

TRANSMIDIAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS:

A reescrita da Rainha Má em *Once Upon a Time*¹

Elisa Calvete Ulema RIBEIRO²

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

Este artigo tem como objeto a série *Once Upon a Time*. Trata-se de verificar de que maneira a personagem Rainha Má se apresenta nesse contexto midiático. O que instigou a pesquisa foi, primeiramente, constatar que as narrativas dos contos de fadas se modificam a cada mídia em que são apresentadas: do oral à escrita, da escrita ao audiovisual, do audiovisual, do filme ao audiovisual para a TV, presente também na Netflix. Objetivei, dessa forma, estudar as características das personagens adaptadas/transmidiadas nessa contemporaneidade. A pesquisa é de abordagem qualitativa. Descreve-se e se analisa comparativamente a personagem no percurso modificado da narrativa, em cada plataforma/mídia que a acolheu, ou foi escolhida para tal. A pesquisa foi parte do tema do meu trabalho de conclusão de curso em Radialismo na Universidade Federal de Mato Grosso, o qual fez análise de mais dois vilões: Capitão Gancho e Rumpelstiltskin.

PALAVRAS-CHAVE: adaptação/transmídiação; contos de fadas; mídias contemporâneas.

Introdução

A literatura infanto-juvenil passou por diversas mudanças de plataformas midiáticas. Primeiro, as histórias eram contadas oralmente. Depois, houve registros de algumas dessas histórias e novas foram escritas por outros autores. Com a tecnologia, essas histórias estavam em fitas, discos e películas. Hoje, é possível encontrá-las na TV, no cinema e na internet.

O objetivo do trabalho a ser realizado é discutir a transmídiação dos contos de fadas e contos infantis para a televisão focando a reescrita da personalidade e da história da Rainha Má na série televisiva *Once Upon a Time*³.

A série norte-americana teve sua estreia em 2011 e conta a história de quando os personagens de histórias infantis são trazidos para esse mundo por causa de uma

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 12 a 14 de junho de 2017.

² Graduada no curso de radialismo UFMT, email: elisacalvete@gmail.com.

³ Era uma vez (tradução do autor). A proposta do título é devido à frase que inicia várias histórias dos contos de fadas: Era uma vez em um reino distante...

maldição lançado pela Rainha Má, Regina, que busca vingança. Além dos eventos lineares que contam a história no tempo real em Storybrooke, a série mostra o passado de todos os personagens.

Once Upon a Time é uma série televisiva cuja exibição é pelo canal *ABC Family*. Também é possível encontrar os episódios da série em sites de download e na Netflix. Atualmente, *Once Upon a Time* está exibindo a sua sexta temporada.

Cada temporada possui vinte e três (23) episódios de, aproximadamente, quarenta e três minutos cada. Sendo assim, é possível explorar em sua escritura, detalhes do enredo, características dos personagens, e a história por trás da história de cada personagem de contos de fadas. Ao ser escrita, a série mostra o outro lado da história dos personagens tradicionais de contos infantis⁴. O objetivo geral desse trabalho é discutir a transmediação e a reescrita dos vilões de Contos de Fadas para a série *Once Upon a Time*. Para isso, foi necessário, primeiramente, uma revisão do material bibliográfico, consultando tanto teóricos da comunicação quanto os da literatura infanto-juvenil. Em seguida, após escolher a personagem a ser analisada, os contos e histórias foram lidos a fim de obter as comparações entre os personagens literários e os audiovisuais. Fez-se necessário relacionar as características e histórias dos personagens e enredo do audiovisual com os da literatura. Finalmente, foi observada a transmediação desses personagens na série *Once Upon a Time*.

A importância desse estudo, a meu ver, é mostrar as mudanças complexas que essa recriação traz ao enredo e personagens das histórias. Eles se entrelaçam construindo uma história que começa muito antes do Era uma vez tradicional e tem continuidade além de viveram felizes para sempre.

A relação que isso traz ao audiovisual é a escrita do roteiro literário e construção de personagens para tal, sem abandonar características principais dessas histórias (como a maçã envenenada, por exemplo) mas, contando, também, outras histórias no decorrer da narrativa. Por se tratar de uma narrativa televisiva, também é importante demonstrar as mudanças que ocorrem quando uma história é adaptada/transmediada.

