, p. 35). Quando Propp refere-se a uma fonte única para os contos de fada, ele ressalta que

Certamente, o problema das fontes não deve ser apresentado de forma estritamente geográfica. Dizer “fonte única” não significa, absolutamente, que os contos surgiram, por exemplo, na Índia, e que dali se alastraram pelo mundo todo, tomando formas diferentes no decorrer de suas viagens, conforme admitem alguns. A fonte única pode ser também psicológica, no aspecto histórico-social (PROPP, 2001, p. 59).

Finalmente, a tal fonte única, segundo Propp, pode ser encontrada na própria realidade cotidiana. Mesmo que o estudo morfológico dos contos demonstre que neles a realidade propriamente dita seja encontrada em escala reduzida, em que o autor diz que “Entre a realidade e o conto existem certos degraus de transição, e a realidade se reflete neles de modo indireto.” (PROPP, 2001, p. 59). Sendo assim, como resposta ao questionamento acerca das semelhanças e fontes dos contos,

Propp apresenta uma hipótese mais historicamente fácil de ser explicada: um paralelismo entre os contos e as crenças dos povos.

Para Coelho (2008), a fascinação que essas narrativas exercem sobre o espírito humano explica-se no plano em que seus próprios anseios parecem realizar-se, onde os obstáculos são vencidos, o mal é castigado, o bem é premiado e a vitória dos heróis é completa. A autora afirma que “Daí o prazer interior ou a sensação de auto-realização que os contos de fadas ou contos maravilhosos transmitem.” (COELHO, 2008, p. 120). E completa dizendo que

Reis, rainhas, príncipes, fadas, bruxas, duendes, objetos mágicos, profecias, obstáculos, ameaças, auxiliares, provas quase impossíveis de serem vencidas são símbolos de situações arquetípicas: vivências éticas, sociais, existenciais que vêm sendo revividas desde a origem dos tempos, sob diferentes formas, em virtude do desejo de auto-realização do eu em relação ao outro (mundo) que impulsiona o ser humano (COELHO, 2008, p. 123).

Sendo assim, podemos concluir que todos os processos aos quais foram e estão sendo submetidos os contos de fada criam uma imensa diversidade de formas. Nas palavras de Propp, “O conto guarda em seu seio traços do paganismo mais antigo, dos costumes e ritos da Antigüidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis.” (PROPP, 2001, p. 49). Coelho acrescenta que

É por meio dessa perspectiva que os contos de fadas, as lendas, os mitos, entre outros, também deixaram de ser vistos como “entretenimento infantil” e vêm sendo redescobertos como autênticas fontes de conhecimento do homem e de seu lugar no mundo (COELHO, 2008, p. 23).

### **3.1 Os contos Disney de fada**

Esse acervo comum, histórias e tradições populares atravessaram épocas e resistiram ao tempo. É claro que desde as suas origens, os contos de fada vêm passando por diferentes metamorfoses, e chegam aos dias atuais em formatos extremamente variados. Dessa maneira, torna-se impossível falar em contos de fada sem lembrar-se de Walt Disney, responsável por inúmeras releituras nessas histórias e por torná-las mundialmente famosas e amadas.

A hoje *The Walt Disney Company* foi fundada em 16 de outubro de 1923, por Walt Disney e Roy Oliver Disney, se estabelecendo como pioneira na indústria de animação. Atualmente, a Disney, como é popularmente conhecida, é um dos

maiores conglomerados de mídia e entretenimento do mundo e um dos maiores e mais conhecidos estúdios de Hollywood. Inclusive, a companhia multinacional estadunidense tem a propriedade e opera a rede de televisão ABC – *American Broadcasting Company* (em português: Companhia Americana de Radiodifusão) –, canal que transmite a série *Once Upon A Time*.

O primeiro longa-metragem de animação dos estúdios Disney é Branca de Neve e os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), baseado no conto dos irmãos Grimm. Com ele, surgiu também o “jeito Disney de contos de fada”, tido hoje como referência, além de a própria Branca de Neve, a primeira princesa da Disney e, claro, a primeira grande vilã, a Rainha Má, principal objeto de estudo deste trabalho.

Branca de Neve, ou Branca de Neve e os Sete Anões, que é o título mais popular e utilizado, é um dos contos de fada mais conhecidos e difundidos do mundo. Conforme afirma Bettelheim, “sua narrativa remonta a séculos, sob várias formas, em todos os países e línguas européias; daí se disseminou para os outros continentes” (BETTELHEIM, 1980, p. 239).

Em 1938, Walt Disney recebeu um Oscar especial e sete mini estatuetas representando a Branca de Neve e os Sete Anões. A narrativa da Branca de Neve, dos sete anões e da Rainha Má teve um enorme impacto cultural na sociedade, e pode ser considerada como um grande objeto de estudo comunicacional e social. Com o mesmo viés, podemos apontar a série *Once Upon A Time*, criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz. Série estreada no ano de 2011, em 2016 está na sua quinta temporada, já com a confirmação de que haverá a sexta.

Nas últimas décadas, nós vivemos grandes e rápidas transformações no âmbito da experiência societária. Na visão de Fabiana Piccinin e Katiele Naiara Hirsch (2012), essas mudanças ocasionaram o questionamento de paradigmas antes orientadores, o que nos coloca diante de uma busca de algo que defina a identidade dos sujeitos e das produções da nossa época. Sendo assim, as autoras colocam que aparentemente nos encontramos diante da “identificação no prefixo pós, o qual nos coloca em uma posição de contraste em relação ao modernismo” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 2).

As autoras chamam a atenção ao fato de que na pós-modernidade há a forte presença do ecletismo, da realização de recombinações e releituras. Para Piccinin e Hirsch (2012), as produções midiáticas podem ser vistas como um importante ponto

de partida para a investigação da pós-modernidade. Visto que, neste contexto, podemos colocar as produções midiáticas pós-modernas como exemplos de investimento na fantasia, na revisita aos mitos e histórias contadas no passado. Neste viés, é possível destacar que cada vez mais temos observado a releitura de contos de fada, que renovam os seus sentidos, fomentada pela indústria do consumo e sua contribuição para a mitificação de elementos ou personagens. Como o filme *Malévola* (2014), uma releitura do clássico infantil *A Bela Adormecida*, de 1959.

A série *Once Upon A Time*, então, se configura como um exemplo de produção midiática pós-moderna que faz forte uso de recombinações, releituras e investimentos na fantasia e em revisitas aos clássicos contos de fada. Como menciona Bugad, “seu próprio título “Era uma vez” evidencia a formação discursiva em que seu discurso se inscreve. Ou seja, sua matriz de sentidos são as narrativas midiáticas ficcionais ou, mais especificamente, os contos de fadas.” (BUGAD, 2013, p. 5).

Neste viés de releitura e revisita aos contos de fada empregados em *Once Upon A Time*, Bugad (2013) diz que discurso da série remete a textos passados e propõe ressignificações, identificados na visível recorrência de temáticas de outros contos, com discursos como o da esperança, o do amor verdadeiro e o da maldição. Além disso, a autora diz que a série faz

uso de inúmeras referências que fazem parte do imaginário universal de contos de fada, ao mesmo tempo em que mescla essas referências introduzindo novas relações e explicações aos contos originais, e ainda propõe uma releitura e transposição para o contexto real e atual, um mundo que nem sempre tem sentido e em que muitos sujeitos recorrem a histórias de reinos encantados para com ele lidar (BUGAD, 2013, p. 2).

Bettelheim afirma que “Para atingir integralmente suas propensões consoladoras, seus significados simbólicos e, acima de tudo, seus significados interpessoais, o conto de fadas deveria ser contado em vez de lido.” (BETTELHEIM, 1980, p. 185). Ao que Piccinin e Hirsch complementam que “A narração de histórias não é apenas um fenômeno estético, mas pode ser vista também como uma necessidade humana. A narrativa possibilita a criação de condições para que o mundo possa ser entendido.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 5).

Piccinin e Hirsch discorrem que “Quando pensamos em nós mesmos, geralmente nos vemos como seres racionais, conscientes e que, às vezes, somos

envolvidos pela fantasia. No entanto, não nos damos conta de que fantasiamos em grande parte do tempo.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 5). As autoras trazem a fala de Corso e Corso para exemplificar tal pensamento:

Mesmo trabalhando estamos fantasiando estar em outro lugar, com outras pessoas, fazendo outras coisas. Passamos um mês de férias, mas outros onze sonhando com elas, assim como o sábado e o domingo não ocupam somente esses dois dias em nossos pensamentos (CORSO; CORSO, 2011, p. 19).

Como já mencionado anteriormente, os contos de fada contribuem para a formação do imaginário coletivo, sendo que as fantasias podem revelar os desejos, necessidades e medos individuais ou de uma sociedade. Piccinin e Hirsch lembram que “Ao longo de milhares de anos, nossa espécie criou e compartilhou histórias. Muitas delas se perderam, outras se transformaram, dentre essas, algumas persistem até hoje.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 5).

Sendo assim, os contos de fada hoje estão passando por mais uma transformação, nas quais as produções que possuem temáticas de fantasia e de histórias clássicas vêm sendo adaptadas para um público pós-moderno, que exige a incorporação de outros elementos. Então essas histórias aparecem reformuladas, sofrendo a ação das atuais condições de vida e novos modos de pensar contemporâneos, como é o caso de *Once Upon A Time*.

O enredo de *Once Upon A Time* gira em torno da clássica história da Branca de Neve, mas claro, com inúmeras releituras e reviravoltas até então não imaginadas, como acontece ao longo de toda a série, com todos os personagens e contos. Conforme apontam Piccinin e Hirsch (2012), a narrativa não começa de forma tradicional e já se revela como um conto de fada incomum desde o início, que acontece logo após a expressão “felizes para sempre”. Visto que logo no começo do primeiro episódio da série, a Rainha Má invade o casamento entre Branca de Neve e o Príncipe Encantado, ameaçando lançar sobre todo o reino uma maldição que destruirá o final feliz de todos, restando apenas o dela.

Mesmo após os estudos de Propp (2001) determinando o que seria um conto maravilhoso, as definições sobre o que seria um conto de fada ainda são diversas. Porém é possível indicar alguns elementos em comum entre as diversas narrativas de fadas, também encontrados por Propp, conforme indicam Piccinin e Hirsch (2012). A seguir, após a apresentação de tais elementos descritos pelas autoras,

será realizada uma análise acerca de quais deles se sustentam em *Once Upon A Time* como um conto de fada.

A expressão “**era uma vez**”, marca a suspensão da lógica comum e a entrada em um tempo e espaço indefinidos; a expressão “**felizes para sempre**”, marca o aspecto resolutivo dos conflitos dos contos de fada, passando uma mensagem tranquilizadora ao final; a **jornada de crescimento do herói**, acontece, em geral, porque ocorre algo que desestabiliza a ordem inicial e o herói precisa restaurá-la. Inclusive Propp diz que “O nascimento miraculoso do herói é um dos elementos muito importantes do conto maravilhoso.” (PROPP, 2001, p. 47). A presença de **personagens planas** e unidimensionais, onde o bom é bom, o mau é mau e assim seguirão até o final do conto, além de se constituírem como figuras genéricas, com conflitos resolvidos através de ações práticas; os **ajudantes mágicos** que os heróis costumam ter, porque, em geral, não possuem magia própria; e, por fim, a **volta triunfante ao lar**, momento em que o objetivo do herói é cumprido.

Com base nesses elementos, é possível compreender que *Once Upon A Time* mantém muitas das características dos contos de fada tradicionais, no entanto, conforme apontam as autoras, “são acrescentados outros elementos que a aproximam do conto de fadas intimista, trazendo à tona características próprias da produção midiática contemporânea, oriundas do pensamento pós-moderno.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 12).

A expressão “era uma vez” é encontrada já no título de *Once Upon A Time*, bem como a suspensão da lógica comum e a entrada em um tempo e espaço indefinidos, ainda que não em totalidade. Visto que a série está inserida em um universo mágico, retratado pela Floresta Encantada e demais reinos onde há magia, além da presença dos personagens de contos de fada. Entretanto, há o acréscimo do “mundo real”, representado pelo mundo em que vivemos, sem magia, no qual os personagens são enviados a partir de uma vingança e vivem como “pessoas comuns”. Piccinin e Hirsch afirmam que “Essa construção deixa clara a relação conflituosa entre fantasia e realidade, imaginação e razão que faz parte da nossa constituição enquanto seres humanos.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 12).

A expressão “felizes para sempre” também segue muito presente em *Once Upon A Time*, sendo o principal objetivo de todos os personagens, de acordo com as suas individualidades. O final resolutivo aparece inúmeras vezes na série, em pequenas situações ao longo dos capítulos e mais amplamente ao final da

temporada, entretanto, ele sempre é abalado, deixando um gancho para a temporada que se segue.

Segundo Piccinin e Hirsch, “A jornada de crescimento do herói fica muito clara, entretanto diferencia-se do conto tradicional à medida que envolve a resolução de muitos conflitos internos.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 12). A narrativa complexa de *Once Upon A Time* também apresenta personagens complexos, que possuem muitos conflitos internos e vivências conturbadas, sendo eles heróis propriamente ditos ou não. A maioria dos casos refere-se a questões familiares mal resolvidas e sentimentos negativos e rancores nutridos ao longo do tempo. Como por exemplo, a difícil relação de Regina/Rainha Má com a sua mãe, além de seu desejo de vingança contra Branca de Neve. Ou então o sentimento de culpa de Branca de Neve por ter “abandonado” a filha Emma, e esse mesmo sentimento de Emma para com o seu filho Henry, que foi adotado por Regina. Entre muitos outros.

Conforme mencionado acima, a narrativa complexa de *Once Upon A Time* também apresenta personagens complexos. Sendo assim, a presença de personagens planas e unidimensionais não se aplica à série. Piccinin e Hirsch acrescentam: “Além disso, não ficam restritas ao dualismo maniqueísta, pelo contrário, em nome de suas necessidades pessoais, muitas vezes, rompem as fronteiras que limitam o que é bom e o que é mau.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 13). É claro que há a distinção entre heróis e vilões em *Once Upon A Time*, afinal de contas, é uma narrativa sobre contos de fada. Entretanto, a grande diferença é que os personagens são mais humanizados e próximos ao real, não mais genéricos, visto que o herói também possui traços e atitudes de maldade, e o vilão apresenta características de bondade.

Em relação à presença de um ajudante mágico, é possível dizer que ele se mantém em *Once Upon A Time*, mas de maneira diferente. O ajudante mágico aparece em forma de objetos ou pessoas, a princípio com mais intensidade na Floresta Encantada, Terra do Nunca, País das Maravilhas e demais reinos mágicos, mas também são encontrados, mais tarde, em Storybrooke, com a chegada da magia. Um bom exemplo são os muitos objetos, nem sempre mágicos, que o Senhor Gold/Rumpelstiltskin coleciona em sua casa na Floresta Encantada e em sua loja em Storybrooke, que frequentemente auxilia os personagens na resolução de conflitos diversos. Cabe a ressalva de que, diferente dos contos tradicionais, o

ajudante mágico em *Once Upon A Time* nem sempre serve apenas para ajudar os heróis, como também ampara os vilões.

E, por fim, a volta triunfante ao lar também aparece, mas de maneira distinta, em *Once Upon A Time*. Nos contos clássicos, o herói tinha a necessidade de partir em busca da resolução do conflito da história. Na série, muitas vezes é possível observar este movimento, como, por exemplo, o momento em que alguns personagens viajam para a Terra do Nunca para salvar Henry de Peter Pan. O retorno de todos à Storybrooke, após a missão ser cumprida com êxito, representa a volta ao lar. Vale ressaltar também que, como no exemplo da ida à Terra do Nunca, nem só de heróis era composta a missão de salvar Henry, mas também de vilões, que participaram e voltaram à cidade igualmente triunfantes.

Sendo assim, conclui-se que os contos de fada compõem a construção da nossa identidade desde a infância e há muito tempo, e provavelmente seguirão cumprindo tal papel e fazendo parte de nossas vidas. Neste mesmo viés, podemos considerar que o pensamento pós-moderno faz parte de uma busca constante pela nossa identidade. Conforme Piccinin e Hirsch: “Na contemporaneidade esse pensamento tem possibilitado a “re-ligação” entre razão e imaginação, propriedades inerentes ao ser humano, mas que ao longo da história foram distanciadas e colocadas em oposição.” (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 14).

