

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

JACYARA SHEYLA DOS SANTOS MARTINS XAVIER

**A REPRESENTAÇÃO DA VILÃ EM *ONCE UPON A TIME*:
uma análise de estereótipos de bem e mal a partir da Abordagem
Multimodal e da Semiótica Social**

Belo Horizonte

2019

JACYARA SHEYLA DOS SANTOS MARTINS XAVIER

**A REPRESENTAÇÃO DA VILÃ EM *ONCE UPON A TIME*:
uma análise de estereótipos de bem e mal a partir da Abordagem
Multimodal e da Semiótica Social**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Linguística do Texto e do Discurso.

Área de concentração: Linguística do Texto e do Discurso.

Linha de pesquisa: Análise do Discurso.

Orientadora Profa Dra. Sonia Maria de Oliveira Pimenta

Co-orientadora: Profa Dra. Clarice Lage Gualberto

Belo Horizonte

Faculdade de Letras da UFMG

2019

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

X3r

Xavier, Jacyara Sheyla dos Santos Martins.

A representação da vilã em *Once Upon a Time* [manuscrito] : uma análise de estereótipos de bem e mal a partir da abordagem multimodal e da semiótica social / Jacyara Sheyla dos Santos Martins Xavier. – 2019.

85 f., enc. : il., color.

Orientadora: Sonia Maria de Oliveira Pimenta.

Coorientadora: Clarice Lage Gualberto.

Área de concentração: Linguística do Texto e do Discurso.

Linha de pesquisa: Análise do Discurso.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 81-85.

1. Análise do discurso – Teses. 2. Once Upon a Time (Série) – Teses. 3. Semiótica – Teses. 4. Multimodalidade – Teses. I. Pimenta, Sonia Maria de Oliveira. II. Gualberto, Clarice Lage. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. IV. Título.

CDD : 418



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS



FOLHA DE APROVAÇÃO

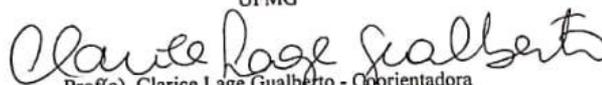
A REPRESENTAÇÃO DA VILÃ EM ONCE UPON A TIME: uma análise de estereótipos de bem e mal a partir da Abordagem Multimodal e da Semiótica Social

JACYARA SHEYLA DOS SANTOS MARTINS XAVIER

Dissertação submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, como requisito para obtenção do grau de Mestre em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, área de concentração LINGÜÍSTICA DO TEXTO E DO DISCURSO, linha de pesquisa Análise do Discurso.

Aprovada em 15 de março de 2019, pela banca constituída pelos membros:


Prof(a). Sonia Maria de Oliveira Pimenta - Orientadora
UFMG


Prof(a). Clarice Lage Gualberto - Coorientadora
UFMG


Prof(a). Joséli Ferreira Lira
IFET Barbacena


Prof(a). Reinaldo Dias
UFMG

Belo Horizonte, 15 de março de 2019.

*A Fabinho, a quem escolhi amar
seja na floresta encantada ou em BH.*

“Good girls go to heaven. Bad girls go everywhere”

Helen Gurley Brown

AGRADECIMENTOS

Não tenho palavras que expressem minha felicidade e, principalmente, minha gratidão aos meus queridos amigos e familiares. Agradeço a todos os colegas do PosLin, em especial, Edinho e Izamara, pelo incentivo e pelos momentos de descontração, com vocês, até os cafés se tornaram menos amargos. Às amigas, Luana, Juliana, Raíssa e Camila, pelas conversas, pelos estímulos e pelas boas vibrações. À minha orientadora, Sônia, pela confiança e leveza ao orientar este trabalho. À minha co-orientadora, Clarice, pela dedicação, paciência e colaboração. À minha família, por compreender os momentos de ausência, pelo cuidado, orações e carinho essenciais para a conclusão deste curso, em especial, papai e mamãe que não medem esforços para as minhas realizações. À Cassiene, pela ajuda na revisão desta dissertação. À CAPES, por me proporcionar a bolsa de mestrado que financiou essa pesquisa.

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma análise da personagem Rainha Má representada por Regina Mills na série *Once Upon a Time (Era Uma Vez)*, lançada em 2012 no Brasil. A análise centraliza-se nas três primeiras temporadas da série e busca investigar as representações de estereótipos de bem e mal fundamentada pela Abordagem Multimodal (JEWITT, BEZEMER, O'HALLORAN, 2016; KRESS; VAN LEEUWEN, 2001) e Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005). Adicionalmente, esta pesquisa se fundamenta nas contribuições sobre as relações de poder, bem e mal por Foucault (1975; 1999) e Nietzsche (1887; 2009), ancora-se nos procedimentos metodológicos inspirados na Teoria Multimodal da Imagem em Movimento de Burn (2013) e se baseia na metodologia de Pimenta (2006). Dessa forma, enfatizamos como essas representações podem ser observadas na (des)construção da vilã por meio dos modos e recursos semióticos e comparamos com alguns exemplos de estereótipos visuais na animação clássica de Branca de Neve da *Disney*, lançada no Brasil em 1938. Os resultados indicam que determinadas estratégias utilizadas pelos produtores possuem uma forma de tentativa de persuasão para que o espectador se envolva com a personagem, isto é, suas representações oscilam entre o bem e o mal reafirmando uma identidade mais real e menos ilusória como as representações dos contos tradicionais.

Palavras-chave: Semiótica Social. Multimodalidade. Série. Vilã. Once Upon a Time.

ABSTRACT

This thesis presents an analysis of the character Evil Queen represented by Regina Mills in the series *Once Upon a Time*, premiered in 2012 in Brazil. The analysis focuses on the first three seasons of the series and seeks to investigate the representations of stereotypes of good and evil based on the Multimodal Approach (JEWITT, BEZEMER, O'HALLORAN, 2016, KRESS, VAN LEEUWEN, 2001) and Social Semiotics (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005). Additionally, this research is underpinned by studies of Foucault (1975, 1999) and Nietzsche (1887; 2009) specially by their concepts of power, good and evil. Our methodological procedures bring together contributions from Multimodal Theory of the Moving Image including Burn (2013) and Pimenta (2006) as well. Through such perspectives, we emphasize the interplay between semiotic modes involved in the representation of the villain. To achieve such purpose, we compare some examples of visual stereotypes in the classic animation of *Snow White* from Disney, premiered in Brazil in 1938. The results indicate that certain strategies used by the producers have attempted to persuade the spectator to engage with the character, that is, their representations oscillated between good and evil, which underlie a more realistic instead of delusional identity as representations of fictional characters.

Keywords: Social Semiotics. Multimodality. Series. Villain. *Once Upon a Time*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Coleção <i>Schutz</i>	17
FIGURA 2 – Sapatilhas <i>Melissa</i>	17
FIGURA 3 – Sombras <i>Vult</i>	17
FIGURA 4 – Rainha Má (<i>Disney</i> , 1938).....	23
FIGURA 5 – Rainha Má (Espelho, espelho meu, 2012).....	24
FIGURA 6 – Rainha Má (Branca de Neve e o caçador, 2012)	24
FIGURA 7 – Rainha Má (<i>OUAT</i> , 2011 – 2018)	24
FIGURA 8 – Jogo <i>Villainous</i>	28
FIGURA 9 – <i>Disney X OUAT</i>	36
FIGURA 10 – Orquestração dos modos.....	40
FIGURA 11 – Tipos de planos de enquadramento	46
FIGURA 12 – Primeiro plano	47
FIGURA 13 – Plano americano	48
FIGURA 14 – <i>Close-up</i>	49
FIGURA 15 – Plano detalhe.....	49
FIGURA 16 – Plano detalhe.....	50
FIGURA 17 – Ângulo <i>plongée</i>	52
FIGURA 18 – Ângulo normal.....	52
FIGURA 19 – Ângulo <i>contra-plongée</i>	53
FIGURA 20 – Ângulo normal.....	54
FIGURA 21 – Ângulo <i>plongée</i>	54
FIGURA 22 – Ângulo <i>contra-plongée</i>	54
FIGURA 23 – Imagens do trecho 1	56
FIGURA 24 – Iluminação clara.....	57
FIGURA 25 – Iluminação clara.....	58
FIGURA 26 – Casa da prefeita Mills	60

FIGURA 27 – Castelo Rainha Má <i>Disney</i>	61
FIGURA 28 – Escritório	61
FIGURA 29 – Ambiente fechado	62
FIGURA 30 – Iluminação escura	62
FIGURA 31 – Cenário aberto.....	63
FIGURA 32 – Afeto	65
FIGURA 33 – Sedução.....	65
FIGURA 34 – Ameaça	65
FIGURA 35 – Proxêmica	66
FIGURA 36 – Proxêmica	66
FIGURA 37 – Trecho 7	68
FIGURA 38 – Trecho 8	68
FIGURA 39 – Trecho 10	68
FIGURA 40 – Expressão facial	69
FIGURA 41 – Expressão facial	69
FIGURA 42 – Movimentação	71
FIGURA 43 – Postura	72
FIGURA 44 – Postura <i>Disney</i>	72

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Descrição dos trechos analisados	37
QUADRO 2 – Exemplo de significados e significantes.....	39
QUADRO 3 – Personagens de <i>OUAT</i>	44
QUADRO 4 – Enquadramento.....	47
QUADRO 5 – Perspectiva.....	53
QUADRO 6 – Iluminação	57
QUADRO 7 – Cenário	60
QUADRO 8 – Proxêmica.....	64
QUADRO 9 – Expressões faciais.....	69
QUADRO 10 – Movimentação e postura	73
QUADRO 11 – Comparação de tempo	73

LISTA ABREVIATURAS E SIGLAS

ACD	Análise Crítica do Discurso
E	Episódio
GDV	Gramática do <i>Design</i> Visual
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
OUAT	<i>Once Upon a Time</i>
PI	Participante Interativo
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PR	Participante Representado
SS	Semiótica Social
T	Temporada

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
Justificativa.....	18
Objetivo Geral	19
Objetivos Específicos	19
Organização da dissertação	20
2 DO CONTO PARA AS HIPERMÍDIAS	21
2.1 A trajetória dos contos: um breve resumo	21
2.2 Cinema e séries	22
2.3 Os contos de fadas, o cinema e a série	24
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	26
3.1 Semiótica Social	26
3.1.1 O léxico Semiótico Social	27
3.2 Multimodalidade e Gramática do <i>Design</i> Visual	30
3.3 O bem e o mal.....	31
4 METODOLOGIA: PASSOS DA ANÁLISE MULTIMODAL SOB A ÓTICA DA SEMIÓTICA SOCIAL	35
4.1 Estrutura Geral de <i>OUAT</i>	41
5 ANÁLISES: OS MODOS E RECURSOS SEMIÓTICOS NAS CENAS DE REGINA MILLS	43
5.1 Câmera.....	44
5.1.1 Enquadramento.....	45
5.1.2 Perspectiva.....	51
5.2 Ambiente	56
5.2.1 Iluminação	56
5.2.2 Cenário	59
5.3 Comportamento	63
5.3.1 Proxêmica	64

5.3.2 Expressão facial	67
5.3.3 Movimentação e postura.....	70
5.4 Discussão comparativa entre as três partes analisadas	73
5.5 O que teria acontecido para que a vilã conquistasse o gosto popular?.....	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS	79

INTRODUÇÃO

O uso de imagens tem sido explorado com muita frequência, assim, a comunicação visual está cada dia mais presente em diversos gêneros textuais e discursivos. Todos os recursos que compõem esses eventos comunicacionais, bem como as palavras em textos verbais, não são escolhidos aleatoriamente. Deste modo, a Semiótica Social (SS) é o campo de estudos voltado à análise dos signos que circulam na sociedade. Esses estudos lidam com as estratégias de escolhas e eventuais efeitos de sentido dos signos na construção dos discursos em um determinado contexto social. Dessa forma, essa dissertação visa explorar a relação do bem e do mal na representação da vilã Rainha Má como Regina Mills na série *Once Upon a Time (OUAT ou Era uma vez)*.

A escolha de *Era uma vez* surgiu a partir de uma paixão pelos contos maravilhosos e, sobretudo por suas releituras escritas e cinematográficas, pois, desde criança, sentia um imenso prazer em compartilhar conhecimentos, ler, produzir e representar histórias, sobretudo os contos. As princesas, as bruxas, as fadas e tantas outras personagens do conto maravilhoso marcaram minha infância, então, encantei-me pelo universo das *Letras*. Na graduação, especificamente no ano de 2012, cursei uma disciplina de Literatura infanto-juvenil e a professora Solange Campos nos apresentou diversas releituras dos contos clássicos e sugeriu que fizéssemos a nossa própria.

Dessa forma, a minha versão reuniu várias personagens de contos distintos sem magias e sem vestidos esvoaçantes, afinal as princesas viviam no “nosso mundo”. Curiosamente, nessa época eu não tinha conhecimento algum sobre a série. Consequente, em 2014 já no curso de Especialização, durante as aulas da disciplina “Linguística aplicada ao ensino de Língua Portuguesa: os parâmetros curriculares nacionais”, especialmente no tópico sobre o termo intertextualidade, nasceu a ideia do meu trabalho¹ de conclusão de curso: um estudo sobre as relações intertextuais entre o conto e o cinema, exclusivamente sobre *Chapeuzinho Vermelho*² e *Red Riding Hood (A Garota da Capa Vermelha)*³.

¹ MARTINS, J.S.S. *O conto e o cinema: relações intertextuais e perspectivas para o ensino*. 2015. 52f. Monografia (Especialização em Língua Portuguesa: Ensino de leitura e produção de textos). Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

² PERRAULT, Charles. *Contos de Perrault*. Tradução: Regina Reis Junqueira. Belo Horizonte: Vila Rica, 1999.

³ A GAROTA DA CAPA VERMELHA. Direção: Catherine Hardwicke. Estados Unidos/Inglaterra: Warner Bros / Appian Way Productions: 2011. 1 DVD (100 min), NTSC, color. Título original: Red Riding Hood.

Somente em 2015 eu comecei a assistir *OUAT* e ao mesmo tempo em que me envolvia com a história não conseguia parar de pensar nas relações intertextuais presentes na série e refletir sobre o quanto esse material também possibilitaria outras perspectivas de estudo. Então, comecei a pensar em um futuro projeto e o desejo de colocá-lo em prática se deu durante a disciplina Análise Crítica do Discurso e Multimodalidade ofertada pela professora Sônia Pimenta no PosLin / UFMG. A cada análise estudada durante o curso mencionado a instigação por esta pesquisa aumentava mais.

Assim, prossegui nos estudos da ACD e cursei mais uma disciplina isolada - Análise Crítica do Discurso: constituição, princípios e métodos - também ofertada pela professora Sônia Pimenta e durante os cursos mencionados fiz as primeiras leituras acerca da Semiótica Social, Multimodalidade, Gramática Sistêmico-Funcional e Gramática do *Design* Visual. Amparada pela leitura dessas teorias e considerando meu interesse pelo estudo de um objeto multimodal, iniciei a construção deste projeto.

A esse respeito, Kress e van Leeuwen (2006) afirmam que os textos têm passado por modificações, tornando-se fortemente multimodais, ou seja, coexistem mais de um modo semiótico (visual, sonoro, gestual e outros). E essas transformações nas produções precisam ser acompanhadas pelas leituras e compreensões. Dessa maneira, a proposta de uma leitura mais ampla também é feita pela autora Descardecí (2002) ao sugerir uma didática que considere a leitura e suas representações de mundo, ou seja, um ensino que acompanhe a sociedade contemporânea altamente multimodal. Afinal, toda imagem, assim como toda palavra, possui um significado; já não basta apenas identificá-lo, mas é preciso ler todos os modos e interpretá-los para compreender as implicações discursivas, seja em contextos midiáticos, didáticos, literários, fílmicos ou em qualquer outro.

Logo, a leitura do trabalho desses pesquisadores permitiu a possibilidade de contribuir para os estudos discursivos em língua portuguesa ao tomar como objeto de estudo o conto produzido pelos franceses Irmãos Grimm e seu (re)conto na série por Adam Horowitz e Edward Kits, ambos traduzidos a língua mãe. As mudanças especificamente da personagem aqui em análise proporcionam ao pesquisador do discurso recursos para análise das representações identitárias, em especial, quando se busca desvendar a mudança discursiva nela contida.

A escolha de *Once Upon a Time (OUAT)* como objeto de pesquisa justifica-se por seu tema, pois, como mencionado anteriormente, sempre estive muito envolvida com os contos de fadas, desde a infância à vida acadêmica. Além disso, a série amplia as representações

identitárias das personagens, sobretudo as representações do universo feminino, pois, ao invés de utilizar imagens estereotipadas de princesas e vilãs, as mulheres da série se apresentam em posição de poder e possuem outras atribuições diferentes das dos contos. Ademais, essa produção aborda problemas associados à contemporaneidade e a algumas consequências sociais.

Há também uma inquietação em analisar o que pode estar por trás de cada personagem e as representações em cada discurso. E essa ideia foi se desenvolvendo quando eu assisti ao filme *Malévola* (2014), cujo enredo narra a história da vilã do conto *A Bela Adormecida*⁴ e os conflitos são narrados sob outra perspectiva. Com a proposta de subverter a imagem de uma personagem má, *Malévola* rendeu mais de US\$ 600 milhões na bilheteria mundial dos cinemas.⁵

Deste modo, as vilãs foram adquirindo espaço no comércio e a *Schutz* lançou uma linha com cinquenta e quatro produtos, entre eles: bolsas, mochilas, saltos e tênis inspirados nas vilãs da *Disney*. *Malévola*, *Madrasta Malvada* e *Cruella* foram as personagens da coleção da marca em 2017, alguns desses produtos podem ser vistos na FIGURA 1 a seguir. A marca *Melissa* com o propósito de “transformar o plástico em extraordinário” também lançou sua linha exclusiva de sapatilhas inspiradas nas vilãs (FIG. 2). Contudo, a comercialização não se resumiu a bolsas e calçados, pois a marca de cosméticos *Vult* também se inspirou e lançou uma edição limitada de três paletas de sombras, sendo elas *Cruella*, *Malévola* e *Rainha Má* conforme FIGURA 3.

⁴ GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Contos maravilhosos infantis e domésticos* (1812-1815) – Tomo 1. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

⁵ Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2014/07/malevola-de-angelina-jolie-supera-os-us-600-milhoes-na-bilheteria.html>> Acesso em: jan. 2018.