A ideia é comparar a maneira como esses personagens foram reescritos, deixando de ser os personagens planos da literatura infanto-juvenil e se transformam em personagens redondos adaptados para a mídia contemporânea. Da mesma forma, esses personagens deixam de ser os antagonistas das histórias dos mocinhos e passam a ser os

⁴ Em entrevista, os autores Adam Horowitz e Eddy Kitsis explicam que um dos focos da série é mostrar a história por trás da história dos personagens que compõem o enredo.

protagonistas de suas próprias histórias. Ao assistir a *Once Upon a Time*, percebi algo que me intrigou: os personagens tinham um motivo para ser da maneira que eram. Em sua jornada, com o tempo, eles passavam por diversos eventos que iam moldando suas personalidades e características.

Literatura oral e livros

Não é possível datar o início da literatura infanto-juvenil, embora, alguns autores considerem François de Fénelon (1652-1715) um dos pioneiros dessa arte. (SILVA, 2009). Entretanto, o que é mais defendido é a característica folclórica e oral dessa literatura.

A princípio, a literatura infanto-juvenil era considerada parte de um folclore do povo, uma literatura popular (COELHO, 2014) e não apresentava traços infantis. As histórias eram contadas pelos camponeses, pessoas que não sabiam ler ou escrever, já que o aprendizado dessas habilidades era para os senhores. As histórias eram passadas de pai para filho, de geração em geração. A noção de infância também não existia. Os pequenos eram tratados como pequenos adultos: vestiam-se e trabalhavam tal como os pais.

A criança é vista como um "adulto em miniatura", cujo período de imaturidade (a infância) deve ser encurtado o mais rapidamente possível. Daí a educação rigidamente disciplinadora e punitiva; e a literatura exemplar que procurava levar o pequeno leitor a assumir, precocemente, atitudes consideradas "adultas". (COELHO, 2014, p. 23)

As histórias continham fundo pedagógico, passavam lições para a vida e alertavam sobre os perigos que poderiam ser encontrados. Os detalhes macabros e sombrios não eram filtrados, comparando-se com as versões atuais. Em *Chapeuzinho Vermelho*, por exemplo, a garota chega a se deitar com o lobo na cama da avó e ambas terminam a história sendo devoradas pelo lobo. O lobo, na era medieval, era um perigo real, e ao contrário do que a história nos diz, a probabilidade de um caçador salvar a vida de alguém era praticamente nula. Por isso, lições de moral, como a obediência aos pais e senhores e avisos sobre os perigos da vida real, eram ingredientes essenciais nas narrativas. Por se tratar de pequenos adultos a periculosidade da vida não era narrada de maneira eufêmica ou figurada. Pelo contrário: as histórias apresentavam cenas sangrentas e macabras, que, hoje em dia, não são consideradas saudáveis para que uma criança leia ou veja. Ao se criar o medo naquela pessoa, ela evitava caminhos que a

levariam para castigos de seus senhores ou caminhos solitários na floresta que poderiam leva-la à morte.

A partir do século XVII, vários textos e histórias passaram a ser resgatados e registrados. Dentre essas pessoas que realizaram esses trabalhos, destacam-se Ésope (século XVII), La Fontaine (século XVII) e os irmãos Grimm (século XIX). Com o registro, as histórias ganharam espaço dentro da literatura e a ser conhecidas. Além disso, não carregam apenas o teor pedagógico, mas passam a constituir, também, literatura de entretenimento. Essa literatura, porém, não perdeu sua carga pedagógica, prezando sempre por um fundo moral.

Compreende-se que, mesmo com o processo de convergência, saindo da oralidade e sendo registrados em livros, essas histórias não perdem sua característica principal, o imaginário, a representação do mundo real.

Num sentido mais convencional, o imaginário opõe-se ao real, na medida em que, pela imaginação, representa esse real, distorcendo-o, idealizando-o, formatando-o simbolicamente. Numa acepção mais antropológica, o imaginário é uma introjeção do real, a aceitação inconsciente, ou quase, de um modo a ser partilhado com outros, com um antes, um durante e um depois (no qual se pode interferir e maior ou menor grau). O imaginário é uma língua. O indivíduo entra nele pela compreensão e aceitação das suas regras; participa dele pelos atos de fala imaginal (vivências) e altera-o por ser também um agente imaginal (ator social) em situação. (SILVA, 2003, p.9)

Essa representação, segundo Coelho (2014), nos ajuda a compreender a singularidade de cada momento em que essas histórias foram criadas e contadas. Da mesma maneira, é possível compreender as modificações, sejam elas pequenas ou não, e adaptações do conteúdo dessas histórias.