É possível constatar a crescente e forte presença dos contos de fada nas narrativas midiáticas contemporâneas, que apresentam variadas e criativas releituras, como exemplos: as séries televisivas *Once Upon A Time* (2011 – presente) e *Grimm* (2011 – presente), além dos filmes *Encantada* (2007), *Alice no País das Maravilhas* (2010), *A Fera* (2011), *A Garota da Capa Vermelha* (2011), *Espelho, Espelho Meu* (2012), *Branca de Neve e o Caçador* (2012), *Jack, o Caçador de Gigantes* (2013), *Oz: Mágico e Poderoso* (2013), *João e Maria: Caçadores de Bruxas* (2013), *Malévola* (2014), *Cinderela* (2015), entre muitos outros. Além de que há ainda previsões para lançamentos de mais obras com este viés, como *O Caçador e a Rainha do Gelo* e *Alice Através do Espelho*, em 2016, *A Bela e a Fera*, em 2017, e *Rosa Vermelha*, obra baseada no conto dos irmãos Grimm, sobre a irmã da Branca de Neve, sem data certa.

Com isso, Piccinin e Hirsch dizem que

Nesse contexto, as histórias tradicionais aparecem renovadas e reambientadas, atingindo um público mais variado e fazendo surgir

novas imagens atribuidoras de sentido. Tais imagens são diferenciadas e marcadas contemporaneamente em função da interação entre racionalidade e fantasia (PICCININ; HIRSCH, 2012, p. 15).

Finalmente, através destas obras contemporâneas com base em contos de fada antigos e tradicionais, é possível observar a manifestação desse pensamento que busca desfazer dicotomias ultrapassadas e nos fazer compreender o mundo de uma nova maneira e a partir de novas experiências e perspectivas, capazes de reorganizar e manter vivas e fortes as narrativas clássicas – e as amadas fadas.

#### 4. PERSONAGEM: DA ORIGEM À CONSTRUÇÃO

Antes de adentrar ao universo e aos aspectos acerca dos personagens em uma narrativa, cabe realizar uma prosaica consulta. De acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa<sup>19</sup>, a palavra “personagem” possui a seguinte definição:

per·so·na·gem (francês *personnage*) substantivo feminino ou masculino 1. Pessoa fictícia de uma obra literária ou teatral. 2. Papel desempenhado por um ator. 3. Pessoa considerada em sua aparência, em seu comportamento. 4. [Belas-Artes] Representação de um ser humano numa obra de arte.

Beth Brait, na obra *A Personagem* (1985), aponta que definições gerais para a palavra “personagem” acabam por ser simplista e aponta para uma confusão terminológica que existe entre a relação de pessoa, um ser vivo, e personagem, um ser ficcional. Para a autora, uma definição específica permite refletir acerca desta questão, na qual os autores, segundo ela, procuram salientar dois aspectos fundamentais: “o problema da personagem é, antes de tudo, um problema lingüístico, pois a personagem não existe fora das palavras; as personagens *representam* pessoas, segundo modalidades próprias de ficção.” (BRAIT, 1985, p. 11).

Em relação à etimologia da palavra “personagem”, a mesma vem, conforme já apontado, do francês *personnage*, que, por sua vez, vem do latim *persona* (máscara) e do grego *prosopon* (rosto). Conforme Janaina Gamba: “Na Antiguidade, os atores entravam em cena usando máscaras, de modo a marcar a diferença entre ator e o papel que ele estava representando, isto é, seu personagem.” (GAMBA, 2014, p. 42).

Brait (1985) afirma que para desenvolver uma reflexão teórica acerca da temática de personagens, é inevitável não olhar para a Grécia antiga e para os pensadores que impulsionaram tal conhecimento. A autora ressalta que, dos teóricos conhecidos, Aristóteles foi o primeiro a elaborar preocupações no que concerne ao personagem. Brait coloca que o filósofo aponta para dois aspectos essenciais: “a personagem como reflexo da pessoa humana; a personagem como

---

<sup>19</sup> <https://www.priberam.pt/DLPO/personagem>

construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto.” (BRAIT, 1985, p. 29).

Gamba (2014) diz então que, desta maneira, o personagem seria, na visão de Aristóteles, “reflexo lírico do humano e uma construção que obedeceria às leis da obra” (p. 42). Além disso, Gamba (2014) ressalta que o filósofo grego é quem cita pela primeira vez sobre *ethos* e *dianóia*, respectivamente, o caráter e o pensamento, os dois princípios básicos para a construção de um personagem.

Segundo Brait (1985), a partir do século XVIII passou-se a ter uma visão mais “psicologizante”, que entende o personagem como a representação do universo psicológico de seu criador. Sendo assim, para Renata Pallottini, “Personagem seria, isso sim, a imitação e, portanto, a recriação dos traços fundamentais de pessoa ou pessoas – traços selecionados pelo poeta segundo seus próprios critérios.” (PALLOTTINI, 2015, p. 15). Deste modo, Gamba acrescenta dizendo que

Dentro da Narratologia (o estudo das narrativas), o personagem (o ou a personagem) é tido como o elemento dinâmico sobre o qual a história se desenrola. O personagem por si só recriaria traços fundamentais de um indivíduo, ou aqueles selecionados pelo poeta/autor de acordo com seus critérios, como proposto por Aristóteles. O personagem é o determinante da ação dramática (GAMBA, 2014, p. 42).

Para Hegel, segundo Gamba (2014), o protagonista dramático se constitui numa relação entre a ação e sua finalidade. Sendo assim, para alcançar tal objetivo, o personagem e as suas ações colidirão, invariavelmente, com outro personagem. É tal colisão que produz a ação, que permite com que a história (drama) avance. Acrescentando, ainda, a questão de que “Os fins que os personagens dramáticos perseguem devem ser de interesse geral da natureza humana.” (GAMBA, 2014, p. 43).

Além disso, para Robert Mc Kee (2006), de acordo com Gamba (2014), “o personagem é uma metáfora da natureza humana. Seus aspectos são feitos para serem reconhecíveis e, ao mesmo tempo, são seres humanos e, portanto, enigmáticos e difíceis de serem compreendidos.” (GAMBA, 2014, p. 43). Posto isso, Pallottini (2015) propõe a caracterização do personagem a partir do que ele é dentro do texto dramático, supondo-se que se saiba bem o que ele é no texto e o que veio fazer no universo dramático, além de quais são as suas funções, vontades, desejos e sentimentos, enfim, o seu “papel”. Desta forma, a autora afirma que caracterizar é dar características ao personagem.

Ainda no viés de Pallottini (2015), há outros fatores que contribuem para a caracterização do personagem, como cenografia, figurino, iluminação, maquiagem, etc. Além disso, a autora aponta para duas formas de caracterização específicas: a física e a social.

O primeiro meio de apreensão do espectador, então, é o visual, no qual são apresentados os aspectos físicos do personagem. Desta maneira, Pallottini (2015) diz que, tendo em vista o estilo, a época e a proposta do texto, pode-se começar apresentando um personagem dizendo qual é o seu sexo, idade, aparência, cor, raça (se necessário), deficiências (se existirem), traços especiais como beleza ou aparência grotesca, traje, maquiagem, modo de se mover, gestos, maneira de falar, etc. Ademais, a autora ressalta que o nome do personagem é fundamental, fator que por muitas vezes o caracteriza mais do que qualquer outro, mesmo que não se encaixe exatamente como um detalhe físico.

A segunda forma de caracterização do personagem, para Pallottini (2015), é a psicológica, na qual são apresentados os aspectos sociais do personagem. A apresentação de um retrato psicológico do personagem diz respeito aos elementos subjetivos de sua caracterização, como a maneira com que ele se relaciona com os outros, juntamente com a apresentação da sua afetividade, emoções e sentimentos. Além disso, a autora também aponta para a capacidade do personagem de fazer escolhas e mantê-las, seus defeitos e suas virtudes marcantes, enfim, atributos que, convencionalmente, são ligados à alma (psique).

Em relação aos fatores de caracterização de personagem apontados por Pallottini (2015), é possível destacar alguns pontos em relação à personagem Regina / Rainha Má da série *Once Upon A Time*. Em primeiro lugar, o nome Regina, que possui origem no latim, significa “senhora absoluta”, “a maior” e, principalmente, “rainha”<sup>20</sup>. Fato este que é exposto por Cora, mãe de Regina na série, ao escolher o nome da filha almejando que um dia ela seja uma rainha. Além disso, o nome Rainha Má – que até a série *Once Upon A Time* era o único usado para se fazer referência à madrasta da Branca de Neve – passou, após Regina tornar-se rainha e declarar guerra contra a sua enteada, a ser usado para se referir a ela. Tais questões reforçam a importância do nome do personagem mencionada por Pallottini

---

<sup>20</sup> <http://www.dicionariodenomesproprios.com.br/regina/>

(2015), visto que os nomes Regina e Rainha Má encaixam-se perfeitamente na caracterização da referida personagem de *Once Upon A Time*.

Ademais, alguns aspectos físicos são bem marcantes na construção da personagem Regina / Rainha Má. Quando era apenas Regina, antes de tornar-se rainha – e má –, a personagem era apresentada com trajes em tons claros e discretos, cabelos com tranças, aparência meiga, maquiagem suave. Seu modo de se mover, gestos e maneira de falar também seguiam esta linha, pois tinha um jeito de sonhadora, delicada, se importava com os outros, e ao mesmo tempo demonstrava medo da mãe, etc. Quando passou a ser Rainha Má, sua apresentação mudou completamente. A personagem passou a usar trajes pretos e outras cores escuras e extravagantes, penteados exuberantes, aparência forte e destemida, maquiagem carregada e sombria. Seus gestos e maneira de falar também acompanharam as mudanças, com um ar de superioridade, desejo de vingança, perturbada. Tais aspectos possuem total ligação com o retrato social/psicológico da personagem e refletem na maneira como é caracterizada a sua afetividade, emoções e sentimentos. Essas características serão exploradas nos Arcos da Vilania (Figuras 10 e 11), que serão apresentados no capítulo seguinte.

No mesmo viés, Linda Seger (2006) elenca seis estágios que geralmente envolvem a criação de um personagem:

1. A obtenção da primeira idéia sobre a personagem, a partir da observação ou da experiência.
2. A criação de um esboço de suas principais características.
3. A descoberta da essência da personagem, para lhe conferir uma certa consistência.
4. A descoberta dos paradoxos da personagem, para lhe conferir complexidade.
5. O acréscimo de emoções, comportamentos, atitudes e valores, que complementarão sua personagem.
6. O acréscimo de certos detalhes que tornarão a personagem única e especial (SEGER, 2006, p. 36).

Ainda segundo Seger (2006), a função da descrição física do personagem é evocativa, que sugere outros aspectos e características do mesmo. Também é necessário que os personagens sejam consistentes, não previsíveis ou estereotipados, e que possuam uma essência própria em suas personalidades a ser seguida, para não tornarem-se inverossímeis.

Seger (2006) também aponta que sendo a natureza humana o que é, um personagem é sempre mais do que um mero conjunto de consistências, visto que as pessoas são imprevisíveis. Por isso devem ser acrescentadas emoções, que conferem mais profundidade à dimensão humana dos personagens; atitudes, que

comunicam as opiniões, os pontos de vista e as diferentes posições que cada personagem assume em determinadas situações; e valores, transmitidos através do personagem, que podem ser uma oportunidade de o escritor expressar as suas próprias crenças.

De acordo com Pallottini (2015), existe ainda um tipo de caracterização específica para o cinema e para a televisão: a caracterização pela imagem. Para a autora, a narrativa da câmera é bem mais eficaz do que as rubricas de um texto teatral, por exemplo. Nas narrativas audiovisuais, a câmera seria narradora apresentando, introduzindo, delineando e acompanhando o personagem. Ainda, a câmera colabora para a caracterização do personagem, e detalha os seus aspectos físicos, mostra a sua intimidade e segue os seus gestos e ações. Pallottini diz que a eficácia da câmera se dá através do seu papel de “olho” que acompanha o personagem e mostra ao público o seu passo a passo, ou seja, quem ele é. A autora acrescenta dizendo que

Aí o que vale é a imagem. A palavra perde a importância, e é, em geral, secundária. Mas a imagem é onipotente, a câmera está em toda parte e a sua forma de fixar a imagem, a intenção com que o faz, entre outros objetivos, alcança magistralmente o de nos dar um retrato da personagem extremamente vivo e fascinante (PALLOTTINI, 2015, p. 101).

Brait (1985), também diz que o narrador compõe os estudos dos modos de caracterização de personagens. A autora afirma que a câmera é considerada um narrador em terceira pessoa, um elemento não envolvido na história. A câmera, para Brait, “vive a curiosa experiência de conhecer uma personagem, a quem raríssimas vezes é dada a palavra, de forma total e avassaladora.” (BRAIT, 1985, p. 53).

Conforme Brait (1985), Forster empenhou-se em esclarecer alguns aspectos ligados a personagens de romance e ficção. O crítico tornou-se referência no assunto ao classificar personagens em *flat* (plano), tipificado e sem profundidade, e *round* (redondo), complexo e multidimensional. De acordo com definição apontada por Brait, segundo Forster:

As *personagens planas* são construídas ao redor de uma única idéia ou qualidade. Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa ao leitor. Essa espécie de personagem pode ser subdividida em *tipo* e *caricatura*, dependendo da dimensão arquitetada pelo escritor (BRAIT, 1985, p. 40-41).

As *personagens* classificadas como *redondas*, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano (BRAIT, 1985, p. 41).

Segundo tais conceitos, há a subdivisão da categoria dos personagens planos, na qual existe o personagem tipo, que é mais tipificado e individualizado. Os personagens tipo, conforme explica Brait, são criados ao redor de uma qualidade ou ideia única que é levada ao extremo. Neles, a aparência física e o gestual estão intimamente ligados à representação de valores morais, caso dos heróis e também dos vilões.

Para Richard Dyer (1999), de acordo com Gamba, o personagem tipo acrescenta características recorrentes no mundo real.

Contudo, se estas características são universais e imutáveis, então se categorizam como arquétipos. Por outro lado, se são datadas e/ou inseridas especificamente dentro de um contexto sócio histórico, então podem ser classificadas como tipos sociais, ou estereótipos. Deste modo, deve-se ter em mente que, por exemplo, o Vilão, é um arquétipo, e o bandido é um tipo social. Há tipos de caracterização que não mudam através do tempo, que assim o são por “tradição”, estando sob o domínio comum. Formas arquetípicas de caracterização, assim como é com o Cristianismo e com a tragédia grega (GAMBA, 2014, p. 46).

Sendo assim, a personagem Rainha Má, por se tratar de uma vilã, seria definida como uma personagem plana tipificada, por ser representada por uma qualidade única: a maldade. Principalmente em vilões de contos de fada, essa definição se encaixa bem, pois são personagens construídos em torno da ideia absoluta de serem maus, estarem contra os heróis, contra o bem. E assim será a sua personalidade e trajetória até o final, um personagem imutável.

O personagem tipo não tem a função de estereotipar o personagem, mas fazer com que o público o reconheça facilmente, como um vilão, por exemplo. Entretanto, a série *Once Upon A Time*, uma narrativa complexa que proporciona uma visão contemporânea dos contos de fada, apresenta também personagens complexos e vilões que fogem às regras comuns e personalidades previstas.

Em *Once Upon A Time*, Regina / Rainha Má é uma personagem que se encaixa perfeitamente na definição de personagem redonda. A vilã é multifacetada e complexa em relação à sua caracterização psicológica. Isso porque a personagem, definitivamente, surpreende o espectador. Ela passa por muitos momentos

marcantes em sua vida, que vai desde ser uma jovem comum, até tornar-se uma rainha, e uma vilã clássica e, enfim, redimir-se como heroína. O personagem redondo, bem como Regina / Rainha Má, é muito mais próximo do ser humano, que é um ser imprevisível, que possui várias facetas e sofre inúmeras mutações ao longo do tempo. Sendo assim, a identificação do público com a personagem torna-se maior. E a atração e o fascínio pelos personagens vilões crescem igualmente.

