

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA
MESTRADO ACADÊMICO**

TALITA MARIA BOTELHO MANTOVANI PARREIRA

**A RECONFIGURAÇÃO DO HEROÍSMO NOS CONTOS DE FADAS NO
AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO**

**Bauru
2026**

TALITA MARIA BOTELHO MANTOVANI PARREIRA

**A RECONFIGURAÇÃO DO HEROÍSMO NOS CONTOS DE FADAS NO
AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – PPGMit – FAAC – UNESP Bauru, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação do Prof.^a Dr.^a Karina Woehl de Farias.

Bauru

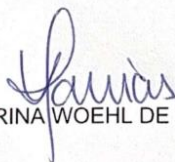
2026

P259r	Parreira, Talita Maria Botelho Mantovani A reconfiguração do heroísmo nos contos de fadas no audiovisual contemporâneo. / Talita Maria Botelho Mantovani Parreira. -- Bauru, 2026 111 p. : il., tabs. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru Orientadora: Karina Woehl de Farias 1. Contos de fadas. 2. Adaptação audiovisual. 3. Jornada do herói. 4. Ressignificação simbólica. I. Título.
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE TALITA MARIA BOTELHO MANTOVANI PARREIRA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 30 de março de 2026, às 9h30min, no(a) Sala COONECTA e Sala Virtual do Google Meet - <https://meet.google.com/obi-gjzj-acn>, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de TALITA MARIA BOTELHO MANTOVANI PARREIRA, intitulada "A reconfiguração do heroísmo nos contos de fadas no audiovisual contemporâneo". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Doutora KARINA WOHL DE FARIAS (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Departamento de Jornalismo / UNESP / Câmpus de Bauru - FAAC, Professora Associada CELIA MARIA RETZ GODOY DOS SANTOS (Participação Presencial) do(a) Departamento de Audiovisual e Relações Públicas / UNESP / Câmpus de Bauru - FAAC, Professora Doutora INGRID PEREIRA DE ASSIS (Participação Virtual) do(a) Departamento de Jornalismo / Universidade Federal do Tocantins. Após a exposição pela mestrande e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: aprovada. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.



Professora Doutora KARINA WOHL DE FARIAS

TALITA MARIA BOTELHO MANTOVANI PARREIRA

**A RECONFIGURAÇÃO DO HEROÍSMO NOS CONTOS DE FADAS NO
AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO**

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos

Linha de Pesquisa: Gestão Midiática e Tecnológica

Banca Examinadora:

Presidente/Orientador: Prof.^a Dr.^a Karina Woehl de Farias

Instituição: Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Prof.1: Prof.^a Associada Celia Maria Retz Godoy Dos Santos (Participação Presencial)

Instituição: Departamento de Audiovisual e Relações Públicas/UNESP/Câmpus de Bauru - FAAC

Prof.2: Prof.^a Dr.^a Ingrid Pereira De Assis (Participação Virtual)

Instituição: Departamento de Jornalismo - Universidade Federal do Tocantins

Resultado: Aprovada

Bauru, 30 de março de 2026.

AGRADECIMENTOS

O mestrado não nasceu como um plano, ele surgiu como um convite despretenso de um amigo. Eu aceitei, quase como quem aponta, sem grandes expectativas, para um horizonte possível e hoje, ao chegar ao fim dessa jornada, reconheço que aquela decisão foi o primeiro passo de uma experiência que eu ainda não era capaz de dimensionar.

Confesso que, por muito tempo, o mestrado era algo distante. Parecia pertencer a outros mundos, outras histórias. Ainda bem que, no meio do caminho, encontrei pessoas que enxergaram em mim aquilo que eu mesma, por vezes, duvidava. Pessoas que acreditaram quando eu hesitei e que não me permitiram desistir.

À minha orientadora, Karina, minha gratidão mais profunda. Costumo dizer a ela que entrou em um barco à deriva e, com paciência e sensibilidade deu rumo a ele. Sua escuta atenta, seu acolhimento e sua confiança foram o farol que iluminou meu percurso. Obrigada por acreditar em mim e no meu trabalho, mesmo quando eu ainda estava aprendendo a acreditar.

Aos professores do PPGMIT, agradeço por cada aula e cada partilha de conhecimento que ampliou meu olhar e fortaleceu minha formação. Em especial, à professora Célia, que foi ponte nesse caminho ao me apresentar à Karina.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), agradeço pelo apoio e pela concessão da bolsa de estudos que contribuiu com a realização desta pesquisa.

Aos meus colegas de turma, companheiros de jornada, que dividiram inseguranças e vitórias, cansaços e conquistas. Saber que não estava sozinha nas dúvidas tornou o percurso mais leve e humano.

Ao meu esposo, minha palavra talvez nunca seja suficiente. Ele foi presença constante, mão firme segurando a minha nos dias mais difíceis. Viajou comigo para que eu não enfrentasse sozinha a estrada para as aulas noturnas, permaneceu acordado ao meu lado nas madrugadas de escrita, fez companhia silenciosa enquanto eu organizava ideias e me ouviu, paciente, analisar séries e filmes com as teorias que iam transformando meu olhar. Seu cuidado foi abrigo e força.

Aos meus amigos, que acompanharam minha caminhada com apoio e carinho. À Dannie e à Luane, que ouviram reflexões intermináveis e leram meus textos com

generosidade e atenção, à Anne, que mesmo à distância compartilhou comigo as loucuras desse percurso, e ao Alexandre, que fez aquele convite inicial.

Se este trabalho fala sobre jornadas, encontros e transformações, é porque eu mesma fui atravessada por todos vocês. Nada do que está escrito aqui é fruto de um caminho solitário. Esta conquista carrega muitas mãos, muitos gestos de amor e muita fé compartilhada.

Os contos de fadas mudaram porque nós mudamos, eles nos acompanham há séculos, trocam de roupa a cada nova geração, e não parecem dar sinais de cansaço.

(Corso e Corso, 2011)

PARREIRA, Talita Maria Mantovani. **A reconfiguração do heroísmo nos contos de fadas no audiovisual contemporâneo**. 2026. Dissertação de Mestrado Acadêmico (Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia) – FAAC – UNESP, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Karina Woehl de Farias.

RESUMO

Esta dissertação investiga de que forma as narrativas audiovisuais contemporâneas mobilizam o repertório simbólico e narrativo dos contos de fadas para dialogar com públicos atuais, analisando os processos de ressignificação e expansão simbólica em obras seriadas e cinematográficas. Partindo da compreensão dos contos de fadas como narrativas estruturadas por arquétipos universais e vinculadas ao inconsciente coletivo, conforme Jung (2000), e organizadas narrativamente segundo modelos como a Jornada do Herói sistematizada por Vogler (2015), o estudo examina como tais estruturas são reelaboradas na cultura midiática contemporânea. O corpus é composto pela série *Once Upon a Time* (ABC, 2011–2018), com foco na trajetória de Rumplestiltskin ao longo das seis primeiras temporadas, e pelo filme *Branca de Neve* (2025), dirigido por Mark Webb. Metodologicamente, adota-se um estudo de caso interpretativo de natureza qualitativa, com elaboração de matriz analítica própria. Os resultados evidenciam que as produções observadas interiorizam conflitos clássicos, flexibilizam arquétipos e reformulam modelos tradicionais de heroísmo. Em *Branca de Neve* (2025), observa-se a atualização de um heroísmo ético e coletivo, marcado pelo protagonismo ativo da personagem e pela transformação da lógica da espera em ação consciente. Em *Once Upon a Time*, a trajetória de Rumplestiltskin revela um heroísmo processual e ambíguo, atravessado por recaídas morais e pelo enfrentamento da própria sombra. A comparação entre os objetos demonstra que a Jornada do Herói opera como estrutura simbólica adaptável, permitindo que dilemas universais sejam ressignificados em diálogo com o contexto contemporâneo. Conclui-se que a permanência dos contos de fadas na cultura audiovisual não se deve somente a repetição de estruturas narrativas, mas à sua capacidade de reorganizar simbolicamente conflitos humanos, oferecendo ao público matrizes interpretativas para a experiência humana subjetiva e reafirmando a função transformadora das narrativas no contexto midiático atual.

Palavras-chave: Contos de fadas; Adaptação audiovisual; Jornada do Herói; Ressignificação simbólica.

PARREIRA, Talita Maria Mantovani. **La reconfiguración del heroísmo en los cuentos de hadas en los medios audiovisuales contemporáneos**. 2026. Dissertação de Mestrado Acadêmico (Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia) – FAAC – UNESP, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Karina Woehl de Farias.

RESUMEN

Esta disertación investiga cómo las narrativas audiovisuales contemporáneas movilizan el repertorio simbólico y narrativo de los cuentos de hadas para conectar con las audiencias actuales, analizando los procesos de resignificación y expansión simbólica en obras seriales y cinematográficas. Partiendo de la comprensión de los cuentos de hadas como narrativas estructuradas por arquetipos universales y vinculadas al inconsciente colectivo, según Jung (2000), y organizadas narrativamente según modelos como el Viaje del Héroe sistematizado por Vogler (2015), el estudio examina cómo dichas estructuras se reelaboran en la cultura mediática contemporánea. El corpus consta de la serie *Once Upon a Time* (ABC, 2011-2018), centrándose en el viaje de Rumplestiltskin a lo largo de las primeras seis temporadas, y la película *Blancanieves* (2025), dirigida por Mark Webb. Metodológicamente, se adopta un estudio de caso interpretativo de naturaleza cualitativa, con el desarrollo de su propia matriz analítica. Los resultados muestran que las producciones observadas internalizan conflictos clásicos, flexibilizan arquetipos y reformulan modelos tradicionales de heroísmo. En *Blancanieves* (2025), se observa una actualización del heroísmo ético y colectivo, marcada por el protagonismo activo del personaje y la transformación de la lógica de la espera en acción consciente. En *Érase una vez*, el viaje de Rumplestiltskin revela un heroísmo procedimental y ambiguo, atravesado por recaídas morales y la confrontación con su propia sombra. La comparación entre los objetos demuestra que el Viaje del Héroe opera como una estructura simbólica adaptable, permitiendo resignificar dilemas universales en diálogo con el contexto contemporáneo. Se concluye que la permanencia de los cuentos de hadas en la cultura audiovisual no se debe solo a la repetición de estructuras narrativas, sino a su capacidad para reorganizar simbólicamente los conflictos humanos, ofreciendo al público matrices interpretativas para la experiencia humana subjetiva y reafirmando la función transformadora de las narrativas en el contexto mediático actual.

Palabras clave: Cuentos de hadas; Adaptación audiovisual; Viaje del héroe; Reinterpretación simbólica.

LISTA DE ABREVIATURAS

ABC	American Broadcasting Company
CAPES	Coordenação De Aperfeiçoamento Pessoal De Nível Superior
FAAC	Faculdade De Arquitetura, Artes, Comunicação E Design
ODS	Objetivo Do Desenvolvimento Sustentável
PPGMIT	Programa De Pós-Graduação Em Mídia E Tecnologia
UNESP	Universidade Estadual Paulista

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Passos da jornada do herói, segundo Vogler.....	28
Figura 2 – Mapa mental: tipos de heróis	36
Figura 3 - Arquétipos recorrentes segundo Vloger.....	39
Figura 4 - Rumpelstiltskin em sua casa na companhia de sua esposa Mila	66
Figura 5 – Rumpelstiltskin após se tornar Senhor Das Trevas	68
Figura 6 - Bela com seu filho Baelfire e Rumpel entrando no Restaurante da Vovó.....	75
Figura 7 - Arquétipos adotado por Rumpelstiltskin em <i>Once Upon A Time</i>	76
Figura 8 - O reino de Branca de Neve e seus pais.....	79
Figura 9 - O reino sem os pais de Branca de Neve.....	80
Figura 10 - Branca de Neve fugindo pela floresta	83
Figura 11 - Branca de Neve na floresta encantada	83
Figura 12 – Branca de Neve, Jonathan e todo o reino em festa (cena final).....	87
Figura 13 – Arquétipos na narrativa de Branca de Neve (2025)	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Modelo da matriz de análise da jornada de Rumpelstiltskin	61
Quadro 2 – Modelo da matriz de análise para a jornada de Branca de Neve	62
Quadro 3 – Exemplo do quadro de análise de Rumpelstiltskin	63
Quadro 4 – Exemplo do quadro de análise da Branca de Neve	63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 REVISITANDO AS MATRIZES NARRATIVAS: HISTÓRIA, ESTRUTURA E A IMPORTÂNCIA ARQUETÍPICA DOS CONTOS DE FADAS	19
2.1 Um pouco de história: a origem dos contos de fadas.....	19
2.2 Adaptações e novas formas de contar histórias através do audiovisual	22
2.3 Os contos de fadas e as matrizes do pensamento e da linguagem ...	24
2.4 A estrutura narrativa, jornada do herói e as personagens dos contos de fadas.....	27
2.5 Arquétipos e a estrutura simbólica do processo de individuação.....	36
3 A FUNÇÃO TRANSFORMADORA DAS NARRATIVAS NO CONTEXTO MIDIÁTICO.....	43
3.1 Os contos e a construção de valores	43
3.2 Temas, figuras e simbolismo nos contos de fadas	45
3.3 Contos de fadas no ecossistema midiático contemporâneo.....	48
3.4 Mundos ficcionais e a (re) construção simbólica do sujeito	50
3.5 Os Estúdios Disney e as adaptações dos contos de fadas	52
4 MAPEANDO A JORNADA: CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA....	59
4.1 Estudo de caso 1: a jornada de Rumplestiltskin em Once Upon A Time	64
4.1.1 Os arquétipos de Rumplestiltskin ao longo da sua jornada.....	75
4.2 Estudo de caso 2: Branca de Neve (2025)	78
4.2.1 Os arquétipos e seus papéis dentro da jornada de Branca de Neve.....	88
4.3 Síntese da análise	92
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	101

REFERÊNCIAS.....106

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, as histórias têm servido como forma de organizar simbolicamente a experiência humana. Ao redor de fogueiras, em meio à noite e ao desconhecido, narrativas eram compartilhadas não apenas com palavras, mas também com sons, gestos e mímicas, compondo um tecido simbólico que ajudava a dar sentido à experiência humana. Conforme afirma Merege (2010), é possível supor que, no início da humanidade, o ato de narrar envolvia múltiplas formas expressivas, evoluindo à medida que a linguagem se tornava mais complexa. Reunidos coletivamente, os povos transmitiam relatos que continham ensinamentos, cantos sagrados, genealogias e memórias que organizavam simbolicamente a vida em sociedade.

Entre essas narrativas, os contos de fadas ocupam um lugar privilegiado por expressarem, em linguagem simbólica, conflitos fundamentais da experiência humana. Por meio de heróis, vilões e seres mágicos, dramatizam aquilo que Jung (2000) denominou inconsciente coletivo, que é uma dimensão profunda da psique que abriga arquétipos universais que são predisposições simbólicas que orientam modos de pensar, agir e reagir. Tradicionalmente estruturados sob a lógica do triunfo do bem sobre o mal, esses relatos também exerceram uma função formativa, oferecendo referências morais organizadoras.