Outro ponto interessante de se observar nessas histórias é a maneira como os personagens são escritos. Bettelheim (2009) afirma que, ao escreverem vilões e heróis, tratava-se de passar uma mensagem às crianças. O herói era uma personificação do bem, o exemplo a ser seguido e, conseqüentemente, tinha um final feliz. O vilão, personificação da maldade, era de todo ruim e tinha finais ruins: morte, banimento, prisões dentre outros. Essa visão do personagem é parte essencial para o nosso estudo e será trabalhada com maior meticulosidade adiante.

Da oralidade aos livros e dos livros ao cinema. Com a chegada dessa nova mídia, as histórias que eram contadas e lidas para as crianças são narradas por outra plataforma midiática: o cinema.

A história dos contos no cinema

Os contos de fadas já tinham o seu lugar mesmo no cinema mudo. Em 1903, foi produzido "Alice no País das Maravilhas". O filme era britânico e continha efeitos especiais do encolhimento da protagonista e cenários com salas com muitas portas, por exemplo. Em 1933, no centenário de Lewis Carrol, outra versão da história foi filmada. Trinta anos depois do primeiro conto a ser adaptado ao cinema, essa versão era inovadora por ser o primeiro filme de histórias infanto-juvenil com som. (ADORO CINEMA, 2016).

No entanto, foi a *Walt Disney Pictures* uma das maiores produtoras desses filmes e responsável pela popularização das histórias nessa nova plataforma midiática. Foi também a pioneira em produzir longa metragem em cores. Branca de Neve e os sete anões chegaram aos cinemas no ano de 1927 (The Walt Disney Studios). A princesa de pele alva como a neve e cabelos negros como a noite foi a protagonista do primeiro filme da chamada era de ouro, em que a produtora passou a lançar vários filmes de animação que encantaram gerações. Mas, trazer um longa em cores não foi a única inovação que o filme ofereceu. A intenção de Disney era provar que as animações não serviam apenas para as vinhetas exibidas antes da atração principal. Do mesmo modo, o cinema era frequentado por crianças, mas era um programa de entretenimento adulto:

A tentativa de Walt Disney de provar que a animação não servia apenas para curtas-metragens e vinhetas exibidas antes das atrações principais- e que poderia competir com filmes "de verdade" como palco de grandes histórias, emoções e reais expressões artística- foi chamada de "a loucura de Disney". Embora isso possa parecer óbvio, na época, as ambições do animador foram consideradas uma extravagância. O cinema era uma arte "para adultos" e quase não se viam filmes realizados exclusivamente para crianças. Branca de Neve e os Sete Anões foi o primeiro longa-metragem de animação produzido em Hollywood e distribuído em todo o mundo. (KEMP, 2011, p. 146).

Desde então, era possível ir ao cinema e viver, por algumas horas, no mundo mágico que encontrávamos nos livros: seja nas profundezas dos sete mares, em um tapete voador pela Arábia, em Oz, Terra do Nunca ou no País das Maravilhas. Se a Disney foi a pioneira, outras empresas cinematográficas também começaram a investir em filmes que atraíam o público que viam nos contos de fadas, um bom entretenimento.

Tv: A magia do hibridismo

A TV é uma tecnologia relativamente nova, porém, é uma das mais populares nos dias de hoje:

criada, na década de 20 no século XX, a TV tinha inicialmente uma adesão muito resumida apenas pelas pessoas que detinham grande poder aquisitivo. Hoje, popularizada, a televisão detém um papel social imenso como formadora de opinião, mediadora de discussão e ponte ao acesso de conteúdos educativos e de entretenimento para a população. (CHAGAS; FIGUEIREDO, 2015, p. 02)

É importante observar algo nessa plataforma midiática: a TV é um misto, um hibridismo de outras plataformas midiáticas. Os enquadramentos, movimentos, efeitos visuais e especiais que, hoje, são vistos em séries televisivas ou novelas, são herança das evoluções, história e narrativa do cinema.

A primeira semelhança apresentada é a maneira como traduziram e adaptaram linguagens de outras artes ao produzirem suas próprias linguagens narrativas. Rossini explica isso:

o cinema desde cedo aprendeu a traduzir linguagens de outras áreas. (...) Da pintura, trouxe a noção do quadro, enquadramento, da composição dentro desse quadro (noções essas que já haviam sido aprendidas pela fotografia, outra tecnologia de produzir imagens técnicas, também desenvolvida no século XIX). Do teatro, veio a noção de encenação (...). Da literatura, um pouco mais tarde, veio a noção de montagem, paralela e alternada, de trama e de conflito, e a própria ideia do primeiro plano, a chamar a atenção para um detalhe. (ROSSINI, 2012, p. 03).