#### **4.1 A Vilania**

Na visão de Seger (2006), alguns personagens tornam-se memoráveis pelos seus detalhes, que podem estar representados através de suas ações, comportamentos, jeito de falar, gestos, roupas que usam, etc. A autora afirma que esses detalhes são determinadas situações que fogem à regra e, em geral, têm origem nas falhas, defeitos ou fraquezas das pessoas. Para Campbell (1988), de acordo com Seger (2006), o único jeito de descrever totalmente alguém é mostrando as suas imperfeições, pois são elas que nos chamam a atenção, visto que a perfeição é algo monótono e não humano.

E quais são os personagens caracterizados justamente por suas imperfeições? Os vilões e as vilãs, claro! Facilmente considerados como personagens bem construídos e inesquecíveis.

Seger (2006), ao dividir os personagens em categorias, determina que os vilões, mais especificamente os de contos de fada, são personagens fantásticos, grupo com origem nos contos de fada e no folclore. Para ela, os personagens da fantasia “vivem num mundo romântico, mágico e estranho, habitado por criaturas fora do comum, como fadas, duendes, anões, gigantes e bruxas.” (2006, p. 197). A autora diz que nesse contexto mágico, os personagens carregam um número limitado de atributos, às vezes caracterizados por aspectos físicos exagerados, às vezes por seus poderes mágicos, e outras vezes descritos como extremamente bons ou incrivelmente malvados. Neste universo, então, existe o mal, mas o bem sempre triunfa. Além disso, os personagens da fantasia podem até se redimir no final da história.

Quando falamos a respeito dos vilões, nosso imaginário cresce no sentido de que idealizamos que eles devem ser os inimigos perfeitos. Não apenas seres capazes de, com sua tirania, impor diversos obstáculos aos heróis, mas de serem a

representação da maldade. Paula Ludwig diz que “O vilão é a personagem antagonista consolidada como força oposta à virtude, na luta maniqueísta entre o bem e o mal.” (2012, p. 9). Entretanto, cada vez mais personagens vilões subvertem a noção da maldade pura, próximos àquilo que Ângela Zatti chama de o “oximoro do vilão simpático” (2010): são vilões capazes de cometerem atos cruéis, mas, ainda assim, nos identificamos, simpatizamos e até torcemos por eles.

Ludwig acrescenta algumas reflexões acerca do vilão, dizendo tratar-se do personagem de destaque no melodrama, que

continua exercendo forte empatia e identificação com o espectador, demonstrando ainda hoje a capacidade de construir um intenso vínculo com seu público, despertando nele reações, às vezes de concordância, outras vezes de aversão (LUDWING, 2012, p. 10) .

Maria Rita Kehl, no prefácio da obra *Fadas no Divã* (2006), aborda sobre as crianças de hoje estarem em busca do misterioso e do medo:

As histórias infantis incluem sempre elementos assustadores que ensinam os pequenos a conhecer e enfrentar o medo. Curiosos e excitados, os pequenos exigem que os adultos repitam várias vezes as passagens mais amedrontadoras dos contos de fadas. A madrasta malvada da Branca de Neve é mais popular do que os bondosos anõezinhos, assim como a bruxa comedora de crianças de João e Maria ou o tenebroso Darth Vader, do contemporâneo Guerra nas Estrelas (KEHL, 2006, p. 17).

Mas afinal de contas, quem é o vilão? Segundo Gamba:

A etimologia da palavra “Vilão” remete ao latim *Villanus*, habitante da *Villa*, um lugar de produção agrícola, ou área rural do Império Romano, isto é, a um camponês. Na Idade Média, o termo passa a ser utilizado em referência a um não nobre. Na época do feudalismo, tratava-se de um descendente de livres camponeses, e que podia deixar o feudo a hora que quisesse. E, tratando-se de um não nobre, o termo passou a ter um significado pejorativo (GAMBA, 2014, p. 50).

Ainda conforme Gamba (2014), com o passar do tempo, o termo deixou de ter uso dentro da hierarquia social e passou a ser relacionado a valores morais. Como o vilão era a representação de uma baixa posição social, por consequência, a sua moral também seria baixa. Assim, o personagem vilão caracteriza-se pela sua oposição à virtude. No que acrescenta dizendo que

São as mais diversas as caracterizações do mal nas artes, porém o Vilão é a personificação do mal puro, de tudo aquilo que é imoral e antiético. Levando-se em conta que a base do enredo melodramático é puramente maniqueísta, sem a maldade do Vilão, não há a definição da bondade do Herói (GAMBA, 2014, p. 51).

Dessa forma, para a autora, o que melhor caracteriza o personagem vilão é a sua total falta de escrúpulos, que tem por função no melodrama a de perseguir a vítima. O vilão, então, é uma figura opressora, movida por interesses próprios, marcada por uma instância psicológica pela perversidade, paranoia e obsessão. Por isso, segundo Gamba (2014), o vilão é identificado como sendo uma metáfora para a maldade, porém, de acordo com Pallottini, há controvérsias:

Mesmo porque não existe nunca, nem na vida nem no teatro, o criminoso puro, o puro vilão; ao criar um vilão total, um monstro total, é erro de mau dramaturgo (a não ser que seja opção de estilo, opção de criação de personagem explícita, mas essa é outra questão). A existência de vários vetores no ser humano, a complicação psicológica, a complexidade da alma do homem são as justificativas e a explicação de conflito interno. Ele é a concretização dessa complexidade. Sua expressão, em atos ou palavras, é a objetivação da colisão interna, ou seja, a *atualização* (para usar terminologia aristotélica) de uma de suas potências (PALLOTTINI, 2015, p. 106-107).

Deste modo, os personagens vilões podem ser entendidos como seres comuns, porém, por alguma razão ou não, potencialmente maus e perigosos. O vilão poderia ainda ser visto como o nosso lado obscuro, repleto de conteúdo reprimido da alma humana, ou até mesmo de qualidades positivas, mas que, por algum motivo ou outro, estão ocultas, ou foram rejeitadas por nós. Esta seria a representação do vilão através do Arquétipo da Sombra, de Vogler, segundo Gamba (2014).

Gamba (2014, p. 52) explica que “A função psicológica da Sombra é a de representar os medos e psicoses reprimidos, que não apenas nos prejudicam, mas que ameaçam nos destruir. Já a função dramática é a de desafiar o Herói, tornando-se um oponente em sua luta.”

Para Propp (2001), as funções dos personagens não são fixas, podendo uma máscara, por exemplo, ser usada por qualquer personagem. O vilão também não é, necessariamente, totalmente mau. Ele pode ser humanizado por algum traço de bondade ou qualidade admirável. Neste viés, Seger (2006), ao tratar sobre a criação do vilão da história, se questiona sobre como seriam as diferentes maneiras para se criar vilões que sejam complexos. E, sendo assim, não a representação da maldade pela maldade.

O primeiro questionamento que Seger aponta que deve ser feito é o porquê eles agem da forma como agem. E, desta forma, a autora aponta que seus motivos podem tomar dois caminhos: explorar a figura do vilão como vítima, movido por uma

reação; ou fazer com que ele aja em proveito próprio, movido por uma ação. Assim, Seger (2006, p. 151-152) discorre:

Para muitos vilões, o mal que fazem decorre de influências negativas que atuam sobre suas próprias vidas. A pessoa que cria esse tipo de personagem precisa pesquisar o passado da personagem, sua *backstory*, em busca de fatores sociais e pessoais que possam ser a causa dessas características negativas. É simples reconhecer o fato de que não existem alguém que seja “totalmente mau” e procurar aperfeiçoar a personagem, mostrando alguns de seus aspectos positivos, a complexidade de seu perfil psicológico, e algumas emoções como medo, frustrações, angústia, raiva ou inveja.

Quanto ao passado do personagem, Seger (2006) trata sobre a criação da história de fundo, visto que existem histórias interessantes por trás das decisões tomadas pelos personagens. Além de a sua situação atual ser consequência de decisões e acontecimentos passados, na qual são as escolhas passadas que determinam as do futuro. Essas informações conferem profundidade ao relacionamento do personagem. E desta maneira, a *backstory*, a história de fundo, nos ajuda a entender por que os personagens se comportam de uma determinada maneira, nos fornecendo informações do passado que ajudam a compreender a psicologia do personagem no presente.

A autora afirma que a *backstory* exerce melhor o seu papel quando é revelada aos poucos, de forma sutil, concisa e cuidadosamente trabalhada. E que quanto mais rica a história de fundo, mais rico o personagem. Especificamente para seriados de televisão, Seger diz que “Quanto mais informações a *backstory* trazer sobre o passado, maiores as possibilidades de se criar uma personagem complexa, que terá poder para manter o público constantemente fascinado.” (SEGER, 2006, p. 71). Além disso, segundo a autora, para seriados televisivos a dinâmica que se desenvolve entre os personagens pode ser tão importante quanto qualquer característica individual de um personagem.

A personagem Regina / Rainha Má de *Once Upon A Time* se relaciona inteiramente com os conceitos apresentados. Como já mencionado, se configura como uma personagem redonda e, por isso, complexa. Sendo assim, não é uma vilã que representa a maldade pela maldade, possui também traços de bondade, e por trás da aparente força e poder, esconde fraquezas. Além disso, a personagem possui uma complexa e com diversas reviravoltas história de fundo. Sendo os acontecimentos do seu passado os norteadores do seu comportamento e atitudes

do presente, que a tornam o que ela é: uma vilã complexa, ora apenas Regina, ora Rainha Má.

O vilão na nossa cultura é popularmente apresentado associado ao conceito de estereótipo. A palavra estereótipo é definida como uma ideia ou conceito que se estabelece como padrão. Nas ciências sociais, estereótipo é a palavra usada para referir-se à representação lugar-comum, clichê, repetição, preconceito, estando diretamente ligado à representação e imagem que um grupo faz de si mesmo e dos demais.

A cultura popular, os contos de fada, o cinema e a televisão estão recheados de estereótipos e clichês, principalmente no que concerne aos vilões. Estes lugares-comuns de representação física e social são sempre atribuídos à alteridade, ao outro, de uma maneira reducionista, simplificada, e carregada de exotismo. O uso do clichê como referência a um vilão serve, em sua grande maioria, para facilitar a identificação do público com o herói e o dito lado bom da história. A ideia é a de explicitar para quem o público deve torcer para sair vitorioso ao final da trama.

Entre as famosas vilãs dos contos de fada, podemos tomar como exemplos de clichês estereotipados: mulheres más, invejosas, em busca de beleza, da satisfação pessoal, do poder e da eterna juventude. Algumas delas: Rainha Má, de A Branca de Neve; Úrsula, de A Pequena Sereia; Malévola, de A Bela Adormecida; Gothel, de Rapunzel/Enrolados; Cruela, de 101 Dálmatas.

Diana e Mário Corso, ao estudarem acerca da psicanálise das histórias infantis, discorrem que:

Na cultura medieval cristã, a beleza feminina se identificava ao maligno, à influência do demônio, o que vem a ser o coroamento de uma longa carreira de preconceito para com a mulher. Como os contos de fadas desde sempre foram dessacralizados, nunca foram muito afetados por essa visão cristã de beleza como um problema (como o esconderijo do diabo); a beleza era sempre um bom sinal, e a feiúra, o signo dos maus (CORSO; CORSO, 2006, p. 79).

Neste ponto, dizem os autores, a personagem Rainha Má, madrasta da Branca de Neve, configura-se como uma exceção, pois mesmo bela, convive com a insegurança a respeito de seus atrativos. Pois a beleza por si só não lhe bastava, ela precisava da consulta constante do espelho mágico, da confirmação, vista por terceiros, de que era a mais bela entre todas as mulheres.

Em entrevista, Gilles Lipovetsky<sup>21</sup> fala sobre o fantasma da beleza feminina e o momento histórico específico em que ele é "inventado":

Nas pinturas pré-históricas, as mulheres são retratadas com enormes seios e nádegas, símbolo de fecundidade e não de beleza. Na cultura grega, obcecada pela definição da beleza absoluta e marcada por uma cultura homossexual, Apolo certamente é mais importante do que Vênus. Por fim, na cultura cristã, a beleza da mulher é considerada perigosa, "a porta do diabo" (LIPOVETSKY, 2012).

Nos contos de fada, as fadas, segundo Coelho (2008), damas com poderes mágicos, tornaram-se conhecidas como seres fantásticos ou imaginários, de grande beleza, que se apresentavam sob forma de mulher. Além disso, ainda de acordo com Coelho, também podem encarnar o mal e apresentarem-se como o avesso da imagem anterior, ou seja, como uma bruxa. A autora diz que “Vulgarmente se diz que fada e bruxa são formas simbólicas da eterna dualidade da mulher ou da condição feminina.” (COELHO, 2008, p. 78).

Tami D. Cowden (2011)<sup>22</sup>, propõe uma divisão de 16 categorias para personagens de vilania – oito para personagens do sexo masculino, e outras oito para personagens do sexo feminino. Desta forma, as categorias para as vilãs são<sup>23</sup>:

- 1) A “Vaca” (“*The Bitch*”): uma autocrata abusiva, ela mente, trai e rouba para chegar ao topo. Em sua escalada para o sucesso deixa a marca do seu salto nas costas dos outros. Ela não se importa com as pessoas ao redor – apenas conquistar seus sonhos é importante. Esqueça a possibilidade de ajuda da parte dela – ela não ajuda ninguém a não ser ela mesma;
- 2) A Viúva Negra (“*The Black Widow*”): a sereia sedutora, ela atrai as vítimas para sua teia. Ela corre atrás de qualquer um que tenha algo que ela queira, e ela quer muitas coisas. Mas ela faz melhor o papel de vítima que quer ser enganada. Uma especialista em vários tipos de sedução, ela usa o charme para conseguir o que quer. Não se engane pelos seus apelos amorosos – é tudo mentira;

---

<sup>21</sup> <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/511501-o-fantasma-da-beleza-feminina-entrevista-com-gilles-lipovetsky>

<sup>22</sup> <http://www.tamicowden.com/villains.htm>

<sup>23</sup> Tradução livre por Janaina Gamba (2014).

- 3) A “Apunhaladora” (“*The Backstabber*”): a amiga de duas caras, ela delicia-se em ser a insuspeita. Seu sorriso simpático a permite conhecer os segredos de suas vítimas, os quais ela usa em favor próprio. Seu aparente conselho amigável é algo apenas para atrapalhar. Não confie nela – ela o trairá sempre;
- 4) A Lunática (“*The Lunatic*”): a mulher desequilibrada e louca, ela atrai os outros para o seu mundo louco. O tambor para o qual ela marcha, às vezes deixa escapar uma batida, mas para ela, é o resto do mundo que está fora. Nem tente entender sua lógica – ela é incompreensível;
- 5) A Parasita (“*The Parasite*”): uma planta venenosa, ela colabora apenas para seu próprio conforto. Ela se vê como uma vítima que não tinha escolha, e culpa os outros pelos seus crimes. Não espere misericórdia dela – ela não vai levantar um dedo para salvar alguém, a não ser ela mesma;
- 6) A “Criadora de Intrigas” (“*The Schemer*”): uma conspiradora letal, ela inventa ruínas para os outros. Planos elaborados, intrigas intrincadas, nada a satisfaz mais do que criar armadilhas para os descuidados. Cuidado com seus planos elaborados – ela não faz bem a ninguém;
- 7) A Fanática (“*The Fanatic*”): a extremista inflexível, ela faz o errado em nome do certo. Ela justifica suas ações por suas intenções, e dá um encolher de ombros frente a um estrago. Aquele que não é aliado é seu inimigo e, portanto, um bom jogo. Desista da esperança de mostrar a ela seus erros – ela convictamente acredita que você está errado, errado, errado;
- 8) A Matriarca (“*The Matriarch*”): a mãe opressora, ela sufoca seus seres amados. Ela sabe o que é melhor e fará tudo o que estiver ao seu alcance para controlar a vida daqueles que lhe estão próximos – tudo para o bem deles. Uma clássica facilitadora, ela não vê nada de errado com seus queridos, a não ser que eles não façam o que ela manda. Nunca tente abandonar o seio da família – você nunca sairá vivo de lá.