Entretanto, a experiência humana revela-se mais complexa do que essa polarização. Ao longo do desenvolvimento, o sujeito passa a reconhecer que bem e mal não se configuram como categorias absolutas, mas como dimensões coexistentes da condição humana. Nesse sentido, Jung (2000) argumenta que tais tensões emergem da própria estrutura arquetípica do inconsciente coletivo. Como complementa Vogler (2015), os arquétipos constituem ferramentas fundamentais para compreender tanto a função dos personagens quanto os processos de transformação narrativa.

Se, em sua origem, esses conflitos eram representados por personagens predominantemente planos, as produções audiovisuais contemporâneas passam a projetá-los em figuras mais complexas e ambíguas. Esse movimento promove a ressignificação de arquétipos clássicos e amplia as possibilidades de identificação do público com nuances morais e psicológicas. Nesse contexto, a Disney assume papel central. Embora não tenha sido pioneira na adaptação dos contos de fadas,

consolidou-se como uma das principais mediadoras desse imaginário ao transformar narrativas tradicionais em patrimônios simbólicos de alcance global.

Produções como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) inauguraram um modelo estético e narrativo que marcou gerações. Nas últimas décadas, contudo, os estúdios Disney têm investido em releituras *live-action* que retomam esses clássicos sob novas sensibilidades discursivas. O filme *Branca de Neve* (2025), dirigido por Mark Webb, insere-se nesse movimento ao apresentar uma protagonista mais ativa e consciente, articulando debates contemporâneos relacionados à representatividade, autonomia e empoderamento feminino.

Paralelamente, a série *Once Upon a Time* (ABC, 2011–2017), criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz, exemplifica uma releitura televisiva de caráter pós-moderno dos contos de fadas. Ao articular o mundo encantado com a cidade de Storybrooke, a narrativa dissolve fronteiras entre fantasia e realidade. Nesse contexto, a figura de Rumplestiltskin destaca-se por encarnar ambiguidades morais, conflitos identitários e a tensão constante entre poder, amor e redenção.

Diante desse cenário, esta pesquisa tem como objetivo analisar as contribuições das narrativas audiovisuais contemporâneas para a mobilização do repertório simbólico e narrativo dos contos de fadas, investigando seus processos de transformação, ressignificação e expansão simbólica em obras seriadas e cinematográficas, como o filme *Branca de Neve* (2025) e a série *Once Upon a Time* (2011–2017), em diálogo com públicos atuais.

Para atingir esse objetivo, faz-se necessário mapear os principais elementos simbólicos e narrativos dos contos de fadas tradicionais presentes nas produções contemporâneas; identificar estratégias de adaptação e transposição desses elementos; analisar processos de ressignificação à luz de contextos culturais, sociais e históricos; examinar formas de expansão simbólica, incluindo hibridizações de gênero e reinterpretações de personagens; investigar as dinâmicas de identificação com o público contemporâneo e relacionar tais transformações às lógicas da cultura midiática, como serialização, convergência e circulação transmidial.

A relevância do estudo reside na compreensão de que personagens como *Branca de Neve* (2025) e Rumplestiltskin evidenciam a complexificação dos arquétipos clássicos, contribuindo para a ressignificação de valores morais e identitários no contexto midiático atual. Conforme argumenta Santaella (2001, p. 390), os campos tradicionais da linguagem articulam-se na constituição da hipermídia, que

integra texto, imagem e som, ampliando formas de engajamento e interação. Nesse sentido, os contos de fadas demonstram sua permanência ao se adaptarem às novas plataformas comunicacionais.

A pesquisa também dialoga com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 04: educação de qualidade, ao reconhecer o potencial formativo das narrativas audiovisuais. Ao explorar arquétipos junguianos e processos de individuação, evidencia-se como essas releituras podem atuar como instrumentos de educação simbólica, estimulando pensamento crítico e ampliando formas de leitura da experiência humana.

O referencial teórico fundamenta-se em autores como Campbell (2007), Jung (2000), Propp (2001), Franz (1990), Coelho (2003; 2012), Merege (2010), Santaella (2001), Hutcheon (2013), Vogler (2015), Pallottini (1989) e Comparato (2018), articulando os campos dos contos de fadas, arquétipos, adaptação e narrativa audiovisual.

Metodologicamente, optou-se por um estudo de caso que, segundo Fonseca (2002), busca compreender um fenômeno específico a partir de seus aspectos mais essenciais, com caráter descritivo e interpretativo. No caso da série *Once Upon a Time*, o corpus abrange os 134 episódios das seis primeiras temporadas, com foco na trajetória de Rumpelstiltskin. Foi elaborada uma matriz analítica organizada por episódio, minutagem, fase do personagem, ação narrativa e etapa da Jornada do Herói. Para o filme *Branca de Neve* (2025), adotou-se procedimento semelhante, respeitando as especificidades da linguagem cinematográfica. Essa estratégia assegura coerência conceitual entre os objetos analisados.

A dissertação está estruturada em três capítulos. O primeiro apresenta o referencial teórico; o segundo discute a função formativa das narrativas na construção da subjetividade no contexto midiático; e o terceiro desenvolve os estudos de caso e as análises.

Os resultados indicam que as narrativas audiovisuais contemporâneas mobilizam o repertório dos contos de fadas por meio da internalização dos conflitos clássicos, da flexibilização dos arquétipos e da reformulação dos modelos de heroísmo. Em *Branca de Neve* (2025), observa-se a construção de um heroísmo ético e coletivo, no qual a protagonista assume uma postura ativa. Já em *Once Upon a Time*, a trajetória de Rumpelstiltskin evidencia um heroísmo processual e ambíguo, marcado por tensões morais e pelo enfrentamento da própria sombra.

A comparação entre os dois objetos demonstra que a Jornada do Herói opera como uma estrutura simbólica adaptável, capaz de ressignificar conflitos universais em diálogo com sensibilidades contemporâneas. Assim, confirma-se que a permanência dos contos de fadas na cultura midiática atual reside em sua capacidade de reorganizar simbolicamente dilemas humanos fundamentais, oferecendo não apenas entretenimento, mas também matrizes interpretativas da experiência subjetiva.

Por fim, a contribuição desta pesquisa para o Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia evidencia-se na articulação entre contos de fadas e produções audiovisuais contemporâneas, propondo uma leitura simbólica aplicada às mídias que evidenciam processos de ressignificação cultural. Destaca-se, ainda, o desenvolvimento de uma matriz analítica própria, que se configura como um diferencial metodológico ao possibilitar a sistematização das análises e sua potencial replicação em estudos futuros. Dessa forma, o trabalho amplia não apenas a compreensão teórica sobre narrativas midiáticas, mas também oferece uma contribuição prática ao campo, fortalecendo seu caráter científico ao integrar interpretação simbólica e rigor metodológico. Este trabalho contou com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

2 REVISITANDO AS MATRIZES NARRATIVAS: HISTÓRIA, ESTRUTURA E A IMPORTÂNCIA ARQUETÍPICA DOS CONTOS DE FADAS

Neste capítulo, busca-se traçar um panorama sobre as origens dos contos de fadas, suas adaptações ao longo do tempo, estruturas narrativas, personagens e arquétipos. Essa abordagem é fundamental para compreender o papel desses elementos na análise proposta neste estudo.

2.1 Um pouco de história: a origem dos contos de fadas

A expressão “conto de fadas” pode ser compreendida a partir de diversas perspectivas - histórica, antropológica, psicológica e literária -, cada uma oferecendo elementos específicos para a análise desse gênero narrativo. Sob uma ótica histórica e antropológica, os contos de fadas estão ligados a contextos culturais, sociais e históricos das sociedades que os produziram, refletindo os costumes e mentalidades de suas épocas (MEREGE, 2010).

Afirma Merege (2010, p. 16) afirma que os contos de fadas podem ser compreendidos como: “parte do patrimônio cultural de toda humanidade [...] cujo significado está profundamente enraizado em nossas vidas e que, por nosso intermédio, irá se manter e perpetuar ao longo das gerações futuras”. Inicialmente, essas histórias eram contadas em contextos orais, muito antes do advento da escrita, por indivíduos específicos nas comunidades, conhecidos como anciãos ou guardiões da memória, responsáveis por preservar e transmitir essas histórias de geração em geração.

Merege (2010, p. 21), ressalta que a primeira menção depreciativa a essas narrativas encontra-se no *Górgias*, de Platão, onde ele se refere aos mitos *graós*, ou “contos das velhas”, usados para entreter ou assustar crianças. Esse papel de narradoras, muitas vezes atribuído a mulheres mais velhas, aparece de forma recorrente tanto nos contos orientais quanto na literatura europeia medieval.

Com o desenvolvimento da escrita, essas narrativas passaram do registro exclusivamente oral para o escrito, modificando significativamente o modo como eram. Merege (2010) observa que, mesmo após a introdução do alfabeto, a oralidade continua a coexistir com a escrita, sendo considerada essencial para a preservação dos poemas e narrativas tradicionais. Esse processo de transmissão oral, conhecido

como mimese, baseava-se em uma técnica de memorização, como repetição e ritmo, o que permitia que as histórias fossem facilmente recontadas e adaptadas ao longo do tempo.

As histórias, segundo a literatura especializada, podem ser explicadas por dois cursos teóricos de propagação. O primeiro é denominado de difusionismo, defende a transmissão das narrativas por fronteiras, através do contato entre diferentes povos e suas tradições, ocasionando apropriações culturais.

O segundo, baseado na noção de arquétipos, enfatiza que esses contos refletem ideias universais presentes no inconsciente coletivo, conforme proposto por Jung (2000), sugerindo que os símbolos e temas recorrentes dos contos de fadas são representações universais das experiências humanas.

Durante o reinado de Luís XIV na França, século XVII, Charles Perrault (1628-1703) recolheu da memória da população oito narrativas intituladas – “A Bela Adormecida no Bosque”, “Chapeuzinho Vermelho”, “O Barba Azul”, “O Gato de Botas”, “As Fadas”, “Cinderela” ou “A Gata Borralheira”, “Henrique do Topete”, e “O Pequeno Polegar” – e as publicou no seu livro “Contos da Mãe Gansa” em 1697, no livro Contos da Mamãe Gansa. Posteriormente, acrescentou “Pele de Asno”, “Os Desejos Ridículos” e “Grisélidis”.

Cem anos depois, na Alemanha durante o século XVIII, a partir de pesquisas linguísticas, os irmãos Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859) Grimm dispuseram-se a estudar a língua alemã nas narrativas antigas transmitidas por gerações pela tradição oral e envoltos a estes textos.

Os irmãos tornaram-se os provedores da coletânea de narrativas, entre 1812 e 1822, que posteriormente foram publicados em um volume denominado Contos de Fadas para Crianças e Adultos. O sucesso desses contos possibilitou o que hoje se entende por Literatura Clássica Infantil.¹

¹ A literatura clássica voltada para o público infantil inclui fábulas, contos de fadas e narrativas populares passadas oralmente ao longo das gerações, sendo posteriormente compiladas, registradas e moldadas entre os séculos XVII e XIX. Seu foco principal é educar e divertir as crianças, ao mesmo tempo, em que preserva tradições culturais antigas. Em contraste com a literatura infantojuvenil atual, marcada por ilustrações chamativas e histórias que buscam o entretenimento imediato, essa forma de literatura ressalta arquétipos universais. Isso é evidenciado nas 31 funções narrativas propostas por Vladimir Propp em sua obra Morfologia do Conto Maravilhoso (1928), que incluem o “afastamento” do herói, a quebra de uma “proibição”, o “conflito” e o “reconhecimento”. Estas estruturas transmitem lições morais que discutem o bem e o mal, a coragem e a justiça, ambientadas em cenários mágicos com heróis destemidos, vilões traiçoeiros, seres generosos e transformações simbólicas. A autora menciona exemplos ilustrativos como as coletâneas dos Irmãos Grimm (por exemplo, Chapeuzinho Vermelho e Branca de Neve), as histórias de Charles Perrault (como Cinderela e O Gato de Botas) e

Por trás de enredos simples, os contos de fadas narram experiências vida e morte, alegria e tristeza, conquista e derrota, que dialogam diretamente com o mundo interior dos leitores. Quem lê as histórias passa a acreditar que metamorfoses sejam possíveis e mesmo o mais desajustado dos protagonistas encontre a redenção. Escondidas nos contos de fadas estão inquietações que todos nós já sentimos e soluções para problemas que parecem intransponíveis. Isso os torna universais e, apesar de ser chamados “contos de fadas”, qualquer indivíduo pode encantar-se pelo mundo maravilhoso do “era uma vez”, um universo que possui muito mais do que simples “ finais felizes” (HUECK, 2016, p. 11).

É precisamente essa capacidade de abordar temas universais, frequentemente por meio de metáforas e símbolos, que torna os contos tão universais. Eles tocam o mundo interior dos leitores e oferecem lições sobre transformação e superação, elementos que ressoam ainda hoje em narrativas contemporâneas. Além disso, passaram por transformações significativas à medida que foram adaptados a novos contextos culturais e históricos. Originalmente eram denominados como “contos de alerta”, pois tinham exatamente a função de alertar as crianças dos perigos da vida (HUECK, 2016).

Em “O Lado Sombrio dos Contos de Fadas”, Hueck (2016) aponta exemplos marcantes, como a versão original de “A Bela Adormecida”, na qual a protagonista é estuprada enquanto dorme, ou “Chapeuzinho Vermelho”, que contém atos de canibalismo.

Com o tempo, essas versões foram suavizadas com o tempo, especialmente a partir do trabalho dos irmãos Grimm, cujas adaptações excluíram conteúdos considerados inadequados para crianças, como referências ao sexo ou à violência explícita, tornando-se a base para as histórias serem contadas, reescritas, encenadas e adaptações cinematográficas. Essa evolução demonstra como os contos de fadas se adaptaram a mudanças culturais e sociais. À proporção que as sociedades evoluíram, essas narrativas passaram a refletir os valores e expectativas de cada momento histórico, o que garantiu sua longevidade e relevância.

as obras originais de Hans Christian Andersen (como A Pequena Sereia e A Rainha da Neve), que representam a tradição oral europeia e servem como uma iniciação simbólica para a compreensão de medos primordiais, desejos ocultos e normas sociais mediante metáforas duradouras e rituais subentendidos. Para a análise de contos de fadas, essa literatura se apresenta como um corpus valioso para os estudos estruturalistas, evidenciando padrões culturais que se mantêm nas adaptações contemporâneas.

No Brasil, uma literatura oral indígena já apresentava uma rica tradição de narrativas antes da chegada dos portugueses, que trouxeram os contos de fadas europeus. Essas histórias foram gradualmente incorporadas à literatura nacional, popularizando-se em obras como *Histórias da Baratinha* e *Contos da Carochinha*, de Figueiredo Pimentel, considerado um dos precursores da literatura infantil brasileira (MEREGE, 2010).

Assim, os contos de fadas demonstram sua universalidade e capacidade de adaptação, perpetuando-se como parte essencial do patrimônio cultural da humanidade. Por meio de suas transformações, essas narrativas continuam a cativar leitores e ouvintes de todas as idades, apresentando dilemas humanos atemporais e oferecendo um espaço para o sonho e a reflexão.