Assim como o cinema dos primeiros tempos, a tevê também foi buscar seus elementos narrativos e de produção em outras áreas. O teatro e o rádio foram as duas áreas a subsidiar os primeiros tempos da tevê, seja com programação, seja com profissionais técnicos e artísticos. Do cinema vieram as imagens documentais para preencher os jornais, já que as câmeras de vídeo eram muito grandes para sair do estúdio. Do cinema também vieram os filmes, os documentários, muitos dos produtores e artistas. (ROSSINI, 2012, p. 7)

Ao olhar por esse viés, as duas mídias traziam consigo elementos e características de outras artes, o que, por si só, já as transformavam em artes híbridas. Outro diferencial apontado por Rodrigues (2010, p. 02) é a TV ser uma indústria que predomina por produtos de cultura popular e, por isso, são materiais subordinados às necessidades comerciais. Além disso, segundo François Jost (2004), o público televisivo pode interagir com a programação, entrando em contato com produtores (via cartas, telefone e e-mail) ou mudando de canal (*zapping*), caso a programação não lhe seja agradável. Em um diálogo com Kellison, Rodrigues (2010, p. 12) sugere que as séries televisivas conquistam sua audiência, em alguns aspectos, por causa da familiaridade

que existe entre o telespectador e a mitologia do programa. É o que François Jost (2004) fala sobre acordo (ou pacto) entre público e programação.

No que tange à narrativa, a linguagem básica e estética, TV e cinema apresentam grandes semelhanças. Se fizermos um recorte, pensando em filmes ficcionais e seriados de ficção, podemos analisar que ambos possuem a mesma linguagem básica. Linguagem essa que o próprio cinema adaptou para sua narrativa, e que, posteriormente, a TV trouxe para si ao tratar de produtos que apresentavam narrativas ficcionais (CHAGAS; RODRIGUES, 2015).

Em relação às técnicas de narrativa (a câmera, a iluminação, o som, a *mise-en-scène* e a edição), compartilham da mesma linguagem, inclusive, muito da evolução da narrativa ficcional televisiva se deve ao avanço na narrativa cinematográfica. É possível constatar o que Rossini descreverá a seguir, tanto nas telenovelas quanto nas séries televisivas: "a fragmentação na montagem e nos enquadramentos, as indefinições espaço-temporais, as grandes elipses narrativas irão propor um outro olhar sobre a audiovisualidade cinematográfica que se formava ao longo dos cinquenta anos do cinema". (ROSSINI, 2102, p. 05).

A autora conclui que a tecnologia aproxima as duas plataformas midiáticas. Segundo ela, hoje, devido às fronteiras embaçadas, é difícil falar sobre dois meios de comunicação. Ela ainda sugere que, ao invés de usarmos TV ou cinema, é necessário pensar em narrativas audiovisuais. Ainda acrescenta:

Desse hibridismo tecnológico estão surgindo os produtos híbridos, espécies de servidores de dois amos. No fundo, a aproximação entre eles sempre esteve no horizonte. O que hoje se vivencia é uma mudança nos próprios processos produtivos, que passa a marcar também aquilo que é produzido. Ao invés de pensar em discursos fatalistas, em que um meio mata o outro, é preciso pensar naquilo que sempre foi o elemento de vitalização desses meios: a tradução. Ao traduzir as diferentes tradições audiovisuais cada um dos meios se reinventa e cria as bases para a sua própria manutenção e existência. (ROSSINI, 2012, p. 13).

A série *Once Upon a Time* se adapta bem a esse exemplo de produtos de espécies de servidores de dois amos. O estilo de narrativa, especialmente o tempo e interação com os consumidores, é de um produto próprio para televisão. Porém, a qualidade de efeitos visuais e especiais são característicos de grandes produções do cinema. Para isso, entende-se a importância de dialogar com a evolução dessas duas

mídias, já que a evolução e história do cinema contribuem para a evolução narrativa da televisão.

O Personagem de Ficção

A literatura infanto-juvenil era usada de maneira pedagógica, passava uma mensagem aos pequenos adultos, e, posteriormente, era utilizada de maneira disciplinadora e respeitando a moral e os costumes. Para isso, o personagem, seja ele o mocinho e o vilão acabavam por ser a personificação do bem e do mau. (BETTELHEIM, 2009). O intuito era ensinar àquelas crianças a serem boas, o que Coelho acaba por explicar:

na literatura para crianças, o exemplo quase absoluto da exemplaridade; da rigidez de limites entre certo/ errado, bom/mau; etc. (...) Moral dogmática, maniqueísta, de caráter religioso, isto é, assentada na avaliação transcendente da conduta humana- prêmio à virtude ou castigo ao vício, a serem concedidos no além- vida. Na literatura para crianças, essa moral aparece na rigidez da conduta certa ou errada, que se condensa na moral da história ou no prêmio ou castigo recebido pelos personagens (COELHO, 2014, p. 20-21).