- 1 - Bolsa Cruella DeVil
- 2 - Bolsa Lúcifer (gato da Madrasta Malvada)
- 3 - Sapato Madrasta Malvada
- 4 - Bota Malévola
- 5 - Bolsa Cruella DeVil
- 6 - Scarpin Cruella DeVil
- 7 - Clutch Malévola
- 8 - Mochila Malévola

FIG. 1 – Coleção Schutz

Fonte: <https://www.mademoiselleparis.com.br/2017/01/schutz-e-as-vilas-disney.html>



FIG. 2 – Sapatilhas Melissa



FIG. 3 – Paleta de sombras Vult

Fonte: <https://www.pinterest.ca/pin/323625923203513933/?lp=true>
<https://br.pinterest.com/pin/660551470315465069/?lp=true>

Essa mudança no cenário cinematográfico e no cenário da moda instigou-me a investigar como as vilãs estão sendo representadas e o que teria acontecido para que elas conquistassem o gosto popular. Desta forma, o tópico a seguir visa justificar a relevância desta série para a pesquisa.

Justificativa

A série *Once Upon a Time (OUAT)* destaca-se por seus inúmeros prêmios, comentários e audiência (especialmente em suas três primeiras temporadas). Esses aspectos corroboram com seu sucesso internacional, dessa forma, apresentaremos alguns dados a fim de justificar a relevância deste objeto para a pesquisa.

Iniciando pelas premiações, podemos citar um *ALMA Awards*, um *BMI Film & TV Awards*, um *Leo Awards*, dois *Teen Choice Awards*, um *The Joey Awards*, *Vancouver*, três *TV Guide Awards* e dois *Young Artist Awards*. Entre os onze prêmios estão categorias como melhor maquiagem, ator, atriz e outras, além do prêmio de nova série favorita. Aliás, quatro desses prêmios são da atriz Lana Parrilla, intérprete da Rainha Má⁶.

Outro dado notável certamente são os comentários a respeito da série. De acordo com o site *Adoro Cinema*,⁷ *OUAT* ficou com 4,6 de 5 estrelas, sendo que, 237 críticas, 179 classificaram-na com cinco estrelas, isto é, 76% dos comentários consideram a série ótima e apenas 3% a classificou como ruim ou péssima, atribuindo uma ou nenhuma estrela.

E, por último, mas não menos importante, a audiência confirma o sucesso da série. E os dados baseados na primeira transmissão de cada episódio mostram que a audiência nos EUA resulta em aproximadamente 9,9 milhões de espectadores na primeira temporada; 8,5 milhões na segunda, e 7,3 na terceira⁸. Ademais, a estreia de *OUAT*, no Brasil, ficou em primeiro lugar em audiência na TV paga⁹.

Considerando o sucesso da série, fizemos uma busca no Banco de Teses da CAPES¹⁰ e encontramos apenas cinco trabalhos¹¹ sobre *Once Upon a Time*, sendo quatro dissertações e uma tese nas áreas de comunicação e linguística, entretanto, nenhuma delas sob a perspectiva da Semiótica Social (SS) e Multimodalidade. Dentre eles, os trabalhos mais relevantes para o nosso estudo foram *Retelling fairy tales: the evil witch in the series Once Upon a Time* e *Os*

⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1843230/awards>. Acesso em jan. 2019.

⁷ Disponível em: <http://www.adorocinema.com/series/serie-9430/criticas/>. Acesso em: jan. 2019.

⁸ Disponível em: <http://www.adorocinema.com/series/serie-9430/audiencias/>. Acesso em: jan. 2019.

⁹ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/tv-e-lazer/once-upon-a-time-deixa-sony-em-1-o-no-ibope-da-tv-paga/>. Acesso em: jan. 2019.

¹⁰ Disponível em: <http://bancodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: jan. 2019.

¹¹ BOUSSO, K. *Os contos de fadas na televisão: procedimentos de criação de Once Upon a Time*, 2016.

SINS, F. *A vida em sete etapas: o simbolismo de Branca de Neve em Once Upon a Time*, 2016.

AZUBEL, L. *Uma série de contos e contos em série: O imaginário pós-moderno em Once Upon a Time*. Porto Alegre, 2017.

ROCHA, T. V. da. *Retelling fairy tales: the evil witch in the series Once Upon a Time*, 2018.

HIPOLITO, H. P. H. *Once Upon a Time there was a girl: an analysis of bad girls in feminist revisionary fairytales*, 2017.

contos de fadas na televisão: procedimentos de criação de Once Upon a Time. No primeiro, Rocha (2018) faz uma análise do desenvolvimento histórico da Rainha Má em *Once Upon a Time* em comparação com as bruxas de João e Maria. Na referida pesquisa, encontramos argumentos que corroboram a presente dissertação.

[...] elementos constitutivos das narrativas audiovisuais criam mistério e expectativa em torno de um personagem que classicamente era simplesmente percebido como mau. Portanto, tal desenvolvimento de caráter só é possível por causa do formato episódico da série, que contrasta uma moça outrora sincera contra uma malvada Rainha Má, fato que fomenta a identificação da audiência e a aceitação de seu processo de resgate (ROCHA, 2018, p. 68).

Essa dissertação, de alguma maneira, se relaciona com o nosso trabalho, porém foi escrita em Língua Inglesa, restringindo o público leitor brasileiro. Além disso, difere da nossa proposta por não fazer uma análise SS, explorando a individualidade de cada modo semiótico envolvido e a relação entre eles. E, na segunda dissertação, Bousso (2016) faz uma análise dos procedimentos audiovisuais utilizados na adaptação dos contos para as mídias televisivas.

Feita a introdução e justificativa, apresentaremos o objetivo geral e os objetivos específicos a seguir.

Objetivo Geral

Discutir estereótipos de bem e mal na evolução da representação das vilãs a partir da análise sociossemiótica e multimodal de Regina Mills, personagem da série *Once Upon a Time*, cujo enredo traz releituras de contos de fadas.

Objetivos Específicos

- Identificar modos e recursos semióticos utilizados na representação da personagem analisada,
- descrever potenciais de significação na orquestração de modos e recursos semióticos na construção da personagem,
- mostrar variações de representação da personagem ao longo da série, por meio de estudo de modos semióticos empregados em diferentes momentos da obra,

- analisar como os conceitos de “boa” e “má” são concretizados visualmente na construção da personagem, comparando com alguns exemplos de estereótipos visuais na animação clássica de Branca de Neve da Disney, lançada no Brasil em 1938.

Acredita-se que esses objetivos serão atingidos na medida em que as seguintes perguntas de pesquisa forem respondidas: I. Quais modos e recursos semióticos se destacam mais na representação da personagem? II. Como esses modos e recursos são utilizados na representação da vilã e qual é a provável função desempenhada por eles? III. Quais são os potenciais sentidos que eles podem produzir e como são organizados a fim de engajar o leitor na produção de sentido?

Organização da dissertação

Neste subtópico, apresentaremos a organização do estudo que será dividido em cinco capítulos. Este primeiro capítulo introduz a trajetória de como chegamos ao objeto, isto é, o percurso acadêmico até o envolvimento com a série *Once Upon a Time*. Além disso, este capítulo inicial discorre também sobre a justificativa para esta pesquisa e delimita os objetivos propostos e as questões de investigação. Sucessivamente, o capítulo 2 contextualiza o objeto, traçando um panorama cronológico das histórias a partir dos contos orais e escritos até chegarmos às releituras audiovisuais no cinema e no seriado.

Já o capítulo 3 será destinado a descrever nossa fundamentação teórica baseada na Semiótica Social, na Gramática do *Design* Visual (GDV), nas relações de poder e na dicotomia entre o bem e o mal. Por conseguinte, o capítulo 4 descreve os passos da análise multimodal sob a ótica da SS, detalhando quais categorias serão utilizadas na análise e como ela será feita. E as análises serão apresentadas no capítulo 5, seguidas de uma discussão comparativa e considerações finais.

2 DO CONTO PARA AS HIPERMÍDIAS

Neste capítulo faremos um paralelo iniciando por um breve resumo da história dos contos passando pela história do cinema e séries até chegarmos às releituras dos contos para o cinema e séries.

2.1 A trajetória dos contos: um breve resumo

A literatura surgiu por meio da língua oral e as histórias eram narradas e encantavam a população sem distinção de faixa etária, isto é, “um bom contador de histórias emocionava sua plateia, incluindo gente de todas as idades” (CORSO, D e CORSO, M. 2006, p.25). Com o passar do tempo, as histórias foram evoluindo e passaram a ter intuito moralizador; então surgiram as fábulas, cujas personagens eram animais com virtudes e malefícios humanos. Esses textos, mesmo após séculos, permanecem na cultura até os dias atuais.

[...] afinal, entra geração, sai geração e seguimos repetindo as mesmas histórias para as crianças. Por vezes, damos novas roupagens a velhas tramas; em outras modificamos o desfecho, o ritmo, o estilo, mas, muitas delas sobreviveram quase idênticas a si mesmas ao longo de séculos. Isso é absolutamente surpreendente num mundo cada vez mais mutante (CORSO, 2006, p. 25).

Hunt (2010) acrescenta que o texto literário é lido de maneira diferente do não literário, isto é, a literatura possibilita diversas sensações e reações ao leitor. Inicialmente as leituras não eram destinadas a um público específico, mas, conforme Coelho (1981), os primeiros indícios de *Literatura Infantil* surgiram no século XVII, por meio de livros ilustrados para crianças com intuito pedagógico. Já no século XIX, a sociedade tradicional defendia alguns valores como individualismo, sistema social, moral e racismo e esses textos literários passaram a ter intuito formativo.

Aproximadamente em 1600, o escritor italiano Giambattista Basile reuniu algumas histórias fabulosas na linha dos contos de fadas e escreveu o *Conto dos contos* e algumas dessas histórias, anos mais tarde, passaram a fazer parte da antologia de Charles Perrault conhecido por escrever a primeira versão de *Chapeuzinho Vermelho* e outros grandes contos. Seguindo em ordem cronológica, podemos destacar também os irmãos alemães Jacob e Wilhelm Carl Grimm, popularmente conhecidos como “irmãos Grimm”. Entre seus diversos

contos clássicos, encontra-se uma versão de *Branca de Neve* (1822), que é a mais (re)produzida em outras mídias. Outro grande escritor de literatura infanto-juvenil foi Hans Christian Andersen.

Nas palavras de Balogh (2002): “[...] os contos mágicos de origem popular, transmitidos oralmente [...] simbolizam em muitos casos a iniciação de um jovem às “regras do jogo da vida” (p.56) que o microuniverso social da narrativa representa. A esse respeito, Hunt (2010) faz um alerta sobre a produção e a finalidade desses textos, pois os textos classificados para leitores infantis são escritos por adultos, dessa forma há um controle moralizador.

A respeito do texto escolhido para o *corpus* desta pesquisa, podemos fazer uma relação com a literatura clássica infanto-juvenil a partir do título da série, pois fica evidente sua relação com os contos de fadas, ou seja, *OUAT* (ou *Era uma vez*) é também uma expressão típica utilizada para iniciar essas histórias, marcar um tempo indeterminado e estabelecer uma espécie de “contrato de leitura”.

O elemento fantástico presente enquanto *maravilhoso* nessas narrativas cumpre a função de garantir que se trata de outra dimensão, de outro mundo, com possibilidades e lógicas diferentes. Assim fazendo, os argumentos da razão e da coerência já são barrados na porta, e a festa pode começar sem suas incômodas presenças, bastando pronunciar as palavras mágicas *Era uma vez...* como uma senha de entrada. (CORSO, 2006, p. 27, grifo dos autores).

Dito isso, trataremos brevemente da história do cinema e séries no próximo subtópico.

2.2 Cinema e séries

Como podemos perceber os contos e as histórias permeiam pela pedagogia, formação, informação e entretenimento. Muitas dessas histórias são as mesmas, porém contadas em diferentes suportes, à medida que esses foram desenvolvidos.

As descobertas tecnológicas se sucedem mudando as relações entre equipamentos, cada vez mais acopláveis e cada vez mais [...]a novas interfaces, novas formas de interatividade, e às relações com outros homens, cada vez mais mediadas pelas máquinas. Tudo isso coroado pela temporalidade contemporânea cada vez mais acelerada, mais veloz (BALOGH, 2002, p. 17).

Um filme é uma história contada por meio de imagens em movimento e, assim como a literatura, provoca diversas reações e sensações. Araújo (1995) acrescenta que é preciso fazer

escolhas na construção dessas imagens em movimento, de forma a selecionar o que se quer priorizar. E são essas escolhas que nos interessam nesta pesquisa.

Dessa forma, as histórias são (re)contadas no teatro, na TV, no cinema ou em séries disponíveis em mídias digitais. Assim como diversos contos, *Branca de Neve* passou por várias adaptações, entre elas destacam-se: a primeira versão audiovisual em animação pela *Disney* (1938), *Espelho, espelho meu* (2012), *Branca de Neve e o Caçador* (2012) e a série *Once Upon a Time* (2011 - 2018), que aborda vários contos inclusive esse. Assim como os contos passaram por adaptações, as personagens também foram representadas de diversas maneiras. Para ilustrar as semelhanças e/ou diferenças nessas representações, a seguir, apresentaremos algumas das imagens de Rainha Má, personagem antagonista do conto *Branca de Neve*.



FIG. 4 - Rainha Má *Disney* (1938)
Fonte: The Walt Disney Company©



FIG. 5 -Rainha Má por Julia Roberts em *Espelho, espelho meu* (2012)
 FIG. 6 -Rainha Má por Charlize Theron em *Branca de Neve e o Caçador* (2012)
 FIG. 7 - Rainha Má por Lana Parrilla em *Once Upon a Time* (2011)

Balogh (2002) afirma que “a televisão é o resultado de um complexo processo de evolução e entrelaçamentos entre os campos da tecnologia, das comunicações e das artes” (p.23). E o desenvolvimento tecnológico expande as possibilidades e o alcance dessas releituras. Corso (2006) conclui que

vivemos num momento em que a mutação dos meios dessas histórias atingiu um ponto de virada: a tradição oral cedeu espaço ao império das imagens. Hoje, tudo que se diz deve ser ilustrado. Os sons, os silêncios, a entonação e a capacidade dramática, que faziam a glória de um bom contador de histórias, foram substituídos pelas capacidades narrativas dos estúdios de cinema, da televisão e dos ilustradores de livros e quadrinhos (p. 27).

Após dissertarmos sobre como se deu a origem dos contos, do cinema e das séries televisivas abordaremos um pouco sobre as versões audiovisuais desses clássicos, seja no cinema ou em outras plataformas.

2.3 Os contos de fadas, o cinema e a série

Os contos de fadas são adaptados para as telas desde o cinema mudo até os dias atuais. *Alice no País das Maravilhas*, escrito por Lewis Carroll em 1865, foi o primeiro clássico infanto-juvenil a ganhar uma versão cinematográfica. A produção britânica foi dirigida por Cecil M. Hepwoeth e exibida em 1903. Além de ser o primeiro, foi o maior filme da época totalizando doze minutos em preto e branco e mudo. Parte do filme foi perdida ao longo do tempo

e os minutos que restaram intactos foram restaurados pelo Instituto Britânico de Cinema e disponibilizados no *YouTube*.¹²

Em 1938, a *Disney* lançou o primeiro longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*. A animação de oitenta e oito minutos encantou o público infantil de diversas gerações. Todavia, foi em 2010 que as adaptações ganharam o prestígio do público adulto. Sob a direção de Tim Burton, *Alice no País das Maravilhas* (2010) rendeu mais de US\$1 bilhão¹³ nas bilheteiras dos cinemas e, desde então, os enredos dos clássicos contos de fadas vêm ganhando outras versões cinematográficas não infantis.

Posteriormente, os contos foram apresentados em uma versão remodelada e suporte diferente aos anteriores. Os clássicos passaram por adaptações de Literatura para o cinema e atualmente para as hipermídias, ou seja, suportes de mídias virtuais de associação entre hipertextos e multimídias (imagem e som / vídeo) disponíveis na medida em que o usuário os acessa, por exemplo: *YouTube* e *NetFlix*.

Once Upon a Time é uma produção audiovisual americana e estreou em 2011, mas, no Brasil, a primeira temporada foi transmitida pelo canal aberto de televisão Record e pelos canais por assinatura *Sony* e *NetFlix* (um serviço de transmissão *online* que permite aos clientes assistirem a uma ampla variedade de séries de TV, filmes e documentários premiados em milhares de aparelhos conectados à internet) em abril de 2012.

OUAT faz uma releitura “dos personagens clássicos que já conhecemos ou pensamos conhecer”.¹⁴ Na série, os personagens são ressignificados ao receberem outros nomes e atribuições profissionais. Eles estão presos no mundo real, sem magia e sem finais felizes, assim foi criado um novo mundo, ao invés de castelos e florestas encantadas, eles estão em uma cidade chamada *Storybrooke*.

A história resgata os personagens do universo infantil, mas a proposta da série é voltada para o público adulto com ênfase em conflitos contemporâneos, sociais e questões existenciais. Além disso, o roteiro revela hipóteses para as motivações dos conflitos narrados nos contos, como, por exemplo, qual seria o motivo da Rainha Má querer envenenar Branca de Neve, como teria surgido esse ódio, quais eram as histórias das personagens antes do que foi narrado ao longo desses anos.

¹² Disponível em: <https://youtu.be/zeIXfdogJbA>

¹³ Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=aliceinwonderland10.htm>

¹⁴ Trecho retirado do letreiro do primeiro episódio da série.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica será dividida em três partes: Semiótica Social, Gramática do *Design* Visual e a relação entre o bem e o mal. O estudo dessas teorias nos oferece embasamento para discutir a evolução da personagem, analisar os aspectos visuais e refletir sobre a construção de estereótipos de bem e mal.

3.1 Semiótica Social

A SS é uma teoria desenvolvida por Hodge e Kress (1988) que instituiu uma nova fase dos estudos semióticos. Uma teoria que não se limita apenas na base linguística e conceitos teóricos, mas centraliza o estudo no processo de construção de sentido, nas significações sociais. A análise semiótica social não prioriza um único *modo*, é um estudo *multimodal* que envolve práticas de comunicação sejam elas faladas, escritas, fotografadas, pintadas e seus *recursos*, como, por exemplo, gesticulação, entonação, pausas, tipografia, cores e outros.