2.2 Adaptações e novas formas de contar histórias através do audiovisual

O processo de adaptação acompanha a história das narrativas e pode ser compreendido, segundo Comparato (2018), como uma transcrição que transforma o suporte linguístico de uma obra, preservando seu conteúdo enquanto o expressa em uma nova linguagem. Trata-se de um movimento de recriação e transubstanciação, no qual a essência do texto original é mantida, ainda que sua forma seja reorganizada para atender às especificidades de outro meio.

Esse hábito, embora comum na contemporaneidade, remonta ao século XIX, quando os vitorianos já adaptavam romances, poemas, peças e outras formas artísticas para novos suportes, prática que, como observa Hutcheon (2013), também caracteriza a era pós-moderna, ampliada pelas tecnologias hoje disponíveis.

Nesse sentido, as adaptações nunca são meras reproduções. Para Hutcheon (2013), elas constituem recriações que envolvem escolhas fundamentais sobre o que preservar e o que transformar.

Comparato (2018), complementa afirmando que esse processo exige cuidado para manter o “espírito” da obra original, mesmo quando mudanças funcionais são necessárias para adequar a narrativa ao novo suporte.

Um aspecto central na adaptação é a transição entre modos narrativos. Hutcheon (2013) argumenta que, ao passar do modo contar, típico da literatura, para o modo mostrar, característico do audiovisual, a história é reconstruída de maneira a explorar diferentes sentidos. Na literatura, o engajamento do leitor ocorre no campo

da imaginação, guiado pelas palavras selecionadas. Já no audiovisual, o espectador é capturado pela percepção direta, que combina elementos visuais, sonoros e performativos. Esses elementos, como gestos e música, não apenas traduzem o texto original, mas criam equivalências emocionais e simbólicas que ampliam o impacto da narrativa.

A relação entre literatura e cinema ocupa lugar central nesse movimento. Desde os primórdios da sétima arte, as obras literárias foram uma das principais fontes para roteiros e enredos, não apenas por oferecerem histórias já consolidadas, mas porque dialogavam com o imaginário coletivo.

No caso dos contos de fadas, uma das grandes fontes de inspiração para esse tipo de produção, a adaptação envolve a expansão de narrativas curtas, como Comparato (2018, p. 449) explica, “[...] a adaptação de um conto é um trabalho de extensão, de prolongar frases, descobrir intenções ocultas, perceber mudanças, imaginar concepções e captar emoções ocultas num texto curto.”.

Os contos de fadas são especialmente propícios à adaptação cinematográfica porque possuem uma estrutura narrativa estável. Propp (2010)² demonstrou que suas funções dramáticas formam um esqueleto que pode ser reorganizado sem destruir o enredo. O cinema potencializa essa matriz ao intensificar o maravilhoso por meio de recursos visuais e efeitos especiais.

Na contemporaneidade, a estética da pós-modernidade valoriza o hibridismo, a intertextualidade e o pastiche, promovendo uma aproximação entre razão e fantasia (RAHDE; CAUDURO, 2007). Nesse contexto, as produções audiovisuais apresentam releituras que articulam elementos antigos e modernos, ressignificando mitos e narrativas tradicionais. Essas produções não se limitam a adaptar os contos clássicos, mas os complexificam por meio da exploração de subjetividades, dilemas morais e construções narrativas híbridas, características do pensamento contemporâneo.

² Vladimir Propp (1895–1970) foi um folclorista e linguista russo que introduziu uma análise estrutural das narrativas, concentrando-se não nos temas ou personagens, mas nas estruturas recorrentes dos contos. Em sua obra "Morfologia do Conto Maravilhoso" (1928), ele examinou cem contos de fadas da Rússia e identificou 31 funções narrativas que se repetem, além de sete papéis importantes (como herói, antagonista, doador, auxiliar, princesa, falso herói e mandante), demonstrando que, apesar das variações superficiais, os contos compartilham uma lógica interna comum. Em "As Raízes Históricas do Conto de Fadas" (1946), Propp fez conexões entre esses contos e rituais de iniciação, bem como com mitos antigos, expandindo sua análise para uma perspectiva histórica e antropológica. Embora sua obra tenha recebido pouco reconhecimento na União Soviética inicialmente, ela ganhou destaque internacional após ser traduzida em 1958, impactando autores como Lévi-Strauss e Barthes e sendo utilizada atualmente na literatura, cinema, jogos e séries como uma ferramenta fundamental na teoria narrativa contemporânea.

Segundo Ruiz (2003), estamos vivendo uma religação entre imaginação e razão. As produções midiáticas recentes, ao revisitarem os contos, refletem essa retomada da fantasia como linguagem válida para se pensar o sujeito, suas dúvidas e identidades fragmentadas.

Dessa forma, a adaptação audiovisual não se configura apenas como um exercício de tradução, mas como um processo de reconfiguração narrativa, no qual as tecnologias contemporâneas desempenham papel central. Como observa Hutcheon (2013), as adaptações modernas, distribuídas por múltiplas plataformas como cinema, televisão, quadrinhos e até parques temáticos evidenciam uma crescente articulação entre mídias e ampliam as possibilidades de exploração narrativa.

Esse movimento não apenas potencializa a circulação das histórias em diferentes suportes, mas também aponta para dinâmicas de integração e expansão do universo narrativo que serão aprofundadas ao longo deste trabalho. Além disso, tais adaptações oferecem oportunidades de reexaminar temas universais sob novas perspectivas, promovendo formas mais complexas de engajamento intelectual e emocional por parte do público.

2.3 Os contos de fadas e as matrizes do pensamento e da linguagem

Santaella (2001, p. 369) classifica as bases comunicativas em três matrizes: a sonora, associada à efemeridade do som e ao ritmo temporal; a visual, vinculada à forma e à materialidade percebida; e a verbal, relacionada à inscrição e à capacidade de transportar o pensamento para outras fronteiras da realidade. Essas matrizes não são estagnadas; pelo contrário, interagem constantemente, como enfatiza a autora ao afirmar que “as linguagens se irmanam, conjugam-se em um só verbo: o milagre humano, ser de linguagem, para a linguagem”.

Os contos de fadas, desde sua origem na oralidade até sua adaptação contemporânea para o audiovisual, refletem uma profunda relação com as matrizes da linguagem e do pensamento. Como destaca Santaella (2001), toda linguagem – seja verbal, visual ou sonora – está alicerçada em princípios que moldam não apenas a comunicação, mas também o pensamento humano. Essa interdependência revela como os contos atravessaram tempos e formatos, integrando-se às diferentes modalidades expressivas que surgiram com o avanço das tecnologias.

Como já citado, os contos tiveram sua trajetória inicial na matriz sonora, através da oralidade, mediante contadores de história que usavam a voz, o ritmo e os gestos para criar uma experiência sensorial única, envolvendo os ouvintes em narrativas permeadas por sons e efeitos que ultrapassavam o mero ato de contar.

Santaella (2001), citando Coker (1972), explica que o ritmo, uma característica fundamental da oralidade, opera em ciclos de acumulação, descarga e recuperação, conferindo às narrativas um movimento cíclico e dinâmico que potencializa o envolvimento emocional do público. Além disso, o gesto complementava a matriz sonora, criando uma dimensão energética que ia além do auditivo.

Santaella (2001, p. 153), ressalta que as “composições que exploram a gestualidade são aquelas que colocam ênfase na matéria sonora”, demonstrando a íntima relação entre som e movimento. Essa combinação fazia da contação de histórias um evento sinestésico, onde diferentes sentidos eram ativados simultaneamente, criando uma imersão que ia além da palavra falada.

Com a introdução da escrita, os contos de fadas migraram para a matriz verbal. Essa transição marcou uma nova fase na preservação das narrativas, permitindo que elas fossem registradas e compartilhadas de maneira mais ampla. Na matriz verbal, as palavras se tornam o principal veículo da experiência narrativa, organizando-se em sistemas linguísticos que representam realidades, sejam elas concretas ou imaginárias.

Santaella (2001, p. 262) destaca que “as palavras só tomam parte da experiência ou têm existência concreta por meio de suas manifestações”, sublinhando a necessidade de interação entre linguagem e interpretação.

Na literatura, a narrativa adquire uma dimensão simbólica, como observa Nöth (2000) na obra de Santaella (2001, p. 317), ao afirmar que a narrativa é “uma ação linguística” que envolve autor, leitor, narrador e ouvinte. Essa característica é particularmente evidente nos contos de fadas, que, mesmo ao migrarem para a escrita, preservaram sua capacidade de evocar imagens, sons e emoções no imaginário do leitor.

Com o advento do cinema, da televisão e, posteriormente, dos dispositivos digitais, as narrativas dos contos de fadas passaram a operar em um regime de linguagem híbrido, no qual as matrizes sonora, visual e verbal se articulam de modo simultâneo e interdependente. Não se trata apenas de uma ampliação técnica das

possibilidades expressivas, mas de uma reconfiguração das formas de produção de sentido.

Santaella (2001) argumenta, as matrizes são vasos intercomunicantes, de modo que a lógica de uma pode atravessar, tensionar e reorganizar a outra. No audiovisual, essa interpenetração manifesta-se na convergência entre imagem, trilha sonora, performance e palavra, compondo uma experiência narrativa em que o simbólico não é apenas narrado, mas encenado, visualizado e sonorizado. Assim, ao ingressarem nesse ambiente híbrido, os contos de fadas não abandonam suas matrizes originárias, mas passam a reorganizá-las em uma tessitura semiótica mais complexa, intensificando os processos de atualização simbólica e de identificação do público.

A reorganização das matrizes no ambiente audiovisual pode ser compreendida também através da teoria da adaptação, apresentada anteriormente. Para Hutcheon (2013), adaptar implica reinterpretar uma narrativa em nova materialidade, mobilizando códigos distintos e produzindo diferentes modos de engajamento. Assim, a passagem dos contos de fadas para o audiovisual não representa mera ampliação técnica, mas reconfiguração de seus dispositivos expressivos e de suas estratégias de produção de sentido. No contexto das tecnologias digitais, essa dinâmica atinge um grau ainda mais complexo com a constituição da hipermídia.

Segundo as ideias de Santaella (2001), os campos tradicionais de produção da linguagem passam a convergir na formação de sistemas interativos que articulam texto, imagem e som. A hipermídia intensifica essa lógica intermediática, permitindo diferentes percursos de fruição e ampliando as formas de encenação do simbólico.

A habilidade de reinventar confirma o que Barthes (1971, apud SANTAELLA, 2001, p. 317) aponta ao afirmar que a narrativa pode ser sustentada pela linguagem oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela combinação dessas substâncias. Trata-se de uma natureza estruturalmente migratória, que explica a permanência histórica dos contos de fadas e sua contínua atualização no cenário audiovisual contemporâneo.

Diante do exposto, é possível observar que desde sua origem na oralidade, passando pela escrita e chegando ao audiovisual, essas histórias mostram resiliência e adaptação, preservando sua essência enquanto se transformam para dialogar com novas gerações.

Como observa Santaella (2001, p. 381), a narrativa é “internacional, trans-histórica, transcultural [...] como a vida”, característica que evidencia sua aptidão para atravessar suportes e contextos históricos distintos. No caso dos contos de fadas, essa natureza migratória sustenta sua contínua atualização no cenário midiático, permitindo que estruturas simbólicas reconhecíveis sejam reencenadas em novas configurações narrativas.

2.4 A estrutura narrativa, jornada do herói e as personagens dos contos de fadas

Para além de seus aspectos históricos, simbólicos e culturais, os contos de fadas também se organizam a partir de estruturas narrativas relativamente estáveis, que sustentam a recorrência de seus enredos e personagens.

Vladimir Propp (2001), em sua análise dos contos de fadas, evidencia padrões estruturais que formam a base dessas narrativas. Ele aponta que há cinco elementos principais que não variam: aspiração ou desígnio (a motivação inicial que leva o herói à ação), a viagem (jornada que o herói precisa passar), o obstáculo ou desafio (prova pela qual o herói passa para merecer a sua recompensa ou receber a sua redenção), o mediador (figura ou elemento que auxilia o herói) e a conquista do objetivo (a recompensa ou redenção alcançada). Esses elementos, mesmo em suas variações, são fundamentais para o desenvolvimento das histórias.

Propp (2001) também introduz a ideia das funções narrativas, que especificam os passos essenciais na progressão da ação. Segundo ele, a morfologia do conto de fadas baseia-se em um movimento que começa com um dano ou carência e culmina em um estágio positivo, como casamento, recompensa ou redenção. Dessa forma, o herói sempre faz parte de um conflito inicial, que deve ser resolvido por meio de sua jornada. Essa estrutura, como ele explica, é organizada em sequências que podem variar em sua composição, mas mantém a essência do desenvolvimento narrativo.

Essa ideia de uma estrutura universal é ampliada por Joseph Campbell (2007), que desenvolveu o conceito da Jornada do Herói. Para Campbell, todas as narrativas místicas seguem um padrão arquetípico, é um percurso cíclico com dezessete passos que passa por etapas de separação, iniciação e retorno. Na separação, o herói deixa o mundo familiar para ingressar em uma realidade desconhecida, onde enfrentará adversidades e provará seu valor. Durante a iniciação, ele lida com provas que o

transformam, tanto físico quanto emocionalmente, e alcança um momento psicológico de apoteose, um ponto de realização ou recompensa. Por fim, no retorno, o herói traz de volta um “elixir” que beneficia sua comunidade, simbolizando o impacto positivo de sua jornada.

Vogler (2015), ao adaptar os estudos de Campbell para a narrativa contemporânea, sintetiza este caminho em 12 estágios, como contemplamos na Figura 1 na sequência,

Figura 1 – Passos da jornada do herói, segundo Vogler



Fonte: Adaptado pela autora, a partir de Vogler (2015).

Toda história inicia-se num mundo comum que conta o contexto, a base e o histórico do herói. Na imagem da Jornada do Herói na Figura 1 essa etapa corresponde ao ponto inicial do percurso circular, localizado na porção superior do diagrama, e representa uma condição aparentemente estável. Este lugar pode ser apresentado como calmo, entretanto, as fontes da aventura já se encontram lá, assim como os problemas, aguardando o momento oportuno para emergir (VOGLER, 2015).

Segundo Vogler (2015), todo herói precisa de problemas externos a serem solucionados, mas também dilemas internos, como falhas de caráter ou conflitos morais. Esses elementos favorecem o desenvolvimento e o amadurecimento ao longo da trama, sobretudo quando são apresentados em cenas capazes de gerar identificação com o público, revelando ao herói questões de caráter universal.

Após a apresentação do mundo comum, o herói recebe um chamado à aventura que pode manifestar-se de diversas formas: uma mensagem, um pressentimento, uma inquietação ou qualquer outro elemento catalisador que impulse a narrativa.

O chamado funciona como o primeiro deslocamento simbólico ao longo do percurso, rompendo a estabilidade inicial do mundo comum. No entanto, esse chamado não é necessariamente aceito de imediato. O herói pode recusá-lo por medo, insegurança ou apego ao conhecido. Vogler adverte que essa recusa pode acarretar uma espécie de castigo ao herói: “Uma Recusa do Chamado insistente pode ser desastrosa. Na Bíblia, a mulher de Ló é transformada num pilar de sal ao recusar o Chamado de Deus para deixar a casa em Sodoma e nunca olhar para trás” (VOGLER, 2015, p. 116).