Dessa forma, o comum era que os vilões, ao final das histórias, tivessem seu castigo: solidão, prisão, abandono ou morte. Essa era a maneira de trazer ao imaginário da criança sobre as consequências de se fazer o que é errado.

Entretanto, minha proposta é estudar a complexidade e a participação desses personagens nas histórias. Ao analisar os contos, observo que não é apresentado um motivo para que esses vilões sejam maus. Por serem a representação do que é ruim, eles são maus pelo fato de serem maus. Não há nenhum porque ou explicação. Eles cumpriam o seu papel de antagonista e passavam a mensagem ao receptor: atitudes ruins levam à consequências ruins.

Ao se pensar em personagem do audiovisual, recorda-se do que Juremir Silva (2003) afirma: o imaginário é uma leitura, uma introspecção do real. Coutinho (1976) explica que ao se escrever um personagem, alguns dos elementos que inspiram a criação de um é a própria história do autor (ou roteirista), ou histórias que ouviu falar ou vivenciou. Considerando tudo isso, entende-se o que Comparato quer dizer com verossimilhança, um personagem que, mesmo de ficção, apresenta características que o tornam parecido com o real.

A complexidade de uma personagem e suas contradições têm de se manifestar para que seja verossímil, real. Quanto maior for a sua densidade humana, mais real nos parecerá. (...) O ser humano é imperfeito e, portanto, conflituoso. (COMPARATO, 2000, p. 128)

Retornando ao que foi discutido por Coutinho, esse personagem é complexo, ele evolui conforme a trama. Sendo assim, é classificado como um personagem redondo, ou, evolutivo. Isso já contrasta com os contos originais, em que o personagem era plano e suas características permaneciam do começo ao fim do enredo.

Ainda há mais um diferencial que deve ser colocado. Cinema e televisão compartilham os mesmos sistemas de linguagem, e em muito se assemelham quanto às características do roteiro, como por exemplo, a complexidade do personagem. Mas, o roteiro de tv apresenta diferença na escrita, quando comparado ao roteiro cinematográfico. Essa diferença é apresentada por Rodrigues em diálogo com Catherine Kellison:

Escrever para televisão não é como escrever para o cinema. A principal diferença são os personagens que compõem o núcleo da história. Em um filme para o cinema os personagens e suas histórias são apresentados, a história começa, chega ao clímax, acaba e está tudo resolvido. Quando o filme acaba, a história também acaba. Já na maioria nos gêneros televisivos, os personagens e suas histórias continuam. Os roteiristas de TV podem capitalizar essa duração ao criar primeiramente com personagens fortes, e depois, escrever a história que se desenrola ao redor deles. Construindo essa história a partir de duas reações e sempre os testando. Os espectadores ficam familiarizados como os personagens e suas histórias. O público passa a conhecê-los bem, trazendo suas memórias e experiência acumuladas ao lado do programa para cada episódio. (RODRIGUES, 2010, p. 11).

Com essa informação poderemos partir para a análise da vilã escolhida. Será perceptível notar quantas histórias se desenrolarão ao redor dessa personagem, tanto no Bosque Encantado, lugar dos contos de fadas, quanto no nosso mundo, o mundo fora da ficção. É por isso que, ao conhecermos mais sobre esses personagens, são compreensíveis os motivos que os levaram a serem vilões e, posteriormente, o desenrolar de suas histórias nesse mundo. É o que Kellison diz sobre o público conhecer bem e trazer suas memórias para cada episódio.

Espelho, Espelho, meu

Na versão compilada pelos irmãos Grimm, a Rainha má é a madrasta de Branca de Neve e a persegue porque a princesa é mais bela do que ela. Todos os dias, a Rainha indagava ao espelho quem era a mais bela do reino. Um dia, o espelho lhe responde que é Branca de Neve. Com inveja, a rainha, primeiro, envia um caçador para matá-la e arrancar-lhe o coração. Após descobrir que não foi isso que aconteceu, a Rainha envia à moça um espartilho tão apertado que a princesa desmaia por falta de ar. Por último, usa sua magia para envenenar uma maçã e se disfarçar de idosa. Ao final da história, a

Rainha Má acaba perdendo seu reino. Em algumas versões ela é morta, em outras, é banida.