Desta maneira, é possível perceber que a personagem Regina / Rainha Má da série *Once Upon A Time* enquadra-se em mais de uma das referidas categorias. Pois defini-la reduzindo-a a apenas uma categoria de vilania seria transformar as

várias facetas da personagem em apenas uma, tirando a sua complexidade e capacidade de ser construída a partir de diversas perspectivas.

É possível comparar Regina à vilã A Parasita (*The Parasite*), visto que ela enxerga a si mesma como uma vítima da história que não possui escolha, e coloca a culpa em Branca de Neve por suas maldades e por agir da maneira como age. A Rainha Má frequentemente acusa Branca de Neve por não ter guardado o seu segredo e, assim, arruinado a sua vida, e destrói qualquer pessoa que ouse ajudar a sua enteada e inimiga, sem qualquer misericórdia.

Também é crível associá-la à vilã A Matriarca (*The Matriarch*), pois tendo em vista a sua relação com o filho é possível perceber que Regina age como uma mãe opressora, que sufoca e controla a vida de Henry em nome do amor que sente por ele. Regina faz com que Henry pense ter algum distúrbio psicológico, o mandando para a terapia, por ele acreditar que ela seja a Rainha Má. Além disso, dizendo fazer o melhor para Henry, Regina inúmeras vezes tenta aprisioná-lo em casa ou afastar Emma da vida dele, mesmo sabendo que tais decisões não fazem bem ao filho.

Na visão de Gamba (2014), o vilão é, diversas vezes, um personagem que exerce fascínio, e que está muito mais próximo da dualidade humana do que o herói. Alguns vilões se tornam “deliciosos” porque são inteligentes, estrategistas, possuem traços de elegância, beleza e refinamento. Mas também podem se humanizar ao se tornarem vulneráveis, complexos, o que é o caso da personagem Regina / Rainha Má. É importante ressaltar que muitos vilões não se enxergam desta maneira, isto é, como sendo vilões. Do seu ponto de vista, eles são os seus próprios heróis, ou o herói é o vilão para eles. Afinal, eles também estão em busca dos seus finais felizes.

## 5. A PERSONAGEM COMPLEXA: REGINA / RAINHA MÁ

### 5.1 Procedimentos

Com a finalidade de responder ao problema de pesquisa – Como a série *Once Upon A Time* desconstrói a personagem da Rainha Má dos contos de fada para a narrativa complexa televisual? – e de, conforme o objetivo geral indica: compreender como se dá a construção e desconstrução da personagem Regina / Rainha Má na série *Once Upon A Time*, a metodologia de análise foi desenvolvida em quatro etapas.

A primeira etapa consistiu em realizar um apanhado geral sobre a história da personagem Regina / Rainha Má em *Once Upon A Time*, a partir da remontagem dos episódios das quatro primeiras temporadas da série, focando nos acontecimentos que se referem à personagem. Sendo assim, neste primeiro momento foram apresentados os fatos cruciais da vida da personagem de maneira que a sua história ficasse organizada em uma linha cronológica, com o objetivo de entender a sua evolução dentro da narrativa. Desta forma, não foram elencados apenas os detalhes da construção da personagem, mas também como se constrói a maldade dela/nela. Para isso, os episódios das quatro temporadas foram novamente assistidos, com foco de atenção voltado para a remontagem da história de vida de Regina / Rainha Má, uma vez que *Once Upon A Time* é uma série que não se constrói de maneira linear. Foi necessário separar, pelos menos, os dois mundos habitados pela personagem: a Floresta Encantada e a cidade Storybrooke. A partir disso, torna-se importante registrar os acontecimentos que marcaram a vida de Regina e como ela foi se desdobrando em função de suas ações, dos acontecimentos e dos demais personagens.

Como resultados desta primeira fase, temos a segunda etapa, em que foram construídos dois Arcos da Vilania, que se constituem de linhas cronológicas em forma de arco com os acontecimentos da vida da Regina / Rainha Má. O primeiro Arco da Maldade mostra as transformações referentes aos aspectos psicológicos da personagem. E o segundo Arco da Vilania apresenta as mudanças nos aspectos físicos sofridos pela mesma. A escolha pela forma de arco para a linha do tempo se dá pela complexidade da personagem, que não combinaria em ter a sua trajetória representada através de uma linha reta, mas sim através de um arco, com variações conforme os acontecimentos de sua vida. Para a realização dessa etapa, algumas

das anotações vindas da primeira etapa foram relevantes, mas foi necessário assistir novamente determinadas sequências de episódios da série para confirmar os acontecimentos e pontuar os principais momentos de representatividade para compor os Arcos da Vilania. Ambos foram determinados pelo acompanhamento do desenvolvimento psicológico da personagem e pelo exame e registro de seu figurino ao longo da história, pois se entende que há uma relação entre o estado psicológico e a aparência física apresentada. A terceira e quarta etapas auxiliaram também a compor os Arcos da Vilania.

A terceira etapa consistiu em determinar e detalhar quais são as situações tidas como pontos traumáticos da vida da personagem Regina / Rainha Má. Os pontos traumáticos são definidos neste trabalho como momentos marcantes, que podem ter causado dano emocional ou físico à personagem e que, nessa via, também podem ter ocasionado experiências desagradáveis e sofrimento. São eventos específicos e momentâneos vividos pela personagem, que podem ter despertado medo, raiva ou estresse. Acredita-se, ainda, que os pontos traumáticos envolvem situações de desamparo diante de ameaças graves, abarcam forte confusão e insegurança acerca dos traços morais e éticos da personagem em relação ao mundo, e, por fim, compreendem a traição, a desilusão ou considerável privação sofrida. Esses momentos contribuiriam de alguma forma para determinar os direcionamentos assumidos pela personagem. Nesta etapa foi necessária uma revisão atenta das sequências das quatro temporadas que se referem à personagem Regina / Rainha Má e as circunstâncias em que ela se encontra em situações conforme as descritas neste parágrafo como pontos traumáticos. Identificá-los, descrevê-los e situá-los na história foi importante no processo de desconstrução da personagem para estabelecer possíveis conexões com a vilania.

A quarta etapa consistiu em elencar e detalhar quais são os processos de transmutação vividos pela personagem Regina / Rainha Má ao longo da série. Entende-se que os pontos traumáticos podem ocasionar ou impulsionar determinadas mudanças de comportamento, de pensamento, ou mesmo transformações físicas. Contudo, os processos de transmutação ocorrem em função de outros eventos e se constituem por um período maior de tempo, não são pontuais, são transformações gradativas, consequências ou não de pontos traumáticos. As transmutações podem ser vistas nas mudanças psicológicas, comportamentais e físicas da personagem, e não são determinadas em apenas uma

cena, mas em sequências distintas da narrativa. Mais uma vez, nesta etapa, foi necessário voltar a assistir a série buscando identificar e confirmar quais foram e como foram as transformações de Regina / Rainha Má que a fizeram oscilar entre o bem e o mal.

A decomposição da história de vida de Regina / Rainha Má (etapa 1), associada à identificação dos Arcos da Vilania (etapa 2), em conexão com os pontos traumáticos (etapa 3) e os processos de transmutação (etapa 4) auxiliaram a realizar a desconstrução da personagem pela perspectiva da série, encontrando os elementos de complexidade que a compõem dentro da narrativa.

## **5.2 A Regina / Rainha Má de *Once Upon A Time***

Conforme apontado no primeiro capítulo de embasamento teórico, a série *Once Upon A Time* se configura como uma narrativa complexa, que ocorre pela hibridização das formas seriadas, a episódica e a contínua, e pelo equilíbrio entre ambas, segundo Mittell (2006). Desta forma, Munglioli e Pelegrini discorrem dizendo que é através desse entrelaçamento que “a narrativa se constrói com a complexidade do tempo presente e de suas relações com o passado e com o futuro do universo diegético” (2013, p. 26).

A partir deste ponto fica clara a complexidade existente em *Once Upon A Time*, que dialoga simultaneamente com o passado e o presente das histórias, levando ao futuro da narrativa. Além dos saltos temporais, a série também se passa em dois mundos principais: o reino Floresta Encantada e a cidade Storybrooke, marcando a característica de complexidade da série que oscila no tempo e no espaço. Assim, justifica-se a realização da desconstrução da série, a fim de colocá-la em ordem cronológica. Visto que, mesmo apresentando maior linearidade no tempo presente vivido em Storybrooke, ao separar os dois mundos ainda não é possível obter uma ordem cronológica seguindo os episódios.

A história da personagem Regina / Rainha Má não é diferente: uma trajetória complexa e contada fora de ordem. Desta forma, para reorganizá-la em uma linha do tempo cronológica, torna-se necessário percorrer entre os episódios das quatro primeiras temporadas. Contudo, a primeira parte da história de Regina se passa na Floresta Encantada, mesma que por meio de *flashbacks* de Storybrooke. Sendo assim, foi realizada uma análise de todos os episódios – no total, 88 – das quatro

primeiras temporadas de *Once Upon A Time*. A partir desta análise, foi montada uma linha cronológica da trajetória da personagem, que será apresentada a seguir, seguindo a sequência dos fatos importantes da sua vida ao longo da série.

O nascimento de Regina ocorre no episódio 16 da 2ª temporada, momento em que a sua ambiciosa mãe, Cora, a batiza como Regina, almejando que um dia a filha torne-se uma rainha. Conforme discorrido no terceiro capítulo de embasamento teórico, a etimologia do nome Regina aponta para o significado de “rainha”, e fica implícito que Cora sabia deste significado e por isso escolheu tal nome para a filha. O significado do nome Regina reforça a importância do nome do personagem para a sua construção e caracterização, mencionada por Pallottini (2015) no capítulo anterior.

Já no episódio 18 da 1ª temporada, alguns anos se passam e somos apresentados a uma Regina jovem e bondosa, que adora cavalgar e vive uma paixão com o seu professor de montaria, Daniel. O pai de Regina, Henry, é um senhor carinhoso e que a apóia, mas com a sua mãe, Cora, Regina possui uma relação difícil. Regina diz que só quer ser ela mesma, mas Cora é perversa e ambiciosa, e diz que a filha pode ser muito mais se aceitar a sua ajuda. Neste momento, é possível perceber bem as formas de caracterização do personagem apresentadas por Pallottini (2015). Os aspectos sociais de Regina, que é uma jovem repreendida, que vive sob a pressão da mãe, sonhadora e delicada, se refletem nos aspectos físicos da personagem, que usa trajes em tons claros e discretos, evita vestidos, usa os cabelos com tranças e uma maquiagem suave.

Ainda no episódio 18 da 1ª temporada, começa a reviravolta na vida de Regina, quando ela e Daniel estão cavalgando e ouvem os gritos de socorro de uma criança em um cavalo descontrolado, é Branca de Neve. Regina, que é uma jovem muito amável e bondosa, salva Branca de Neve da situação. Este fato faz o viúvo Rei Leopold, pai de Branca, pedir Regina em casamento. Pedido que é aceito por Cora, contrariando a vontade de Regina. Após isso, os apaixonados Regina e Daniel combinam uma fuga, mas Branca de Neve ouve a conversa. Regina explica a situação e pede para que Branca guarde segredo. Entretanto, manipulada por Cora, Branca de Neve pensa estar ajudando Regina a se casar com o amor da sua vida e conta o segredo. Assim, Cora aparece no momento da fuga e mata Daniel na frente de Regina, deixando-a desolada.

Ainda no decorrer deste episódio, vemos Regina infeliz experimentando o seu vestido para o casamento com o Rei Leopold. Branca de Neve pensa tratar-se do casamento de Regina com Daniel, e fala para ela que fica feliz por ter ajudado e que Cora a tenha entendido. Fato que faz Regina descobrir que Branca de Neve não guardou o seu segredo, o que ocasionou na morte de Daniel. E é a partir deste momento que observamos a raiva e o mal nascendo aos poucos em Regina, em que ela percebe que foi tudo armação de Cora e diz que devia ter deixado Branca morrer no cavalo. É interessante notar que a raiva de Regina se constrói pelo seu desejo de vingança contra Branca de Neve, que era uma criança que, inocentemente, contou um segredo, e não por Cora, a mãe perversa que matou o grande amor da filha.

No episódio 2 da 2ª temporada, Regina tenta fugir dois dias antes de seu casamento com o Rei Leopold, mas é impedida pela mãe. Conversando com Branca de Neve, Regina segue dando sinais de que não consegue controlar a sua raiva, e se imagina matando a menina. Rumpelstiltskin se oferece para ensinar magia a Regina, na intenção de que ela se torne má, mas ela ainda é boa e gentil, e teme ficar igual à mãe. Mesmo assim, Regina prende Cora em um espelho, levando-a ao País das Maravilhas, e é convencida por Rumpelstiltskin a ser guiada pela magia, momento em que a sua bondade começa a ser corrompida.

Durante as suas aulas de magia, no episódio 5 da 2ª temporada, Regina se recusa a esmagar o coração de um unicórnio, porque está presa ao amor por Daniel. E Rumpelstiltskin “desiste” de ensiná-la, pois percebe que Regina quer aprender magia para ressuscitar Daniel, o que é impossível. Nisso, Victor Frankenstein e o Chapeleiro Maluco oferecem ajuda a Regina para ressuscitar Daniel, a mando secreto de Rumpelstiltskin. O procedimento falha e Regina retorna às aulas vestida toda de preto e arranca o coração da outra mulher que Rumpelstiltskin estava treinando. Neste episódio, a caracterização psicológica e física proposta por Pallottini (2015) fica muito evidente, pois Regina, após uma grande decepção de reaver o amor de sua vida, retorna usando roupas pretas, cor comum a ser relacionada com a maldade e vilania, e arranca o coração de outra pessoa sem piedade.

Figura 1 – Regina pronta para o seu primeiro assassinato



Fonte: disponível na internet<sup>24</sup>

Entretanto, no episódio 3 da 3ª temporada, fica claro que Regina ainda está num processo de transição, pois ela falta a uma de suas aulas com Rumpelstiltskin. Ela se sente infeliz pela vida que tem, com um marido que ama a falecida esposa e a enteada que fez com que o seu grande amor morresse, além de não querer se tornar igual à Cora ou Rumpelstiltskin. A fada Sininho oferece ajuda a Regina, mesmo alertada de que não fará diferença, porque Regina é cercada de trevas. Mesmo assim, Sininho leva Regina até o seu final feliz (Robin Hood). De última hora, Regina desiste de falar com ele, e quando Sininho a procura para saber como foi, Regina é má, mente que não funcionou e que Sininho é uma péssima fada. Ela não se importa com o fato de que Sininho perderá as suas asas por ter tentado ajudá-la. Neste momento, Regina abdica de tentar ser feliz pelo desejo de vingança, e se deixa levar pela maldade.

Após isso, começa mais veementemente o processo de “vilanização” de Regina. No episódio 11 da 1ª temporada, Regina conhece o Gênio da Lâmpada, que logo se apaixona por ela, a presenteando com um espelho, porque a vê como a mais bela de todo o reino e quer que ela se veja assim também. Regina, então, se aproveita da situação para manipulá-lo. Sendo assim, o pai de Regina pede ao Gênio que entregue uma caixa a ela, com a “única coisa que pode libertá-la”. Na caixa estava a víbora de Agrabahn, extremamente mortal, originaria da terra do Gênio. Regina diz ao Gênio que se matará “pelo amor deles” e ele, então, sugere matar o Rei, e assim o faz. Procurado pelos guardas do Rei pelo assassinato, o

---

<sup>24</sup> Disponível em: <http://www.fempop.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/11/OUAT-2x05-Evil-Queen.jpg>

Gênio percebe que tudo foi armado por Regina e faz o seu último desejo: estar com ela para sempre. Desta forma, o Gênio fica preso no espelho de Regina, um símbolo clássico da história da Rainha Má no filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), o espelho mágico. Neste momento, Regina já se mostra como uma típica vilã manipuladora e má.