Nas palavras de Gualberto e Kress (2019, no prelo), a comunicação é definida pela interpretação, isto é, o intérprete constrói sentidos à luz de seus interesses. Nesse sentido, a SS ancora-se na significação social de modo que os textos são analisados considerando o contexto em que foram produzidos e veiculados. A esse respeito, van Leeuwen (2005) enfatiza que a

Semiótica Social não é uma teoria "pura", nem um campo independente. Ela só se efetiva quando é aplicada a instâncias específicas e problemas específicos, e sempre requer que se mergulhe não apenas em conceitos e métodos semióticos como tais, mas também em algum outro campo (p.1, tradução nossa¹⁵).

Dessa forma, cabe ao analista verificar as possíveis construções de sentido dos modos e recursos semióticos, além de considerar o contexto da produção. Para melhor compreensão a respeito da SS, os conceitos fundamentais da teoria serão apresentados no subtópico a seguir.

¹⁵ Tradução livre de: “*Social semiotics is not ‘pure’ theory, not a self-contained field. It only comes into its own when it is applied to specific instances and specific problems, and it always requires immersing oneself not just in semiotic concepts and methods as such but also in some other field*” (VAN LEEUWEN, 2005, p.1).

3.1.1 O léxico Semiótico Social

O primeiro conceito fundamental da SS é o de *Sign-making* (produção de sentido), processo que consiste na escolha de signos conforme seu potencial de representação, isto é, um mesmo sujeito do discurso pode variar os signos para tratar de um mesmo assunto em contextos diferentes. Kress (2010) afirma que

a gênese dos signos está nas ações sociais. Na semiose, a construção ativa de signos em ações (inter)sociais - os signos são produzidos ao invés de utilizados. O foco na produção de signos e não no uso de signos é uma das várias características que distinguem a teoria Semiótica Social de outras formas de semiótica (p.54, tradução nossa) ¹⁶.

Como, por exemplo, filmes e séries produzidos em Língua Inglesa e transmitidos no Brasil legendados ou dublados. Se compararmos cada uma das três transmissões, é possível encontrar diferenças, pois, no momento da produção, seja do original, do processo de dublagem ou de legendagem, há uma escolha de signo a ser feita e, possivelmente, será feita considerando os interesses de quem a produz e/ou considerando o contexto em que será transmitido.

A SS também assume que “o signo é sempre motivado do ponto de vista do objeto” (KRESS, 1993, p.172). Um exemplo de *motivated sign* (ou signo motivado) são os produtos *Disney*, uma marca muito significativa e consumida no mercado ocidental que considera a era na qual os vilões estão em alta e investe em escolhas mais lucrativas. Podemos citar o jogo de tabuleiro *Villainous*¹⁷ que foi lançado em julho de 2018 com o slogan “*The worst takes it all*” (o pior leva tudo) impresso em sua caixa e um dos *cards* com a pergunta “*which villain will you be*”? (Qual vilão você será?).

¹⁶ Tradução livre de: “*The genesis of signs lies in social actions. In semiosis the active making of signs in social (inter)actions - signs are made rather than used The focus on sign-making rather than sign use is one of several feature which distinguishes social-semiotic theory from other forms of semiotics*” (KRESS, 2010, p. 54).

¹⁷ Descrição do jogo: “Nesta competição épica de poder sinistro, assumo o papel de um vilão da Disney e se esforce para alcançar seu próprio objetivo desonesto. Descubra as habilidades únicas e a estratégia vencedora de seu personagem enquanto lida com reviravoltas do destino para frustrar os esquemas de seus oponentes. Descubra quem triunfará sobre as forças do bem e vencerá tudo!” Disponível em: <<https://www.amazon.com/Wonder-Forge-Disney-Villainous-Strategy/dp/B07DLGD9K6>> Acesso: jan. 2019.



FIG. 8 – Villainous (2018) à esquerda a caixa do jogo e à direita um dos cartões
 Fonte: The Walt Disney Company©

Interest ou interesse é o que permeia o processo de escolha dos signos e, por isso, são considerados como motivados. Kress (2009) afirma que

a parcialidade do interesse molda o significado no momento da criação do signo. No momento seguinte, é provável que o interesse do criador de signos tenha mudado [...] No entanto, não há nada anárquico ou arbitrário sobre o interesse [...]¹⁸

Sendo assim, interesse é a articulação e a realização da relação de um indivíduo com um objeto ou evento; condensação momentânea de todas as experiências sociais relevantes que moldaram a subjetividade do produtor de signo. Dizemos momentânea, pois o interesse não é estável, ele pode mudar em determinados contextos, por exemplo, na série analisada, conforme as representações de Regina Mills, nas quais ora seu interesse é estabelecer poder e ora ela quer provar sua bondade. Veremos essas escolhas e representações detalhadamente no capítulo de análises.

Affordance é mais um léxico SS e, apesar desse termo não ter uma tradução específica, seu significado corresponde ao *potencial efeito de sentido* de cada signo. Kress (2003), ao escrever sobre *affordances*, conceitua o léxico como “potenciais de ação representacional e comunicacional por parte de seus produtores; é a noção de “interatividade”, que aparece tão proeminentemente em discussões das novas mídias” (p.5, tradução nossa)¹⁹.

¹⁸ Tradução livre de: “*Partiality of interest shapes the signified at the moment of the making of the sign. At the very next moment the sign-maker’s interest is likely to have changed [...] Nevertheless, there is nothing anarchic or arbitrary about interest [...]*”(KRESS, 2009).

¹⁹ Tradução livre de: “*the potentials for representational and communicational action by their users; this is the notion of ‘interactivity’ which figures so prominently in discussions of the new media*” (KRESS, 2003, p.5).

Isso permite que os produtores façam diferentes escolhas conforme seus interesses e suas intenções para melhor atender as necessidades de seu público-alvo. O *Design* refere-se a um processo em que o produtor de signo escolhe recursos e modos semióticos e os arranja a fim de atingir funções e propósitos sociais específicos. Retomando o exemplo do jogo (FIG. 8), ao analisarmos brevemente a imagem que representa a caixa, podemos perceber que os modos e recursos foram organizados em um *design* sombrio. A tipografia de *Villainous* é um estilo gótico e faz referências a galhos de árvores de uma floresta à noite e a fonte ganhou destaque também pelo tamanho. Diferente por exemplo da tipografia de *Disney* (localizada na parte superior, bem acima do nome do jogo) que é mais arredondada, infantil e lúdica. Essas escolhas podem estar relacionadas ao objetivo do jogador: “assumir o papel de um vilão da *Disney*”. Dessa forma, a fonte, as cores e o *slogan* são combinações associadas aos vilões.

O *Modo* significa o meio que utilizamos para tornar o sentido em algo material. “Escrita, fala, gesto, música, dança, *layout* são exemplos de modos, os recursos materiais para tornar o significado evidente. Modos são recursos materiais para a produção e materialização de signos” (GUALBERTO; KRESS, 2019, sem página, tradução nossa, no prelo)²⁰. Os modos, geralmente, aparecem em conjuntos o que torna os textos multimodais. Destarte, eles são constituídos socialmente e seus usos podem variar dependendo da cultura e da situação comunicacional. Assim, todo texto é multimodal, pois há vários modos em sua composição: um texto em que parece predominar o modo verbal, por exemplo, possui espaçamentos entre linhas, recuo de parágrafos, letras maiúsculas e minúsculas e outros.

O termo *Semiotic Resource* ou recurso semiótico refere-se aos recursos ou maneiras de como lidar com o modo. “As ações e interações de agentes sociais utilizando ferramentas semióticas (modos e outros recursos semióticos), constituem um trabalho semiótico; leva a (re)formação dos recursos semióticos materiais e teóricos em uma comunidade” (GUALBERTO; KRESS, 2019, sem página, tradução nossa, no prelo)²¹. Isto é, para cada modo há uma diversidade de recursos semióticos que, por sua vez, possuem diferentes potenciais de sentido conforme o contexto. Por exemplo, no modo da tipografia utilizada na

²⁰ Tradução livre de: “*Writing, speech, gesture, music, dance, layout, are examples of modes, the material resources for making meaning evident. Modes are the material resources for the production and materialization of signs*” (GUALBERTO; KRESS, 2019, sem página, no prelo).

²¹ Tradução livre de: “*The actions and interactions of social agents using semiotic tools (modes and other smiotic resources). constitut it leads to the (re-) shaping of the material and theoretical semiotic resources in a community*” (GUALBERTO; KRESS, 2019, sem página, no prelo).

FIGURA 8 (p. 28) foram utilizados diversos recursos como fonte, cor e tamanho e essas escolhas são feitas conforme interesses.

3.2 Multimodalidade e Gramática do *Design Visual*

A partir das metafunções da Gramática Sistêmico-Funcional de Halliday (2004 [1994]), Kress e van Leeuwen (2001, 2006 [1996]) ampliaram suas categorias no âmbito da comunicação visual dando origem à Gramática do *Design Visual* (GDV). Com a GDV, percebemos uma contribuição aos estudos multimodais de textos, já que ela traz categorias específicas para o estudo do modo visual. Sendo a multimodalidade o arranjo de modos semióticos para representar algo, ela se configura como uma característica inerente a qualquer texto.

Um texto pode ser formado por vários modos semióticos (palavras e imagens por exemplo) e portanto, podemos chegar à noção de multimodalidade. Com o advento de materiais computadorizados, multimídia e interacional, esta forma de conceituar a semiose se torna cada vez mais pertinente (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006 [1996], p. 2).²²

Com base nesse conceito, o estudo multimodal associado à SS se faz proeminente por meio da investigação das estratégias utilizadas nas escolhas de signos, imagens, cores, sons e ainda nos possíveis efeitos de sentidos à sociedade.

As três funções semióticas de Halliday (2004 [1994]) são retomadas como categorias de análises de imagens por Kress e van Leeuwen (2001) na GDV. Sendo elas, a *metafunção ideacional* e suas representações narrativas e conceituais, podendo ser observadas por meio de vetores nas imagens que se incumbem de representar as ações entre os participantes.

A *metafunção interacional* lida com as interações entre os participantes representados e os leitores e também com as modalizações existentes em um evento comunicativo. Sob esta ótica, o grau de credibilidade e afinidade é demarcado pela modalização; no estudo das imagens pode ser percebido por meio das cores (saturação), iluminação e outros detalhes que se articulam em diferentes graus. As imagens nessa metafunção são classificadas em três

²² Tradução livre de: “Like linguistic structures, visual structures point to particular interpretations of experience forms of social interaction. To some degree these can also be expressed linguistically. Meanings belong to culture, rather than to specific semiotic modes” (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006 [1996], p. 2).

dimensões interativas: olhar – de demanda quando o participante representado (PR) olha diretamente para a câmera como se conversasse com leitor (FIGURAS 5, 6 e 7, p. 24) ou de oferta quando o PR interage de forma indireta, isto é, não olha diretamente para a câmera, enquadramento e perspectiva.

E, por último, a *metafunção textual* que lida com a composição das páginas, ou seja, a disposição dos textos verbais ou imagéticos, o grau de saliência e a presença de molduras. Essas são estratégias de organização dos elementos dando maior ou menor destaque para que possamos compreender o valor da informação. Considerando a forma de composição vertical da caixa do jogo (FIG. 8, p. 28) podemos dizer que “*Disney*” está localizado na parte superior do *layout* configurando a imagem de sonho ou imaginário e “*The worst takes it all*” na parte inferior da caixa está relacionado ao mundo real. Além disso, “*Villainous*” é o elemento central, ou seja, de maior relevância na imagem, elemento central destacado em saliência.

3.3 O bem e o mal

Tanto nas produções audiovisuais cinematográficas ou televisivas baseadas em contos, tanto nas próprias narrativas dos contos de fadas, há presença de elementos “chave” que permanecem independente do tempo em que foram produzidos. E, por mais que *Once Upon a Time* seja, talvez, uma das versões que mais se distancia dos contos por mostrar outras perspectivas acerca dos conflitos das personagens, ainda sim mantém a característica dicotômica entre o bem e o mal.

Nesse sentido, o nosso maior interesse é verificar como os estereótipos de bem e mal foram construídos em uma personagem reconhecida por outros textos como vilã, ou seja, má; e se sua representação na série *OUAT* oscila entre os dois lados. Para tanto, iremos nos debruçar inicialmente em Foucault ([1975] 1999) a respeito da relação de poder em *Vigiar e Punir*.

Uma das formas de se estabelecer o poder é por meio da punição e, até o século XVII, essas medidas eram corpóreas, de forma cruel e bárbara, exibidas em praças públicas. A intensidade da tortura variava conforme a gravidade do crime, além disso, quanto mais impiedoso fosse, maior era a credibilidade do poder punitivo do soberano. Entretanto, os suplícios foram se extinguindo e o Estado passou a se utilizar da privação dos direitos, em outras palavras, a prisão e a privação de liberdade do indivíduo. O corpo, que era o espaço de punição deu lugar à punição da alma, uma forma mais racionalizada de punir.

Nesse sentido, o Estado passou a prender ao invés de torturar e essa é uma medida de ação sobre a alma do indivíduo e não sobre o corpo como era feito anteriormente. Constituindo, assim, uma medida punitiva e preventiva, já que um ato ilícito provocaria ao criminoso uma morte lenta em cárcere. Essa mudança de punição ocorreu porque o suplício retirava o prestígio do Estado e causava revoltas populares, de tal modo que o Estado teria controle sobre o prisioneiro bem como o apoio da sociedade. Foucault ([1975] 1999) acrescenta que, para a burguesia, os suplícios eram penas pouco efetivas e o interesse dessa classe se restringia à proteção do patrimônio e à repressão dos crimes de natureza patrimonial.

A maioria dos crimes do século XVIII era contra o patrimônio, mas a punição era aplicada com universalidade a todos, independentemente se os crimes fossem contra o patrimônio ou contra a ordem da sociedade. No entanto, as penas eram julgadas individualmente e a medida punitiva carcerária de alguma maneira agia de forma preventiva também, pois a consequência da solidão e da dor de um aprisionamento era uma maneira de instigar a reflexão sobre a “vantagem” de cometer um crime ou a “desvantagem” da prisão. Então, cria-se uma vigilância ininterrupta sobre os detentos.

A disciplina fabrica indivíduos úteis ao Estado, então para disciplinar os detentos é preciso separá-los em grupos com intuito de evitar conflitos e brigas, romper a comunicação excessiva e criar quadros para distribuir os melhores dos piores, ou seja, uma divisão por alas entre maior e menor periculosidade conforme o ato criminoso cometido. Os corpos são treinados para serem úteis, não para serem racionais e desde criança a população é moldada a essa disciplina. Sendo treinada a cumprir rigorosamente os prazos, obedecer às regras e cumprir as tarefas desde a escola, uma obediência imposta (mesmo que implícita). A disciplina é uma tática do Estado para se proteger contra revoltas e manipular a população para o que bem desejar, afinal um cidadão disciplinado não questiona ou revoluciona. E, durante o disciplinamento, cada falha representa um tipo de castigo; porém, as recompensas pelos trabalhos feitos são maiores que as punições, gerando a ideia de que é mais benéfico cumprir que descumprir as normas.

Já as práticas panópticas de punição são de novas estruturas físicas dos presídios. Criados por Bentham, em 1787, na Inglaterra, o panoptismo é uma construção como se fosse uma ilha, uma torre ao meio a fim de vigiar todas as celas. Para Foucault ([1975] 1999), isso é um laboratório de poder, pois quem está na torre consegue enxergar os presos, mas da cela não se tem a visão do núcleo de poder. De tal modo, o poder de vigilância torna-se mais sutil, pois a forma de vigiar o corpo não seria feita por meio de uma presença física, mas sim pela dúvida da vigilância. A escola, por exemplo, possui o sistema panóptico, pois a ideia de

classificar, controlar os corpos e aplicar exames é produzida a respeito de uma sociedade que quer gerar algo consequencialista.

Foucault ([1975] 1999) coloca outras instituições também como espaço de poder. Família, psiquiatria, asilo, exército e escola são lugares de disciplinamento, portanto, há um poder de coerção. A partir disso, podemos compreender o poder para além daquilo que é físico ou visível e entender as estruturas de poder em suas complexas vicissitudes, até mesmo aquilo que ocorre de forma sutil e dócil.

A partir disso, podemos traçar um paralelo em que Rainha Má em *OUAT* demonstra seu poder de maneira agressiva, com palavras rudes e atitudes cruéis e impõe seu poder demonstrando o que é capaz de fazer com qualquer um que não aja conforme suas regras. E sua representação enquanto Regina Mills, inicialmente, demonstra poder de forma sutil, pois como prefeita de *Storybrooke* ela é quem dita as regras da cidade, além disso, ela possui funcionários (como seus soldados na floresta encantada) que funcionam como uma extensão de seus olhos; são pessoas que *vigiam* os outros personagens ou cidadãos para serem *punidos*.

Discorrer inicialmente sobre o poder se fez necessário antes de conceituarmos “bem” e “mal”, pois essas relações estão entrelaçadas. Pelo viés de Nietzsche ([1887] 2009), os extremos de bom e mau são construídos por questões utilitárias, sejam elas como os contos, por exemplo, que passaram de moralizadores a informativos ou como a *Disney* que possui intenção mercadológica.

Quer seja através de magia, autoridade ou classe, os filmes de animação produzidos por Walt Disney representavam uma divisão. Normalmente, o contraste é mais claramente mostrado na oposição binária herói e vilão. O herói representa o ideal e seria considerado um modelo perfeito para um homem enquanto a princesa seria o ideal feminino. Essas representações do ideal estariam em sintonia com os idealismos da época em que os filmes foram produzidos. Assim, nos anos mais recentes, e principalmente após os primeiros movimentos feministas, o personagem da princesa começou a ter um papel mais ativo nos filmes e acabou tornando heroínas independentes com ou sem parceiros (OURRI, 2017, p.5, tradução nossa)²³.

²³ Tradução livre de: “*Whether it's through magic, authority, or class the animation movies produced by Walt Disney represented a division. Usually, the contrast is most clearly shown in the Hero and Villain binary opposition. The hero represents the ideal and would be considered a perfect role model for a man while the Princess would be an ideal female. These representations of the ideal would be in line with the idealisms of the era in which the films were produced. Thus, in more recent years, and especially after the two first feminist movements, the princess character began to take a more active role in the films and eventually became independent heroines with or without partners*”. Disponível em: http://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_-_The_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era. Acesso em: jan. 2019.