Um ano mais tarde, o rei casou-se novamente com uma mulher muito bonita, porém pretenciosa e altiva, não suportando que alguém lhe disputasse a beleza. Possuía um lindo espelho ao qual fazia todas as manhãs a mesma pergunta: - Diga-me, espelho meu, há alguém no mundo mais bela do que eu? (GRIMM, 1968, p. 49)

O texto original não dá características físicas da personagem, exceto pelo fato de ser muito bonita. Na série, as mudanças físicas são trabalhadas de acordo com o momento da história. Antes de se entregar às trevas, Regina usava roupas e maquiagens claras. Os cabelos sempre estavam penteados de maneira simples. Ao se tornar a Rainha Má, ela passa a usar roupas escuras, em sua maioria negras, variando para alguns detalhes de vinho, roxo ou vermelho. Olhos e lábios sempre são marcados por cores fortes e bem delineados. O cabelo sempre está arrumado com penteados complicados, de uma rainha. Em *Storybrooke*, a prefeita sempre usa terninhos pretos, variando um pouco a cor a partir da segunda temporada, mas sem sair dos tons escuros e neutros. Os lábios sempre têm cores fortes e os olhos são maquiados.

Quanto ao modo de ser, na literatura, ela é descrita como invejosa, altiva, pretenciosa e malvada. Não há explicação pelo ódio nutrido à Branca de Neve, apenas o fato de a moça ter se tornado mais bela do que a rainha. Em *Once Upon a Time*, a personagem, a princípio, se apresenta como uma moça delicada e decente. Após o assassinato de Daniel (namorado), ela se transforma em uma mulher amarga, solitária e com grande desejo de vingança. Também se mostra ardilosa, ao elaborar planos que a auxiliariam a se aproximar do seu objetivo. Ao chegar em *Storybrooke* e adotar Henry, mostra-se como mãe dedicada e rígida, mas que sempre pensa no melhor para o filho. Depois de encontrar o caminho para a redenção, devido seu amor a Henry, ela continua com o humor ácido, porém se torna confiável e uma das líderes da população de *Storybrooke*.

Alguns símbolos e características são mantidos do conto em que foi inspirado para o roteiro televisivo. A maçã e o espelho mágico estão presentes nos dois casos e são importantes para o decorrer da história. O fato de Regina ser usuária de magia também foi reaproveitado do conto infantil. A série criou uma história dos corações, a partir do pedido da Rainha ao caçador em arrancar o coração de Branca de Neve. Na série, quando arrancados por magia, os corações se tornam mais resistentes e a pessoa

que o tem sob sua propriedade pode controlar aquele a quem o órgão pertence. Quando esmagados, o dono morre, como foi o caso de Daniel, morto por Cora, e Graham (caçador), morto por Regina.

Um aspecto trabalhado em Regina, mas que não é visto na Rainha Má literária, é a capacidade de amar, fundamental para dar à personagem a história que lhe foi proposta: a de ter esperança quando se tem amor. Depois de conhecer Owen, percebe o quanto é solitária e pensa na adoção de um bebê. O nome da criança remete aos dois homens que Regina amava: Henry (pai) e Daniel (primeiro amor). Lembrando que quando um personagem é batizado em um roteiro, já descreve muito do que será. No caso, Regina o amará mais do que tudo.

O coração de Regina se partiu, todavia o amor por Henry a fez mudar. A princípio, na primeira temporada, ela continua como vilã, porém sua redenção acontece quando não quer perder quem mais ama: Henry. Regina pensa em dar sua vida por *Storybrooke* apenas para que o filho não a veja morrer como Rainha Má, mas como Regina. Parte em missão com quem pensava ser seus piores inimigos para encontrá-lo e é esse amor que a faz pensar na felicidade do garoto em primeiro lugar, ao invés da dela. Edward Kitsis, um dos roteiristas, em episódio especial do lançamento da quarta temporada, resume essa mudança em: "O amor que ela [Regina] sentia por ele [Henry] começaria a mudá-la." (ONCE UPON A TIME, episódio 0, quarta temporada, 2014).