No episódio 7 da 1ª temporada, ocorre mais um momento clássico do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Após a morte do Rei Leopold, Regina escolhe o caçador Graham para matar Branca de Neve. O caçador tem compaixão e acaba poupando a vida de Branca e a deixa fugir. Graham, quando chega com o coração de um animal, supostamente o de Branca, comenta sobre Regina ainda estar de luto, no que ela responde que o luto acabou, mas que descobriu que preto combina com ela. Neste momento, já é possível dizer que Regina tornou-se, de fato, uma vilã. Os trajes extravagantes e escuros, penteados e maquiagens marcantes, que são aderidos por Regina, são o símbolo da vilania, e reforçam a importância acerca da caracterização do personagem apontada por Pallottini (2015) no terceiro capítulo. Regina, ao perceber que foi enganada pelo caçador Graham, arranca o seu coração e o faz de seu escravo.

Figura 2 – Regina arranca o coração do caçador



Fonte: disponível na internet<sup>25</sup>

As caracterizações psicológicas e físicas são essenciais para a personagem Regina e muito presentes neste ponto. Regina passa a agir como uma típica vilã

---

<sup>25</sup> Disponível em: <http://4.bp.blogspot.com/-KLXhulc7YXI/TxJIE9eUjsI/AAAAAAAAAX8/qEqLloiVn34/s1600/Once%2BUpon%2Ba%2BTime%2B1x07%2BThe%2BHeart%2BIs%2Ba%2BLonely%2BHunter%2B4706.jpg>

que, conforme Gamba (2014), é caracterizada pela sua total falta de escrúpulos, que tem por função a perseguição à vítima. Regina torna-se completamente obcecada pela sua raiva e vingança contra Branca de Neve, o que se relaciona ao que Gamba (2014) aponta no terceiro capítulo, como o vilão ser assinalado como uma figura opressora, movida por interesses próprios, marcado por uma instância psicológica pela perversidade, paranoia e obsessão.

No episódio 20 da 2ª temporada, ocorre o momento célebre acerca da vilania consolidada em Regina. Após matar um vilarejo inteiro por ajudarem Branca de Neve, Regina passa a ser conhecida como Rainha Má. Mesmo cometendo as mais perversas maldades, Regina não entende porque o seu povo não lhe ama e a chamam de Rainha Má. Por isso, ela se transfigura e se esconde entre as pessoas e percebe que realmente a odeiam. Branca acaba a salvando de uma situação e sem saber que é Regina diz que acredita que há bondade na Rainha, que gostaria que ela mudasse e que a perdoaria. Regina fica muito comovida e tem o seu último suspiro de bondade. Pois quando Branca vê o vilarejo dizimado, fica em choque e muda de ideia. Regina, então, percebe que o povo nunca a amará e por isso irá puni-los. Assim, não restam dúvidas de que Regina é uma vilã, proferindo a sua frase majestosa: “A Rainha está morta. Vida longa à Rainha Má.”

Ao proferir tal frase e passar, definitivamente, de Regina para Rainha Má, Regina olha-se no espelho em trajes exuberantes, cores fortes e escuras, bem como seu penteado e maquiagem de aparência marcante e intimidadora, que será a figura adotada pela personagem em definitivo. Conforme apontado por Lipovetsky (2012) no capítulo anterior, a beleza da mulher é considerada perigosa. O que Coelho (2008) complementa dizendo que as damas com poderes mágicos dos contos de fada, o que pode ser aplicado às vilãs, são conhecidas pela grande beleza, que se apresentam sob forma de mulher. A Rainha Má, desta forma, de acordo com o apontado no terceiro capítulo, se caracteriza como uma tradicional e clichê vilã: má, invejosa, em busca de beleza, da satisfação pessoal, do poder. O uso do clichê colabora para a identificação do público sobre o vilão. Além disso, Corso e Corso (2006) colocam a beleza feminina em relação com o maligno. Tais referências reforçam a caracterização da Rainha Má de *Once Upon A Time* como uma mulher de personalidade e aparência forte, poderosa, extravagante.

Figura 3 – Regina: vida longa à Rainha Má



Fonte: *print screen* da série

Assistimos a mais uma história clássica do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) na série *Once Upon A Time*, agora no episódio 21 da 1ª temporada. Como mais uma tentativa de vingança, Rainha Má encontra Branca de Neve onde tudo começou, local em que Regina salvou Branca no passado. Em troca da vida do amado Príncipe Encantado, Branca de Neve come a famosa maçã envenenada e cai na maldição do sono.

No episódio 10 da 2ª temporada, Rainha Má é derrotada e Branca e Encantado retomam o reino. Rainha Má é condenada, e na hora da execução diz que sabe que está sendo condenada pelo passado em que causou dor, angústia e mortes, e que o seu arrependimento é de não ter causado mais dor, angústia, mortes e de não ter matado Branca. Na última hora, Branca não deixa matarem Regina. Ela faz um teste, dando uma última chance para saber se a madrasta mudou, mas Regina tenta matá-la. Rumpelstiltskin coloca um feitiço em que Regina não pode mais machucar os Encantados no reino da Floresta Encantada. Ela é solta e, então, Rumpelstiltskin diz que o acordo é apenas para o reino em que vivem, e fala sobre levá-los para outro mundo através de uma maldição.

Movida pelo seu desejo incontrolável de vingança contra Branca de Neve, Rainha Má, no episódio 2 da 1ª temporada, invade o casamento da enteada e ameaça acabar com a felicidade de todos do reino, os enviando para um mundo sem magia, onde apenas ela será feliz. Rainha Má decide lançar a maldição e Rumpelstiltskin à alerta dizendo que para tamanha magia funcionar, ela precisa do coração de quem mais ama. Rainha Má, no seu maior ato de maldade e falta de escrúpulos, mata o pai, Henry, e lança a maldição.

Figura 4 – Regina prestes a matar o pai



Fonte: disponível na internet<sup>26</sup>

Assim, temos o último momento da Rainha Má durante os episódios que contam o passado da personagem na série. No episódio 1 da 1ª temporada, a maldição atinge o reino. Mas antes, a filha de Branca de Neve e Encantado, Emma, é enviada para o nosso mundo para um dia ser a salvadora. É importante ressaltar que no primeiro episódio de *Once Upon A Time* logo já somos apresentados à majestosa Rainha Má, ameaçando a todos dizendo que o sofrimento deles é a sua vitória. O que mostra o poder dado à personagem e a sua colocação como protagonista da narrativa e, também, como antagonista em relação à Branca de Neve. Tal como aponta Ludwig (2012), na afirmação de que o vilão é o personagem antagônico, visto que é impossível falar do herói sem o seu antagonista, o vilão. E a partir do que é apontado no terceiro capítulo, de que os personagens vilões são seres capazes de, com a sua tirania, impor diversos obstáculos aos heróis, e serem a representação da maldade.

Vale a ressalva de que a trajetória da personagem apresentada até aqui demonstra que, de fato, conforme Gamba (2014), o vilão é identificado como sendo uma metáfora para a maldade. Entretanto, de acordo com Pallottini (2015), não existe o criminoso puro, o puro vilão, um monstro total. Neste viés, o vilão é a concretização da complexidade que envolve a complicação psicológica e a complexidade da alma do ser humano, que são as justificativas e a explicação do conflito interno existente no vilão. Percebemos isso na Rainha Má, pois ela possui

---

<sup>26</sup> Disponível em: [http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/2/20/Once\\_Upon\\_a\\_Time\\_-\\_1x02\\_-\\_The\\_Thing\\_You\\_Love\\_Most\\_-\\_Regina's\\_Realization.jpg/revision/latest?cb=20151228121053](http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/2/20/Once_Upon_a_Time_-_1x02_-_The_Thing_You_Love_Most_-_Regina's_Realization.jpg/revision/latest?cb=20151228121053)

um enorme conflito que envolve a sua relação com a mãe, o pai, Daniel, Branca de Neve e outros personagens, além da sua complicação psicológica decorrente dos acontecimentos da sua vida. Assim, a personagem não representa a maldade pela maldade.

A maldade foi construída gradativamente em Regina, levando-a a transformar-se em Rainha Má. Sendo assim, conforme Gamba (2014), os personagens vilões podem ser entendidos como seres comuns, porém, por alguma razão ou não, potencialmente maus e perigosos. Como Regina, uma pessoa comum que por razões provenientes de traumas e acontecimentos negativos ao longo da sua vida, tornou-se má e perigosa. Seger (2006) coloca, como visto no terceiro capítulo, que é comum a muitos vilões que as suas maldades sejam decorrentes de influências negativas. Por isso, a autora reforça a importância de se pesquisar o passado da personagem, sua *backstory*, em busca de fatores sociais e pessoais que possam ser a causa dessas características negativas.

Sendo assim, conforme apresentado até agora, foram colocados os fatores da vida da personagem Regina / Rainha Má que influenciaram na sua construção como vilã. Seger (2006) reforça que não existe alguém que seja completamente mau, e que é necessário aperfeiçoar o personagem mostrando seus aspectos positivos tanto quanto os negativos. Ainda de acordo com a autora, quanto mais informações a *backstory* trazer sobre o passado, maiores as possibilidades de se criar uma personagem complexa, como no caso de Regina / Rainha Má, no qual se fez uma desconstrução da sua trajetória para entender a sua construção como personagem vilã. Conforme afirma Campbell (1988), segundo Seger (2006), que o único jeito de descrever totalmente alguém é mostrando as suas imperfeições, visto que a perfeição é algo monótono e não humano.

A partir disso, entramos na fase presente da trajetória da personagem Regina / Rainha Má, que ocorre no nosso mundo, após a maldição. Regina, assim como todos os outros personagens dos contos de fada, os quais tiveram as suas memórias apagadas, vivem na cidade de Storybrooke, onde Regina é prefeita. No episódio 9 da 3ª temporada, vemos Regina insatisfeita e infeliz com o resultado da sua vingança, pois tudo é sempre igual. Inclusive porque todos perderam as suas memórias, apenas ela e o Senhor Gold (Rumpelstiltskin) se recordam, o que impede que a sua “vitória” seja notada. Archie (Grilo Falante) diz que ela parece ter um vazio no coração e que a vida não vale à pena se não tiver com quem compartilhá-la.

Então Regina adota um menino, a quem dá o nome de Henry Daniel, em homenagem ao seu pai e ao amor de sua vida, criança que, por destino, é o filho biológico da salvadora Emma. Regina não consegue lidar com Henry bebê e descobre que a mãe dele foi encontrada em Storybrooke no dia em que a maldição chegou. Ela fica furiosa, diz que nada atrapalhará a sua vingança e decide devolvê-lo, mas desiste de última hora.

No episódio 1 da 1ª temporada, Henry encontra a sua mãe biológica, Emma, no dia do seu 28º aniversário, conforme previa a profecia, e a leva para Storybrooke. Regina não gosta do fato e promete destruir Emma se ela não for embora, pois teme ficar sem Henry. Aqui, o antagonismo de Regina é alterado, e passa de ser em relação à Branca de Neve, para ser em relação à Emma. O medo de Regina de ficar sem o seu filho reforça o que já foi dito e mostra como uma vilã, de acordo com Gamba (2014), também é capaz de possuir qualidades e aspectos positivos, mesmo que muitas vezes ocultos. Além de conteúdos reprimidos da alma humana, como a decisão de Regina de adotar Henry, para suprir a culpa e a falta que o pai, também Henry, implica nela.

Ao longo dos episódios da 1ª temporada em Storybrooke, Regina segue sendo má e causando sofrimento a todos. Em determinado momento, mesmo não lembrando que Regina é a Rainha Má, Mary Margaret (Branca de Neve) fala que a única alegria de Regina é destruir a felicidade dos outros, o que é tão triste porque não a deixará feliz, mas sim com um imenso buraco no coração. A maior preocupação de Regina é perder Henry, por isso não poupa esforços para que Emma vá embora. Enquanto isso, Henry, que possui o livro com todas as histórias dos contos de fada, se esforça para Emma acreditar sobre quem ela e todos são.

Já no episódio 21 da 1ª temporada, Regina sonha que a maldição é quebrada e que todos se voltam contra ela para se vingarem. E a sua macieira amanhece com as maçãs podres. Regina e Emma fazem um acordo sobre Henry e Regina presenteia Emma com uma torta de maçã, que está envenenada. Henry come a torta para provar a Emma sobre tudo o que ele fala e que Regina é a Rainha Má e, assim, cai na maldição do sono.

Com Henry no hospital, no episódio 22 da 1ª temporada, enfim Emma se lembra/acredita em tudo que Henry diz. Porém, Henry morre, momento em que Regina sofre de verdade, mas Emma o acorda e quebra a maldição com um beijo de amor verdadeiro. Todos se lembram sobre quem são e a magia retorna. Após isso,

no episódio 2 da 2ª temporada, mesmo após ser ajudada, Regina ainda age com maldade. Então Henry diz que ela é realmente a Rainha Má, que não quer mais vê-la e que não quer ser como ela. Este é o primeiro momento em que Regina começa a demonstrar sinais de que pode vir a se redimir. Por isso, deixa Henry livre para não morar com ela e cogita parar de usar magia.

Figura 5 – A morte de Henry e sofrimento de Regina



Fonte: disponíveis na internet<sup>27</sup>

Sendo assim, no episódio 5 da 2ª temporada, Regina apresenta mais sinais de uma tentativa de melhora, em que em uma conversa com Archie diz não conseguir parar de usar magia, como Henry pediu, e ele diz que parar a magia é muito mais difícil do que começar. Ela está presa ao amor de Daniel e à vingança pela sua morte, mas pelo amor de Henry quer ser melhor. Seger (2006), ao dividir os personagens em categorias, determina que os vilões, mais especificamente os de contos de fada, são personagens fantásticos, e fala que os personagens da fantasia podem até chegar a se redimir. Conforme o que ocorre com Regina, em nome de seu amor por Henry. No episódio 7 da 2ª temporada, Henry sofre com os pesadelos causados pela maldição do sono, e Regina pede ajuda ao Senhor Gold, pois diz que não se importava com o que acontecia com as suas vítimas, até aquele momento. Assim como, no episódio 8 da 2ª temporada, Regina e Henry conversam sobre ela estar se esforçando para não usar magia, exceto para ajudar pessoas.

---

<sup>27</sup> Disponíveis em: <http://i053.radikal.ru/1401/f7/77a84abafe54.jpg> e <https://artemissia.files.wordpress.com/2013/01/once-upon-a-time-saison-1-episode-22-le-vc3a9ritable-amour-002.jpg>

No episódio 9 da 2ª temporada, Regina tem uma recaída e mente para Henry, usando magia para evitar que a sua mãe venha para Storybrooke e para ter certeza de que ficaria com Henry, o que poderia matar Branca de Neve e Emma também. Henry descobre e fala que se Regina quer ser uma pessoa melhor deve parar com aquilo, pedido que ela atende. Todos comemoraram a decisão, mas Regina fica triste e sozinha. E a sua mãe, Cora, chega à cidade.

Com Cora na cidade, o processo de redenção de Regina é afetado. No episódio 12 da 2ª temporada, Regina se mantém isolada após Cora ter armado para que todos pensassem que ela havia matado Archie, na intenção de mostrar a filha que ela precisa de sua ajuda, pois não é querida por ninguém. Quando Regina descobre, exige que Cora conte a verdade, mas Cora a manipula falando sobre ter Henry de volta apenas para ela e acaba convencendo Regina e a convertendo ao mal de novo, regressando todo o avanço que já havia sido feito.

Figura 6 – Regina e Cora juntas novamente



Fonte: *print screen* da série

Ao longo dos episódios da 2ª temporada em Storybrooke, Regina volta a ser má e confabular planos de vingança ao lado da mãe. Após novas tragédias, Branca de Neve acaba matando Cora, o que aumenta o desejo de vingança de Regina e as suas ideias de ficar sozinha com Henry. Mesmo assim, Regina é salva pelos heróis de uma situação mortal. Após isso, no episódio 22 da 2ª temporada, a cidade de Storybrooke enfrenta uma situação de destruição iminente, e enfim Regina se mostra disposta a fazer a coisa certa, pois não é tarde demais para ajudar aos outros, em nome de Henry. Ela diz que todos a vêem como a Rainha Má, e se for para morrer, que seja como Regina. Ela e Emma conseguem salvar a cidade, mas Henry é levado para a Terra do Nunca. Fato que obriga a família a ir atrás dele.