Diferente dos padrões e estereótipos ilusórios criados pela *Disney*, em que os personagens vilões são 100% ruins e os heróis são 100% bons, a (re)construção das personagens em *OUAT* é uma tentativa de afirmar que todos possuem um lado bom e outro ruim, uma maneira de deixá-las mais próximas do “real” ao invés de “ideal”.

Diante disso, instituir o que é bom e o que é ruim também é uma forma de dominação, pois se estabelece um padrão do que é certo e errado e quem age diferente, ou seja, quem está fora dos padrões estabelecidos é considerado como errado e conseqüentemente é punido pelo “erro”. Essa é uma forma de exercer o poder por meio de controle do que é bom e ruim. “[...] temos aí “a utilidade”, “o esquecimento”, “o hábito” e por fim “o erro”, tudo servindo de base a uma valoração da qual o homem superior até agora teve orgulho, como se fosse um privilégio do próprio homem” (NIETZSCHE, 2009, p.16).

A definição de bem e mal é uma construção ideológica para exercer controle e dominação, podendo ser construída ou desconstruída conforme sua utilidade. Assim como observado nos exemplos citados anteriormente, como as mudanças nas representações de personagens da *Disney* e suas (des)construções na série *OUAT* e, sobretudo, na comercialização de produtos.

[...]essa teoria busca e estabelece a fonte do conceito “bom” no lugar de errado: o juízo “bom” *não* provém daqueles aos quais se fez o “bem”! Foram os “bons” mesmos, isto é, os nobres, poderosos, superiores em posição e pensamento, que sentiram e estabeleceram a si e a seus atos como bons, ou seja, de primeira ordem, em posição a tudo que era baixo, de pensamento baixo, e vulgar e plebeu. Desse *pathos da distância* é que eles tomaram para si o direito de criar valores, cunhar nomes para os valores: que lhes importava a utilidade! (NIETZSCHE, 2009, p.16-17, grifos do autor).

Após a definição do referencial teórico, o próximo capítulo será destinado à descrição dos passos a percorrermos na análise multimodal, bem como informar como se deu a escolha do *corpus* e exemplificar como será feito o estudo por meio de quadros e esquemas explicativos.

4 METODOLOGIA: PASSOS DA ANÁLISE MULTIMODAL SOB A ÓTICA DA SEMIÓTICA SOCIAL

A fundamentação teórica baseia-se em duas perspectivas complementares: a SS (HODGE; KRESS, 1988) e as relações de poder, bem e mal por Foucault (1975; 1999) e Nietzsche (1887; 2009). Partindo para os passos da análise, utilizamos duas abordagens também fundamentadas na SS para traçarmos os procedimentos metodológicos. Assim, este trabalho foi inspirado na SS, na abordagem de Burn (2013) e baseado na metodologia de Pimenta (2006).

O livro intitulado *O Signo da Receptividade: uma visão sócio-construcionista da interação* de Sônia Pimenta foi publicado pela FALE/UFMG em 2006 e apresenta reflexões sobre as análises de interações em sala de aula, além de revelar significados e significantes do signo da receptividade ao ensino de língua estrangeira. A obra contém partes de sua tese de doutorado defendida na PUC de São Paulo em 1998, na ocasião, a tese que originou o livro foi pioneira no Brasil, pois foi a primeira análise de vídeo feita em língua portuguesa baseada na SS.

Apesar de tratar de contextos diferentes, a organização da pesquisa de Pimenta (2006) contribuiu efetivamente para essa dissertação, pois muitos modos semióticos estão envolvidos em um vídeo e a maneira que essa análise foi conduzida nos guiou para organizar o estudo da série.

Outra contribuição de suma importância foi a abordagem multimodal para imagem em movimento escrita por Andrew Burn em 2013 para o Instituto de Educação da Universidade de Londres. No trabalho intitulado *The Kineikonic Mode: Towards a Multimodal Approach to Moving*, o autor afirma que a multimodalidade pode oferecer novas maneiras de pensar sobre a combinação de signos encontrados em filmes, na televisão e nas animações. Dessa forma, Burn (2013) analisou dois filmes com intuito de exemplificar sua teoria e, com base nesse estudo, adaptamos a orquestração dos modos feita pelo autor e organizamos nossa pesquisa.

Para a análise de dados, primeiramente, selecionamos a personagem Rainha Má representada no “mundo real” de *OUAT* por Regina Mills. Essa personagem foi escolhida por ser inspirada em uma vilã clássica da *Disney*, mas sua história foi narrada sob outra perspectiva, dessa forma o comportamento da personagem oscila entre o bem e o mal.



FIG. 9 - À esquerda imagem da personagem Rainha Má versão *Disney* e à direita Rainha Má em *Once Upon a Time*.

Após a escolha da personagem, fizemos um levantamento das cenas em que Regina Mills participa ao longo das três primeiras temporadas e, devido ao volume desse material, selecionamos, então, as cenas em que Regina mais se assemelha e as que ela mais se distancia da imagem da Rainha Má da *Disney*. Dessa forma, fizemos um paralelo das representações em imagens da personagem em três fases que foram organizadas por ordem cronológica dos episódios da série.

Na primeira parte, coletamos cenas da primeira temporada buscando entender quais foram as representações iniciais da personagem. Já na segunda, buscamos as mudanças de personalidade de Regina, e, por fim, na terceira parte, centralizamos o estudo em como os Modos foram orquestrados na união da “vilã” com os “heróis”. Além disso, observamos nos trechos selecionados como a personagem age em diversas situações e se as características de imagem e ações foram mantidas da mesma maneira ou sofreram alterações assim como seu comportamento.

A partir dos vídeos, escolhemos algumas imagens de cada trecho analisado que nos serviram de exemplos para identificarmos como os modos foram arranjados na construção de sua imagem. E, apesar de considerarmos as construções de imagens da personagem no decorrer das três primeiras temporadas, o recorte feito aqui engloba cenas em que Regina se encontra em situações que confirmam (ou não) sua identidade como vilã. Por se tratar de uma personagem antagonista, optamos por concentrar os estudos nesses trechos, discutindo

algumas implicações no que se refere à construção de estereótipos do bem e do mal. Assim, selecionamos as partes descritas no QUADRO 1 a seguir.

QUADRO 1 – Descrição dos trechos analisados

Trecho	Episódio	Cena	Duração	Resumo
1	Piloto	T1:E1 19'57" – 22'11"	166 s	Regina, no primeiro momento, representa uma mãe preocupada com o sumiço do filho e, em seguida, surpresa por saber que ele teria ido atrás de sua mãe biológica. Ao conhecer a verdadeira mãe, a adotiva se sente ameaçada e lhe oferece "uma taça da melhor cidra de maçã".
2	Aquilo que você mais ama	T1:E2 28'20" – 30'41"	141 s	Regina, pela primeira vez, sugere que ela e Emma parem de brigar: "Queria continuar mostrando minha força, mas isso só aumentará o seu desejo de ficar. Então é hora de fazermos as pazes"
3	Coração é um caçador solitário	T1:E7 21'44" – 22'49"	65 s	Regina ameaça Emma a se afastar de Graham: "Fique longe do Graham. Você pode achar que não está fazendo nada, mas está colocando coisas na cabeça dele que não interessam a ele. Está conduzindo-o a um caminho de autodestruição. Fique longe dele!"
4	O fruto da árvore venenosa	T1:E11 41'00" – 42'19"	79 s	Sidney é a personificação do Espelho Mágico da <i>Disney</i> , assim como na versão mais popular do conto, na série Sidney também está do lado de Regina. Estando sempre presente fisicamente como também demonstrando ser um grande aliado de sua "Rainha", no caso, Regina, sobretudo contra Emma, Mary Margareth ou qualquer outra pessoa que eventualmente seja um problema para ela.

continua

QUADRO 1 – Descrição dos trechos analisados

continuação

5	O homem do estábulo	T1:E18 6'24" – 7'23"	59 s	Mary Margareth indaga o motivo de ser odiada por Regina. Isso acontece porque Mary não tem lembranças do passado, no entanto ela não compreende o motivo pelo qual Regina a trata dessa forma.
6	O homem do estábulo	T1:E18 29'45" – 31'06"	81 s	Mary Margareth mesmo sem ter qualquer lembrança do passado, pede perdão por qualquer coisa que ela tenha feito para magoá-la, mas Regina não aceita suas desculpas e permanece com sede de vingança.
7	Uma terra sem magia	T1:E22 37'13" – 37'52"	39 s	Regina demonstra todo seu afeto por Henry e preocupa-se em fazê-lo acreditar em seus sentimentos por ele.
8	Uma terra sem magia	T1:E22 38'40" – 38'55"	15 s	Momento em que a fragilidade de Regina é evidenciada por ela não conseguir mais controlar toda a situação em <i>Storybrooke</i> , sobretudo a falta de controle de sua relação com seu filho.
9	Rainha de Copas	T2:E9 (8'23" – 9'27")	64 s	Após Regina ficar sozinha, ela resolve mudar seu comportamento e provar para Henry que ela não é uma pessoa má. Em consequência disso, a nona cena representa o momento em que Henry demonstra acreditar em sua mudança.
10	A trama do grilo	T2:E10 38'25" – 39'00"	35 s	Regina fica de dentro do carro observando Henry e Emma. Sem poder chegar perto, chora.
11	Seguindo até o amanhecer	T2:E22 32'54" – 35'41"	167 s	Regina assume não ter forças o suficiente para salvar Emma, Mary Margareth, David e Henry.
12	Salvar Henry	T3:E9 7'20" – 8'40"	80 s	Regina demonstra que por Henry ela é capaz de qualquer coisa, pois ele é a única pessoa que ela tem.

Fonte: Elaboração própria

Após a seleção de cenas, a próxima etapa será analisar as imagens a partir do referencial teórico que foi apresentado no capítulo 3. As construções semióticas serão analisadas por meio de categorias da Gramática do *Design Visual* (1996; 2006) e a orquestração dos modos com base na Teoria Multimodal da Imagem em Movimento de Burn (2013). No que diz respeito às relações de poder, o estudo será norteado por Foucault ([1975] 1999) e pela ideia de bem e mal por Nietzsche (1887; 2009).

Entretanto, a particularidade de cada modo nos exige buscar autores especializados e, dessa forma, fundamentamos nossa análise com os seguintes autores:

- câmera e suas subcategorias enquadramento e perspectiva: Gerbase (2012), Kress e van Leeuwen (2006),
- ambiente: Coelho (1981),
- iluminação: van Leeuwen e Boeriis (2016),
- comportamento: Pestana (2005),
- proxêmica: Hodge e Kress (1988), Allwood (2002),
- expressão facial: Palhoco; Afonso (2011), Pease (2005), Allwood (2002),
- movimentação e postura: Pease (2005), Allwood (2002).

Além disso, baseamos na metodologia proposta por Pimenta (2006), especificamente na elaboração de quadros de significantes e seus possíveis significados. Esses quadros possuem funções de resumir as discussões feitas no capítulo de análises. Será feito um quadro para cada modo; e, posteriormente, um comparando todos os modos analisados. As categorias, assim como os termos utilizados, serão explicados detalhadamente no capítulo de análises. Para exemplificar como esses quadros serão feitos, apresentamos a seguir o QUADRO 2 com alguns significados e significantes observados na FIGURA 9 (p. 36). Vale salientar que os significados não são fechados e sim potenciais efeitos de sentido percebidos nesta análise.

QUADRO 2 – Exemplo de Significados e Significantes

Modo semiótico - Exemplo FIGURA 9		
Expressões faciais		
Personagem	Significantes	Significados
Rainha Má (<i>Disney</i>)	sobrancelhas para baixo e próximas uma da outra	ira
Rainha Má (<i>OUAT</i>)	um canto da boca levantado	desprezo

Fonte: elaboração própria

Nossa proposta é fazer uma análise dos estereótipos de bem e mal e em alguns momentos a referência da imagem do mal será feita pela vilã Rainha Má *Disney* (1938). Essa

imagem será utilizada apenas para efeito comparativo, não nos aprofundaremos em análises dessa personagem, pois essa representação já foi bastante discutida em outros trabalhos como Bettelheim (1975/76), Bosky (2007), Kristeva (1982) e Zipes (1992). O que nos importa aqui é utilizar essa imagem já construída e discutir em que medida esse estereótipo se repete ou desconstrói na vilã da série.

Burn (2013, p.8) afirma que “precisamos olhar através e entre os modos, perguntando como eles se conectam para fazer significados [...] e como eles são modelados e enquadrados pelos modos orquestrais”.²⁴



FIG. 10 - Orquestração de modos e recursos semióticos em vídeos.

Fonte: Adaptado de Burn (2013)

Conforme exposto no QUADRO acima, faremos um estudo multimodal dos vídeos fundamentado pela proposta de Burn (2013), entretanto, a análise será centralizada na câmera, ambiente e comportamento, bem como suas subcategorias, sobretudo aquelas que julgamos suficientes para responder as questões que norteiam essa pesquisa. E também para cada modo há uma diversidade de recursos semióticos. “Por exemplo, a iluminação envolve recursos semióticos como direção, foco e intensidade que produzem sentidos diferentes dependendo da forma como aparecem no vídeo” (GUALBERTO; PIMENTA, 2019, no prelo).

Já o cenário pode ser feito em ambiente fechado como casas, castelos, escritórios ou ambientes abertos como a floresta, por exemplo. Ademais, o cenário pode estar desfocado, enfatizando qualquer outro elemento que esteja em cena, ou focado. Por fim, o enquadramento e a perspectiva de imagem das personagens são responsáveis por estabelecer a distância social entre os participantes da cena e os espectadores. Conforme Kress e van

²⁴ Tradução livre de: “we need to look across and between modes, asking how they connect to make meanings [...] and how they are modelled and framed by the orchestrating modes”.

Leeuwen (2006), quanto mais aberto o plano do enquadramento, maior será esse distanciamento. Para a análise da categoria câmera, utilizaremos a linguagem específica cinematográfica, mas fazendo referência aos sentidos e interpretações que Kress e van Leeuwen (2006) propõem na GDV.

Seguindo os estudos de Kress e van Leeuwen (2006), a perspectiva pode ser subjetiva quando o participante representado na imagem estiver em um ângulo que possa abrir margem para interpretações, em outras palavras, um ângulo que não permita a visualização da cena por completo. A perspectiva também pode ser objetiva, isto é, quando o ângulo for específico e revelar tudo que for necessário para a leitura daquela imagem. Além disso, ela pode ser categorizada em ângulo vertical atribuindo poder e/ou distanciamento em relação ao observador ou horizontal estabelecendo uma relação de igualdade e a possibilidade de maior empatia.

Sob esta visão, os modos corporais serão analisados por meio da proxêmica, isto é, qual é a proximidade que Regina tem com os outros personagens, por exemplo, ela mantém algum contato físico? Qual tipo de contato? Agressivo ou afetuoso? Outra categoria refere-se às expressões faciais, essas serão analisadas e categorizadas conforme característica positiva ou negativa, ou seja, boa ou má. E, por último, as movimentações que se diferenciam entre suaves ou fortes e também como sua postura contribui para a construção de sentidos.

Dessa forma, as análises serão feitas por meio dessas categorias e subcategorias listadas a fim de descrever os signos que representam o bem e o mal, ou seja, de que forma esses signos aparecem. Os signos do bem são as representações na série *OUAT* que humanizam a personagem e desconstruem o estereótipo de câmera, ambientação e comportamento normalmente esperado de vilãs tradicionais.

O subtópico a seguir será dedicado a contextualização e resumo da série *Once Upon a Time*; e o próximo capítulo será destinado às análises e discussão comparativa entre as três partes, seguido por um fechamento com as possíveis motivações para que a personagem tenha se popularizado positivamente. E, por último, as considerações finais.

4.1 Estrutura Geral de *OUAT*

Once Upon a Time é uma série norte americana que propõe uma (re)leitura dos contos infantis para o público adulto. As personagens clássicas, sejam elas fadas, bruxas, princesas,

rainhas ou magos, foram (re)construídas e adquiriram novas representações identitárias. A história acontece em dois tempos e espaços diferentes, inicialmente as personagens são apresentadas da forma mais popularizada, contextualizadas no passado, com seus nomes universalmente conhecidos, figurinos e magias característicos na floresta encantada, mas “um dia eles se encontraram presos num lugar onde todos os seus finais felizes lhes foram roubados. O nosso mundo²⁵”.

No trailer oficial aparece um letreiro com a seguinte mensagem: “Há dois lados para toda história”, introduzindo ao espectador uma possibilidade de conhecer a narrativa sob outra perspectiva. Nesse sentido, as personagens são realocadas no mundo real com outros nomes e atribuições. Isso ocorre porque a Rainha Má não aceitou seu final “infeliz” dos contos e lançou uma magia em que todos seriam “castigados” a viverem em mundo sem magias e sem finais felizes. Uma analogia feita como se o mundo encantado fosse perfeito, principalmente para os “mocinhos”, e o mundo real com todos os problemas dos tempos modernos fosse associado à infelicidade e à prisão.

Essa ideia de aprisionamento é reafirmada com o feitiço que parou o tempo, retirou a memória do passado, apagando todos os bons momentos, e os limitou a permanecerem na cidade de *Storybrooke*. Assim, todos, nessa cidade, vivem uma vida “normal”, porém presos no espaço e tempo limitados pela Rainha Má. O que justifica nossa escolha pelo referencial teórico *Vigiar e Punir* de Foucault (1975; 1999), pois há uma forte crítica sugerindo que a prisão e a punição propriamente ditas são formas do Estado estabelecer regras sobre nós com as quais todos os dias somos vigiados e temos normas a seguir, e mesmo fora da prisão somos aprisionados pelo sistema.

Seguindo essa linha de raciocínio, Regina Mills é a representação da Rainha Má no “mundo real”, que enfeitiça todos os personagens a viverem em uma cidade criada por ela. Seu intuito inicial era vingar-se de quem tirou sua oportunidade de um final feliz. Assim, Regina estabeleceu-se como prefeita da cidade de *Storybrooke* e é ela quem dita todas as regras do local.