A recusa tende a provocar declínio ou estagnação, até que o herói se depare com a figura que o reconduzirá ao seu destino: o Mentor; personagem que muitas vezes pode ser apresentado como a figura de um ancião que oferece conselhos, treinamento ou mesmo um auxílio mágico. Na representação visual da jornada, o encontro com o mentor marca uma etapa intermediária fundamental antes da travessia definitiva para o mundo especial. Embora em muitas histórias o vínculo entre herói e mentor seja positivo, Vogler (2015) observa que nem sempre essa relação é isenta de conflitos; há mentores que desapontam ou mesmo traem o herói.

Ao aceitar o chamado e contar com o auxílio do mentor, o protagonista faz a passagem do primeiro limiar, ou seja, ele passa a fronteira do mundo comum ao desconhecido, um mundo especial, um ponto de virada na história do personagem. Na imagem, essa travessia é representada pela passagem do eixo superior (mundo comum) para a metade inferior do círculo (mundo especial), indicando uma mudança qualitativa na experiência do herói.

Conforme Vogler (2015, p. 213), “não raro, uma combinação de acontecimentos externos e escolhas internas impulsionará a história [...]”. Esta nova experiência pode ser até mesmo assustadora para o herói e apresentar um contraste ao que antes fora

apresentado na história. É a partir deste momento, com início das provas, que vêm para prepará-lo para provas que ainda virão. Pode ser até mesmo que este mundo seja marcado pela presença de um vilão ou pela ameaça de uma “sombra” arquetípica e como o herói irá lidar com isso é parte das suas provas. Neste estágio, também são apresentados aliados e inimigos.

Depois de terem se adaptado ao mundo especial, o herói prossegue em busca do seu objetivo. Neste caminho, denominado de aproximação da caverna secreta, encontra-se, segundo Vogler (2015), outra zona misteriosa com provas próprias. Esta etapa da jornada pode ser um período no qual o personagem irá se preparar para a provação.

Essa etapa, considerada pelo autor o núcleo da transformação heroica e na Figura 1, ocupando o ponto mais baixo do percurso circular, simbolizando o momento de maior risco e instabilidade, exige que o protagonista “morra” para renascer. A morte pode ser literal ou simbólica, representando o enfrentamento de medos, a superação de traumas, o fim de relacionamentos ou a ruptura com aspectos da própria personalidade. Trata-se do evento central do Segundo Ato, momento em que o herói pode testemunhar ou provocar uma morte.

De acordo com Vogler (2015, p. 165):

[...] o tipo mais comum de Provação é uma espécie de batalha ou confronto com uma força adversária, que pode ser um vilão mortífero, antagonista, oponente ou mesmo uma força da natureza. Uma ideia próxima para abranger todas as possibilidades é o arquétipo da Sombra. Um vilão pode ser um personagem externo, mas, num sentido mais profundo, o que todas essas palavras representam são as possibilidades negativas do próprio herói. Em outros termos, o maior adversário do herói é sua própria Sombra.

Nos mitos, essa provação simboliza a morte do ego e a transcendência das fronteiras anteriores do “eu”. Em muitas narrativas, o herói arrisca-se pelo bem coletivo, conquistando legitimamente o título de herói. Superando o desafio, vem a recompensa, que pode se manifestar sob diferentes formas: um objeto valioso, um conhecimento revelador, um novo amor ou a sensação de vitória e realização. Pode ser acompanhada por cenas de celebração, epifanias e mudanças de percepção.

Após a provação e a recompensa, o herói pode escolher permanecer no mundo especial ou voltar para o mundo comum. Esse deslocamento, representado visualmente pelo arco ascendente do diagrama, indica o início do terceiro ato da narrativa. Esse retorno, conforme Vogler (2015), representa psicologicamente a

aplicação prática das lições aprendidas. Trata-se de mais um ponto de virada, que conduz ao terceiro ato e pode provocar nova mudança no rumo da narrativa, conhecida também como crise postergada, a qual coloca a história em direção ao desfecho e leva o herói a um novo momento de morte e ressurreição. Esse estágio, também chamado de purgação e purificação, deve deixar evidente que o herói passou, de fato, por uma transformação.

Na Figura 1, trata-se da última grande prova antes do fechamento do ciclo. É o clímax da jornada. Em alguns casos, o herói pode até morrer nesse momento, permanecendo, contudo, vivo na memória dos que ficaram, como exemplo e inspiração., carregando as lições que ele transmitiu.

Esse momento também pode revelar se o herói assimilou ou não a lição de mudança, exigindo que escolha entre seguir os caminhos antigos ou assumir plenamente a nova identidade. Seu propósito é gerar uma catarse, processo de libertação emocional que pode se manifestar em risos ou lágrimas, e evidenciar o crescimento do personagem dentro de seu arco narrativo.

Vogler (2015, p. 322) adverte, porém: “a ressurreição pode ser um potencial passo em falso para um herói em retorno que esteja passando por uma ponte estreita de um mundo para o outro.” Por isso, a apresentação de uma prova final é essencial nesse estágio, geralmente marcada por um sacrifício do herói, como abandonar um hábito ou crença antiga, demonstrando assim que aprendeu cada lição e se transformou.

Por fim, o herói segue adiante com a sensação de estar iniciando uma nova vida. O verdadeiro herói retorna com o elixir do mundo especial, algo que possa ser compartilhado com os demais ou que cure a “terra ferida”. Essa etapa final, que fecha o percurso circular representado na imagem, reafirma a lógica de completude da jornada, e cerrando-a.

De acordo com Vogler (2015) aponta dois possíveis formatos de conclusão: a forma circular, que transmite uma noção de fechamento e completude, ou o final aberto, no qual permanecem questões sem resposta, ambiguidades e conflitos não resolvidos. No universo dos contos de fadas, essa etapa frequentemente se materializa na reestruturação da família despedaçada, conduzindo ao tradicional “final feliz”.

O autor, também descreve a Jornada do Herói como uma estrutura flexível, que pode ser moldada para atender às necessidades de diferentes histórias. Ele enfatiza

que os avanços da jornada não precisam ser seguidos rigidamente, mas os valores e arquétipos subjacentes permanecem consistentes. O herói, seja em um conto de fadas ou em uma narrativa moderna, é uma figura que simboliza a experiência humana universal de superação e crescimento.

Os desafios enfrentados pelo herói muitas vezes refletem questões psicológicas profundas, além de dificuldades físicas. Esses momentos de crise são importantes para o desenvolvimento do personagem, permitindo-lhe confrontar seus medos, redefinir seus valores e transformá-lo.

Como esclarece Campbell (2007), o herói que completa sua jornada não obtém apenas uma recompensa externa, mas também renasce como um novo ser, carregando as marcas de sua transformação.

Nos contos de fadas, a Jornada do Herói é uma estrutura recorrente que organiza o desenvolvimento das tramas e define o papel dos personagens. Elementos como o “chamado à aventura”, auxílios mágicos e provas a serem superadas estão presentes em narrativas clássicas e contemporâneas. Essa estrutura, como mostram Propp (1984), Campbell (2007) e Vogler (2015), transcende fronteiras culturais e temporais, refletindo aspectos universais da experiência humana.

Além disso, a flexibilidade da Jornada do Herói permite que ela seja adaptada a diferentes contextos e mídias, ampliando sua relevância. Nas narrativas modernas, como as adaptações de contos para o audiovisual, essa estrutura permanece servindo como base para histórias que exploram temas de transformação, identidade e redenção. Ao conectar o herói com o público, uma jornada simboliza a capacidade humana de superar adversidades e encontrar propósito na vida.

Embora a Jornada do Herói, sistematizada por Joseph Campbell e reelaborada por autores como Christopher Vogler, seja amplamente utilizada como ferramenta de análise e construção narrativa, não se trata de um modelo exclusivo. Ao longo das últimas décadas, surgiram outros estudos, especialmente aqueles voltados à representação das experiências femininas nas narrativas. Nesse contexto, destaca-se a proposta de Maureen Murdock (2022) que desenvolve o conceito da Jornada da Heroína. Conforme apresentado pela autora, esse percurso simbólico enfatiza processos de fragmentação, reconciliação e integração do feminino, deslocando o foco da conquista externa para a cura interna e a recomposição identitária. A menção a essa vertente não visa substituir o modelo clássico da jornada heroica, mas

reconhecendo a coexistência de outras formulações teóricas no campo dos estudos narrativos derivadas dos estudos de Campbell.

No âmbito da construção narrativa, as personagens ocupam papel central ao serem construídas como representações simbólicas da experiência humana, com seus desejos, conflitos e transformações.

Pallottini (1989), fundamentando-se em Aristóteles, define as personagens como imitações da vida humana, criadas para sustentar o desenrolar da ação narrativa. Para a autora, a verossimilhança constitui elemento essencial desse processo, uma vez que a personagem precisa apresentar semelhança com aquilo que o público reconhece como próprio do ser humano; somente assim torna-se possível estabelecer uma relação afetiva e simbólica com ela, despertando sentimentos como empatia, terror ou piedade no espectador ou leitor.

A verossimilhança não implica perfeição, mas sim a coerência interna do personagem e sua capacidade de reflexão às contradições da natureza humana. Pallottini (1989) sugere que os conflitos internos de um personagem, suas vontades e contra vontades, medos e ambições, são fundamentais para o seu desenvolvimento, por serem esses choques que a tornam dinâmico e humano. Essa abordagem é especialmente relevante ao analisar personagens como heróis, anti-heróis e heróis de si mesmos, que representam diferentes aspectos e avanços da transformação pessoal.

Nos contos de fadas, o herói é uma tradição associada à virtude, ao triunfo sobre o mal e à superação de obstáculos. Campbell (2007) define o mocinho como aquele que consegue transcender suas limitações pessoais e atingir um estado de realização universal. Ele é uma figura que inspira, pois suas aspirações e desafios refletem os desejos e dificuldades humanas mais profundas.

Vogler (2015, p. 73) amplia essa visão ao destacar que não são apenas modelos de virtude, mas personagens complexos, movidos por motivações universais, como o desejo de ser amado, a busca por justiça ou a necessidade de corrigir erros. Ele observa que “os heróis também devem ser seres humanos únicos, em vez de criaturas estereotipadas ou deuses de mentira, sem máculas ou imprevisibilidade”. Isso os tornam acessíveis ao público, pois representam tanto o ideal a ser realizado quanto as falhas e vulnerabilidades que todos compartilhamos.

Embora o herói seja frequentemente idealizado, o anti-herói reflete os aspectos mais sombrios e contraditórios da condição humana. Vogler (2015) explica que o anti-

herói não é o oposto do herói, mas uma variação dele. Ele pode agir como um herói convencional, mas carrega traços céticos ou tortuosos que desafiam as expectativas do público. Em outros casos, o anti-herói é uma figura trágica, cujas ações são moralmente questionáveis, mas que evocam ainda assim empatia.

Esses personagens, para Pallottini (1989), enfrentam frequentemente conflitos internos profundos, como o orgulho e a soberba. Mesmo quando é repreensível, sua busca por redenção ou autoaceitação pode torná-los fascinantes e ressonantes para o público. O anti-herói é, portanto, um símbolo da luta interna entre luz e sombra, do fracasso em superar demônios internos e da possibilidade de transformação, mesmo que tardiamente.

O herói de si mesmo é aquele que decide enfrentar suas fraquezas e traumas para alcançar uma vida renovada e plena.

Bacàro (2009) descreve essa figura como alguém que rompe com o ciclo de vitimização e escolhe enfrentar suas dores e vícios, adotando o perdão, a coragem e a sabedoria como guias para reconstruir sua dignidade e encontrar a paz interior. Esse tipo de personagem não busca necessariamente salvar o mundo, mas sim transformar a si mesmo, uma jornada que, por suas consequências, ressoa profundamente com o público.

Esse conceito é especialmente relevante em narrativas contemporâneas, como as adaptações de contos de fadas que exploram personagens complexos. Heróis de si mesmos desafiam a dicotomia tradicional entre bem e mal, propondo uma visão mais nuançada da experiência humana e da possibilidade de redenção.

Nos contos de fadas tradicionais, as personagens são frequentemente planas, representando uma qualidade única, como bondade ou maldade. Essa simplicidade serviu ao propósito didático dessas histórias, que buscavam ensinar lições morais claras. No entanto, nas narrativas contemporâneas, o público espera personagens mais redondos e complexos, que reflitam a ambiguidade da vida real. Essas figuras tornam-se espelho para o espectador, ajudando a compreender suas próprias contradições e a considerar a possibilidade de mudança.

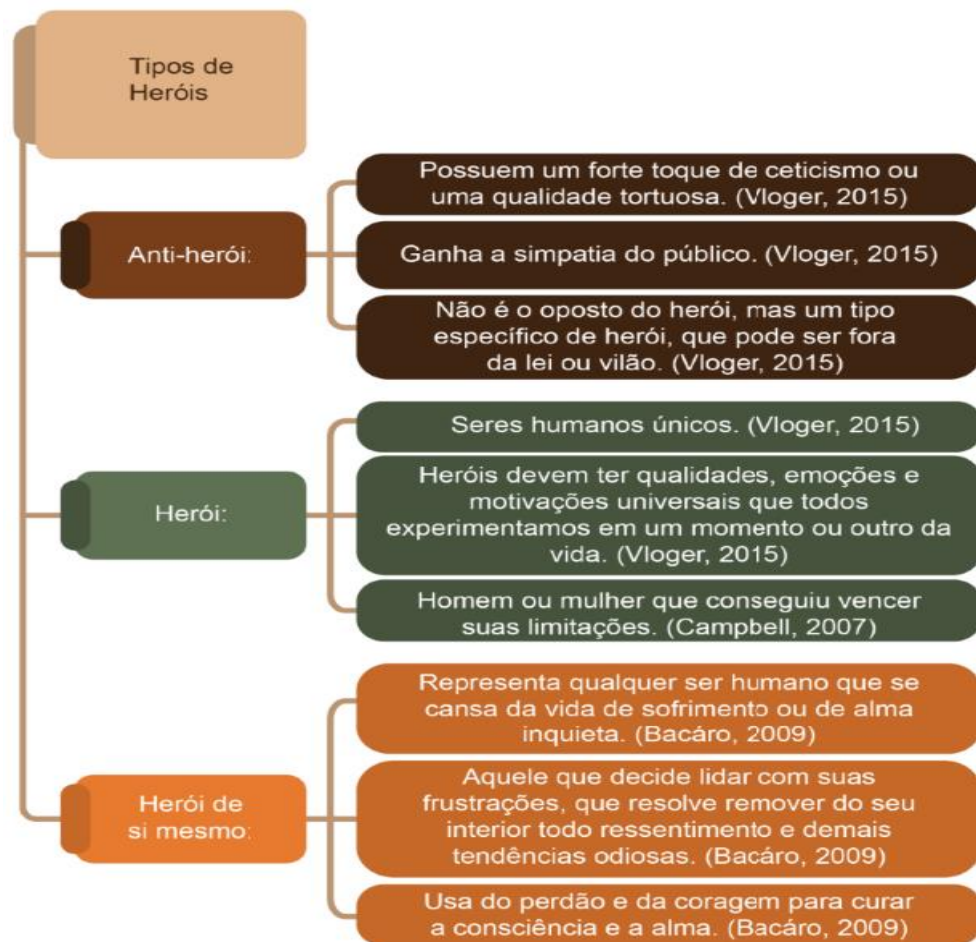
Conforme Pallottini (1989, p. 80), “a existência de vários vetores no ser humano, a complicação psicológica, a complexidade da alma do homem” são elementos que tornam uma personagem rica e envolvente. Essas características são possíveis na criação de personagens que não são simplesmente heróis nem vilões, mas sim dinâmicas de luz e sombra.