Figura 7 – Regina e Emma salvam a cidade



Fonte: disponível na internet<sup>28</sup>

Regina segue no seu processo de redenção e, no episódio 3 da 3ª temporada, encontra Sininho na Terra do Nunca, que está presa lá por conta de Regina e tenta se vingar. Entretanto, Regina diz para ela não tomar a mesma decisão errada e escolher a raiva no lugar da esperança. Sininho desiste de matá-la e Regina demonstra estar se tornando, de fato, uma pessoa melhor. Após salvar Henry, todos retornam a Storybrooke, no episódio 11 da 3ª temporada. Porém, Peter Pan relança a maldição de Regina, modificando-a para os seus interesses. O único jeito de deter a maldição é Regina novamente abrindo mão do que mais ama, agora seu filho Henry. Ela percebe que antes queria ter Henry só para ela, mas que se o ama mesmo, então quer que ele seja feliz. Emma e Henry ficam no nosso mundo com novas memórias feitas por Regina, e Storybrooke desaparece e todos os outros personagens retornam para a Floresta Encantada.

No episódio 15 da 3ª temporada, após diversos acontecimentos e todos de volta a Storybrooke, Regina tem um reencontro com o passado que ela não permitiu que se concretizasse, em que Robin Hood oferece ajuda a ela. Ele a chama de Rainha Má, pois a conhece assim e a sua reputação a precede, mas ela diz que prefere Regina. Ela sente como se já o conhecesse. Robin diz que ouviu muito sobre a grande e terrível Rainha Má, mas diz que olhando para ela isso parece exagerado, poderia dizer que ela é ousada e audaciosa, mas não má. Acontece um “clima” entre os dois, quando Regina percebe que era ele quem Sininho disse que seria a sua

---

<sup>28</sup> Disponível em:  
<http://vignette4.wikia.nocookie.net/onceuponatime8042/images/7/7b/222WorkingTogether.png/revision/latest?cb=20150504235123>

alma gêmea. Em outro ponto do episódio, Emma e Regina trabalham juntas e descobrem que a nova ameaça da cidade é Zelena, a Bruxa Má do Oeste, surpreendentemente, irmã de Regina que foi abandonada por Cora e que busca vingança por a irmã ter tido tudo o que deveria ter sido dela.

No episódio 19 da 3ª temporada, Regina e Robin se entregam aos seus destinos, tendo uma segunda chance um com o outro. Emma dá o livro a Henry, que recupera a memória. E Regina se torna a nova salvadora, quebrando a maldição dando um beijo de amor verdadeiro em Henry. No mesmo viés, no episódio 20 da 3ª temporada, Regina derrota Zelena usando magia de luz. Pois Henry a encoraja dizendo que um dia ela foi uma vilã e que agora é uma heroína, e derrotar vilões é o que heróis fazem. Definitivamente, o ponto de redenção completa de Regina.

Figura 8 – Regina e Robin Hood felizes



Fonte: disponível na internet<sup>29</sup>

Após acontecimentos, a, até então, morta esposa de Robin, Marian, chega a Storybrooke. Assim, no episódio 1 da 4ª temporada, Regina aparece abatida por ter o seu destino de vilã até quando não é mais uma. Seu final feliz novamente é tirado, pois Robin acaba escolhendo, por honra, ficar com Marian. E Regina luta contra o seu lado mau, desiste de matar Marian, e decide procurar o autor do livro dos contos de fada para que os vilões também tenham finais felizes.

Ao longo dos episódios da 4ª temporada em Storybrooke, Regina empenha-se em ajudar aos outros, ao mesmo tempo em que recebe ajuda na sua busca pelo autor. Ela se convence em ter esperança sobre o seu final feliz. Mesmo com o

---

<sup>29</sup> Disponível em: [http://1.bp.blogspot.com/-x2SSqBWRB7M/U1\\_TfpqB\\_el/AAAAAAAAACjw/klvyBL65BpU/s1600/ouat+curious+9.png](http://1.bp.blogspot.com/-x2SSqBWRB7M/U1_TfpqB_el/AAAAAAAAACjw/klvyBL65BpU/s1600/ouat+curious+9.png)

sofrimento dela e de Robin por estarem separados, Regina tenta salvar Marian de uma maldição de gelo. E no episódio 12 da 4ª temporada, Regina salva Marian. Momento em que Robin escolhe ficar com Regina. Até perceberem que Marian ainda está amaldiçoada, e Regina diz que a única opção é deixarem a cidade, um caminho sem volta. Marian, Roland e Robin, então, vão embora, com uma despedida difícil entre Robin e Regina, que novamente fica sem a sua felicidade, ao escolher, novamente, fazer o certo.

Novamente ao longo dos episódios da 4ª temporada em Storybrooke, Regina fica triste com a sua falta de sorte, mas está, enfim, estabilizada como uma heroína ou talvez como uma vilã reabilitada. Momento em que ela e os amigos conseguem encontrar o autor do livro e libertá-lo. Mais uma reviravolta na vida de Regina acontece após ela descobrir, no episódio 18 da 4ª temporada, que é a sua irmã, Zelena, quem está se passando por Marian e enganando Robin. E no episódio 20 da 4ª temporada, Regina encontra Robin e desmascara Zelena, mas descobre que ela está grávida dele. Então, todos retornam a Storybrooke.

No episódio 21 da 4ª temporada, Regina prende Zelena e pretende que o autor escreva que a irmã nunca tenha existido na história. Neste momento, Zelena fala a Regina que nunca conheceu a mãe delas, mas por tal desejo, imagina que Regina deva ser igual à Cora. Regina, então, desiste da ideia de mudar a história, pois diz que não irá mais impedir a sua própria felicidade. Ela percebe que o seu final feliz não é um homem, não é Robin, mas é tudo, é um lugar em ela possa se sentir em casa.

Por fim, no episódio 23 da 4ª temporada, Regina e Robin estão felizes e concordam que aprenderão a lidar com o filho de Zelena juntos. Um prévio final feliz – pelo menos até a quarta temporada da série –, quase estragado quando as trevas tiradas de Rumpelstiltskin se apossam de Regina. Contudo, Emma diz que Regina deu muito de si para ter a sua felicidade destruída assim, e decide salvá-la, se tornando a nova Senhora das Trevas.

Figura 9 – Trevas se apossando de Regina



Fonte: disponível na internet<sup>30</sup>

### 5.3 Arcos da Vilania

Conforme apontado nos procedimentos, esta etapa se propõe a construir os Arcos da Vilania com os acontecimentos relevantes da trajetória da personagem Regina / Rainha Má em *Once Upon A Time*. De acordo com o determinado, serão dois arcos: um para apresentar as mudanças psicológicas da personagem e outro para mostrar a sua evolução física. Segundo já mencionado, a escolha da forma de arco para essa espécie de linha do tempo se dá pela complexidade da narrativa e da própria personagem, em que uma linha reta ou então um círculo não seriam coerentes, visto que a trajetória da personagem não é linear e também, ao final, não retorna ao ponto inicial. Além disso, ao usar um arco, os pontos de maldade da personagem ficam no topo, o que remete à origem de vilã da famosa Rainha Má, e de sua história na série ter um foco maior na sua construção como vilã.

Ademais, também foram escolhidas três cores para representar os distintos momentos vividos por Regina, e pela Rainha Má, e as suas transformações. A cor rosa será designada aos momentos em que a personagem ainda é boa, mesma que esteja sendo corrompida. A cor vermelha será a representação dos pontos em que a personagem atingiu a vilania de fato, os seus momentos de maldade. E a cor roxa será usada para representar os momentos em que Regina está no caminho da redenção e o seu estado final, uma pessoa dotada de bondade e maldade. Cada

---

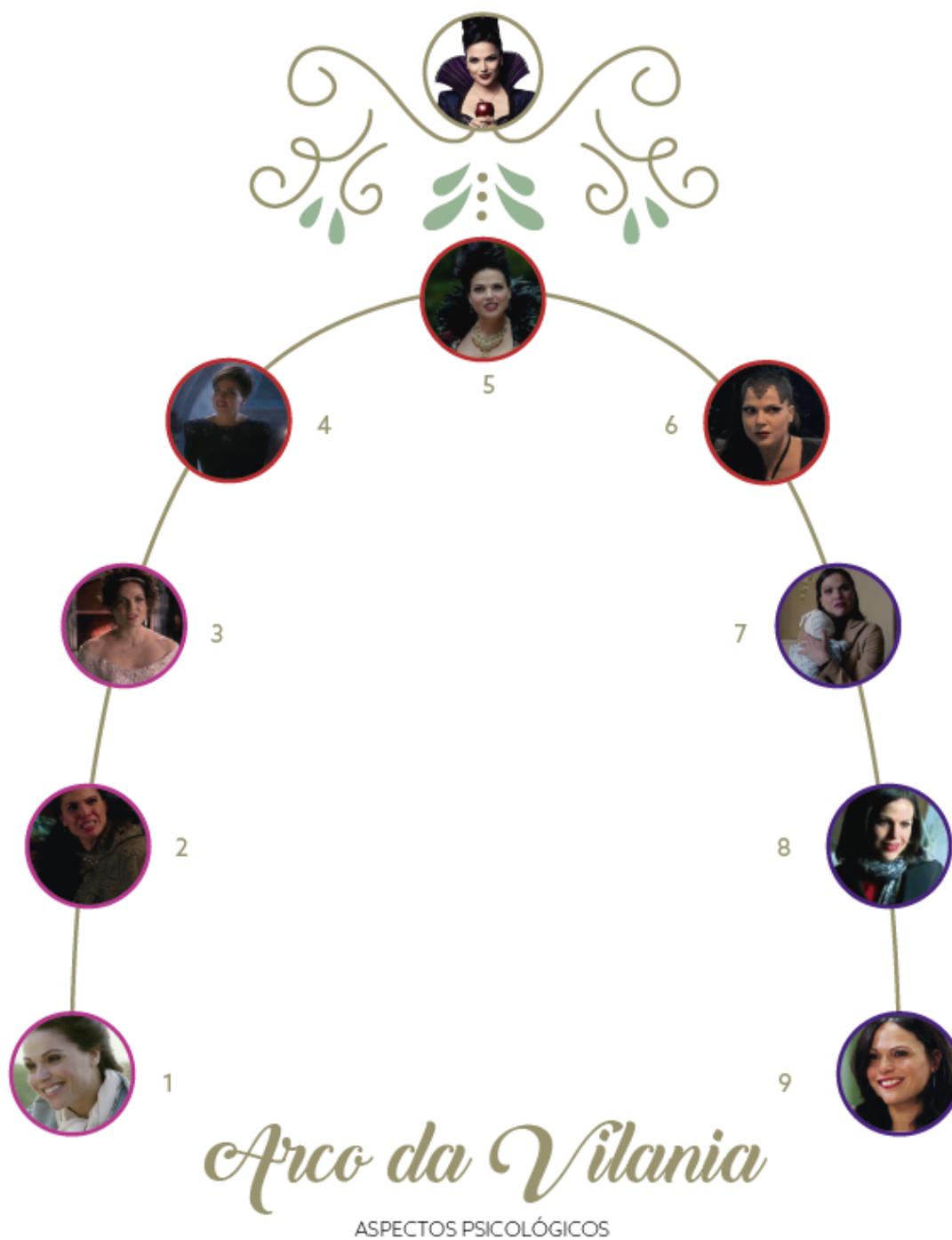
<sup>30</sup> Disponível em: [http://lanaparrilabrasil.com/wp-content/themes/zoe/timthumb.php?src=http://lanaparrilabrasil.com/wp-content/uploads/2015/05/422\\_305.jpg&h=400&w=700&zc=1](http://lanaparrilabrasil.com/wp-content/themes/zoe/timthumb.php?src=http://lanaparrilabrasil.com/wp-content/uploads/2015/05/422_305.jpg&h=400&w=700&zc=1)

ponto, além de uma cor, será composto também por uma imagem e por uma numeração, para a possível identificação com o respectivo episódio.

Os episódios selecionados para compor o Arco da Vilania referente aos aspectos psicológicos são, em ordem numérica do 1 ao 9: episódio 18 da 1ª temporada (em três imagens); episódio 11 da 1ª temporada; episódio 2 da 3ª temporada; episódio 2 da 1ª temporada; episódio 9 da 3ª temporada; episódio 19 da 3ª temporada; e episódio 21 da 4ª temporada. E os episódios selecionados para compor o Arco da Vilania referente aos aspectos físicos são, em ordem numérica do 1 ao 12: episódio 18 da 1ª temporada; episódio 3 da 3ª temporada; episódio 11 da 1ª temporada (em duas imagens); episódio 7 da 1ª temporada; episódio 20 da 2ª temporada; episódio 2 da 1ª temporada; episódio 9 da 3ª temporada; episódio 2 da 2ª temporada; episódio 7 da 2ª temporada; episódio 11 da 3ª temporada; e episódio 22 da 4ª temporada.

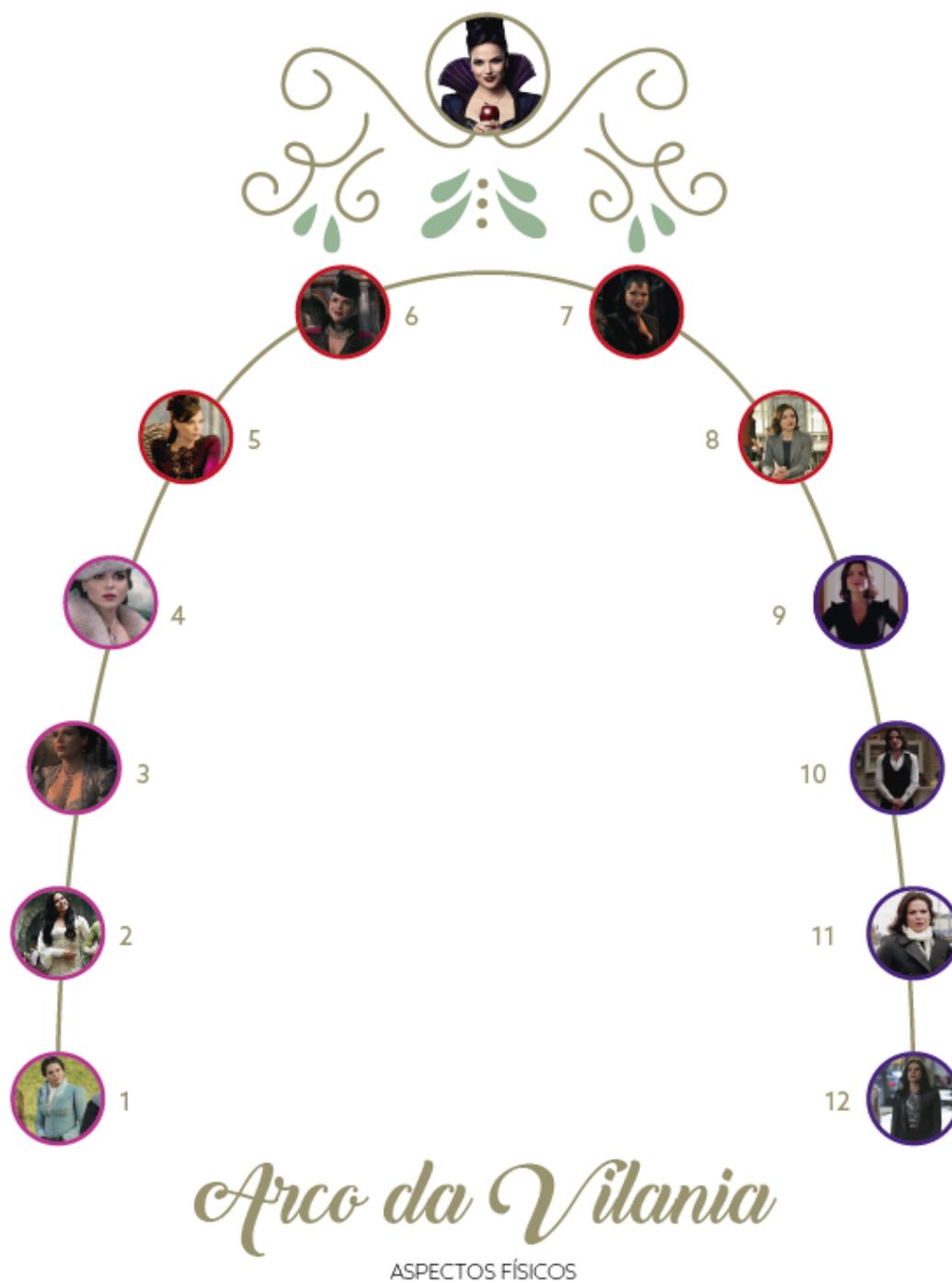
O que se pode confirmar com a criação dos Arcos da Vilania da personagem Regina / Rainha Má, é a sua constituição como uma personagem redonda, conforme apontada por Brait, segundo Forster (1985). A personagem da série é definida por sua complexidade, diversificadas características e capacidade de surpreender o espectador. Regina / Rainha Má é dinâmica e multifacetada, bem como o ser humano, conforme os arcos apontam.