Apesar de a série nos apresentar as personagens de um modo diferente das outras versões audiovisuais também baseadas em contos, podemos perceber que cada escolha foi feita cautelosamente para que a referência não fosse desvinculada das personagens clássicas, sejam nos figurinos que mesmo modernizados trazem as cores tradicionais, nas profissões que

²⁵ Letreiro que inicia o primeiro episódio da série.

de alguma maneira se relacionam com suas características e até mesmo na escolha dos nomes. Para ilustrar brevemente esse aspecto, a representação de *Chapeuzinho Vermelho* é feita pela personagem *Ruby*, uma alusão ao rubi, pedra preciosa de cor vermelha, além disso, seu figurino sempre é composto por algum acessório desta cor. Dando continuidade, o nome escolhido para a Rainha Má também mantém referências, pois de acordo com o Dicionário de Nomes Próprios²⁶ “Regina significa rainha, senhora absoluta ou a maior”.

Feita a contextualização e o resumo de *OUAT*, em seguida, apresentaremos as análises dos doze trechos selecionados da personagem Regina Mills. Para cada momento analisaremos os modos visuais: iluminação, cenário, enquadramento e perspectiva e os modos corporais: proxêmica, expressão facial, movimentação e postura.

5 ANÁLISES: OS MODOS E RECURSOS SEMIÓTICOS NAS CENAS DE REGINA MILLS

As análises dos Modos e Recursos Semióticos nas cenas da personagem Regina Mills foram feitas conforme o QUADRO de orquestração dos modos ilustrado na seção anterior. Esse estudo foi feito destacando os aspectos que julgamos mais relevantes norteados pelas questões dessa pesquisa, discutindo algumas implicações no que se refere à construção de estereótipos do bem e do mal (NIETZSCHE, 1887; 2009) e suas relações com poder (FOUCAULT, 1975; 1999). Nossa hipótese é de que Regina transita entre o bem e o mal e essa dualidade aproxima a personagem do “real” e a diferencia do “ideal” representado nos clássicos.

Para a investigação de como se dá a construção de estereótipos do bem e do mal, consideramos as três primeiras temporadas da série *OUAT*, o que significa dizer que o material possui mais de 170.000 segundos, no entanto, para a coleta dos dados consideramos o tempo total de 1.291 segundos conforme QUADRO de trechos selecionados disponível na seção anterior. Para tal, utilizaremos a GDV, de Krees e van Leeuwen (1996; 2006) e a orquestração dos modos com base na Teoria Multimodal da Imagem em Movimento de Burn (2013).

²⁶ Disponível em: <https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/regina/>

Assim, dividimos esta seção em três categorias, a saber: i) câmera (enquadramento e perspectiva), ii) ambiente (iluminação e cenário) e iii) comportamento (proxêmica, expressão facial, movimentação e postura), tais quais seus recursos semióticos. Contudo, antes de darmos início às análises apresentaremos algumas personagens da série.

QUADRO 3 – Personagens de *OUAT*

Personagem (Storybrooke)	Personagem (contos)	Profissão no "mundo real"	Relação com Regina
Regina Mills	Rainha Má		prefeita
David Nolan	Príncipe Encantado	xerife	avô biológico de Henry
Emma Swan	filha de Branca de Neve e Príncipe Encantado	xerife	mãe biológica de Henry Mills
Henry Mills	-	estudante	filho adotivo
Mary Margaret Blanchard	Branca de Neve	professora	avó biológica de Henry
Sidney Glass	Espelho Mágico	jornalista	espião da prefeita

Fonte: Elaboração própria

5.1 Câmera

Conforme Gerbase (2012, sem página, capítulo 10)²⁷ as análises que se referem à câmera se diferenciam quando o objeto analisado é uma imagem estática ou imagem em movimento. Visto que “o enquadramento determinado no momento do “clique” dura para sempre” em fotos, ou seja, um “plano fechado será sempre fechado [...] Tudo está congelado no tempo”. Já no enquadramento cinematográfico a imagem é transmitida em movimentos,

²⁷O livro de Gerbase (2012) foi publicado no sítio eletrônico do projeto do qual a obra faz parte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>. As páginas não são numeradas e a navegação é feita pelos *links* dos capítulos. Assim, iremos colocar o número de cada capítulo entre parênteses para facilitar eventuais buscas pelos trechos citados.

seja das personagens, objetos ou até mesmo a própria câmera. Dessa forma, faremos um levantamento de quais tipos de enquadramentos e perspectivas a personagem é filmada.

5.1.1 Enquadramento

Kress e van Leeuwen (2006) utilizam o termo enquadramento ao tratarem do estudo do direcionamento da câmera ao captar a imagem. Na Gramática do *Design Visual* as estratégias de enquadramento, segundo os autores estabelecem divisões entre participantes representados (PR) e participantes interativos (PI).

A relação entre os participantes humanos representado nas imagens e o espectador é mais uma vez uma relação imaginária. As pessoas são retratadas como se fossem amigos ou como se fossem estranhos. Imagens nos permitem imaginariamente chegar tão perto de figuras públicas como se fossem nossos amigos e vizinhos - ou olhar para pessoas como nós mesmos como estranhos (p.126, tradução nossa)²⁸.

Dessa forma, o enquadramento estabelece formalidade ou informalidade, ou seja, quanto maior o distanciamento maior a formalidade e quanto menor esse distanciamento maior será a aproximação e, conseqüentemente, a interação entre PR e PI.

No entanto, para esta pesquisa, vamos nos apropriar dos termos cinematográficos para análise de *enquadramento* e *perspectiva* na GDV, respectivamente *planos*²⁹ e *ângulos* no cinema. Essas categorias na linguagem cinematográfica ampliam e confirmam as considerações da GDV. E para demonstrarmos quais planos utilizamos nesta pesquisa, apresentamos a imagem da personagem Rainha Má (1938) *Disney* na FIGURA 11 como exemplo.

²⁸ Tradução livre de: “*The relation between the human participants represented in images and the viewer is once again an imaginary relation. People are portrayed as though they are friends, or as though they are strangers. Images allow us to imaginarily come as close to public figures as if they were our friends and neighbours – or to look at people like ourselves as strangers, ‘others’.*” (KRESS, VAN LEEUWEN, 2006, p. 126).

²⁹ Os tipos de planos utilizados nesta pesquisa encontram-se na FIGURA 11 no capítulo de procedimentos metodológicos.

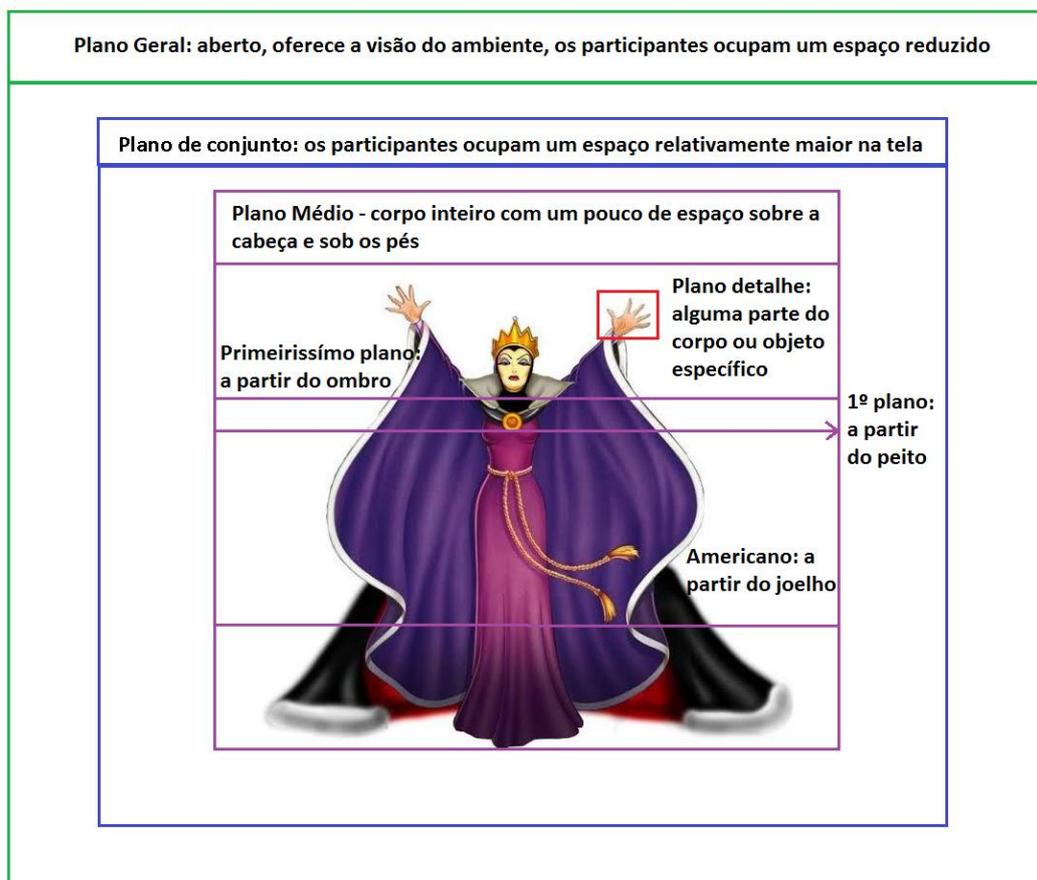


FIG. 11 – Tipos de planos de enquadramento em vídeos.

Fonte: Baseado em Gualberto; Pimenta (2019, no prelo)

Nas palavras de Gerbase (2012), o enquadramento é de suma importância para atrair a atenção do espectador e ainda revelar características das personagens.

A noção de enquadramento é a mais importante da linguagem cinematográfica. Enquadrar é decidir o que faz parte do filme em cada momento de sua realização. Enquadrar também é determinar o modo como o espectador perceberá o mundo que está sendo criado pelo filme. Quem enquadra bem, com senso narrativo e estético, escolhendo acertadamente como as coisas e as pessoas são filmadas em cada plano do filme, tem meio caminho andado para contar uma boa história com o cinema (GERBASE, 2012, sem página, capítulo 9).

Dessa forma, o enquadramento define o que será permitido que o espectador veja, assim todos os outros modos estão subordinados à câmera. Portanto, optamos por iniciar nossa análise por esse modo semiótico cujo intuito é exemplificar a maneira pela qual a imagem selecionada define o que será exposto para aquele que testemunha a série.

Dito isso, iniciamos a nossa análise por esse modo semiótico e ao contabilizarmos a quantidade de tempo relativa ao enquadramento nos trechos selecionados, os quatro planos mais frequentes foram: **primeiro** (74%), **americano** (10%) **primeiríssimo** (7,33%) e **detalhe**

(6%). O QUADRO abaixo demonstra os significados que encontramos para cada proximidade ou distanciamento da câmera.

QUADRO 4 - Enquadramento distância/proximidade

Modo semiótico - Enquadramento distância/proximidade	
Significantes	Significados
proximidade da personagem (positiva)	intimidade, conformidade
proximidade da personagem (negativa)	agressão, hostilidade, poder
distância - <i>close up</i> (positiva)	empatia
distância - <i>close up</i> (negativa)	ameaça
distância - proximidade média	superioridade
distância - plano detalhe	força, ação

Fonte: Elaboração própria

O primeiro plano corresponde a 74% do tempo dos trechos analisados resultando em uma imagem de respeito e credibilidade. Após a apresentação do QUADRO de significantes e seus possíveis significados no que se refere ao enquadramento da personagem, faremos uma discussão acerca de alguns exemplos retirados dos trechos em análise. E, ao analisarmos essa imagem, percebemos que a personagem inicialmente está com o rosto projetado para cima transmitindo uma imagem de determinação e força, representando assim uma mulher empoderada de acordo com a sociedade em que vivemos. E que, ao receber Sidney - jornalista da cidade e espião da prefeita (PR2 – FIGURA 12) Regina projeta seu rosto ao nível do olhar e essa imagem de poder é um pouco reduzida ao representar uma mulher mais acessível, portanto, suas características são variáveis conforme seus interesses.



FIG. 12 – Primeiro plano ou *close-up*
Fonte: T1:E11 (41'25" – 41'43")

Já o plano americano foi o segundo enquadramento mais encontrado, embora seja o segundo plano mais utilizado, está presente em somente 10% do tempo analisado. Esse enquadramento nos permite visualizar o figurino, os acessórios e quase toda a composição da

personagem, exceto pelos sapatos, conferindo o médio distanciamento entre a participante representada e o espectador (FIGURA 13).



FIG. 13 – Plano americano
Fonte: T1:E7 (22'05'')

Mesmo com o enquadramento entre as grades sugerindo que a personagem deveria estar coagida no ambiente de trabalho de sua oponente (FIGURA 13), ainda sim Regina consegue impor sua superioridade por meio de sua postura corporal e facial. A esse respeito Pease (2005, sem página, capítulo 11)³⁰ afirma que esse é um gesto agressivo, pois “o casaco aberto e jogado para trás assinala uma atitude de agressão direta, já que o indivíduo expõe o coração e a garganta em um desdobramento não verbal de valor”.

Já o primeiríssimo plano ou enquadramento em *close-up*, foi o terceiro mais encontrado, representado em 7,33%, o que nos possibilita visualizar detalhes das expressões faciais da personagem Regina. Esse ângulo estabelece um menor distanciamento, contribuindo para uma possível empatia entre espectador e personagem. Para exemplificar esse enquadramento, selecionamos imagens referentes ao trecho 10, representadas pela FIGURA 14.



FIG. 14 - *close-up*
Fonte:T2:E10 (38'32'' – 38'39'' – 38'46'')

³⁰ No livro de Allan e Barbara Pease (2005) as páginas não são numeradas. Assim, iremos colocar o número de cada capítulo entre parênteses para facilitar eventuais buscas pelos trechos citados.

Conforme o enquadramento da FIGURA 14, o primeiríssimo plano aproxima Regina do público, nessa imagem os detalhes que compõem a cena têm menos importância do que o estado de espírito da personagem. Refere-se à bondade e cria empatia entre personagem e espectador desconstruindo mais uma vez o estereótipo construído pela representação de vilã totalmente má.

Ao apresentá-la como uma personagem com profundidade e ambiguidade moral, e iluminando a complexidade de sua vida, tira-a da simples dicotomia menina boa / menina má que domina os contos tradicionais, e sem dúvida consegue desassociar a “bondade” com a passividade e a inocência. Ser “bom” é, em última instância, construído com base em comportamentos pró-sociais, e, nesse sentido, Regina se torna célebre por seu desvio das características “tradicionais” de gênero (KHARKINA, 2016, p. 156, tradução nossa)³¹.

O plano detalhe foi representado em 6% do tempo analisado e para exemplificá-lo selecionamos imagem do trecho 4 no qual o vermelho das maçãs foi destacado. Essa cor, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009), “[...] seduz, encoraja, provoca [...] (p. 944)”. Sob essa ótica, o uso intencional da maçã exageradamente vermelha, com intensidade próxima do irreal, reproduz a plena e concreta ação em mais que seduzir a personagem, seduz também o espectador. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006) nas imagens estão refletidas as escolhas de demarcações de realidade, ou seja, a realidade é um signo motivado no qual os interesses, as crenças e os valores de um determinado grupo são revelados.



FIG. 15 – plano detalhe
Fonte: T1:E11 (41'29'')

³¹ Tradução livre de: “Through presenting her as a character with depth and moral ambiguity, and illuminating the complexity of her life, *Once* takes her away from the simple good girl/bad girl dichotomy that dominates traditional tales, and arguably succeeds in disassociating 'goodness with passivity and innocence. Being 'good' is ultimately constructed based on pro-social behaviours, and, in this sense, Regina becomes celebrated for her deviance from 'traditional' gender characteristics”.

Essa imagem nos permite fazer uma relação com a Rainha Má na animação da *Disney* (FIGURA 16), em que há uma cena também com foco nas mãos ao preparar a maçã envenenada. Essa referência à “arma” utilizada pela vilã do clássico infantil evidencia sua característica má, isto é, a maldade humana. Regina cultiva uma macieira em seu jardim e, desde o primeiro episódio de *OUAT*, a maçã aparece fazendo essa referência, isto é, quando Regina se sentiu ameaçada ao conhecer a mãe biológica (Emma) de seu filho adotivo (Henry), ela lhe ofereceu uma “sidra de maçã”.

Além disso, a alusão de maçã envenenada também é feita no último episódio da primeira temporada quando Regina Mills na tentativa de afastar Emma Swan eternamente de sua vida lhe dá uma torta de maçã (envenenada), mas Henry Mills é quem come e cai na maldição do sono. Assim como nos contos, na série um beijo de amor verdadeiro também pode quebrar qualquer maldição e deste modo foi feito. Henry despertou ao ser beijado por sua mãe, Emma, a salvadora.



FIG. 16 – plano detalhe
Fonte: The Walt Disney Company©

Fundamentados pelos estudos da metafunção interacional de Kress e van Leeuwen (2006), nesses textos imagéticos em análise refletimos em como o produtor e o observador (no caso espectador da série) constituem eventuais aproximações ou distanciamentos sociais. Em outras palavras, trata-se de uma reflexão entre as relações dos participantes representados e também as relações entre participantes interativos (PI - espectadores) e participantes representados (PR - os personagens).

Nesse caso, fizemos um levantamento dos tipos de enquadramento em que Regina foi apresentada nos trechos analisados. Assim, vale salientar que o plano médio é o enquadramento que corresponde à imagem de corpo inteiro e, no entanto, é o plano que menos aparece nas cenas analisadas, registrado apenas em 2,66% do tempo observado. O que significa dizer que, de corpo inteiro, a distância entre PR e PI, ou seja, vilã e espectador

ficaria maior e “reforçaria a ideia de fantasia, de irreal” (GUALBERTO; PIMENTA, 2019, sem página, no prelo), já a menor distância como foi feita em maior parte do tempo estabelece uma imagem mais real e humana.

Igualmente, o efeito de *close-up* (primeiro e primeiríssimo plano) revela o foco no rosto, na expressão das emoções, provocando maior tendência de identificação e comoção por parte de quem vê, como, por exemplo, na FIGURA 14 (pág. 49) em que a

expressão facial apresenta então uma elevada importância [...], nomeadamente porque olhar para uma face que expressa tristeza, que tem, por exemplo, as pupilas mais contraídas, vai fazer com que as pupilas do observador também se contraíam, o que tem efeitos neuronais ao nível da activação cerebral das regiões relacionadas com o processamento das emoções e com a empatia (Harrison, Singer, Rothstein, Dolan & Critchley, 2006)(PALHOCO; AFONSO, 2011, p. 137).