Heróis e anti-heróis, embora distintos, compartilham a capacidade de refletir sobre as nuances da condição humana. Enquanto o primeiro representa a aspiração à virtude, o segundo explora os desafios e falhas que muitas vezes impedem essa conquista. Ambos, no entanto, são símbolos de transformação em diferentes estágios: o herói como ideal de superação e o anti-herói como a luta contínua para reconciliar contradições internas.

O herói de si mesmo representa o ponto de convergência dessas figuras, pois ele não enfrenta apenas o mundo externo, mas também aceita e transforma suas próprias sombras. Essa jornada interna não apenas enriquece a narrativa, mas também oferece ao público uma mensagem poderosa de autoconhecimento e superação. No contexto dos contos de fadas, essas figuras expandem as possibilidades narrativas, desafiando o público a reconsiderar conceitos tradicionais de bem, mal e redenção.

A seguir, um mapa mental para exemplificar a categorização dos personagens heroicos a partir de autores como Campbell, Vogler e Bacàro:

Figura 2 – Mapa mental: tipos de heróis



Fonte: Adaptado pela autora a partir de Campbell (2007), Vogler (2015) e Bacáro (2009).

O mapa fornece uma síntese visual das principais características que definem os três tipos de personagens considerados: Herói, Anti-Herói e Herói de Si Mesmo. Cada categoria está vinculada a conceitos e características essenciais que ajudam a compreender suas nuances e papéis narrativos, especialmente no contexto dos contos de fadas e narrativas mais amplas.

2.5 Arquétipos e a estrutura simbólica do processo de individuação

Os contos de fadas, desde sua origem, têm sido reconhecidos como narrativas carregadas de significados simbólicos, transmitidos ao longo do tempo e continuam a fascinar leitores, ouvintes e espectadores. De acordo com Von Franz (1990), os contos são compostos por significados psicológicos que se manifestam por meio de figuras e eventos simbólicos. Esses elementos representam processos psíquicos do

inconsciente coletivo e podem ser entendidos como arquétipos em sua forma mais simples, plena e concisa.

Jung (2000), ao abordar o conceito de arquétipo, define-o como imagens substanciais do imaginário humano que influenciam fantasias, sonhos e até comportamentos individuais. Os arquétipos simbolizam qualidades humanas de forma universal, transcendendo culturas e épocas. Para ele, o arquétipo não é apenas uma criação individual, mas uma manifestação do inconsciente coletivo, uma camada psíquica universal que todos os seres humanos compartilham. Enquanto Freud associava o inconsciente aos conteúdos reprimidos ou esquecidos de caráter pessoal, Jung amplia essa concepção ao propor que:

[...] uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. [...] Este, porém, repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. Eu optei pelo termo 'coletivo' pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal, ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são [...] os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. [...] Constituem, portanto, um substrato psíquico comum de natureza suprapessoal que existe em cada indivíduo" (JUNG, 2000, p. 15).

Na citação, o autor destaca que o inconsciente coletivo contém modos de comportamento que são essencialmente os mesmos em todos os indivíduos. Isso remete ao conceito de arquétipos, os quais são padrões primordiais de experiência humana que emergem nas narrativas, mitos e sonhos, evidenciando essa estrutura psicológica comum. Reforçando, dessa forma, a ideia de que opera em um nível mais profundo do que a consciência individual.

Assim sendo, os arquétipos moldam não apenas os mitos e histórias, mas também influenciam as decisões, comportamentos e percepções das pessoas. O autor ainda destaca que:

Outra forma bem conhecida de expressão dos arquétipos é encontrada no mito e no conto de fadas. [...] Aqui, no entanto, se trata de formas cunhadas de um modo específico e transmitidas através de longos períodos de tempo. O conceito de 'archetypus' só se aplica indiretamente às représentations collectives, na medida em que designar apenas aqueles conteúdos psíquicos que ainda não foram submetidos a qualquer elaboração consciente. [...] O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta" (JUNG, 2000, p. 17).

Com isso, Jung salienta que essas narrativas preservam e transmitem padrões psicológicos universais ao longo do tempo. O autor destaca ainda que os arquétipos, ao se manifestarem nos mitos e contos, passam por uma estruturação simbólica ao longo da história, o que os tornam mais compreensíveis e assimiláveis pela consciência humana.

À vista disso, os contos atuam como meio de ensinamentos que influenciam o inconsciente do leitor ou ouvinte. Ao estabelecer uma relação simbólica com a narrativa, o indivíduo absorve valores que julga significativos e os transporta para sua própria vida. Assim, o arquétipo presente nas personagens desperta uma conexão emocional e afetiva, gerando impacto tanto psicológico quanto cultural.

Nas narrativas, os arquétipos cumprem funções essenciais, sendo manifestos de forma fixa ou temporária para produzir efeitos específicos na história e do próprio herói com sua jornada. Entre os arquétipos mais recorrentes, segundo Vogler (2015, p. 63) estão:

Figura 3 - Arquétipos recorrentes segundo Vloger



Fonte: Adaptado pela autora, a partir de Vogler (2015).

Vogler (2015) reforça que esses arquétipos residem dentro de todos nós, representando partes da personalidade que precisam ser integradas para alcançar um equilíbrio interior. Assim, os contos de fadas conduzem o leitor ao mundo do inconsciente coletivo. Esse mergulho simbólico proporciona um espaço para explorar aspirações e conflitos internos, auxiliando o indivíduo a encontrar sentido em sua própria jornada.

Von Franz (1990) destaca que:

Quando se contam histórias de fadas para as crianças, elas se identificam ingênua e imediatamente e captam toda a atmosfera e sentimento que a história contém. [...] O conto oferece um modelo para a vida, um modelo vivificador e encorajador que permanece no inconsciente contendo todas as possibilidades positivas da vida." (VON FRANZ, 1990, p. 56).

A autora afirma que essas histórias oferecem modelos de vida, ou seja, histórias que servem como exemplos para a jornada humana. Esses modelos não apenas ilustram desafios e dificuldades, mas também apontam possibilidades de superação e crescimento. Por isso, ao acompanhar a jornada dos personagens, a criança internaliza a ideia de que as dificuldades podem ser superadas, que a transformação é possível e que existe um caminho para o amadurecimento e a realização pessoal.

O poder dos contos reside, portanto, numa capacidade de restaurar a coragem e a esperança dos indivíduos, preparando-os para enfrentar desafios e buscar resultados. Para Propp (2001), essa busca culmina na recompensa do herói ao cumprir sua jornada.

Von Franz (1990) ilustra essa conexão simbólica ao citar um costume dos aborígenes australianos: diante de dificuldades no cultivo, as mulheres se dirigem ao arrozal e narram o mito de sua origem, para revigorar espiritualmente a plantação. Segundo a autora, revisitar esses mitos permite que sujeitos compreendam melhor suas razões de viver, o que influencia diretamente sua disposição diante da vida. Assim, funcionam como um combustível para a alma, incentivando os espectadores a acreditarem na realização de sonhos.

Nesse sentido, Coelho (2012) destaca que essas narrativas envolvem imagens ou processos de busca pela unidade interior, representando experiências éticas, sociais e existenciais que vêm sendo revividas desde os primórdios da humanidade.

Dessa forma, a Jornada do herói pode ser interpretada como uma representação da busca humana por realização e transformação. Ao explorar essas narrativas e arquétipos, os contos de fadas reafirmam seu papel atemporal de inspirar e motivar os indivíduos a enfrentarem seus próprios desafios e se tornarem protagonistas de suas histórias.

A relação entre a Jornada do Herói de Campbell e os Arquétipos, proposto por Jung e abordado por Vogler, é de mútua implicação: a jornada é o percurso simbólico que estrutura o processo de individuação, enquanto os arquétipos representam forças internas que moldam esse trajeto, principalmente em se tratando dos personagens. Nesse sentido, a narrativa ficcional torna-se uma metáfora, um espelho das transformações interiores que todo sujeito, potencialmente, vivencia em seu caminho.

Para Jung, o processo de individuação é “o desenvolvimento do indivíduo como ser distinto e indivisível.” (JUNG, 2011, p. 173). Essa trajetória exige que o ego, a consciência, entre em contato e integre conteúdos do inconsciente pessoal e coletivo.

A Jornada do Herói, tal como sistematizada por Campbell (2007), dramatiza essa travessia: o herói, confrontado com o chamado à aventura, deixa o mundo conhecido (o ego) e adentra o território do desconhecido (o inconsciente), onde encontra aliados, inimigos, provações e recompensas, culminando num retorno transformado.

Os arquétipos desempenham papel importante nesse percurso. Manifestam-se simbolicamente sob a forma de personagens-tipo como o mentor, a sombra, o guardião do limiar, entre outros, que funcionam como representações internas do próprio herói. Christopher Vogler (2006), ao adaptar Campbell para a escrita de roteiros, ressalta que esses arquétipos estruturam tanto a progressão da história quanto a evolução interior do protagonista.

A Sombra representa os aspectos que o indivíduo rejeita ou teme em si mesmo. Confrontá-la não significa apenas enfrentar um inimigo externo, mas integrar conteúdos reprimidos da sua própria personalidade, do seu eu interior. Esta, é uma etapa essencial do processo de individuação. Como destaca Jung (1981, p. 265), “o encontro com a Sombra é a obra-prima da individuação”, pois esse enfrentamento interno possibilita ao indivíduo avançar rumo a uma consciência mais plena de si mesmo.

Nesse contexto, a Jornada do Herói não é apenas uma estrutura narrativa funcional, mas uma configuração simbólica dos indivíduos. Como observa Anaz

(2020, p. 255), “os arquétipos são padrões psíquicos universais que estruturam a experiência humana e se manifestam nas narrativas como personagens”. Eles atuam como guias do processo de transformação, que moldam nossos comportamentos, emoções e interpretações da realidade, mesmo sem que tenhamos plena consciência disso, proporcionando ao herói, e ao espectador, a possibilidade de vivenciar simbolicamente a reconciliação de seus opostos e o amadurecimento.

As séries televisivas contemporâneas, com sua estrutura episódica e prolongada, oferecem terreno fértil para aprofundar e expandir essa jornada. Personagens como Rumpelstiltskin, em *Once Upon a Time*, encarnam múltiplos arquétipos ao longo da narrativa, demonstrando a complexidade do processo de individuação. Seu arco narrativo evidencia como mitos e símbolos funcionam como condutores de transmissão de saberes psicológicos e existenciais, revelando, por meio da ficção, os processos internos de transformação e autoconhecimento vivenciados pelo indivíduo.

Assim sendo, ao abordar a Jornada do Herói em articulação com os arquétipos, compreende-se que não se trata apenas de contar uma história envolvente, mas de acessar, por meio da narrativa, os processos internos mais essenciais do ser humano. O herói somos todos nós em busca de um centro interior, de um sentido que reconcilie nossas múltiplas vozes e nos torne, enfim, inteiros.

3 A FUNÇÃO TRANSFORMADORA DAS NARRATIVAS NO CONTEXTO MIDIÁTICO

A narrativa, como forma de organização simbólica da experiência humana, constitui uma das mais antigas estratégias de aprendizagem e formação subjetiva. Dentro desse vasto universo narrativo, os contos de fadas ocupam um lugar singular por sua potência arquetípica, simbólica e transformadora. A proposta deste capítulo é explorar a função formativa dos contos de fadas sob uma perspectiva voltada não apenas à infância, mas ao sujeito em suas múltiplas fases da vida.

3.1 Os contos e a construção de valores

A literatura infantil, especialmente os contos de fadas, constitui um instrumento potente no desenvolvimento intelectual, emocional e moral das crianças, sendo marcada por sua expressividade lúdica e simbólica. Ao ouvir ou ler essas histórias, a criança, que futuramente se tornará um indivíduo adulto, estabelece relações consigo mesma, com o outro e com o mundo ao seu redor, constituindo-se como sujeito social e ideológico. Essa dinâmica é potencializada pela verossimilhança, elemento que facilita o reconhecimento entre o universo simbólico da narrativa e as situações do cotidiano.

Segundo Fiorin e Savioli (2007), é durante o jogo da linguagem que a personagem se materializa, ganhando vida na imaginação do receptor, possibilitando processos de assimilação capazes de contribuir para o discernimento entre o certo e o errado.

Como visto no capítulo anterior, os contos antecedem o registro escrito e têm suas raízes na oralidade popular, circulando por gerações como formas de preservação da memória coletiva e transmissão de saberes ancestrais. Não se tratavam, portanto, apenas de narrativas para entreter, mas de dispositivos culturais complexos, que ensinavam modos de vida, estratégias de sobrevivência e valores partilhados por diferentes comunidades. Nessa perspectiva, os contos de fadas operam por meio do simbolismo, ou seja, sua pedagogia não se dá em forma de lições explícitas, mas através da encenação arquetípica de conflitos humanos universais que abordam temas como perda, medo, ambição, coragem, amor e redenção, que atravessam o ciclo de vida de todos os sujeitos.

Conforme Bettelheim (2007),

Através dos séculos (quando não dos milênios) durante os quais os contos de fadas, sendo recontados, foram-se tornando cada vez mais refinados e passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e encobertos - passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado (BETTELHIM, 1992, p. 6).

Sendo assim, os contos permitem que seus significados ressoem de formas distintas conforme a etapa de maturidade e a vivência do leitor.

Nesse contexto, a leitura se apresenta como ferramenta central na construção do conhecimento e no desenvolvimento de competências éticas. Ler contos, especialmente em idades precoces, favorece não apenas o acesso ao imaginário, mas também à compreensão simbólica de valores. Os personagens e suas jornadas propiciam a oportunidade de experimentar, em um plano simbólico, dilemas morais e afetivos, sendo essa vivência fundamental para o amadurecimento ético.

Corso e Corso (2006), a partir de uma leitura psicanalítica influenciada por Bruno Bettelheim, afirmam que a permanência dos contos de fadas mesmo em tempos de avanços tecnológicos reside na sua capacidade de simbolizar conflitos psíquicos inconscientes. Para os autores, é ingênuo acreditar que haja apenas uma interpretação possível para essas histórias, pois cada criança é única e, em sua singularidade, utiliza os contos de acordo com sua necessidade psíquica. A fantasia, nesse caso, não é um devaneio escapista, mas um campo simbólico de resolução de conflitos, elaboração de identidade e entendimento da realidade.