Figura 10 – Arco da Vilania: aspectos psicológicos



Fonte: elaborada pela autora

Figura 11 – Arco da Vilania: aspectos físicos



Fonte: elaborada pela autora

## 5.4 Pontos Traumáticos

Conforme referido, nesta etapa serão determinados os pontos traumáticos da vida da personagem Regina / Rainha Má. Os pontos traumáticos são, de maneira simples, os “grandes” e determinantes momentos vividos pela personagem em *Once Upon A Time*, entendidos aqui como um momento de forte abalo ou comoção que provoca grandes consequências. Além disso, os pontos traumáticos são definidos como marcantes, específicos e momentâneos. Assim, serão apresentados divididos entre os pontos ocorridos ao longo do passado e os vividos durante o presente da personagem. Cada ponto será indicado a qual episódio pertence, o nome inventado para a situação, a descrição do momento e o que a personagem sente, bem como o que muda no comportamento da mesma.

### Passado

**A morte de Daniel** (episódio 18 da 1ª temporada): Este é o primeiro trauma da vida da personagem. Neste episódio, Cora, a mãe de Regina, mata o grande amor da vida da filha na sua frente, arrancando cruelmente o coração do rapaz e esmagando-o. Regina fica completamente desesperada e desolada com a atitude da mãe, que é fria e a assusta dizendo que o amor é uma fraqueza e que apenas o poder importa. Regina passa a expressar infelicidade.

Figura 12 – A morte de Daniel



Fonte: disponível na internet<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Disponível em:

[http://vignette1.wikia.nocookie.net/villains/images/9/9d/Queen\\_Regina\\_118.png/revision/latest?cb=20141127230750](http://vignette1.wikia.nocookie.net/villains/images/9/9d/Queen_Regina_118.png/revision/latest?cb=20141127230750)

**O primeiro coração esmagado** (episódio 5 da 2ª temporada): Regina ainda é muito bondosa e está presa ao amor de Daniel, e se recusa a matar um unicórnio durante uma aula com Rumpelstiltskin. Entretanto, após não obter sucesso em ressuscitar Daniel, retorna às aulas vestida toda de preto e arranca o coração de outra mulher que Rumpelstiltskin estava treinando. Este é o momento em que a maldade que está sendo construída em Regina é expressada de fato.

Figura 13 – O primeiro coração esmagado



Fonte: disponível na internet<sup>32</sup>

**A vingança no lugar da felicidade** (episódio 3 da 3ª temporada): Este é o momento em que Regina dá o seu último suspiro de bondade, e abdica da chance de ser feliz pelo desejo de vingança contra a enteada Branca de Neve. Regina luta por não querer tornar-se uma pessoa má como a mãe, e se empolga com a possibilidade apresentada pela fada Sininho de um novo amor e um futuro feliz. Mas, no fim, o seu lado mau fala mais alto, Regina desiste da chance, despreza Sininho e foca na sua vingança. Seu comportamento a partir daqui passa a ser como o de uma vilã.

---

<sup>32</sup> Disponível em: [http://vignette3.wikia.nocookie.net/cera-una-volta-ouat/images/c/c5/205\\_23.png/revision/latest?cb=20150104205818](http://vignette3.wikia.nocookie.net/cera-una-volta-ouat/images/c/c5/205_23.png/revision/latest?cb=20150104205818)

Figura 14 – A vingança no lugar da felicidade



Fonte: disponível na internet<sup>33</sup>

**A esterilidade de Regina** (episódio 21 da 4ª temporada): Neste episódio Regina está a caminho do túmulo de Daniel, no seu “aniversário” de assassinato, quando avista um casamento e acaba matando o noivo. Sua mãe, Cora, resolve ir ao seu encontro e diz que não imaginava que a filha sentisse a perda tão profundamente. Ela decide ajudar Regina a encontrar o que lhe falta: amor, pois já possui poder, beleza e força. Cora diz, então, ter encontrado o amor destinado a Regina, Robin Hood, e a veste com um vestido azul claro, que faz Regina se emocionar porque ama aquela cor e pela mãe estar se redimindo. Regina conhece o suposto Robin e logo percebe que é uma fraude armada pela mãe e fica furiosa. A justificativa que Cora dá é a de que quer que Regina tenha um filho, para começar uma dinastia. Regina entende que a mãe um dia pretende tomar o trono através do neto, então decide que nunca será mãe, tomando uma poção que a deixa estéril. Pois Regina, através da face de Rainha Má, possui uma necessidade extrema de ser forte, e diz que não importa que a decisão a fira, desde que fira mais aos outros.

---

<sup>33</sup> Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/GXpEUZqqoul/maxresdefault.jpg>

Figura 15 – A esterilidade de Regina



Fonte: *print screen* da série

**A morte de Henry pai** (episódio 2 da 1ª temporada): Neste episódio, Regina, no ápice do seu momento como Rainha Má, abre mão do que ela mais ama em nome da sua vingança. Ela mata o seu pai para poder lançar a maldição que levará todos a um reino sem magia. A decisão é tomada após a Rainha Má ameaçar acabar com a felicidade de todos no reino no casamento entre Branca de Neve e o Príncipe Encantado. Henry tenta mostrar para a filha que ela pode ser feliz, mas a deixa livre para fazer a sua escolha, que acaba sendo a de matá-lo. Regina arranca o coração do pai com frieza, porém chorando e demonstrando tristeza.

Figura 16 – A morte de Henry pai



Fonte: disponíveis na internet<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Disponíveis em:

[http://67.media.tumblr.com/b436affed550b2326ba8137ade5ecc94/tumblr\\_inline\\_nt1gnbYKeE1rax2cg\\_400.png](http://67.media.tumblr.com/b436affed550b2326ba8137ade5ecc94/tumblr_inline_nt1gnbYKeE1rax2cg_400.png) e [http://66.media.tumblr.com/c3ac671df6dd046c4bc87f01728e9f48/tumblr\\_inline\\_nt1gneyMiw1rax2cg\\_400.png](http://66.media.tumblr.com/c3ac671df6dd046c4bc87f01728e9f48/tumblr_inline_nt1gneyMiw1rax2cg_400.png)

## Presente

**A chegada de Henry Daniel filho** (episódio 9 da 3ª temporada): Neste episódio, Regina decide adotar uma criança, a quem dá o nome de Henry Daniel, em homenagem aos amores de sua vida. A decisão surge a partir da infelicidade que ela sente por estar insatisfeita com o resultado da sua vingança. E após ouvir que parece ter um buraco no seu coração, pois uma vida não vale à pena se for solitária. Tornar-se mãe deixa Regina insegura e muito incomodada por não saber lidar com Henry no começo, o que faz com que ela cogite devolvê-lo. Mas Henry é justamente o que leva Regina ao seu caminho de redenção.

Figura 17 – A chegada de Henry Daniel filho



Fonte: disponível na internet<sup>35</sup>

**A chegada de Emma** (episódio 1 da 1ª temporada): Neste episódio, Henry encontra a sua mãe biológica, Emma, que vem a ser a salvadora, e a leva para Storybrooke. Tal fato deixa Regina furiosa e insegura. Ela tem os seus aspectos de Rainha Má aflorados nas tentativas de fazer com que Emma vá embora, pois tem muito medo de perder Henry e ficar sozinha novamente.

---

<sup>35</sup> Disponível em:

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/onceuponatime8042/images/0/0e/309ComeOnHenry.png/revision/latest?cb=20141203205356>

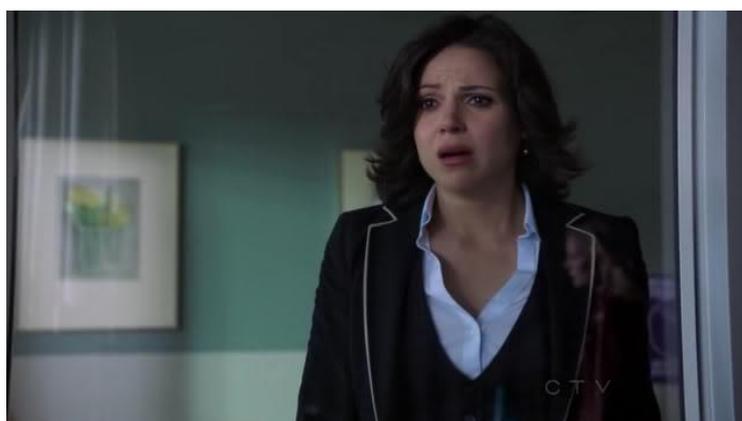
Figura 18 – A chegada de Emma



Fonte: *print screen* da série

**A morte de Henry filho** (episódio 22 da 1ª temporada): Após uma tentativa de envenenar Emma, dando-lhe uma torta de maçã, Henry morre. Ele come a torta no lugar de Emma para provar que Regina é a Rainha Má, e cai na maldição do sono. No hospital, não conseguem salvá-lo. Entretanto, Emma o ressuscita, e quebra a maldição da cidade, dando-lhe um beijo de amor verdadeiro. O envenenamento de Henry deixa Regina desesperada e ao vê-lo morrer, ela sofre de verdade. Após Emma quebrar a maldição, Regina passa a ficar preocupada com o que pode acontecer a ela, pois todos recuperam as suas memórias.

Figura 19 – A morte de Henry filho



Fonte: disponível na internet<sup>36</sup>

**A morte de Cora** (episódio 16 da 2ª temporada): Este é o episódio em que, pela primeira vez na vida, Regina vê a sua mãe com coração e, assim, ela de fato pode

---

<sup>36</sup> Disponível em: <http://i1159.photobucket.com/albums/p630/daesgatling/122/OnceUponATimeS1E221029.jpg>

amar a filha. Momento em que as duas têm uma cena comovente de amor entre mãe e filha. Entretanto, esse momento é destruído subitamente, pois Branca de Neve já havia arquitetado a morte de Cora. Regina, antes, estava retomando a sua maldade, sendo manipulada pela mãe e a morte de Cora só aumentou o seu desejo de vingança.

Figura 20 – A morte de Cora



Fonte: disponível na internet<sup>37</sup>

**O amor verdadeiro** (episódio 11 da 3ª temporada): Durante uma situação fatal a partir de uma nova maldição, Regina novamente precisa abrir mão do que mais ama, agora o seu filho Henry. Ela fica muito triste, mas percebe que antes queria ter Henry só para ela, mas que se o ama mesmo, quer que ele seja feliz. Então, Emma e Henry ficam no nosso mundo com novas memórias, e todos os outros são levados de Storybrooke para a Floresta Encantada. Aqui, percebemos já uma nova Regina, levada a redenção através do amor verdadeiro pelo filho.

---

<sup>37</sup> Disponível em: <http://www.seriesdebolsillo.com/wp-content/uploads/2013/03/Once-Upon-A-Time-Rumpel-Regina-Cora.jpg>

Figura 21 – O amor verdadeiro



Fonte: *print screen* da série

**As surpresas e a esperança** (episódio 15 da 3ª temporada): Momentos marcantes e de grande abalo na vida de Regina ocorrem neste episódio, em que ela descobre que possui uma irmã, Zelena, a Bruxa Má do Oeste, que foi abandonada por Cora e busca vingança (o que a deixa surpresa e confusa); e em que Regina conhece Robin Hood, a sua alma gêmea (o que a deixa um pouco assustada e esperançosa). Enquanto Regina conversa com Robin, percebe que era ele o seu final feliz apontado anos atrás por Sininho, e os dois têm um primeiro momento de atração. O comportamento de Regina aqui já é de uma quase heroína ou de uma vilã redimida, pois passou a ter esperança e a se relacionar bem com todos, abdicando de ser chamada, definitivamente, de Rainha Má.

Figura 22 – As surpresas e a esperança



Fonte: *print screen* da série

**A despedida** (episódio 12 da 4ª temporada): O último momento de trauma na vida de Regina acontece neste episódio. Após lutar contra o seu lado mau, ela salva Marian, sua rival, e Robin decide por ficarem juntos. Entretanto, a felicidade dura até

perceberem que Marian ainda está amaldiçoada, e Regina constatar que a única opção é deixarem a cidade, um caminho aparentemente sem volta. Assim, Robin Hood e a sua família, Marian e Roland vão embora de Storybrooke. A cena marcante e que definitivamente abala Regina é a sua difícil e sofrida despedida de Robin, em que ela novamente fica sem a sua felicidade, ao escolher fazer o certo.

Figura 23 – A despedida



Fonte: Disponível na internet<sup>38</sup>

## 5.5 Processos de Transmutação

De acordo com o determinado, nesta etapa serão apresentados os processos de transmutação vividos pela personagem Regina / Rainha Má em *Once Upon A Time*. Os processos de transmutação são, basicamente, as consequências dos pontos traumáticos na vida da personagem. Eles são entendidos como os momentos de metamorfose da personagem, as suas transformações. Os processos de transmutação ocorrem por um período maior de tempo, não são exatos, e ficam claros nas mudanças e aspectos psicológicos e físicos da personagem. Portanto, também serão apresentados divididos entre os pontos ocorridos ao longo do passado e os vividos durante o presente da personagem. Cada processo será indicado a qual temporada pertence, o nome inventado para a situação, a descrição do momento, o que Regina sente e como se porta.

---

<sup>38</sup> Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/s7LFL6FxFxL0o/hqdefault.jpg>

## Passado

**O nascimento da vingança** (1ª temporada): Regina está infeliz pela morte de Daniel e porque terá de se casar com o Rei Leopold, quando descobre que Branca de Neve contou o seu segredo, que ocasionou toda a situação. Este é o momento que vemos o mal nascendo aos poucos em Regina, que pensa que seria melhor ter deixado Branca morrer no cavalo. Esse processo vai crescendo e se desdobrando ao longo da história à medida que Regina vai tendo outros desencontros com a menina.

**Aceitando o mal** (2ª temporada): Regina desesperada tenta fugir para não se casar, mas é impedida pela mãe através de magia e maldade. Regina ainda é boa e amável, mas começam os seus sinais de mudança e de bondade sendo corrompida: ela se imagina matando Branca; ela bane a mãe para o País das Maravilhas, por temer que ela esteja a transformando em má; e, por fim, ela aceita que Rumpelstiltskin a ensine magia.

**Tornando-se assassina** (1ª temporada): Após abdicar de sua felicidade porque o desejo de vingança é maior, Regina planeja o seu primeiro assassinato, manipulando o Gênio da Lâmpada, que mata o Rei Leopold, deixando-a viúva. Depois desses vêm outros, mas a maldade em Regina já é evidente neste ponto. Além disso, temos o primeiro símbolo clássico ligado à personagem Rainha Má dos contos de fada: o espelho mágico. Nesse processo ela ilude diversas pessoas, tenta tirar vantagens por meio de mentiras, não tem escrúpulos em ludibriar e enganar. São os primeiros ensaios de maldade.

**Colecionando corações** (1ª temporada): Já consolidada como uma vilã, temos o segundo símbolo clássico da personagem Rainha Má: o caçador. Regina dá continuidade às matanças, ainda que por meio de outras mãos, e determina que um caçador mate Branca de Neve. Mas ele acaba não cumprindo o acordo e ela arranca o coração do peito do caçador e o coloca em sua coleção de corações “arrancados” que começa a crescer cada vez mais. A partir deste episódio, Regina adota as vestes escuras, majoritariamente pretas, e a aparência de uma poderosa vilã.

**Aniquilação** (2ª temporada): O processo de transmutação para o mal de Regina cresce grandiosamente com inúmeras maldades infringidas aos seus súditos, tendo seu ápice ao matar todos os habitantes de um vilarejo, quando já é, definitivamente, a Rainha Má.