Portanto, a contabilização dos dados referentes ao enquadramento exemplificados nesta seção nos aponta para uma representação que oscila entre o bem (frágil e acessível) e o mal, evidenciando suas características de mulher determinada, forte, superior, sedutora e imponente, conferindo sua imagem enquanto personagem má. “Ser boa ou má dá ao caráter de Regina traços psicológicos complexos, diferentes dos seus antecessores do século XIX (ROCHA, 2018, p.136, tradução nossa)³².”

5.1.2 Perspectiva

No que tange à perspectiva, verificamos a “altura do ângulo” nos enquadramentos das cenas, ou seja, o ângulo que a câmera está em relação ao personagem filmado. Segundo Gerbase (2012), em relação à altura do ângulo são três posições fundamentais:

- **PLONGÉE** (FIGURA 17) (palavra francesa que significa “mergulho”) – quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmera alta”.

³² Tradução livre de: “*Being both —good and —evil, gives Regina’s character complex psychological traits, different from her 19th century predecessors*”



FIG. 17 - ângulo *plongée*
Fonte: T1:E1 (21'09'')

- **ÂNGULO NORMAL** (FIGURA 18) ao nível do olhar.



FIG. 18 – ângulo normal
Fonte: T1:E1 (20'29'')

- **CONTRA-PLONGÉE** (FIGURA 19) (com o sentido de “contra-mergulho”) – quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmera baixa”.



FIG. 19 – ângulo *contra-plongée*

Fonte: T2: E22 (33'53'')

De tal modo, contabilizamos 71% sob a perspectiva em ângulo normal estabelecendo uma relação de igualdade e maior empatia entre personagem e espectador. Entretanto, Regina também é vista sob o ângulo *plongée* em 26% do tempo estabelecendo uma relação de superioridade. Assim, o QUADRO 4 descreve os significados para cada ângulo.

QUADRO 5 – Perspectiva: altura do ângulo

Modo semiótico - Perspectiva: altura do ângulo	
Significantes	Significados
<i>plongée</i>	poder, autoridade
normal	igualdade
<i>contra-plongée</i>	submissão

Fonte: Elaboração própria

Para exemplificar esses dois primeiros significantes, selecionamos o trecho 5, pois nessa cena a *perspectiva* da imagem é variável, passando do ângulo normal para o ângulo *plongée* exatamente quando Mary Margareth se sente coagida diante de Regina, isto é, conforme Pease (2005), o conjunto de gestos corporais e faciais utilizados nessa cena foi uma forma de Regina hostilizar sua oponente.



FIG. 20 – ângulo normal
Fonte: T1:E18 (6'28'')



FIG. 21 – ângulo *plongée*
Fonte: T1:E18 (6'28'' – 7'13'')

Na FIGURA 20 o ângulo normal constitui uma relação de igualdade, porém as mãos com os dedos entrelaçados conferem uma “[...] atitude hostil e a pessoa que o faz está dissimulando uma atitude negativa (PEASE, 2005, capítulo 7)”. Já na FIGURA 21 o ângulo está acima do nível do olhar, estabelecendo uma imagem de autoridade. Essa ideia é confirmada porque sua “[...] cabeça e o queixo estão um pouco inclinados para baixo (hostilidade) (PEASE, 2005, capítulo 5)”.

E, por fim, a FIGURA 22 representa o ângulo ao nível um pouco abaixo do olhar. É importante destacar que neste momento Regina sente um desejo de mudar a visão de Henry a seu respeito, ela tenta demonstrar que não é má, no entanto, coloca-se abaixo dele, clamando por credibilidade.

Quando uma pessoa se abaixa, naturalmente eleva a posição do outro. E, como a elevação é sinal de dominação, uma opção consciente por uma posição inferior transmite uma mensagem de aceitação ao papel secundário e de reconhecimento da dominação do outro (VAZ, 2013, sem página).

Nesse sentido, Regina abre mão de sua posição enquanto dominadora a fim de conquistar a confiança de seu filho.



FIG. 22 – ângulo *contra-plongée*

Fonte: T2:E9 (38'53'')

O enquadramento e a perspectiva de imagem das personagens são responsáveis por estabelecer a distância social entre os participantes da cena e os espectadores. Sendo assim, a análise dos dados nos demonstra que em 71% do tempo Regina é vista pelo ângulo normal, estabelecendo uma relação de igualdade, uma possível proximidade e empatia com o espectador. Sob esse viés Kress e van Leeuwen (2006) afirmam que

[...]o enquadramento deriva da "proxêmica", como Hall chama, da interação face a face cotidiana. Hall está ciente disso e, de fato, reconhece a influência do trabalho de Grosser, um pintor de retratos, em suas ideias. De acordo com Grosser (citado em

Hall, 1966: 71-2), em uma distância de mais de 13 pés (4m), as pessoas são vistas “como tendo pouca conexão com nós mesmos[...] (p.125, tradução nossa)³³”

Dessa forma, podemos dizer que essa aproximação da imagem estabelece uma conexão entre personagem e espectador, porém em 26% do tempo Regina é filmada pelo ângulo *plongée*, estabelecendo uma relação de superioridade assim como as vilãs clássicas. Esse ângulo é notavelmente visível em cenas com Mary Margareth, sua maior rival. E essa superioridade pode ser associada às relações de poder que atuam como uma força que disciplina e controla os indivíduos.

É preciso não tomar o poder como um fenômeno de dominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detém exclusivamente e aqueles que não o possuem e lhe são submetidos (FOUCAULT, 2006, p.183).

E, por fim, em algumas situações, Regina coloca-se abaixo da personagem que contracena com ela, permitindo sua visualização sob o ângulo *contra-plongée*, em apenas 3% do tempo, isto é, posiciona-se de maneira submissa, sobretudo quando quer que seu filho acredite em seu lado bom.

5.2 Ambiente

Nas palavras de Coelho (1981), o ambiente é “o ponto de apoio para a ação das personagens [...] é ele quem determina as *circunstâncias locais* [...] que dão realidade e verossimilhança” (p. 63, grifo da autora) à história. Assim, a proposta desta seção é refletir sobre os potenciais efeitos de sentido sobre a escolha dos recursos da iluminação e dos cenários.

³³ Tradução livre de: “[...]frame derives from the ‘proxemics’, as Hall calls it, of everyday face-to-face interaction. Hall is aware of this and in fact acknowledges the influence of the work of Grosser, a portrait painter, on his ideas. According to Grosser (quoted in Hall, 1966: 71–2), at a distance of more than 13 feet (4m), people are seen ‘as having little connection with ourselves’[...]”

5.2.1 Iluminação

De acordo com van Leeuwen e Boeriis (2016), “a arte da iluminação cinematográfica, tal como se desenvolveu em Hollywood, foi construída [...] para fins de representação seletiva (coisas que você quer que o público perceba) ou para situações dramáticas e efeitos simbólicos (p.27, tradução nossa)³⁴”.

Nesse sentido, é possível compreender alguns efeitos simbólicos por meio da iluminação utilizada nessas filmagens e, na primeira cena de Regina, podemos perceber que a iluminação inicialmente é escura, possivelmente, representando angústia, um momento em que faltam respostas. Neste caso, esse sentimento ocorre pelo sumiço de Henry (seu filho) e de sua chegada com uma mulher “desconhecida”, ou seja, duas questões que contribuíram para os sentimentos de incertezas que foram representados por meio da iluminação escura conforme imagens da FIGURA 23.



FIG. 23 – Imagens do trecho 1 (primeira cena de Regina Mills em *OUAT*).

Fonte: T1:E1 (19'57" – 22'11")

Podemos perceber que, inicialmente, a cena está bem escura e no último quadro já está mais clara, como se os problemas fossem se solucionando aos poucos e, assim, clareando a imagem, isto é, no último quadro, Regina já sabia as respostas (onde estava seu filho e com quem ele estava), que buscava no início da cena (FIG. 23).

³⁴ Tradução livre de: “the art of film lighting, as it was developed in Hollywood, was built [...] for purposes of selective representation and symbolic effects”(VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 27).

QUADRO 6: Iluminação

Modo semiótico - Iluminação	
Significantes	Significados
clara	tristeza, fraqueza, paz, solução de problemas
escura	incerteza, medo, conflito e ameaça

Fonte: Elaboração própria

Em outros momentos, podemos perceber a presença de iluminação clara, como, por exemplo, no segundo trecho, quando a claridade indica “paz” entre as personagens; a luminosidade nesse momento contribui para a construção da ideia de um possível fim de atritos entre Regina e Emma (mãe biológica de Henry). Já a FIGURA 24 apresenta uma iluminação mais clara e o espelho com brilho irradia “alta intensidade, alta energia, alta potência e atrai fortemente a atenção do espectador.³⁵” (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 34). A iluminação e o brilho utilizados nessa cena indicam uma verdadeira aliança entre a Rainha Má e o Espelho Mágico representados por Regina e Sidney (FIGURA 24).



FIG. 24 – iluminação clara
Fonte: T1:E11 (41'02'')

A alta luminosidade dessa cena representa a transparência na relação das personagens, isto é, uma boa interação entre as participantes representadas (PRs), mas, ao longo dos trechos analisados, há uma variável de brilho e os significados podem ser diferentes conforme o contexto, como, por exemplo, ao analisar os trechos da segunda temporada, percebemos que a iluminação em metade do tempo analisado é escura e a outra metade clara.

E a escolha por manter uma iluminação equilibrada ao longo dessa temporada, possivelmente, deu-se justamente por retratar uma fase de transição da personagem. Conforme Place/Peterson (1976:328-329) citado por van Leeuwen e Boeriis (2016) a “iluminação de baixo nível pode criar uma iluminação rígida em que os sentimentos interiores dos personagens são finalmente expostos e desnudados” (p. 24, tradução nossa).³⁶ Dessa forma, podemos destacar o trecho 10 como a cena mais clara, o que nos indica a possibilidade de revelação dos sentimentos de tristeza, isto é, uma fraqueza atribuída a seres do bem (FIGURA 25).

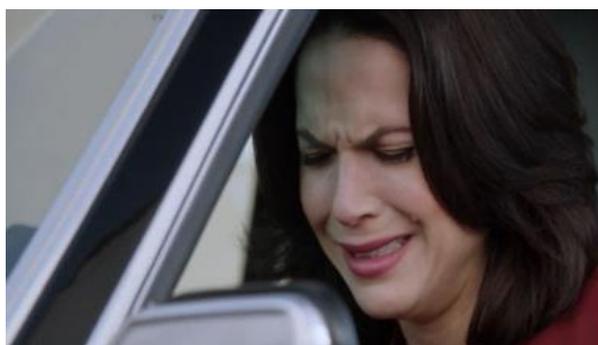


FIG. 25 – iluminação clara

Fonte: T2:E10 (38'46'')

Na FIGURA 25 observamos que a personagem está passando por um conflito pessoal o que sugere uma aproximação maior da personagem com o espectador, pois o momento de dor gera empatia à humanidade. Podemos atribuir essa característica de sofrimento a seres do bem e assim, este trecho representa uma personagem mais real, menos fantasiosa como as clássicas.

Por fim, em 60% do tempo analisado a iluminação é escura gerando em alguns momentos incertezas e medos, mas em sua maior parte são representações de conflitos e situações sombrias de ameaças. Mas assim como nas outras categorias apresentadas, na iluminação não é diferente, pois há também uma variação e 40% do tempo as cenas são claras, indicando “paz” e até tristeza, isto é, uma fraqueza atribuída a seres do bem. “A iluminação [...] pode revelar pessoas, coisas, lugares e ações ao espectador, ou ocultá-los [...] (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 39)”, mas, nesse caso, a personagem foi bem

³⁵ [...] *high intensity, high energy, high power, and strongly attract the viewer's attention* (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 34).

³⁶ [...] *“low placed lighting may create a ‘stark lighting in which interior feelings of the characters are finally exposed and laid bare’* (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 24).

iluminada e, conseqüentemente seu choro evidenciado. Esse era um momento na história em que Regina temia perder Henry para a mãe biológica e esse era o motivo de suas lágrimas.

E as situações de alta ou baixa claridade, bem como suas características sombrias ou reluzentes não acontecem de forma gradativa, há um movimento, isto é, um revezamento o tempo todo. Conforme Kracauer (2004[1947]: 104), citado por van Leeuwen e Boeriis (2016), “[...] essa eterna alternância de luz e sombra que caracteriza as relações entre os seres humanos (p. 26, tradução nossa)³⁷”

Podemos relacionar essas questões de alternância de iluminação aos conflitos sociais como, por exemplo, os maus momentos que a humanidade sofre diante guerras e assim que os problemas vão se solucionando; é como se abrisse lentamente a janela da paz e da calma para mostrar o lado bom da vida.

A variação relativamente pequena entre a luz clara e a escura aponta para nosso argumento inicial de que Regina transita entre o bem e o mal, entre a luz e as “trevas”. Dessa forma, o estudo da iluminação revela uma desconstrução de estereótipo do “mal” tipicamente relacionado às vilãs das animações clássicas da *Walt Disney Company*©. Mesmo com a predominância da luz escura, em 40% do tempo analisado, a personagem é representada em luz clara, projetando a identidade de alguém que não é totalmente bom nem totalmente ruim. Com isso, a série aproxima Regina da realidade humana, afastando-a do idealismo clássico de princesas perfeitas que nunca erram e de vilãs malvadas que só praticam ações ruins e danosas aos outros.

5.2.2 Cenário

Para analisarmos os cenários, consideramos a ambientação em locais abertos (35,33%) ou fechados (64,66%). No entanto, podemos constatar que nessa primeira parte ora os cenários estão focados, ora estão desfocados dando mais ênfase à personagem, isto é, priorizando suas expressões faciais, movimentações de cabeça, sorrisos, choros e outros, não importando o ambiente em que se encontra. Ademais, a ambientação raramente foi feita em local aberto, e, dentre os locais fechados, metade do tempo Regina esteve em sua “zona de conforto”, quer dizer, em sua casa ou escritório; e a outra metade, na delegacia, local de trabalho de Emma e também cela de Mary Margareth (Branca de Neve).

QUADRO 7 – cenário

Modo semiótico - Cenário	
Significantes	Significados
fechado - hospital	fraqueza, impotência
fechado - casa e escritório	autossuficiência, egocentrismo, sombrio, secreto, privacidade, solidão

Fonte: Elaboração própria

A casa de Regina (FIGURA 26) é grande e luxuosa representando a riqueza e *status* social, mas essa grandeza sugere também que os espaços físicos vazios são representações de ausência de interações pessoais, conferindo a ideia de autossuficiência e egocentrismo.



FIG. 26 – casa da prefeita Mills

Fonte: T1:E1 (18'46'')

A casa de Regina apresentada na FIGURA 26 foi exibida com baixa iluminação, uma imagem bem “macabra” composta pela sombra das árvores projetadas na fachada que criam uma textura e compõem o cenário sombrio assim como no cenário da *Disney* (1938) conforme FIGURA 27 a seguir.

³⁷ Tradução livre de: “[...]that eternal alternation of light and shadow characterizing the relations between human beings” (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2016, p. 26).



FIG. 27 – Castelo Rainha Má (*Disney*)
 Fonte: BRANCA, 1938, 47 min 56 s.

Na imagem a seguir (FIG. 28), podemos visualizar o ambiente de trabalho de Regina, que é a prefeita da cidade e seu escritório está situado no interior de sua casa.

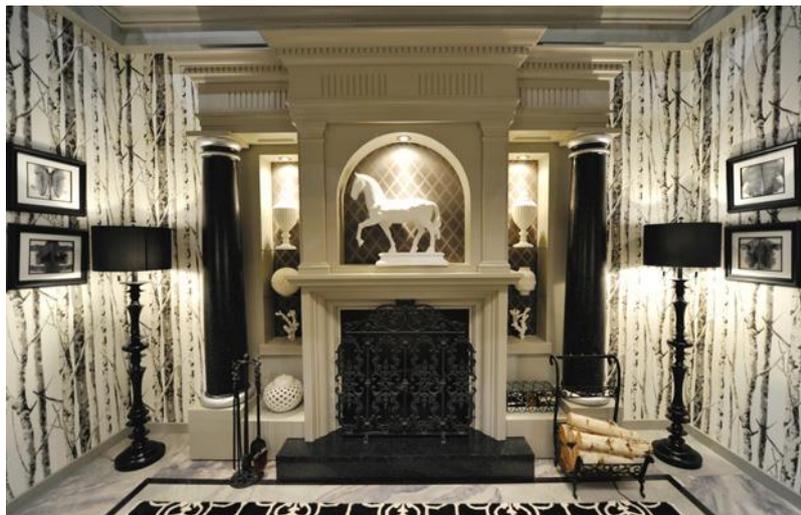


FIG. 28 – escritório
 Fonte: <https://aminoapps.com>

No interior da casa, está localizado seu escritório, um ambiente intimidador com decorações em preto e branco, porém a iluminação reluz e esse brilho lembra ouro, luxo e poder (FIG. 28). Adicionalmente essa ambientação relacionada à nossa sociedade sugere que a falta de segurança inverte os valores de prisão, isto é, a riqueza e o poder estão presos em escritórios, mansões, carros blindados, câmeras de vigilância e outros. “Mas o corpo também está diretamente mergulhado num campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais” (FOUCAULT, 1999, capítulo 1, sem página). Essa representação difere dos cenários explorados nas primeiras versões dos contos clássicos,

em que o poder também estava em castelos protegidos por guardas, porém havia uma liberdade maior de ir e vir e os deslocamentos eram feitos em cavalos e muitas vezes por caminhadas a pé.

Podemos citar exemplos em que Regina se encontra em ambientes fechados. O trecho 7, por exemplo, foi gravado no hospital e esse ambiente (fechado) sugere que a personagem esteja encurralada por uma situação que fugiu do seu controle. Afinal, a personagem é a prefeita da cidade e a Rainha da floresta, ou seja, é uma mulher de poder seja na Floresta Encantada, seja no Mundo Real. E, especificamente nesta cena, ela se sente fraca, pois assiste a todo seu plano (a Maldição das trevas)³⁸ se desfazendo e, pela primeira vez, se sente muito impotente. Já no trecho 8, a representação do ambiente fechado sugere um momento de solidão, inclusive o sentimento foi salientado pela iluminação escura (FIGURA 29 e 30).