Ao longo da vida, as narrativas simbólicas dos contos de fadas continuam a exercer sua função formativa, sendo constantemente ressignificadas a partir das novas experiências vividas pelo sujeito. Como apontam Moraes e Pacheco (2023), na vida adulta, os personagens de histórias fictícias, muitas vezes oriundos dos contos de fadas revisitados, tornam-se metáforas acessíveis para o indivíduo ao entrar em contato com suas vivências. A identificação com essas figuras narrativas não é um ato passivo, mas uma forma ativa de elaborar sentimentos, valores e dilemas internos. Trata-se de um processo que adentra o campo do autoconhecimento e da reconstrução subjetiva. Assim, personagens como heróis em crise, vilões redimidos ou anti-heroínas ambivalentes funcionam como espelhos simbólicos onde o adulto pode projetar, explorar e integrar aspectos de sua própria identidade.

Destacam Piccinin e Hirsch (2012), o resgate das imagens e estruturas narrativas dos contos de fadas nas mídias contemporâneas favorece a atualização simbólica dessas narrativas, permitindo que continuem a dialogar com as inquietações e complexidades do sujeito contemporâneo.

Essa perspectiva é ampliada quando se considera a dimensão moral dos contos, valores que emergem nessas narrativas como a coragem, lealdade, sacrifício, humildade, justiça e perdão não são impostos de forma normativa, mas surgem das escolhas e consequências vividas pelas personagens.

Figueiredo (2017) observa que revisitar essas narrativas é reencontrar a infância não como tempo cronológico, mas como um espaço simbólico onde valores podem ser revistos e sentidos de maneira renovada. Nesse contexto, os contos transcendem a infância e tornam-se campos de experimentação simbólica nos quais o sujeito adulto pode revisar princípios e projetar alternativas existenciais. O maravilhoso, o drama, a superação e o mistério contidos nesses textos fazem com que o leitor, seja ele criança ou adulto, se emocione, reflita e, acima de tudo, aprenda.

Esse potencial simbólico dos contos de fadas encontra novas formas de expressão por meio das mídias audiovisuais. Como afirmam Piccinin e Hirsch (2012), vivemos um tempo em que razão e imaginação voltam a se articular de modo sensível e produtivo, especialmente nas narrativas que revisitam os mitos e contos tradicionais com novos significados. Ao serem adaptadas para séries e filmes, essas histórias funcionam como metáforas que ajudam o sujeito pós-moderno a lidar com a fragmentação identitária e a buscar sentido em meio ao excesso de informações e incertezas existenciais. Tais narrativas atualizam a função formativa do imaginário, integrando elementos clássicos com dilemas contemporâneos.

3.2 Temas, figuras e simbolismo nos contos de fadas

Os contos de fadas operam em múltiplos níveis de significação, sendo estruturados por temas e figuras que se entrelaçam para dar sentido às narrativas. A tematização e a figurativização são, portanto, dois níveis essenciais na construção do sentido. As figuras desempenham uma função representativa, ao criarem imagens de mundo na narrativa, enquanto os temas cumprem um papel interpretativo, buscando explicar, através dessas imagens, aspectos fundamentais da existência humana.

Como destacam Fiorin e Savioli (2007), os textos literários, especialmente os mais densos simbolicamente, podem comportar diversas leituras, pois as mesmas figuras assumem significados distintos conforme o plano de leitura adotado.

Em termos de estrutura narrativa, as figuras são agrupadas e encadeadas, compondo percursos figurativos que revelam temas subjacentes, como medo, ambição, perda, coragem e redenção. Esses temas não se apresentam de forma explícita, mas são mediados por construções simbólicas como paradoxo e sinestesia, recursos que ampliam os efeitos de sentido e intensificam a experiência do leitor. Ao associar elementos concretos (figuras) a conteúdos abstratos (temas), os contos de fadas criam uma experiência sensível e intelectual ao mesmo tempo, ativando zonas profundas da subjetividade.

É nesse ponto que a estrutura da narrativa mítica, especialmente na forma da jornada do herói, ganha relevância. Christopher Vogler (2015), ao adaptar para o cinema e a televisão os estudos de Joseph Campbell, propôs um modelo narrativo que, mais do que ordenar eventos externos, espelha o desenvolvimento psíquico do sujeito. Cada etapa da jornada (o chamado à aventura, a travessia do limiar, os testes, os aliados, os inimigos e o retorno) representa também um movimento interno, simbólico, de autoconhecimento e individuação, conforme o pensamento junguiano. Essa jornada configura, portanto, um processo formativo simbólico de amadurecimento subjetivo.

As personagens que povoam essas narrativas não são apenas tipos literários, mas figuras arquetípicas, como definido por Carl Jung (2000). Esses arquétipos são formas estruturais universais que emergem do inconsciente coletivo e, ao se manifestarem na narrativa, organizam tanto a trama quanto a experiência interior do leitor. Cada personagem, seja um herói, vilão ou uma fada, encena aspectos íntimos humanos, projetando forças, dilemas, sombras e possibilidades de superação que não são ensinadas por conceitos racionais, mas apreendidas afetivamente.

Fiorin e Savioli (2007, p. 209–210), distinguem entre personagens tipo e multifacetadas:

As personagens que não são tipos são multifacetadas, expressam toda a contradição presente no ser humano, [...]. São fortes e fracas, capazes de grandes gestos e de baixezas e mesquinharias, têm virtudes e defeitos. [...] As personagens tipos são aquelas que não representam contradições, são compostas em torno de uma só característica ou ideia. São aquelas que são só más, só boazinhas, [...]

As primeiras representam uma só característica ou ideia: o bem absoluto ou o mal irreduzível. Tais personagens são frequentes nos contos mais tradicionais. Já as personagens multifacetadas, comuns em adaptações contemporâneas, revelam simultaneamente força e fragilidade, virtude e falha. Essa complexidade aproxima o leitor das figuras narrativas, favorecendo processos de identificação simbólica que enriquecem a interpretação.

Na atualidade, personagens com papéis de heróis, tradicional marcado por objetividade e altruísmo, dão lugar a figuras mais humanas e contraditórias. Corso e Corso (2011) denominam essa transformação como “conto de fadas intimista”, que preserva a estrutura clássica, mas incorpora maior subjetividade e complexidade às personagens. O herói contemporâneo não é mais invencível: ele se perde, hesita, erra e busca sentido para além do bem ou do mal.

É neste cenário que o poder dos contos reside com sua capacidade de ativar imagens arquetípicas que dialogam com conteúdos inconscientes ainda não elaborados. Como afirma Jung (2000), essas imagens não informam, mas transformam: elas falam à alma. Por isso, os contos funcionam como dispositivos de escuta interna, tanto na infância quanto na vida adulta, promovendo reorganizações éticas e afetivas a partir da experiência estética e simbólica.

Através da identificação com personagens em transformação, sejam eles heróis frágeis, vilões redimidos ou anti-heróis errantes, o sujeito é levado a integrar aspectos rejeitados de si mesmo. Bacàro (2009) destaca o “herói de si mesmo” como figura simbólica do indivíduo que enfrenta suas próprias sombras, rompendo com o vitimismo e assumindo a responsabilidade por sua jornada de crescimento. Como destacam Rahde e Cauduro (2007), tal personagem, tomado por incertezas que age, muitas vezes, em benefício próprio, perdendo-se nas fronteiras morais atuam justamente a partir dessa vulnerabilidade, aproximando-se do público, tornando sua jornada mais identificável. Sendo assim, essas narrativas persistem por sua capacidade de comover, inquietar e orientar, revelando que o simbolismo permanece essencial na construção do sujeito.

Desse modo, os contos não apenas encantam, mas também ensinam. Tais ensinamentos não se dão por imposição de regras, mas por meio de imagens que tocam, afetam e transformam. São textos onde a linguagem se torna experiência e a fantasia, caminho de aprendizagem simbólica.

3.3 Contos de fadas no ecossistema midiático contemporâneo

A circulação dos contos de fadas na contemporaneidade desenvolve-se em um cenário profundamente marcado pelas transformações tecnológicas, no qual as narrativas transitam entre literatura, cinema, televisão, streaming e ambientes digitais. Nesse percurso, a relação entre literatura e cinema assume papel de importância, pois o cinema passou a dar forma visível ao imaginário literário, convertendo palavras em imagens, sons e atmosferas capazes de ampliar a experiência narrativa. Como ressaltava Hutcheon (2013), essa passagem de um meio a outro não se reduz a uma simples transferência, mas constitui um processo de recriação que mobiliza os recursos próprios do audiovisual e produz novas leituras, interpretações e sensibilidades.

Com isso, obras literárias, em especial os contos de fadas, encontraram no cinema um espaço privilegiado de reinvenção. A visualidade cinematográfica intensificou o que era uma vez, expandiu cenários e deu forma concreta a personagens arquetípicos, resultando em interpretações com sensibilidades históricas, tecnológicas e culturais contemporâneas. A partir desse movimento, a adaptação literária deixou de ser apenas um ponto de chegada e tornou-se ponto de partida para novas derivações, como continuações, reimaginações e histórias paralelas.

Se o cinema trouxe o visível ao imaginário literário, as narrativas seriadas ampliaram ainda mais o processo ao oferecer tempo estendido para o desenvolvimento dramático. Mittell (2012) argumenta que a televisão contemporânea opera com um modelo de narrativa complexa, marcado por múltiplos núcleos dramáticos, arcos extensos e personagens cuja construção se dá ao longo de muitas temporadas. Esse formato permite aprofundar a psicologia das personagens, explorar simbologias recorrentes e tensionar estruturas narrativas tradicionais, elementos especialmente férteis quando se trata de contos de fadas, cuja base arquetípica favorece múltiplos desdobramentos.

Nesse sentido, a narrativa seriada permite que elementos estruturais identificados por Propp (2010) como funções, papéis e recorrências simbólicas, sejam aprofundados, subvertidos ou reorganizados. As séries criam ocasiões para desenvolver conflitos morais, oscilações identitárias, contradições internas e trajetórias de individuação dificilmente alcançáveis em narrativas mais curtas. Desse modo, elas alimentam simultaneamente a memória afetiva dos contos e a demanda

contemporânea por complexidade narrativa, oferecendo terreno fértil para revisitar anti-heróis, vilões ambíguos e personagens em processos de redenção ou queda.

Essa dinâmica insere-se no que Henry Jenkins (2009) denomina cultura da convergência. A convergência midiática não é apenas uma fusão tecnológica, mas um modo cultural de circulação de conteúdos, no qual histórias transitam entre diferentes meios como livros, filmes, séries, quadrinhos, redes sociais e o público assume papel ativo na interpretação e expansão das narrativas. Os espectadores deixam de ser receptores passivos e tornam-se participantes que interpretam, analisam, debatem, produzem teorias, criam conteúdos derivados e ampliam os universos ficcionais.

É nesse ambiente que surge a narrativa transmídia, definida por Jenkins (2009) como um modo de contar histórias no qual cada mídia contribui com uma parte distinta e complementar do universo narrativo. Em narrativas transmídias, não há repetição do mesmo conteúdo: cada plataforma amplia o *storyworld* ao oferecer perspectivas alternativas, episódios paralelos ou informações inéditas. No caso das adaptações de contos de fadas, isso se manifesta na criação de universos expandidos que exploram origens de personagens, lacunas narrativas, realidades alternativas e dilemas morais aprofundados. A televisão e o streaming, por sua continuidade temporal, funcionam frequentemente como eixo articulador desse processo.

A convergência midiática também intensifica os processos de identificação e envolvimento afetivo, já que a circulação ampliada das narrativas favorece o contato prolongado com personagens complexos. Como observam Moraes e Pacheco (2023), figuras ficcionais podem funcionar como verdadeiras metáforas mobilizadoras no processo de elaboração subjetiva, permitindo ao espectador acessar aspectos internos. Nas séries contemporâneas, desenvolvidas ao longo de meses ou até mesmo anos, esses personagens tornam-se espelhos simbólicos nos quais o público projeta emoções, reconhece contradições e reorganiza sentidos sobre si mesmo. Tal efeito se intensifica em séries que apresentam dilemas morais, trajetórias instáveis ou processos de redenção, favorecendo experiências de introspecção, autocompreensão e reflexão ética.

Nesse cenário, a contemporaneidade amplia a potência simbólica dos contos de fadas ao fazê-los circular por diferentes linguagens e suportes. Literatura, cinema, séries e plataformas digitais não competem entre si; ao contrário, colaboram para formar ecossistemas narrativos interconectados, nos quais o público participa ativamente do processo de criação de sentidos. Assim, os contos de fadas não apenas

sobrevivem, mas tornam-se mais densos, multifacetados e capazes de dialogar com as demandas afetivas, éticas e existenciais do sujeito pós-moderno.

3.4 Mundos ficcionais e a (re) construção simbólica do sujeito

Nas últimas décadas, os contos de fadas ganharam novas camadas de sentido ao ressurgirem no imaginário coletivo, impulsionados por suas adaptações ao cinema, à televisão e às plataformas de streaming. Longe de se restringirem ao público infantil, essas narrativas foram ressignificadas para dialogar com as complexidades da vida contemporânea.

As adaptações, sejam cinematográficas, televisivas ou literárias, constroem mundos ficcionais que reatualizam estruturas simbólicas e arquetípicas, permitindo novas possibilidades de leitura e interpretação, dialogando, dessa forma com Hutcheon (2013), que nos diz que adaptar é um ato criativo que recria narrativas em novas linguagens e para novos públicos, preservando sua essência, mas reorganizando seus elementos segundo sensibilidades contemporâneas.

A potência pedagógica desses contos, especialmente quando adaptados em narrativas cinematográficas ou seriadas, está diretamente vinculada à noção de “mundos ficcionais” ou *storyworlds*. Segundo Marie-Laure Ryan (2012), Umberto Eco (1994) e Henry Jenkins (2009), esses mundos são ecossistemas narrativos que oferecem ao público a possibilidade de imersão afetiva e intelectual. Ao habitá-los simbolicamente, o espectador não apenas consome entretenimento, mas participa de um percurso formativo e reflexivo que repercute internamente. Os *storyworlds* ampliam o escopo dos contos, oferecendo um espaço simbólico para que conflitos éticos, afetivos e existenciais sejam dramatizados e elaborados subjetivamente.

A construção desses mundos ficcionais, mesmo que fantásticos, requer coerência interna e verossimilhança simbólica. Eco (1986) afirma que a criação de “mundos possíveis” é um ponto central na experiência narrativa, ao permitir que o leitor ou espectador quando se trata de narrativas audiovisuais, se envolva emocionalmente com as histórias, projetando nelas suas próprias angústias e desejos. Nesse processo, os contos de fadas com novas vestimentas mantêm a função de guias simbólicos, reorganizando valores e identidades por meio de estruturas arquetípicas como a jornada do herói, os testes de caráter e as transformações morais.

A simbologia envolvida nesses universos narrativos atua de maneira indireta, mas profunda. Como destaca Vogler (2015), ao adaptar a jornada do herói para o audiovisual, não se trata apenas de mapear eventos externos, mas de revelar movimentos internos da psique humana. Cada etapa da jornada é, antes de tudo, metáfora de um caminho de individuação, conforme proposto por Jung, que em linhas mais simples trata-se de uma jornada de autoconhecimento. Essa jornada simbólica, vivenciada tanto pelos espectadores junto aos personagens, permite que experiências subjetivas profundas sejam acessadas dentro de si, manifestando reflexões e transformações.