**A maçã** (1ª temporada): O terceiro símbolo clássico da história da Rainha Má dos contos de fada aparece: a maçã envenenada. Ela simboliza outro processo de transmutação: o de empenhar a sua vida em atingir Branca de Neve e o Príncipe. Em troca da vida do Príncipe Encantado, a Rainha Má, movida por um forte desejo de vingança, faz Branca de Neve comer a maçã envenenada e cair na maldição do sono. Os feitiços e as ações de vingança contra o casal são mais explícitas.

**A maldição** (1ª temporada): Como o último processo de transmutação do passado de Regina, tido como a grande consequência de toda a maldade e vilania construída, e da sua transformação em Rainha Má, a maldição atinge a Floresta Encantada e leva todos para Storybrooke, depois de ela ter aprendido magia, ter tentado mais de uma vez lançar a maldição e enfim, arrancado o coração do pai com as próprias mãos. É aí que a transmutação do mal atinge seu grau mais elevado, apropriando-se totalmente de Regina.

### **Presente**

**A prefeita má** (2ª temporada): Em Storybrooke a Rainha Má transforma-se em Regina, mas, até então seguia agindo como Rainha Má, e mesmo após ser ajudada, ainda age com maldade. Por isso, Henry diz que ela é realmente a Rainha Má, que não quer mais vê-la e que não quer ser que nem ela. E este é o primeiro momento em que Regina começa a demonstrar sinais de que pode vir a se redimir, cogitando até a parar de usar magia.

**Entre o bem e o mal** (2ª temporada): Aqui Regina segue dando sinais que tem por objetivo ser uma pessoa melhor. Porém, ela ainda está presa ao amor de Daniel e à vingança pela sua morte, mas pelo amor de Henry quer ser melhor. No episódio 7, Regina sofre pela primeira vez por causa de um ato de maldade sua. Henry está sofrendo com os pesadelos causados pela maldição do sono, e Regina diz que não se importava com o que acontecia com as suas vítimas, até aquele momento. Cinco episódios depois o mal retorna com a chegada de Cora a Storybrooke. Regina é manipulada e convencida pela mãe a seguir com a sua vingança. Assim, podemos considerar este um processo de transmutação regressa. Mas no final da temporada, Regina retoma o seu caminho de redenção e, com uma situação de destruição iminente em Storybrooke, diz que pelo amor de Henry está disposta até a morrer. Contudo, como todos a vêem como a Rainha Má, se for para morrer, ela quer que seja como Regina.

**Tentando se manter na luz** (3ª temporada): Na terceira temporada que se passa em sua maior parte na Terra do Nunca, Regina tenta se reabilitar e escolher o lado do bem. Acompanhamos Regina reparando erros do passado e se tornando uma pessoa melhor. Sininho tenta se vingar, mas Regina diz para ela não tomar a mesma decisão errada e escolher a raiva no lugar da esperança. Regina também consegue derrotar a irmã, Zelena, usando magia de luz, pois Henry a encoraja dizendo que um dia ela foi uma vilã e que agora é uma heroína. Assim, já temos um cenário em que Regina não apenas não é mais uma vilã, como se encaminha ao posto de heroína. Esse processo segue na quarta temporada. Regina fica abatida por ter destino de vilã até quando não é mais uma, pois ela e Robin acabam tendo que se separar. Ela luta contra o seu lado mau e desiste de matar Marian, a esposa de Robin. E decide procurar o autor do livro dos contos de fada, para fazer com que os vilões também tenham finais felizes

**A heroína** (4ª temporada): Ao longo da quarta temporada é possível perceber que Regina vai conseguindo vencer o mal na maioria das vezes e vai assumindo a bondade. Enfim, o último processo de transmutação de Regina, em que após resgatar Robin de uma armadilha de Zelena, desiste de punir a irmã, pois diz que não irá mais impedir a sua própria felicidade. Regina e Robin ficam juntos, mas ela percebe que o seu final feliz não é um homem exatamente, é um lugar em que ela possa se sentir em casa e ser ela mesma. Regina aqui não é mais uma vilã e também não uma heroína de fato. Ou talvez, ela seja ambas. Pois a sua trajetória não a leva ao mesmo ponto de bondade inicial, mas a uma pessoa mais humanizada, construída de maneira complexa e ao mesmo tempo comum, com características boas e más.

## 6. CONSIDERAÇÕES

O presente trabalho se propôs a responder a seguinte questão problema: Como a série *Once Upon A Time* desconstrói a personagem da Rainha Má dos contos de fada para a narrativa complexa televisual? Para isso, foram desenvolvidos quatro capítulos, sendo três teóricos e um de análise.

No segundo capítulo, o primeiro de embasamento teórico, foi percorrido acerca das especificidades das narrativas audiovisuais das séries de televisão, sobretudo das narrativas complexas. Com isso, foi possível perceber que vivemos num momento de ascensão da televisão, desafiada a se reconfigurar diante das novas tecnologias, através da chamada cultura das séries. Essa época vivida pela televisão nos proporciona uma multiplicidade de produções e dissemina as narrativas complexas. Enquanto a televisão permite a construção de narrativas mais extensas, as narrativas complexas entrelaçam a complexidade do tempo passado, presente e futuro da história, bem como espaços (ou dimensões) paralelos para os acontecimentos. Neste contexto, encontra-se a série *Once Upon A Time*, que favorece a constituição de personagens complexos como Regina / Rainha Má.

Já o objetivo do terceiro capítulo, o segundo de embasamento teórico, era pesquisar sobre a origem, construção e narrativas de contos de fada. Através do estudo, foi possível compreender a uniformidade dos contos de fada, com aspectos comuns a todas as narrativas do gênero, e perceber que muitos dos elementos também são encontrados em *Once Upon A Time*, mesmo que redefinidos. Além disso, assim como a televisão é o reflexo da sociedade, e vice versa, os contos de fada representam as percepções que sustentaram e sustentam a humanidade ao longo de gerações, como metáforas para a realidade. Assim, a fascinação por essas narrativas pode ser explicada pelo desejo de que elas se realizem, através de uma sensação de auto-realização por meio dos personagens.

No quarto capítulo, o terceiro de embasamento teórico, então, foram tratadas questões acerca dos personagens, como se constroem e os principais traços que compõem o vilão e o vilão em contos de fada. Assim como os contos de fada representam os anseios da sociedade, os personagens são a representação do ser humano, a partir da recriação dos seus traços fundamentais. Desta forma, o vilão se configura como uma metáfora para a maldade, mas tratando-se da criação de vilões

complexos, não seria a representação da maldade pela maldade, mas de uma figura potencialmente má, que carrega traços de bondade.

Por fim, com a análise do quinto capítulo o objetivo era delinear como se dá a concepção e as principais alterações da personagem Regina / Rainha Má na narrativa de *Once Upon A Time*. Assim, com a apresentação dos principais fatos da vida da personagem, foi possível concluir que ela se constitui como uma personagem redonda, devido à sua complexidade, mas, ainda sim, mantém características clichês conforme as atribuídas às personagens vilãs de contos de fada. Desta forma, compreende-se que, com base no conteúdo visto nos capítulos, a complexidade da série *Once Upon A Time*, e a maneira como a narrativa se desenvolve, contribui para a construção da complexidade da personagem Regina / Rainha Má.

Então, afinal, como a série *Once Upon A Time* desconstrói a personagem da Rainha Má dos contos de fada para a narrativa complexa televisual? Para chegar a tal resposta, foi necessário desconstruir a personagem na série para entender, justamente, como ela se construiu. Neste aspecto, foi possível avaliar como a maldade foi construída na personagem Regina, levando-a a Rainha Má e, assim, determinar os pontos traumáticos e os processos de transmutação vividos pela mesma. A série desconstrói a maldade nessa alternância entre o bem e o mal que se dá não apenas na história cronológica da personagem que percebemos nascer boa, tornar-se má pelos traumas da vida e retornar a bondade igualmente pelos fatos da vida. A série desconstrói essa relação de bem e mal no elaborado arranjo entre presente, passado e futuro que consegue organizar a partir da desestruturação linear do tempo e também do espaço já que a narrativa se passa em várias dimensões (Floresta Encantada, Storybrooke, Terra do Nunca, etc.).

Além disso, deve-se considerar que, diferente da Rainha Má dos contos de fada, a Rainha Má da narrativa complexa televisual é favorecida no que concerne à sua história de vida. Por tratar-se de uma série de televisão, e não apenas um filme com tempo mais limitado, *Once Upon A Time* proporcionou à Rainha Má ter uma personalidade mais cheia de nuances, dando-lhe também a identidade de Regina e uma história de fundo rica em detalhes. Para completar, ela pôde contracenar com personagens de outros tantos contos de fada que se alternavam entre bons, maus, e principalmente indefinidos quanto ao seu caráter. Sendo esses personagens, portanto, também complexos. Pudemos observar isso em, por exemplo: Emma,

Rumpelstiltskin, Capitão Gancho, Malévola. E por tratar-se de uma narrativa audiovisual complexa, *Once Upon A Time* permitiu que Regina / Rainha Má fosse construída também de maneira complexa. Como uma personagem vilã menos clichê e mais próxima do que é o ser humano, composta de conflitos internos e ambivalências.

O que move a personagem da Rainha Má, que é, em essência, uma vilã, é, curiosamente, o amor. A sua transformação de Regina para Rainha Má ocorrida no passado de *Once Upon A Time* é motivada pela perda do seu grande amor, Daniel. Enquanto a sua mudança com o objetivo de ser uma pessoa melhor, surge do amor que ela sente pelo filho adotivo, Henry. Além disso, desde o começo da série, logo no primeiro episódio de *Once Upon A Time*, já fica clara a potencialidade da personagem, em que a Rainha Má e a ameaça de sua maldição compõem uma das primeiras cenas.

Entretanto, ao longo da narrativa de *Once Upon A Time*, após atingir o ápice da vilania, a Rainha Má acaba perdendo um pouco desta potencialidade e protagonismo, afetada pelo seu antagonismo à Emma e, também, por acabar se tornando uma pessoa comum. A sua trajetória indica para a sua construção como, num primeiro momento, boa: uma típica mocinha sem graça; depois, má: uma clássica vilã sem escrúpulos e poderosa; e, por fim, boa novamente: mas de maneira diferente ao seu ponto inicial, pois se torna uma pessoa normal, que age conforme a situação e não mantém uma característica única de destaque. Assim, a Rainha Má acaba por perder um pouco da sua característica de fascínio como vilã, do seu poder de personagem encantada.

A grande qualidade da personagem da Rainha Má é amarrada a como a série *Once Upon A Time* coloca o presente e o passado juntos, tornando a história inesperada e surpreendente. A forma intensa como a série é construída é o grande truque para a constituição da personagem. Em alguns momentos ela é boa, em outros, má. Para algumas situações, ela é vilã, em outras, heroína. Ora ela é Regina, ora, Rainha Má. No fundo, ela se torna todas ao mesmo tempo.

## REFERÊNCIAS

BENAVENTE BURIAN, Fran; SALVADÓ CORRETGER, Glòria. **La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempo y mundos virtuales.** En: Pérez Gómez, Miguel R. (ed). *Previously On. Interdisciplinary studies on TV series in the third golden age of television.* Biblioteca Universidad de Sevilla. Sevilla, 2011.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BRAIT, Beth. **A personagem.** São Paulo: Ática, 1985.

BUGAD, Fernanda Elouise. Era uma vez: percorrendo a narrativa midiática de Once Upon a Time. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 1, n. 2, p. 42, 2013.

COCA, Adriana Pierre; SANTOS, Alexandre. Formatos de Ficção Seriada Televisual: Tradições e Perspectivas. **Intercom**, Foz do Iguaçu, 2013.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas: símbolos – mitos – arquétipos.** São Paulo: Paulinas, 2008.

CORSO, Diana e Mário. **Fadas no Divã.** Rio de Janeiro: Artmed, 2006.

COWDEN, Tami D. **The Sixteen Villain Archetypes.** 2011. Disponível em: <http://www.tamicowden.com/villains.htm>

ECO, Umberto. **Sobre Os Espelhos e outros ensaios.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GAMBA, Janaina. **Cara de Vilão: Aspectos Complexos na Construção do Personagem-Tipo do Vilão em Filmes de Horror.** 2014. 126 f. Dissertação. (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2014.

GARCÍA MARTÍNEZ, A. N. **Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo.** La Televisión en España, Ediciones Deusto, Barcelona, p. 225-246, 2012.

GREGORIN FILHO, José Nicolau. Uma análise dos contos de fadas: dos clássicos aos contemporâneos. **Gaveta Online**, 2014. Disponível em: [http://www.gazetaonline.com.br/conteudo/2014/10/entretenimento/revista\\_ag/1498613-uma-analise-dos-contos-de-fadas-dos-classicos-aos-contemporaneos.html](http://www.gazetaonline.com.br/conteudo/2014/10/entretenimento/revista_ag/1498613-uma-analise-dos-contos-de-fadas-dos-classicos-aos-contemporaneos.html)

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** / François Jost, traduzido por Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2012.

LACALLE, Charo. As novas narrativas da ficção televisiva e a Internet. **Revista Matrizes**, São Paulo: ECA-USP/Paulus, ano 3, nº 2, p. 79-102, 2010. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/133>

LIPOVETSKY, Gilles. O fantasma da beleza feminina. **Instituto Humanitas Unisinos**, 2012. Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/511501-o-fantasma-da-beleza-feminina-entrevista-com-gilles-lipovetsky>

LUDWIG, Paula Fernanda. **Como Se Cria Um Vilão? Rumores e Intrigas Entre Teatro e Literatura – Do Melodrama à Dramaturgia Brasileira no Século XIX**. 2012. 122f. Dissertação. (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2012. Disponível em: [http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=4229](http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4229)

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television**. In: *The Velvet Light Trap*, Austin, nº 58, p. 29-40, 2006.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma; PELEGRINI, Christian. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 26, n. 1, p. 21-37, 2013.

**ONCE Upon A Time**: uma antologia de contos de fadas [irmãos Grimm]; tradução: Elisa Campos; ilustrações Kevin Tong, São Paulo: Planeta, 2014.

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

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção da personagem**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PICCININ, Fabiana; HIRSCH, Katiele Naiara. Imagens contemporâneas e contos de fadas: Uma análise do herói em Once Upon a Time. **Darandina Revisteletrônica** – Programa de Pós-Graduação em Letras / UFJF, volume 5, n. 2, 2012.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Copy Market, 2001. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/184727895/Morfologia-Do-Conto-Maravilhoso>

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, São Paulo, n. 27, p. 241-252, 2014. Disponível em: [http://compos.org.br/data/biblioteca\\_2076.pdf](http://compos.org.br/data/biblioteca_2076.pdf)

ZATTI, Angela Helena. **Quando o bandido torna-se mocinho: a Construção do Personagem-vilão pelo Cinema Brasileiro**. 2010. 152 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti, Paraná, PR, 2010.

## ANEXOS

Anexo 1 – Ficha técnica de *Once Upon A Time*

<b>Título original</b>	<i>Once Upon A Time</i>
<b>Título em português</b>	Era Uma Vez
<b>Formato</b>	Série
<b>Gênero</b>	Fantasia - Drama - Aventura - Mistério
<b>Transmissão</b>	23 de outubro de 2011 – presente
<b>Estado</b>	Em exibição
<b>Criadores</b>	Edward Kitsis e Adam Horowitz
<b>País de origem</b>	Estados Unidos
<b>Idioma original</b>	Inglês
<b>Produtores</b>	Damon Lindelof, Christine Boylan, Robert Hull, Kalinda Vazquez, Jane Espenson, Daniel T. Thomsen, Brian Wankum, Kathy Gilroy, Ian Goldberg, Liz Tigelaar, Samantha Thomas, Jerome Schwartz
<b>Produtores executivos</b>	Edward Kitsis, Adam Horowitz, Steve Pearlman, David H. Goodman, Andrew Chambliss
<b>Editores</b>	Geofrey Hildrew, Mark Goldman, Scot J. Kelly, Joe Talbot Hall
<b>Cinematografia</b>	Steven Fierberg, Stephen Jackson
<b>Distribuída por</b>	Disney – ABC Domestic Television
<b>Compositor da música tema</b>	Mark Isham