FIG. 29 – ambiente fechado
Fonte: T1:E22 (37'18'')



FIG. 30 – iluminação escura
Fonte: T1:E22 (38'42'')

Nesse sentido, a FIGURA 29 representa um momento de medo, falta de controle, impotência e a FIGURA 30 representa a consequência diante dos fatos que fugiram ao seu controle. Dessa forma, há um descontrole emocional causado por essas eventualidades nunca antes ocorridas, afinal Regina sempre possuiu tudo sobre controle, mas, dessa vez, ela não soube como lidar com a quebra de sua maldição. Anteriormente a esse ocorrido, Regina comandava tudo e, no entanto, se viu sem poder.

O cenário, assim como as outras categorias, tem uma variação; porém, são poucas as cenas em que Regina aparece ao ar livre (FIG. 31), normalmente ela está em ambiente fechado, esse cenário está representado em 64,66% do tempo analisado. Assim, predomina a representação de uma identidade de força, poder e isolamento de Regina.

³⁸ A maldição lançada pela Rainha Má transportou os personagens dos contos para *Storybrooke*. Eles perderam a memória e todas as criaturas mágicas foram transformadas em seres humanos. As fadas, princesas e bruxas foram destinadas a viverem no mundo real sem magia, congelados no tempo e sem a possibilidade de finais felizes.



FIG. 31 – cenário aberto
Fonte: T3: E9 (7'31'')

O ambiente fechado também sugere privacidade, esconderijo, segredos, pois normalmente o estereótipo de vilãs se relaciona com pessoas que planejam o mal. Dessa forma, predominam os locais fechados, escondidos, privados, pois, em ambientes abertos, ficaria mais fácil de serem ouvidas e seus planos malignos descobertos. Conforme Nietzsche (1887; 2009), o bom e o mau são criações utilitárias estabelecidas pelos ricos e poderosos e

esse ponto de vista da utilidade é o mais estranho e inadequado, em vista de tal ardente manancial de juízos de valor supremos, estabelece dores e definidores de hierarquias: aí o sentimento alcançou bem o oposto daquele baixo grau de calor que toda prudência de calculadora, todo cálculo de utilidade pressupõe – e não por uma vez, não por uma hora de exceção, mas permanentemente. O pathos da nobreza e da distância, como já disse, o duradouro, dominante sentimento global de uma elevada estirpe senhorial, em sua relação com uma estirpe baixa, com um “sob” eis a origem da oposição “bom” e “ruim”. (NIETZSCHE, 2009, p.17).

Essas criações utilitárias possuem o intuito de manter o controle, isto é, o controle de classes. A seguir apresentaremos as análises a respeito do comportamento da personagem.

5.3 Comportamento

Conforme Pestana (2005), o olhar e a expressão facial são os meios mais eficazes para expressar emoções, proporcionar interações e reforçar mensagens. E como dito nos capítulos iniciais desta dissertação, nem toda comunicação é feita por modo verbal; dessa maneira, essa seção visa discutir a respeito da aproximação entre as personagens, das movimentações, posturas corporais e expressões faciais que contribuem para a transmissão e consequentemente a percepção de emoções pelo rosto e pelo corpo.

5.3.1 Proxêmica

Segundo Allwood (2002), é possível perceber as atitudes e sentimentos por meio de distanciamentos/proximidades e/ou contatos físicos entre as pessoas. Dessa maneira, destacaremos alguns significados conforme esse estudo:

- a distância diz sobre as atitudes. Uma pequena distância entre os comunicadores poderia por exemplo, indicar simpatia e "proximidade";
- o toque pode ser uma maneira de comunicar amizade ou agressão.

Quanto à análise da *proxêmica*, podemos perceber que Regina não faz nenhum contato físico com Emma (mãe biológica de Henry), estabelecendo uma relação sem afetos e não amigável, inclusive, em algumas situações, com palavras ela propõe aproximação, mas a falta de afeto, através do contato físico, demonstra distanciamento.

A esse respeito, Hodge e Kress (1988) explicam que a falta de proximidade pode representar sentimentos negativos, que, na nossa pesquisa são atribuídos à maldade, como, por exemplo, indiferença, agressão e hostilidade; e também sentimentos positivos que relacionamos ao ser do bem, sendo eles: fraqueza, amor ou intimidade.

QUADRO 8 – proxêmica

Modo semiótico - proxêmica	
Significantes	Significados
contato (positivo)	afeto, cuidado, sedução, intimidade e sensibilidade
contato (negativo)	agressivo
sem contato	solidão, arrogância e poder.

Fonte: Elaboração própria

Dessa forma, Regina se afasta e também se aproxima conforme seus interesses e assim veremos quais são os potenciais efeitos de sentido ao estabelecer contatos físicos. Logo na primeira cena Regina abraça Henry (seu filho adotivo), aliviada após seu sumiço, sendo esse contato uma forma de afeto e cuidado. Porém, no quarto trecho analisado, Regina estabelece outro tipo de contato físico, dessa vez de forma sedutora, ela passa a mão na perna de Sidney

(seu espião no “mundo real” – a representação do Espelho Mágico na “Floresta Encantada”), demonstrando uma grande proximidade, além de revelar um aliado. Já no trecho 6, Regina aperta o rosto de Mary Margareth (Branca de Neve) em forma de ameaça.



FIG 32 – afeto
Fonte: T1:E1 (20'02'')

FIG 33 – sedução
Fonte: T1:E1 (42'05'')

FIG. 34 – ameaça
Fonte: T1:E1 (30'56'')

Diante dessas interações de afeto, sedução e ameaça demonstradas nas FIGURAS acima, percebemos que os contatos que Regina estabelece são variáveis conforme a situação. Outra interação que é pertinente destacarmos é referente ao trecho 8 em que, mesmo sendo o menor dos trechos analisados com apenas 15 segundos, talvez seja o que mais demonstra a sensibilidade de Regina, pois ela chora inconsolavelmente enquanto aperta e abraça muito forte o travesseiro de Henry. Em outras palavras, a *proxêmica* desta cena se resume a interação de Regina com um objeto, pois, nesse momento, já não há mais ninguém ali. Diferente das outras cenas, a *proxêmica* nesta foi feita por meio de contato apenas com objeto (o travesseiro de seu filho), enfatizando a solidão da personagem. Ainda é importante salientar a cor da fronha do travesseiro, cor azul clara, que, de acordo com Chevalier e Gheerbrant (2009),

aplicada a um objeto, suaviza as formas, abrindo-as e desfazendo-as [...] Os movimentos e os sons, assim como as formas, desaparecem no azul, afogam-se nele e somem, como um pássaro no céu [...] É o caminho do infinito, onde o real se transforma em imaginário [...] Entrar no azul é um pouco fazer como Alice, a do País das Maravilhas: passar **para o outro lado do espelho** (p. 107, grifo dos autores).



FIG. 35 - proxêmica

Fonte: T1:E22 (38'49'' - 38'53'')

Observamos, então, que Regina manteve poucos contatos físicos, sendo aproximações com intuitos diferentes conforme a relação existente com quem contracenava com ela. Com Emma (mãe biológica de Henry), por exemplo, o único momento mais próximo foi diante de uma situação de risco em que Regina declara não ter forças o suficiente para salvar o grupo que representa os personagens do bem: Emma, Mary Margareth, David (Príncipe Encantado) e Henry conforme FIGURA 36.



FIG. 36 - proxêmica

Fonte: T2:E22 (34'25'')

Sendo assim, Regina se aproxima de Emma a fim de salvar os heróis, mas, nessa aproximação, ainda não há contatos físicos e essa união é feita por meio de magia como visto na FIGURA anterior (36), nesse momento, as forças do bem e do mal se unem para salvar a cidade e todos que nela habitam.

E, assim como nos outros modos, há momentos em que Regina se aproxima por meio de algum contato; e em outras situações, se distancia sem contatos. Logo, a imagem de uma pessoa individualista é reforçada em 62% do tempo sem nenhum contato físico. Os afetos são demonstrados apenas enquanto maternais, isto é, Regina só abraça e mantém carinho com seu filho (30%). Dessa forma, aproximadamente 6% referem-se a contatos agressivos, deixando apenas 1% para a relação homem-mulher.

Sendo assim, o contato físico pode estar relacionado com o bem ou o mal e, nos trechos analisados, percebemos pouco contato físico (38%) e, quando esse ocorre, expressa em diferentes contextos, dependendo do interesse de Regina, no entanto, a afetividade e o contato físico são características relevantes para o fortalecimento do vínculo familiar, sabendo que a ausência de afeto ocasiona grandes problemas explícitos em nossa sociedade, tais como violência, desmotivação, indisciplina entre outros.

5.3.2 Expressão Facial

Allwood (2002) explica “que os movimentos do corpo podem ser usados juntamente com a fala [...] eles são, portanto, uma importante fonte da natureza multimodal e multidimensional da comunicação frente a frente (p.6, tradução nossa)³⁹”. Assim, apresentaremos alguns dos principais tipos de movimentos faciais e suas funções conforme o professor Jens Allwood.

- As expressões faciais têm como funções as emoções e as atitudes, sejam elas de neutralidade, felicidade, tristeza, raiva, maldade ou vergonha;
- a direção do olhar fornece informações sobre atitudes e interesses;
- o tamanho da pupila também deve ser observado e, por exemplo, o aumento de seu tamanho pode indicar um aumento de interesse;
- os movimentos dos lábios exercem funções de fala ou atitudes como surpresa.

Esses são apenas alguns exemplos de possíveis significados, mas, para as análises de movimentos, é importante considerarmos o contexto para refletir sobre suas funções em determinadas situações. Deste modo, fizemos um levantamento das expressões faciais de Regina, considerando os contextos de cada cena. E, com base nas situações representadas e conforme estudos realizados, classificamos os possíveis sentimentos transmitidos por Regina por meio de suas expressões faciais, isto é, consideramos os movimentos de cabeça, a direção do olhar, os movimentos dos lábios e outros que auxiliassem na leitura de sua imagem. Assim, suas expressões e as possíveis funções serão discutidas nessa seção, além disso, é importante compararmos essas movimentações com as representações clássicas, a fim de discutir sobre os estereótipos de vilã no que se refere ao comportamento.

Nesse sentido, vale salientar que, embora o enredo da primeira temporada gire em torno de vingança, as expressões faciais da personagem em análise foram diversas. Como vilã, já esperávamos expressões com características negativas, demonstrando sarcasmo, superioridade, poder, ameaça e até o próprio olhar de julgamento. Contudo, as expressões com características positivas também apresentaram um número expressivo nos trechos analisados. Sentimentos como preocupação, amor e medo foram contabilizados e, dessa forma, representaram a imagem de mãe. Não bastava ser movida por vaidade e vingança, a

³⁹ Tradução livre de: “*that body movements can be used both together with speech [...] They are thus a major source of the multimodal and multidimensional nature of face-to-face communication*” (ALLWOOD, 2002, p. 6).

personagem não foi limitada a uma representação de vilã clássica da *Disney*, em *OUAT* Regina tem a complexidade de um ser humano.

Já, na segunda temporada, a trama é norteadada pelos conflitos de Regina, sobretudo em sua mudança de personalidade com intuito de provar para Henry que ela não é má. Nesse sentido, a personagem conseguiu manter expressões que a caracterizavam como boa em 100%⁴⁰ do tempo analisado. Esses dados comprovam que Regina motivada pelo amor materno consegue manter um semblante bom. No trecho 7, por exemplo, sua *expressão facial* inicialmente é de assustada ao perceber que algo diferente do seu planejado esteja acontecendo; e, em seguida, desesperada, ao imaginar que essas mudanças em seus planos possam interferir na relação mãe e filho. No entanto, ela se declara e chora. Os trechos 8 e 10 também são marcadas por choro, expressões de profunda tristeza, característica de fraqueza normalmente não atribuídas a vilões.



FIG.37 trecho 7

Fonte: T1: E22 (37'47'')



FIG.38 trecho 8

Fonte: T1: E18 (38'53'')

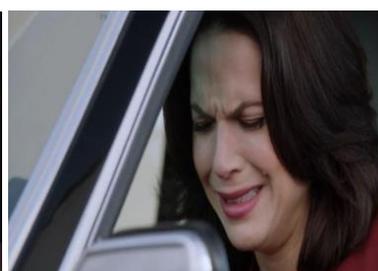


FIG.39 trecho 10

Fonte: T2: E10 (38'46'')

E por fim, na terceira temporada, suas *expressões faciais* variam entre medo, solidão, esperança e determinação, características de pessoa boa. No trecho 12, por exemplo, sua *expressão facial*, inicialmente, é de desespero por pensar na possibilidade de perder a única pessoa que ela ama. Na FIGURA 40 podemos perceber que sua expressão passa a ser de raiva por questionar que Emma não entenderia sua angústia, pois, mesmo sendo a mãe biológica de Henry, ele não é a única pessoa que ela tem. E, posteriormente, Regina expressa um sentimento de vingança por meio de um olhar intimidador, representada na FIGURA 41 quando ela diz “podemos feri-lo”, evidenciando sua disposição em proteger Henry, mesmo que isso custe sua “bondade”.

⁴⁰ Dados do sétimo ao décimo trecho, referentes à segunda temporada conforme QUADRO 1.



FIG. 40 – expressão facial
Fonte: T3: E9 (7'46'')

FIG. 41 – expressão facial
Fonte: T3: E9 (8'31'')

As expressões faciais analisadas, nos doze trechos selecionados, vêm desmistificando o paradigma de que as vilãs dos contos tradicionais são totalmente insensíveis, pois, em 61,33% do tempo, Regina transmite uma boa imagem nesse aspecto. Em *Once Upon a Time* a movimentação da face é mais uma forma de humanizar a personagem, seja por meio de sorrisos, choros que evidenciam sua sensibilidade, seja até em expressões de desespero e sustos.

QUADRO 9 – expressões faciais

Modo semiótico - expressões faciais	
Significantes	Significados
sobrancelhas levantadas; olhos bem abertos; boca semi-aberta	espanto
pequenas rugas nos cantos externos dos olhos (pés de galinha), bochechas levantadas, tensão dos músculos em volta dos olhos	felicidade
um canto da boca levantado	desprezo
sobrancelhas levantadas; pálpebras superiores levantadas, pálpebras inferiores tensas, lábios levemente esticados	medo
expressão facial enrugada, lábio superior levantado	nojo

pálpebras levemente para baixo, olhar perdido, canto dos lábios para baixo	tristeza
sobrancelhas para baixo e próximas uma da outra, brilho nos olhos, boca fechada com lábios apertados	raiva

Fonte: Elaboração própria

5.3.3 Movimentação e postura

Retomamos ao estudo de Allwood (2002) a fim de descrever algumas movimentações corporais, posturas e suas funções:

- os movimentos da cabeça fornecem informações sobre *feedback* (reconhecimento, concordância e rejeição), ou seja, funções básicas para uma comunicação interativa;
- os movimentos de braços e mãos são frequentemente usados para símbolos, por exemplo, "dinheiro" (esfregando o polegar contra o dedo indicador) ou "venha aqui" (agitando os dedos para a palma da mão para cima ou para baixo, dependendo da cultura);
- os movimentos de pernas e dos pés podem indicar nervosismo ou enfatizar algo;
- a postura pode indicar timidez ou agressão.

Dando continuidade às pesquisas relacionadas aos movimentos corporais, encontramos a Teoria do Movimento Expressivo, de Rudolf von Laban (1879-1958) em que o estudo do movimento é guiado pela fluência, espaço, tempo e peso. Nesta análise, centralizamos nossa pesquisa em dois fatores dos movimentos da personagem: espaço e peso. E, em relação à análise do movimento de Regina pelo fator espaço, percebemos que é de forma direta, pois

a qualidade direta é definida como mantendo-se estritamente em uma trajetória ou em direção a um ponto. Para reter uma trajetória não-desviada, a atenção é mantida no lugar de chegada ou em pontos percorridos durante uma curva, por exemplo. É um uso restrito do espaço. Foco direto ocorre com uma concentração visual retilínea. A atenção direta no espaço usualmente emprega movimentos retos e lineares, não há torção dos membros e do tronco (RENGEL, 2004, sem página).

A *movimentação* de Regina além de direta, também é marcada por movimentos suaves e representa 53% do tempo analisado. Dessa forma, o conceito de peso pode ser qualificado como leve, isso significa dizer que “movimentos leves [...] revelam suavidade, bondade e, em outro pólo, superficialidade”. Já os movimentos firmes representados em 47% do tempo, “demonstram firmeza, tenacidade, resistência ou também poder” (RENGEL, 2004, sem página).

A leitura da movimentação e postura de Regina nos permite compreender uma imagem de uma mulher que sabe o que quer, suas atitudes bem como suas movimentações são calculadas. Inclusive o trecho 2 demonstra exatamente essa variação em que sua postura e movimentação se modifica conforme seus interesses (FIGURA 42 e 43).



FIG. 42 - movimentação
Fonte: T1:E2 (28'55")

No trecho 2, por exemplo, Regina liga para Emma propondo uma relação amigável entre elas. Ao recebê-la sua expressão está escondida pelos cabelos e sua postura está retraída, representando uma imagem ingênua. Posteriormente altera para uma expressão surpreendida em (29'26"), quando Emma diz que Henry está perturbado. E em seguida (30'25"), Regina abre os braços em cima da cadeira com a palma das mãos para baixo, posiciona-se de modo a afrontar a mãe biológica de seu filho, e diz: *“Se eu sei que meu filho vem ao meu escritório todas às quintas às cinco da tarde para eu levá-lo para jantar antes da terapia? É claro que eu sei. Eu sou mãe dele. Sua vez”*. (FIGURA 43).



FIG. 43 – postura
 Fonte: T1:E2 (30'25'')

Conforme Allan e Barbara Pease (2005), esse é um cruzamento de pernas padrão, pois “uma perna se cruza nitidamente por cima da outra; em geral, a direita sobre a esquerda. Este é o cruzamento normal para os europeus, britânicos, australianos e neozelandeses, e indica uma atitude defensiva, reservada ou nervosa (sem página, capítulo 10).”



FIG. 44 – postura Disney
 Fonte: BRANCA, 1938, 07 min 13 s.

Podemos relacionar a FIGURA 43 com a FIGURA 44, pois, ao afrontar Emma, Regina se posiciona de modo semelhante a Rainha Má (1938), reforçando o estereótipo de vilã prepotente, forte e soberana. Vale salientar que “quando alguém coloca a palma (da mão) para baixo adquire imediatamente autoridade. A pessoa receptora sente que está lhe dando uma ordem (PEASE, 2005, sem página, capítulo 7)”.