Essa dimensão simbólica torna-se ainda mais relevante na vida adulta. Os contos de fadas, ao contrário do senso comum que os associa exclusivamente à infância, são narrativas estruturadas para falar ao inconsciente coletivo de todas as idades. Como mostram Sousa e Caldin (2016), em suas origens, essas histórias eram compartilhadas por adultos e crianças em espaços comuns, sem a segmentação atual sobre infância e por isso recebiam, justamente, o título de “contos de alerta”.

Para Freud (1996), os adultos não abandonam as fantasias da infância, mas as substituem por formas socialmente aceitáveis, como a apreciação estética. Os contos de fadas, nesse contexto, atuam de forma simbólica, oferecendo recursos psíquicos valiosos para lidar com conflitos internos.

Bettelheim (2007) reforça essa ideia ao afirmar que os contos são terapêuticos porque oferecem soluções simbólicas aos dilemas humanos, ajudando o leitor a elaborar seus conflitos por meio da identificação com as histórias. Essa função simbólica e formativa dos contos está ancorada em três pilares fundamentais: catarse, identificação e introspecção (CALDIN, 2010).

A catarse permite a liberação emocional de tensões; a identificação possibilita a projeção do sujeito nos personagens e seus dilemas; e a introspecção conduz à ressignificação consciente de experiências de vida.

Além disso, a fantasia frequentemente ressurgue como instrumento fundamental de autoconhecimento e reelaboração emocional. Corso e Corso (2011) argumentam que a fantasia é a possibilidade de “voltar no tempo” e reviver modos antigos de operar, reconectando o sujeito com afetos primitivos e estruturas psíquicas profundas. Nesse sentido, os contos de fadas atuam como portais simbólicos, permitindo que o adulto acesse camadas esquecidas de sua subjetividade. Os autores argumentam:

Acreditamos que a ficção é uma forma de aprender com a experiência alheia, é uma simulação de vivências e emoções, na medida em que nos identificamos com tal ou qual personagem. Fantasiar ou fruir da imaginação alheia através da arte não substitui a experiência, não aprendemos tanto como se tivéssemos vivido, mas ao menos nos aproximamos disso. A diferença é que a gama de vivência proporcionada pela arte, pela fantasia, é muito mais vasta do que as experiências possíveis de serem vividas (CORSO; CORSO, 2011, p. 256).

Essa força simbólica não se limita à leitura individual. Nas narrativas seriadas, a dilatação do tempo narrativo, conforme analisa Mittell (2012), permite o aprofundamento psicológico das personagens, a complexificação dos conflitos e a multiplicidade de leituras. Ao longo de várias temporadas, o espectador acompanha trajetórias de queda, redenção, perda e superação, que espelham simbolicamente suas próprias experiências. Por essa ótica, pode-se dizer que o consumo midiático torna-se também um exercício de reflexão existencial.

Como afirmam Brasey e Debailleul (1999), os contos de fadas não foram criados “para fazer dormir as crianças, mas para despertar os homens à consciência de si mesmos”. Essa afirmação traduz a essência da formação simbólica que permeia essas narrativas ao propor mundos possíveis, personagens representativos e tramas de transformação, os contos de fadas, seja em literatura ou audiovisual através do processo de adaptações, continuam oferecendo ao sujeito um espelho simbólico onde pode reconhecer-se, confrontar-se e, eventualmente, transformar-se.

Moraes e Pacheco (2023) propõem que a identificação com personagens de narrativas audiovisuais pode funcionar como um recurso de autodescoberta e legitimação da própria história pessoal. Ao se enxergar nos enredos ficcionais e nas metáforas encarnadas pelas figuras simbólicas, o espectador se sente menos só em suas experiências, o que favorece o acolhimento de aspectos de sua subjetividade antes rejeitados ou silenciados. Nesse sentido, a jornada do herói, mesmo quando revisitada em moldes pós-modernos, continua sendo um percurso arquetípico de reconhecimento e reconexão com o self. Os mundos ficcionais, portanto, não apenas espelham dilemas humanos, mas oferecem condições simbólicas para a reconstrução do Eu em um ambiente de segurança afetiva e liberdade imaginativa.

3.5 Os Estúdios Disney e as adaptações dos contos de fadas

Os contos de fadas, desde suas origens orais até suas reformulações modernas, mantêm-se como matrizes narrativas capazes de atravessar séculos, culturas e tecnologias. Na contemporaneidade, sua circulação se intensifica especialmente por meio de adaptações audiovisuais, que deslocam essas narrativas para novos regimes de visibilidade, consumo e interpretação. Embora a Disney não tenha sido a primeira a adaptar histórias oriundas do repertório maravilhoso, tornou-se uma das principais referências nesse processo ao transformar contos tradicionais em patrimônios simbólicos globais. Entre o cinema de animação do início do século XX, os *remakes live-action* do século XXI e as narrativas televisivas seriadas, observa-se um movimento contínuo de reconstrução, no qual personagens, valores e arquétipos são reorganizados para dialogar com sensibilidades culturais específicas de cada época.

A amplificação dessas histórias na cultura midiática contemporânea não se explica apenas pelo avanço tecnológico, mas também por um projeto narrativo e industrial que a Disney desenvolve há um século: produzir experiências audiovisuais que conciliem inovação técnica, apelo emocional e universalidade simbólica. Nesse cenário, tanto as adaptações cinematográficas como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Branca de Neve* (2025), quanto produções televisivas como *Once Upon a Time* (2011–2018) podem ser compreendidas como ramificações de um mesmo legado adaptativo, que revisita continuamente os contos de fadas e os reinscreve em novos contextos estéticos e discursivos.

Fundada na década de 1920, a *Walt Disney Company* consolidou-se como uma força narrativa central do século XX, combinando arte de animação, tecnologia emergente e uma filosofia de *storytelling* baseada na emoção. Um marco dessa consolidação foi a estreia de Mickey Mouse em *O Vapor Willie* (1928), curta reconhecido por sincronizar som e imagem de forma precisa e, com isso, expandir os limites expressivos da animação, tornando-se líder de mercado em som e cor. Poucos anos depois, em 1932, o estúdio lançou seu primeiro desenho totalmente em cores e conquistou um Oscar; em 1933, repetiu o feito com *Os Três Porquinhos*, reforçando seu prestígio e seu potencial comercial.

Foi nesse contexto de sucesso que, em 1934, Walt Disney anunciou aos animadores a intenção de produzir um longa-metragem animado que também fosse uma experiência de entretenimento e apresentou a eles a história de *Branca de Neve e os Sete Anões*. Segundo o livro “O Grande Livro da Disney”, Walt estava

determinado a criar uma princesa de contos de fadas crível e por isso seus animadores fizeram aulas de arte para que pudessem estudar a forma e movimentos humanos e assim aplicar no primeiro longa. A obra levou três anos para ser concluída e custou cerca de 1,5 milhão de dólares; um investimento extraordinário, especialmente porque ocorreu durante a Grande Depressão, período de recessão econômica que atravessou a década de 1930. Ainda assim, o cinema se manteve como um espaço privilegiado de entretenimento e construção de sentidos coletivos: as grandes telas ofereciam ao público narrativas capazes de sustentar imaginários de esperança, bravura e recomposição simbólica diante da instabilidade mundial. Nessa direção, Sklar (1975, p. 189) apud Machado (2009, p. 83) observa que o cinema dos anos 1930 não apenas divertiu e manteve coesa uma população atravessada por desordens econômicas e sociais, como também constituiu uma cultura dominante ao criar “mitos e sonhos unificadores” para muitos norte-americanos.

O êxito de *Branca de Neve e os Sete Anões* consolidou esse potencial. O filme foi um sucesso de bilheteria aclamado, tornou-se um fenômeno e contribuiu para firmar a animação como forma legítima de arte cinematográfica, ao unir música, emoção e inovação técnica. Além disso, inaugurou para a *Disney* um caminho estratégico: os contos de fadas revelaram-se altamente rentáveis e eficazes como matéria-prima narrativa, capazes de mobilizar a memória afetiva do público e, ao mesmo tempo, sustentar um modelo industrial de produção de grandes sucessos. A consagração de *Branca de Neve* não foi, portanto, apenas um acontecimento artístico; foi também um ponto de inflexão econômico e simbólico que estabeleceu parâmetros para a continuidade do estúdio e abriu espaço para produções posteriores como *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942).

Com a Segunda Guerra Mundial, parte significativa do mercado internacional foi afetada, e a companhia acumulou dívidas expressivas. Nesse cenário, *Cinderela* (1950) tornou-se um projeto decisivo e mais refinado: mesmo com orçamento mais controlado e cronograma rígido, aperfeiçoaram suas técnicas filmando cenas de ação ao vivo que foram usadas como inspiração para uma animação mais autêntica e com isso o filme alcançou sucesso de bilheteria e reafirmou a eficácia do “modelo *Disney*” para contos de fadas com uma protagonista bondosa e sonhadora, personagens secundários cômicos, números musicais e desfecho feliz. Ao consolidar a *Disney* como especialista em adaptações do maravilhoso, *Cinderela* ajudou a sedimentar o

conjunto de traços que, mais tarde, organizaria a franquia das Princesas Disney e reforçou a centralidade desse repertório na identidade artística do estúdio.

No cinema contemporâneo, os clássicos animados ganham vida com *remakes live-action* que retornam sob novos discursos e sensibilidades, como ocorre em Cinderela (2015), A Bela e a Fera (2017) e Malévola (2014). É a magia Disney em releituras favoritas. Nesse contexto, Branca de Neve (2025), dirigida por Marc Webb, apresenta-se como uma releitura que não busca apenas replicar o filme de 1937, mas reinterpretá-lo conforme expectativas contemporâneas. Siddhant Adlakha (2025), crítico de cinema com atuação em publicações como *The New York Times*, aponta que o novo filme procura desenvolver tanto a história quanto a protagonista, conferindo-lhe maior definição heroica e ampliando o campo moral da narrativa. Nessa versão, a obsessão da Rainha Má em ser “a mais bela de todas” desloca-se da beleza física para uma disputa simbólica que envolve compaixão e caridade, atualizando o tema do poder e do reconhecimento social.

Nessa releitura, o eixo da narrativa não se organiza em torno do resgate da donzela pelo príncipe idealizado, como na animação de 1937. Embora haja uma figura masculina com a qual Branca de Neve desenvolve vínculos afetivos, ele não ocupa o lugar de salvador, mas atua como aliado em sua trajetória. Ao assumir maior protagonismo nas decisões e na condução dos acontecimentos, a personagem da princesa deixa de ser conduzida pela ação alheia e passa a atuar como agente da própria história. A atualização não apaga o imaginário amoroso do conto, mas reorganiza suas funções simbólicas, aproximando o heroísmo de Branca de Neve de uma postura mais ativa e coerente com sensibilidades contemporâneas.

Ao longo de sua trajetória, a Disney ampliou progressivamente seu campo de atuação, deixando de operar apenas como um estúdio cinematográfico para se consolidar como um conglomerado de entretenimento e experiências culturais. Conforme registrado em sua história institucional, a empresa expandiu suas atividades para além do cinema, incorporando teatros, parques temáticos, cruzeiros, produtos licenciados e, posteriormente, múltiplas plataformas midiáticas. Esse movimento consolidou a Disney como uma produtora de narrativas que não apenas circulam em diferentes suportes, mas também se desdobra em experiências imersivas e interconectadas, reforçando a centralidade do *storytelling* como eixo estruturante de sua identidade cultural.

Dentre esses movimentos, destaca-se a expansão da Disney para diferentes mídias e formatos audiovisuais. Desde 1950, Walt Disney ganhava espaço na TV através do canal *ABC Studios*, com programas que conquistavam o público. Então, em 1996, consolidou-se a fusão entre a *Walt Disney Company* e a *Capital Cities/ABC Studios*, que ampliou ainda mais o ecossistema narrativo da companhia na produção televisiva. Nos anos 2000, a *ABC* estreou grandes títulos como *Desperate Housewives* (2004–2012), *Grey's Anatomy* (2005–.....) e *Lost* (2004–2010), que, além do sucesso de audiência, tornaram-se referência na transformação da linguagem televisiva.

Arlindo Machado (2011) argumenta que as mudanças tecnológicas e culturais do período produziram uma “profunda transformação” nos conceitos de televisão, nos modos de distribuição e no relacionamento do público com os conteúdos. É nesse cenário que se consolida a chamada “TV 2.0”, marcada por fragmentação de audiências, interatividade e narrativas mais complexas. Para o autor, *Lost* foi “considerada, à época de seu lançamento, como o nascimento da TV 2.0” (MACHADO, 2011, p. 89), pois deslocava a construção de sentido para além do episódio televisivo, expandindo sua *diegese* por meio de sites, jogos e conteúdos complementares, além de estimular o debate e a cultura de previsões e teorias. Albuquerque (2009) também observa que *Lost* representa uma virada estética e estrutural na ficção televisiva ao explorar estratégias narrativas como *flashbacks*, *flashforwards* e deslocamentos temporais, construindo uma experiência complexa que se aproxima de lógicas hipertextuais e interativas.

É nesse ambiente que se insere *Once Upon a Time* (*ABC Studios*, 2011–2018), criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz, roteiristas e produtores executivos de *Lost*. A série mobiliza recursos narrativos como a não linearidade, múltiplas linhas temporais, realidades sobrepostas e arcos dramáticos longos e os aplica ao universo dos contos de fadas.

A história organiza-se em torno da cidade fictícia de Storybrooke, onde personagens vivem sem memória de suas identidades devido a uma maldição lançada pela Rainha Má, enquanto *flashbacks* revelam gradualmente o passado nos reinos encantados. Esse formato sustenta o que Mittell (2012) descreve como complexidade narrativa televisiva: uma redefinição das formas de contar histórias na televisão, capaz de desafiar normas do meio e ampliar o engajamento interpretativo do público.

Além disso, *Once Upon a Time* opera pela reinvenção constante de mitos e arquétipos, articulando intertextualidade e memória cultural. A presença de Branca de Neve, Rainha Má, Bela, Capitão Gancho e Rumplestiltskin, entre outros, cria uma constelação narrativa que evidencia o potencial dos contos como matéria-prima para universos expandidos. A complexidade se intensifica ao longo das temporadas, integrando não apenas contos clássicos, mas também personagens vinculados a lançamentos cinematográficos contemporâneos à exibição da série, como a introdução de Elsa e Anna, associadas a *Frozen*, e a incorporação de Mérida, vinculada a Valente. Esse movimento reforça a natureza convergente do projeto, aproximando a série das estratégias de circulação multiplataforma que caracterizam a cultura midiática atual.

Andreolla (2022, p. 9), aponta que essa dinâmica produz uma “construção da narrativa transmídia por meio do encontro das múltiplas semioses dos contos de fadas e suas apropriações”, permitindo “rupturas e reconfigurações passíveis de captar novos públicos”.

Nesse sentido, *Once Upon a Time* estende-se para além da televisão por meio de livros, *graphic novels* e conteúdos digitais, reafirmando seu alinhamento à lógica da convergência e ao perfil do consumidor contemporâneo descrito por Machado (2011, p. 8), para quem o público “exige experiências midiáticas” e deseja decidir “à sua maneira particular de como vai interagir com elas”. Assim, o espectador é convidado não apenas a acompanhar a história, mas a explorá-la, debatê-la e produzir sentidos sobre seus desdobramentos.