Encontrar Robin Hood foi o que precisava para finalizar essa transformação, pois chega a esperança de ser feliz novamente. Mesmo com os obstáculos que lhes são apresentados, Regina aprende a tomar as decisões corretas, seja para não voltar ao caminho das trevas, seja para não decepcionar Henry. Os roteiristas apresentam em Regina uma ideia que permeia todos os personagens da série: "Existe uma linha tênue entre o bem e o mal. Dissemos no seriado - O mal não vem de berço. É adquirido - e com Regina, mostramos essa história pelos primeiros anos da série. (ONCE UPON A TIME, 2014, episódio 0, quarta temporada). Um momento em que essa afirmação é explicitada no decorrer da série, é em um diálogo entre Regina e Branca de Neve, que a essa altura da história, já não eram mais inimigas, mas, aliadas:

Regina: Talvez o mal tenha nascido [comigo] e é quem eu sou.
 Branca de neve: Regina, você me viu crescer. Sabe o quão egoísta e fria eu fui quando criança. Sabe o que tenho feito desde então. Você literalmente viu meu coração. Sabe que não é intocado. Você não é toda má, e eu não sou toda boa. Não é tão simples assim. (ONCE UPON A TIME, 2014, episódio 09, quarta temporada).

Esse diálogo deixa clara uma das mensagens da série: a vida dos personagens eram páginas em branco que foram escritas de acordo com a escolha que tomavam. Regina não era má, tornou-se assim, porém, encontrou o caminho da redenção, graças ao amor que tinha por Henry e, posteriormente, por Robin. Regina é uma personagem que passa por constantes mudanças no decorrer da narrativa, tirando-lhe a linearidade literária e dando-lhe a característica evolutiva de um personagem de audiovisual.

Relacionando com a lista proposta por Propp, a história de Regina tem a seguinte estrutura:

Preparação:

2- Impõe-se sobre o herói uma proibição ou norma: Casamento de Regina com o Rei imposto por Cora.

4- O vilão tenta obter informações/ 5- O vilão passa a saber de algo sobre sua vítima/ 6- O vilão tenta enganar a vítima para controlá-la: Cora obtém a informação de que Daniel e Regina estão juntos enganando Branca de Neve.

Complicação:

8- O vilão prejudica um membro da família: Cora mata Henry

Transferência:

12- O herói é testado, atacado, interrogado, e, conseqüentemente, recebe um agente mágico ou um ajudante: Regina tenta fugir do casamento mas Cora a impede. Conhece Rumpelstiltskin

14- O herói usa o agente mágico: Regina usa magia

Luta:

18- O vilão é derrotado: Cora é presa no espelho por Regina

Ao invés da história ser concluída, ela toma um novo rumo e tem um começo de uma nova fase de Regina.

Complicação:

8a- Um membro da família precisa de alguma coisa ou deseja algo: Regina deseja vingança e Rumpelstiltskin usa isso para que ela lance a maldição.

9- Essa necessidade ou infortúnio é revelada; o herói recebe um pedido ou ordem e parte ou é enviado para uma missão/ busca: Regina passa a procurar o pergaminho da maldição e os ingredientes.

Transferência:

12- O herói é testado, atacado, interrogado e, conseqüentemente recebe um agente mágico ou ajudante: Regina precisa arrancar o coração do pai para ter a maldição. A consequência é a maldição.

13- O herói usa o agente mágico: Regina lança a maldição

15- O herói é transferido para o lugar onde está o objeto de sua missão: Chegada dos personagens em Storybrooke.

Novamente, a história de Regina tem inicia outra fase:

Preparação:

2- Impõe-se sobre o herói uma proibição ou norma: Regina não consegue amar/vazio em seu coração que não consegue preencher.

3- Essa proibição é violada: Regina adota Henry

Complicação:

8- O vilão prejudica um membro da família: Henry come a torta envenenada

9- O herói recebe um pedido: Henry pede que Regina mude.

10- O herói planeja uma ação contra o vilão: Todo o percurso de Regina para mudança: terapia com Doutor Hopper, escolhas feitas para cumprir o que prometeu a Henry, viagem à terra do Nunca para resgatá-lo, enviar todos de volta para a Floresta Encantada para salvar suas vidas, encontrar Zelena na Floresta Encantada, volta para *Storybrooke*.

12- O herói é testado, atacado, interrogado, e, conseqüentemente, recebe um agente mágico ou ajudante: Regina é desafiada por Zelena, vê seus amigos, filho e namorado em perigo, luta com a bruxa, perde seu coração, tenta proteger Branca de Neve e seu filho recém-nascido, mas falha. Ganha magia branca.

13- O herói usa o agente mágico: Regina usa magia branca.

17- O herói é estigmatizado: Marian volta do portal do tempo, ela vê seu romance com Robin ameaçado. Devido à maldição da Rainha de gelo, Marian precisa deixar *Storybrooke* levando Roland e Robin consigo. Regina tem o coração partido mais uma vez.

24- Um herói falso faz reivindicações falsas: Marian é na verdade é Zelena e finge ser a esposa de Robin.

25- Uma difícil tarefa é estipulada para o herói: Regina precisa resgatar Robin de Zelena e leva-los a *Storybrooke*.