QUADRO 10 – movimentação e postura

Modo semiótico - movimentação e postura	
Significantes	Significados
cabelos escondendo 1/3 do rosto e postura retraída	ingenuidade, sensibilidade
cruzamento de pernas padrão	defensiva/reservada
palma da mão para baixo	autoridade

Fonte: Elaboração própria

5.4 Discussão comparativa entre as três temporadas analisadas

QUADRO 11 – comparação de tempo (em segundos) para cada modo

	modo	bem	mal	maior representação
câmera	enquadramento (planos)	226	46	bem
	ângulo (perspectiva)	447	162	bem
ambiente	iluminação	492	455	bem
	cenário	283	664	mal
comportamento	proxêmica	52	529	mal
	expressão facial	595	354	bem
	movimentação e postura	660	390	bem

Fonte: Elaboração própria

De um modo geral, conforme exposto no QUADRO 10, os resultados têm demonstrado que, ao comparar o enquadramento nas três partes analisadas, em seu maior tempo, Regina é apresentada sob o primeiro e primeiríssimo planos, o que significa dizer que ela é frequentemente enquadrada com uma maior proximidade do espectador. Já os planos

que conferem distanciamento, característica de personagem má, são pouco explorados nesse modo semiótico.

Referente à perspectiva de câmera, na maior parte do tempo analisado, Regina aparece em ângulo normal e em alguns momentos sua superioridade é evidenciada por meio do ângulo alto. Assim, concluímos que os enquadramentos e ângulos utilizados na representação da imagem de Regina cria uma distância da imagem de vilã construída em outros discursos.

Já as subcategorias do ambiente estão equilibradas em representações entre o bem e o mal, isto é, a iluminação, por exemplo, representa mais o lado do bem, mas com mínima diferença, e o cenário, o mal com uma diferença mais considerável. Dessa forma, a quantidade de tempo relativa às iluminações claras e escuras indica que a iluminação se manteve equilibrada, evidenciando a oscilação da personagem entre o lado do bem e do mal.

Ao compararmos os trechos das três temporadas, podemos perceber que essa alternância de iluminação acontece a todo momento, isto é, há situações em que a claridade é “associada à ideia de algo bom”, uma solução ou a melhoria de alguma situação[...]” (GUALBERTO; PIMENTA, 2019, no prelo) e também para atrair a atenção do espectador. E, há situações em que a “escuridão” significa o lado sombrio da personagem. Portanto, podemos perceber que esse equilíbrio reforça os conflitos pessoais da personagem, buscando credibilidade sobre sua mudança.

O cenário, em sua maior parte, é representado como nas histórias tradicionais, pois a vilã se encontra frequentemente em ambientes fechados, privados e isolados. Desta maneira as subcategorias do ambiente (iluminação e cenário) estão equilibradas entre representações do bem e do mal.

Outro resultado que a pesquisa nos permite concluir é que na terceira categoria, ou seja, nas análises que se referem ao comportamento da personagem também há representações de bem e mal. E em nenhuma subcategoria há uma uniformidade em sua representação. Dessa forma, a vilã em *Once Upon a Time* desconstrói o estereótipo de figura que representa o mal em sua totalidade.

Ainda sobre o comportamento da personagem, as análises referentes à proxêmica se assemelham a imagem anteriormente construída, isto é, ela raramente se aproxima de outras pessoas demonstrando ser “intocável” e distante das outras personagens, assim como as vilãs tradicionais. Já no que se refere às expressões faciais, podemos considerar suas representações do bem em maior parte do tempo. Suas expressões evidenciam sentimentos distintos de vilões clássicos, pois Regina chora, sente medo e desespero e todos esses sentimentos são manifestados em suas expressões. E, por fim, sua movimentação é suave e sua postura em

alguns momentos é desafiadora, mas na maior parte do tempo sua expressão corporal se difere das expressões tradicionais.

Sendo assim, o comportamento mesmo oscilando entre o bem e o mal prevalece características do bem, afinal Regina representa empatia e igualdade por meio de suas expressões faciais e corporais. O que nos permite concluir que a alternância entre o bem e o mal em todos os modos semióticos analisados contribui para a desconstrução de estereótipo de vilã 100% má.

Suas “idas” e “vindas”, ou seja, as alternâncias de comportamento de “boa” para “má” e vice-versa possivelmente foram motivadas também pelas relações familiares, pois Regina vivia uma relação conflituosa com a mãe entre razão e emoção e essa oscilação de conduta a faz mais humana.

Por fim, o problema está sempre no outro, Regina possui um buraco, um vazio, falta amor (mãe, cônjuge e filho) e a todo momento ela tenta conquistar o amor de alguém. E mesmo depois de todo o ocorrido, Regina luta pela aprovação da mãe, busca orgulhar Cora, inclusive fazendo uma relação com a Rainha Má da *Disney*, e ao analisarmos a frase clássica: “**espelho, espelho meu: existe alguém mais bela do que eu?**”, também nos deparamos com uma mulher que olha para sua própria imagem, porém se preocupa com o outro.

A construção do amor próprio pode não ter se concluído por problemas familiares, sobretudo na relação com sua mãe, pois ela não se sentia amada por ela. O fato da filha não se sentir acolhida gerou transtornos refletidos pelas experiências vividas durante a infância e a adolescência até sua fase adulta. Então, essa questão de necessidade por amor, de ter que amar alguém, é uma tentativa de preenchimento do vazio que sua mãe causou, uma necessidade de se sentir amada.

5.5 O que teria acontecido para que a vilã conquistasse o gosto popular?

A pesquisa revela que as representações da personagem Rainha Má do conto *Branca de Neve e os Sete Anões* foram ampliadas e representadas por Regina Mills, uma mulher solteira que preenche o cargo de prefeita da cidade *Storybrooke*. Nesta pesquisa, a mulher possui um cargo político, espaço normalmente ocupado por pessoas do sexo masculino e configurado como gênero social dominante. Embora eles sejam maioria, houve uma queda no número de lares chefiados por homens, em 2017 dos 69,2 milhões de lares brasileiros 40,5

milhões eram comandados por homens e em 2016 pessoas do sexo masculino comandavam 41,5 milhões de lares 2016 gerando uma queda de 2,37%⁴¹. Assim, os lares chefiados por mulheres vêm crescendo anualmente desde 2012. Além disso, Regina adota um bebê, sozinha, representando as “mães solo” da modernidade. De acordo com Maria Lucia Vieira⁴², gerente da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio):

Hoje, quando se questiona quem é o responsável pela casa, a mulher cada vez mais assume seu papel e se enxerga como responsável, mesmo que não pague a maior parte das contas ou não trabalhe. Então tem o efeito do empoderamento feminino, além, é claro, do fato de a mulher estar trabalhando mais.

A humanização da personagem e a complexidade, que vai além da vaidade e da vingança, torna Regina uma pessoa além de uma personagem clássica da *Disney*, e essa veracidade aproxima a personagem do público, pois as pessoas se identificam e se sentem representadas. Portanto, as questões sociais da contemporaneidade são abordadas na série de forma metafórica, pois o “mundo encantado” é desconstruído pelo “mundo real”, onde há um aprisionamento das pessoas sem magia e sem a possibilidade de um “final feliz”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando as questões norteadoras desta pesquisa, esta seção visa respondê-las com base nos dados analisados, além de refletir sobre as representações de bem e mal por meio dos modos e recursos semióticos.

I. Quais modos e recursos semióticos se destacam mais na representação da personagem?

Quando se trata de análise de imagem em movimento, a quantidade de modos e recursos semióticos é diversificada, cabe-nos fazer uma seleção e exclusão na tentativa de responder aos questionamentos propostos. Os modos semióticos sonoros, por exemplo, não

⁴¹ conforme os dados divulgados pelo IBGE em novembro de 2017.

⁴² Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/cai-pela-primeira-vez-numero-de-lares-chefiados-por-homens-22108195>

foram abordados nesta pesquisa, pois a trilha sonora aparece de forma singela, isto é, as cenas em sua maior parte não são compostas por músicas. E, as poucas são em sua totalidade instrumentais, significa dizer que não haveria possibilidade de análise dos *recursos* escolhidos para o *modo voz* acerca de cantos. Embora fosse possível essa análise nos diálogos, percebemos que não há uma variação expressiva em relação ao volume, vibratos e outros recursos na voz da personagem enquanto Regina Mills.

Dessa forma, nos atentamos aos modos que nos chamaram mais atenção, seja por meio de destaques ou variações, são eles os modos visuais incluindo os recursos enquadramento, perspectiva, iluminação e cenário e os modo gestual, corporal no que diz respeito à aproximação da personagem, proxêmica, bem como suas expressões faciais e movimentações.

II. Como esses modos e recursos são utilizados na representação da vilã e qual é a provável função desempenhada por eles?

A escolha desses modos e seus recursos na representação da personagem foi essencial para concluirmos que a transformação da personagem foi feita de forma sutil, não resumindo Regina a uma personagem com a atitudes óbvias. Todas as mudanças ocorreram gradualmente e sutilmente, um movimento entre o “bem” e o “mal” e vice-versa.

III. Quais são os potenciais sentidos que eles podem produzir e como são organizados a fim de engajar o leitor na produção de sentido?

As imagens da vilã são (re)construídas de maneira a evitar a representação de uma figura estereotipada com características integralmente maléficas. Regina oscilou entre o bem e o mal por diversas vezes, demonstrando que o lado a seguir é uma questão de escolha e ressaltando que tudo é uma questão de perspectiva, afinal para todas as suas reações houve ações que a motivaram a agir de tal maneira. Para concluir, Regina é uma personagem rica em possibilidades de estudos. E, inicialmente se destaca pela sua beleza, postura, elegância, mas se acredita que sua popularidade tenha se construído por demonstrar momentos de erros e acertos, amor e ódio, fraqueza e firmeza, isto é, uma diversidade de sentimentos representados por meio dos modos e recursos analisados, e essa dualidade é o que a diferencia de outros vilões, normalmente, em sua totalidade com características más.

Finalizamos esta dissertação, sabendo que muitas outras discussões poderiam ter sido feitas, abordando os aspectos da fala e da aparência física da personagem, por exemplo.

Porém, fizemos o recorte necessário a qualquer pesquisa e acreditamos que este estudo reafirma a relevância de pesquisas interdisciplinares, relacionando texto e discurso a problemáticas sociais – no nosso caso, estereótipos de bem e mal. Além disso, a complexidade deste estudo evidencia de forma clara a amplitude de possibilidades para análises multimodais de textos e discursos.

REFERÊNCIAS

- ALLWOOD, J. *Bodily communication dimensions of expression and content*. In B. Granström et al. (eds.), *Multimodality in Language and Speech Systems*. Holanda: Kluwer Academic Publishers, 2002. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/245588412_Bodily_Communication_Dimensions_of_Expression_and_Content> Acesso em: janeiro de 2019.
- ARAÚJO, Inácio. *Cinema: o mundo em movimento*. São Paulo: Scipione, 1995.
- BALOGH, Anna Maria. *O Discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.
- BETTELHEIM, Bruno. *The Uses of Enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. Vintage Books, 1975/1976.
- BOSKY, Bernadette Lynn. *The Witch. Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. Joshi, S.T. ed., 2v, Greenwood Press, 2007.
- BOUSSO, K. *Os contos de fadas na televisão: procedimentos de criação de Once Upon a Time*, 2016.
- BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen. Walt Disney Productions, 1938, 83 min.
- BURN, A (2013). *The Kineikonic mode: towards a Multimodal Theory of the Moving Image*. Londres: NCRM / MODE / IOE, 2013. Disponível em: <<https://aburn2012.files.wordpress.com/2014/04/kineikonic-mode-working-paper-june-2013.pdf>> Acesso em: maio de 2017.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- COELHO, Nelly Noves. *A literatura infantil: história, teoria, análise: das origens orientais ao Brasil de hoje*. São Paulo: Quíron, 1981.
- CORSO, D. L; CORSO, M. *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DESCARDECI, Maria Alice Andrade de Souza. *Ler o mundo: um olhar através da Semiótica Social*. ETD – Educação Temática Digital. Campinas, v.3, n.2, p.19-26, 2002.

EKMAN, P. *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Times Books, 2003. Disponível em: <https://zscalarts.files.wordpress.com/2014/01/emotions-revealed-by-paul-ekman1.pdf>

FAIRCLOUGH, Norman. *Intertextuality and assumptions*. In: *Analysing Discourse: textual analysis for social research*. Nova York: Routledg, 2003.

FAIRCLOUGH, N. *Discurso e Mudança Social*. Coord. trad. rev. técnica e pref. Izabel Magalhães. 2. ed. Brasília: Editora UNB, 2016.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: Nascimento da prisão*; tradução de Raquel Ramallete. 20 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

GERBASE, C. *Primeiro Filme: Descobrimdo – Fazendo – Pensando*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.

GUALBERTO, C.; KRESS, G. 'Social Semiotics', chapter in the *International Encyclopedia of Media Literacy*, edited by Renee Hobbs and Paul Mihailidis, NY: Wiley-Blackwell, (forthcoming, 2019). Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325764226_Social_Semiotics. No prelo.

GUALBERTO, Clarice; PIMENTA, Sônia. Representações do feminino em protagonistas da Disney® sob uma ótica multimodal a partir da Semiótica Social. In: GUALBERTO, Clarice; PIMENTA, Sônia. (Org.) *Semiótica Social, multimodalidade, analyses, discursos*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2019. No prelo.

HALLAWELL, P. *Visagismo integrado: identidade, estilo e beleza*. 2.ed. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

HALLIDAY, M.A.K; MATHIESSEN, C.M.I.M. *An introduction to functional grammar*. 3. ed. London: Edward Arnold, 2004.

"HIPERMÍDIAS", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/hiperm%C3%ADdias> [consultado em 09-03-2018].

HODGE, R.; KRESS, G. *Social semiotics*. New York: Cornell University Press, 1988.
HUNT, Peter. *Crítica, teoria e literatura infantil*. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosacnaify, 2010.

JEWITT, C.; BEZEMER, J.; O'HALLORAN, K. *Introducing Multimodality*. Londres: Routledge, 2016.

KHARKINA, K. 2016. It's Good to be 'Bad': Exploring the Re-Negotiation of Female Virtue and Happiness in *Once Upon a Time*, *Journal of Promotional Communications*, 4(1), 142-164.

KOCK, Ingedore; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KRESS, G. (1993). *Against arbitrariness: the social production of the sign as a foundational issue in critical discourse analysis*. *Discourse & Society*, 4 (2), 169-191. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/0957926593004002003>>

KRESS G. *Writing the future: English and the Making of a Culture of Innovation*. 1995.

KRESS, G; van LEEWEN, T. *Multimodal Discourse*. London: Arnold, 2001.

KRESS, G. *Literacy in the new media age*. London and New York: Routledge, 2003.

KRESS, G; van LEEUWEN, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Londres e NY: Routledge, 2006, p. 1-15.

Kress, G. *Multimodalidade: uma abordagem semiótica social à comunicação contemporânea*. London: Routledge, 2009.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge, 2010.

KRISTEVA, Julia. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Trans. Leon S. Roudiez. New York: Columbia UP, 1982.

LABAN, Rudolf. *O Domínio do Movimento*. 3ª ed. Trad. Anna Maria Barros de Becchi; Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.

MALÉVOLA (Maleficent). Direção: Robert Stromberg. Estados Unidos / Reino Unido: Walt Disney Pictures / Roth Films, 2014. 1 DVD (97 min), son., color.

NIETZSCHE, F. *Genealogia da moral; uma polêmica*. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. Disponível em: <<https://www.companhiadasletras.com.br/trechos/80134.pdf>> Acesso em: jan. 2019.

O GLOBO. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/cai-pela-primeira-vez-numero-de-lares-chefiados-por-homens-22108195> [consultado em 10-10-2018].

ONCE UPON A TIME. Direção: Mario Van Peebles, Ralph Hemecker, Gwyneth Horder-Payton, Milan Cheylov, Dean White, Michael Waxman, Bryan Spicer. Estados Unidos: ABC: 2011. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70197049>> Acesso em: 03/05/2017.

OURRI, A. *The Construction Of Evil: The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*. MCS 2017 CLASS. Disponível em: <http://www.academia.edu/33697731/The_Construction_Of_Evil_The_Evolution_of_Disney_Villains_from_the_Golden_to_the_Revival_era> Acesso em: jan. 2019.

PALHOCO, A. R.; AFONSO, M. J. A empatia e a percepção de emoções em estudantes de psicologia e psicoterapeutas. In: *Estudos Interdisciplinares em Psicologia*, Londrina, v. 2, n. 2, p. 133-153, dez. 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/eip/article/viewFile/10823/9549>> Acesso em: jan. 2019.

PESTANA, G. D. M. *Expressão facial*. In: A página da educação. Porto, nº 149. 2005. Disponível em: <<https://www.apagina.pt/?aba=7&cat=149&doc=11118>> Acesso em: jan. 2019.

PEASE, A; PEASE, B. *Desvendando os segredos da linguagem corporal*. Rio de Janeiro: Sextante, 2005.

PIMENTA, S. M. de O. *O signo da receptividade: Uma visão sócio-construcionista da interação*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.

"REGINA", in Dicionário de nomes próprios. Disponível em: <<https://www.dicionariodenomespropios.com.br/regina/>> [consultado em 30-12-2018].

RENGEL, Lenira. O corpo e possíveis formas de manifestação em movimento. *Revista Ideias 31*. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação, 2004.

ROCHA, T. V. da. *Retelling fairy tales: the evil witch in the series Once Upon a Time*, 2018.

SCHUTZ. Coleção vilãs Disney. <<https://revistaglamour.globo.com/Moda/Fashion-news/noticia/2017/01/schutz-se-inspira-nas-vilas-da-disney-para-criar-colecao-ludica-vem-pirar.html>> Acesso em: 06/03/2018.

van LEEUWEN, T. *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge, 2005.

van LEEUWEN, T.; BOERIIS, M. Towards a Semiotics of Film Lighting. In: WILDFEUER, J.; BATEMAN, J. *Film Text Analysis: New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning*, Londres: Routledge, 2016.

VAZ, E. Linguagem corporal: Como saber se sou submisso? In: *Body Language Brazil*. Disponível em: <<http://bodylanguagebrazil.blogspot.com/2013/11/o-corpo-fala-submissao-linguagem-do-corpo.html?m=1>> Acesso em: jan. 2019.

ZIPES, Jack. *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*. New York: Routledge, 1992 (rev. ed).