29- O falso herói/ se transforma: Zelena revela quem é.

30- O vilão é punido: Zelena é presa em *Storybrooke* com uma pulseira que anula seus poderes.

31- O herói se casa: Finalmente, Regina e Robin ficam juntos.

É necessário terceiro pensar em Regina como a heroína/ protagonista de sua própria história. Quanto aos vilões de sua história, o primeiro é Cora, o segundo é o desejo de vingança e solidão e o, Zelena.

Considerações: Ao sabor de linhas de fuga

No percurso como um todo, pude perceber que o audiovisual como arte evidencia a complexidade do ser humano reapresentado nos personagens. Pede a verossimilhança, o que o torna humano. Esse fato foi afirmado pelos roteiristas em minhas buscas pelas condições de produção.

Impossível com este estudo apresentar a completude das comparações. Assim como para mim, para os leitores ficam algumas lacunas e se perpetuam indagações, o que possibilita a este estudo continuidade em pesquisa posterior, enfatizando-se outros temas, delimitações, problematizações e objetivos. São as linhas de fuga que vou acompanhar para acréscimo de sentidos que implicam o imaginário sem limites.

Com este trabalho, na busca pelas condições de produção, já citadas, os roteiristas revelam que a esperança é, no fundo, do que se trata a série. Ao saber que a arte é uma introspecção do real, já trabalhado durante este trabalho, trouxe a esse trabalho o que o estudo da arte possibilita à academia: a reflexão acerca da esperança. A arte reproduz os desejos e anseios do ser humano. Da mesma maneira que a literatura infantil juvenil, enquanto arte, revelava esses anseios, se vê em *Once Upon a Time* o anseio dos roteiristas, e do ser humano, por esperança.

REFERÊNCIAS

- ADORO CINEMA. **Todos os filmes baseados em contos de fadas da história do cinema**. Disponível em: <<http://www.proibidoler.com/cinema/filmes-contos-de-fadas/>> acesso 18 fev 2016
- ALMEIDA, Décio de; CANDIDO, Antônio; GOMES, Paulo Emílio Sales; ROSENFELD, Anatol. **A personagem de ficção**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- BARRIE, J. M. **Peter Pan**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo. Editora Paz e terra, 2009.

- CHAGAS, Hudson das; FIGUEIREDO, Carolina. *Once Upon a Time: Uma possibilidade de interatividade em séries ficcionais televisivas*. XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. **Anais**. Natal: Intercom, 2015. Disponível <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-0590-1.pdf>> . acesso: 17 fev 2016.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil**. Teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2014.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- COUTINHO, Afrânio. **Notas de Teoria Literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
- GUIA DA SEMANA. **Teatro de contos de fadas**. Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/em-casa/noticia/teatro-de-contos-de-fadas-a-melhor-serie-de-todos-os-tempos>> acesso: 05 mai 2016.
- GRIMM. **Contos de Grimm**. São Paulo: Melhoramentos, 1968.
- JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.
- RODRIGUES, Eduardo. **Arquivo X- Um estudo das Relações entre o Cinema e a Televisão**. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-eduardo-arquivo-x.pdf>> acesso: 19 mar 2016
- ROSSINI, Miriam de Souza. **Televisão e cinema: a tradução, o híbrido e a convergência**. disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/112188641072015127516175956593211213299.pdf>> acesso: 19 mar 2016.
- SANTOS, Rodrigo Lessa Cezar. **Ficção seriada televisiva e narrativa transmídia: Uma análise do mundo ficcional multiforme de *True Blood***. 2013. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Culturas Contemporâneas). Faculdade de Comunicação. Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2013.
- SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SILVA, Aline Luiza da. **Trajatória da Literatura Infantil: Da origem histórica e do conceito mercadológico ao caráter pedagógico na atualidade**. Disponível em <<http://revista.univem.edu.br/index.php/REGRAD/article/viewFile/234/239>> acesso: 29 dez 2015.
- STUDIO, The Walt Disney. **Animation**. Disponível em: <www.waltdisneystudios.com> acesso: 09 jun 2015.
- TUDO SOBRE TV. **A história da TV**. Disponível em: <<http://www.tudosobretv.com.br/histortv/histormundi.htm>> acesso: 14 mar. 2016.
- TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. Trad. Maurício Silva. São Paulo: Summus, 1997.
- WILL, Big Tv. **História dos seriados**. Disponível em: <<http://willbigtv.blogspot.com.br/2012/03/como-surgiu-os-seriados-na-tv.html>> acesso: 09 mai de 2016.