Tanto *Once Upon a Time* quanto Branca de Neve (2025) podem ser compreendidas como expressões contemporâneas de um repertório pós-moderno de reescritura do maravilhoso. Se, na série televisiva, observa-se a ruptura com estruturas tradicionais por meio da exploração de personagens multifacetados e moralmente ambivalentes, como destacam Piccinin e Hirsch (2012), no filme observa-se a reorganização de valores clássicos a partir de novas sensibilidades culturais. Em suma, a tradição adaptativa da Disney evidencia um percurso que vai do cinema clássico ao ecossistema convergente de mídias do século XXI.

Do marco fundador de Branca de Neve e os Sete Anões (1937), passando pela reafirmação do modelo com Cinderela (1950) e chegando às reinterpretações *live-action* como Branca de Neve (2025), observa-se uma continuidade: os contos são

revisitados para responder às sensibilidades de cada tempo, preservando sua potência simbólica e reconfigurando discursos.

4 MAPEANDO A JORNADA: CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para responder ao problema de pesquisa desta dissertação, que investiga como as narrativas audiovisuais contemporâneas mobilizam o repertório simbólico e narrativo dos contos de fadas para dialogar com o público atual, fez-se necessário observar como esse repertório se manifesta em formatos específicos audiovisual.

Nesse sentido, optou-se pela análise de duas obras que dialogam diretamente com esse imaginário: uma produção seriada televisiva e uma produção cinematográfica. Ambas se fundamentam em contos de fadas clássicos, mas operam reconfigurações distintas em função de seus suportes, públicos e estratégias narrativas, permitindo compreender como essas matrizes simbólicas são atualizadas no contexto audiovisual contemporâneo.

A escolha por uma série e um filme justifica-se, primeiramente, pela possibilidade de comparar modos de adaptações e desenvolvimento narrativo. Enquanto a narrativa seriada permite a expansão prolongada de personagens, conflitos e arquétipos ao longo de múltiplos episódios e temporadas, o cinema trabalha com uma estrutura mais concentrada, exigindo síntese simbólica e economia narrativa. Essa diferença de formato impacta diretamente a forma como os contos de fadas são reinterpretados, como os arquétipos são distribuídos entre os personagens e como a Jornada do Herói é estruturada e tensionada.

Assim, este capítulo dedica-se à análise da série *Once Upon a Time* (2011–2017) e do filme *Branca de Neve* (2025), tomando como base teórica os estudos sobre contos de fadas, arquétipos e estrutura narrativa, especialmente a proposta da Jornada do Herói desenvolvida por Christopher Vogler. O objetivo é analisar as contribuições das narrativas audiovisuais contemporâneas para a mobilização do repertório simbólico e narrativo dos contos de fadas, investigando seus processos de transformação, ressignificação e expansão simbólica em obras seriadas e cinematográficas como o filme *Branca de Neve* (2025) e a série *Once Upon a Time* (2011–2017, em diálogo com públicos atuais).

Desta forma, a partir desses estudos de caso, busca-se evidenciar como os contos de fadas permanecem culturalmente ativos, não como narrativas fixas ou cristalizadas, mas como estruturas simbólicas flexíveis, capazes de ser continuamente reinterpretadas e resignificadas no audiovisual contemporâneo.

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, fundamentada na análise de dois estudos de caso: o personagem Rumplestiltskin, na série televisiva *Once Upon a Time*, e a personagem Branca de Neve, no filme homônimo lançado em 2025. A escolha por essas obras se dá ao fato de representarem dois momentos distintos do audiovisual contemporâneo. A série escolhida foi produzida no contexto da televisão por assinatura, período em que as narrativas seriadas ganharam mais espaço. Já o filme de 2025 insere-se em um cenário mais recente, marcado pela retomada de contos clássicos em versões *live action* e pela circulação em diferentes plataformas. Ao analisar essas duas produções, busca-se compreender como diferentes formatos e contextos midiáticos refletem os processos de transformação simbólica e reconfiguração do heroísmo nos contos de fadas adaptados ao audiovisual contemporâneo.

Segundo Minayo (2001, p. 22), a pesquisa qualitativa é adequada quando se pretende acessar o universo de significados, motivos, “aspirações, crenças, valores e atitudes” que não podem ser reduzidos a números. Nesse sentido, a investigação busca compreender como as narrativas analisadas constroem e representam transformações simbólicas, tanto por meio de trajetórias fragmentadas e ambíguas, como no caso de Rumplestiltskin, quanto por meio de narrativas condensadas, como ocorre no filme Branca de Neve (2025), em que se observam a ressignificações do heroísmo.

Como estratégia metodológica, optou-se por um estudo de caso que como afirma Fonseca (2002), privilegia a análise aprofundada de um objeto em sua totalidade, buscando compreender suas características mais essenciais e singulares. Nessa abordagem, o pesquisador não pretende intervir sobre o fenômeno investigado, mas compreendê-lo em profundidade, investigando seus “como” e “porquês” por meio de uma perspectiva predominantemente descritiva e interpretativa.

No que se refere à série *Once Upon a Time*, a análise foi conduzida a partir da observação sistemática das aparições de Rumplestiltskin, com foco nos momentos mais significativos de sua trajetória de transformação. O corpus é composto pelos 134 episódios das seis primeiras temporadas da série, exibida entre 2011 e 2017 pela emissora americana ABC. A exclusão da sétima temporada fundamenta-se no critério de saturação narrativa, uma vez que o arco dramático do personagem se encerra de forma conclusiva ao final da sexta temporada, sendo a última considerada um *reboot* narrativa.

Para a condução da análise, foi elaborada uma matriz de categorias desenvolvida pela autora, que organiza os dados a partir das seguintes categorias: episódio, tempo (minutagem), fase do personagem (homem, Senhor das Trevas, Senhor Gold, Herói de si mesmo), ação da cena e etapa da Jornada do Herói. Essa organização, demonstrada no quadro 1, permite mapear de forma estruturada a progressão narrativa do personagem e identificar os elementos simbólicos que compõem sua trajetória de transformação.

Quadro 1 – Modelo da matriz de análise da jornada de Rumpelstiltskin

EPISÓDIO	TEMPO	FASE	AÇÕES	JORNADA DO HERÓI E ARQUÉTIPOS
Temporada (T) Episódio (E)	Minutos e segundos em que a personagem aparece.	Fase em que aparece (<i>Rumpelstiltskin</i> homem, Senhor das Trevas, Senhor Gold).	Descrição da ação da cena.	Representação da jornada do herói da cena.

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Essa estrutura permitiu uma leitura abrangente e detalhada da trajetória do personagem, respeitando a natureza não linear da narrativa da série, que alterna entre passado e presente através de flashbacks e múltiplas temporalidades.

Para a análise do filme *Branca de Neve* (2025), adota-se a mesma abordagem qualitativa, descritiva e interpretativa aplicada à série, com ajustes pontuais na matriz analítica, adequados à especificidade da linguagem cinematográfica. Nesse caso, a matriz foi reorganizada a partir das categorias de tempo, ação narrativa e Jornada do Herói, compreendendo que diferentemente da narrativa seriada, o filme apresenta um ciclo narrativo fechado e uma progressão dramática condensada, o que implica a adaptação das categorias analíticas sem prejuízo da coerência metodológica.

A metodologia preserva, assim, coerência conceitual entre os dois objetos analisados, ao mesmo tempo em que respeita as especificidades narrativas da serialidade televisiva e do cinema, possibilitando uma leitura comparativa das formas contemporâneas de reelaboração do conto de fadas e da construção do herói e da heroína no audiovisual.

O quadro analítico desenvolvido para esta pesquisa constitui-se como um instrumento metodológico central para a sistematização e interpretação dos dados narrativos e simbólicos observados tanto no corpus seriado quanto no fílmico. A matriz

organiza o olhar analítico a partir de categorias que articulam estrutura narrativa, ação dramática e leitura simbólica, permitindo acompanhar a progressão das trajetórias dos personagens.

Compreendemos no Quadro 2, a maneira que foram organizados tempo, ação e jornada do herói e arquétipos.

Quadro 2 – Modelo da matriz de análise para a jornada de Branca de Neve

TEMPO	AÇÕES	JORNADA DO HERÓI E ARQUÉTIPOS
Minutos e segundos em que a personagem aparece.	Descrição da ação da cena.	Representação da jornada do herói.

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A categoria tempo opera como marcador de localização narrativa, situando a ação dentro do arco dramático. A categoria fase do personagem registra estados identitários ou simbólicos, evidenciando deslocamentos internos e transformações progressivas, mais explícitos na série e mais condensados no filme. A coluna referente às ações privilegia decisões, conflitos e escolhas com impacto narrativo relevante. A categoria Jornada do Herói e arquétipos estabelece o vínculo interpretativo com o referencial teórico, sendo utilizada de forma não normativa, mas simbólica e funcional. Como forma de exemplificação, apresenta-se, a seguir, um exemplo quadro preenchido com a aplicação dessas categorias à análise de cada personagem e obra.

Abaixo, temos o quadro de análise de Rumplestiltskin preenchido.

Quadro 3 – Exemplo do quadro de análise de Rumpelstiltskin

RUMPLESTILTSKIN					
1ª TEMPORADA					
TEMPORADA (T)	EPISÓDIO (E)	TEMPO Minuto (min) Segundo (s)	FASES	AÇÕES	JORNADA DO HERÓI
EPISÓDIO 1					
T1	E1	13min31s	Sr. das Trevas	Rumpel conta sobre a maldição;	Aproximação da caverna secreta - preparação para uma nova grande mudança;
		14min20s		Revelação sobre a bebê ser a salvadora;	
		41min48s	Sr. Gold	Cumprimenta Emma.	Aproximação da caverna secreta - preparação para uma nova grande mudança.
EPISÓDIO 2					
T1	E2	5min22m	Regina e Sr. das Trevas	Regina tenta lançar a maldição e falha; Conversam sobre como funcionar corretamente a maldição.	Aproximação da caverna secreta (preparação para uma nova grande mudança).

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

A seguir, temos o quadro da análise de Branca de Neve preenchido:

Quadro 4 – Exemplo do quadro de análise da Branca de Neve

BRANCA DE NEVE (2025)		
TEMPO Minuto (min) Segundo (s)	AÇÕES	JORNADA DO HERÓI E ARQUÉTIPOS
1m39s a 5m09s	Apresentação da educação/ensinamentos da moralidade de Branca de Neve – Governar com amor para um dia liderar	Mundo comum
5m15s	A rainha boa, mãe de Branca de Neve ficou doente e morreu	Dano Carência 1
6m41s	Partida do Rei para uma batalha (falsa)	Dano Carência 2
7m28	Rainha transforma Branca em serva	Mundo Comum Condição estática mas instável

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Para realizar as análises dos personagens, adotou-se uma estratégia metodológica apoiando-se nas proposições metodológicas de Casetti e Di Chio (2013): a decomposição, que consiste na descrição minuciosa do objeto de estudo; e a recomposição, voltada à interpretação dos elementos observados à luz de um referencial teórico.

Na decomposição, os episódios foram segmentados em unidades menores (cenas) que permitem uma descrição mais precisa dos momentos em que Rumpelstiltskin aparece. A matriz desenvolvida para esta pesquisa reflete esse processo, pois organiza os dados segundo os critérios de episódio, minutagem, fase do personagem, ação e etapa da Jornada do Herói. Essa estruturação se alinha à proposta de Casetti e Di Chio, que afirmam que cada operação descritiva já é, em si, uma tomada de posição analítica.

A recomposição, por sua vez, exige a síntese e interpretação do fenômeno observado. Cada cena descrita é então relacionada a uma das doze etapas da Jornada do Herói (VOGLER, 2015). A partir disso, procede-se à interpretação simbólica do momento, considerando os arquétipos presentes e a trajetória do personagem (JUNG, 2000).

Embora tenha sido inicialmente elaborada para o estudo do personagem Rumpelstiltskin, a matriz de análise proposta apresenta potencial de replicabilidade em pesquisas voltadas à investigação de personagens complexos tanto em narrativas seriadas quanto cinematográficas. Sua estrutura possibilita a organização de arcos simbólicos fragmentados, mostrando-se especialmente adequada à leitura de narrativas não lineares e multifásicas, características recorrentes dos universos audiovisuais contemporâneos.

No caso do filme *Branca de Neve* (2025), ainda que se trate de uma narrativa linear, com arco dramático fechado e progressão condensada, a utilização da matriz analítica revelou-se fundamental para a sistematização e interpretação dos dados narrativos, permitindo visualizar com maior clareza a progressão da história, os pontos de inflexão da trajetória da personagem e os deslocamentos simbólicos que configuram sua jornada.

4.1 Estudos de caso1: a jornada de Rumpelstiltskin em Once Upon a Time

Apesar de suas infinitas variedades, a história de um herói é sempre uma jornada (VOGLER, 2015). Partindo dessa compreensão, o desenvolvimento da trajetória de Rumpelstiltskin, por meio da obra, *Once Upon a Time* é analisada à luz da estrutura da Jornada do Herói não como um percurso linear ou idealizado, mas como um processo marcado por rupturas, recaídas e escolhas morais complexas. A aplicação desse modelo busca compreender como o personagem atravessa diferentes estágios simbólicos, enfrentando conflitos internos e externos que tensionam continuamente sua identidade, seu relacionamento com o poder e sua capacidade de estabelecer vínculos afetivos.

O estudo da sua jornada busca não apenas observar a progressão narrativa do personagem, mas sobretudo o modo como a série ressignifica o heroísmo ao deslocá-lo do campo da façanha épica para o enfrentamento íntimo e ético.

Se a jornada revela transformações, é no **Mundo Comum** que essas tensões começam a se delinear. Segundo Vogler, esse é um espaço narrativo que apresenta o herói em sua condição inicial, permitindo ao público compreender suas fragilidades, desejos e conflitos antes da ruptura provocada pela aventura (VOGLER, 2015).

Essa condição inicial não diz respeito apenas ao ambiente em que o personagem vive, mas também à sua posição social, às relações que estabelece e ao modo como se percebe dentro do grupo ao qual pertence. Como observa Pallottini (1989), compreender um personagem implica situá-lo em sua realidade social, identificando seu lugar na hierarquia, suas convicções, seus vínculos afetivos e sua constituição psicológica.

No caso de Rumpelstiltskin, esse mundo inicial é marcado pela simplicidade material e por uma profunda carência afetiva. Na Figura 2, a seguir é possível vê-lo retratado como um homem comum, de aparência modesta e distante de qualquer ideal heroico tradicional.

Figura 4 - Rumplestiltskin em sua casa na companhia de sua esposa Mila



Fonte: ONCE UPON A TIME (2013).³

Conforme aponta Vogler, o Mundo Comum deve evidenciar não apenas o contexto inicial do herói, mas também seu conflito interno fundamental, aquele que orientará suas escolhas ao longo da narrativa (VOGLER, 2015).

No caso de Rumplestiltskin, esse conflito se estrutura a partir do medo de repetir o destino paterno e de ser socialmente reconhecido como fraco ou covarde. Tal tensão é explicitada quando o personagem, ainda jovem, aprende a fiar na roca e demonstra talento para a atividade e as fiandeiras o alertam de que o nome paterno está associado à vigarice e à covardia, afirmando que, para alcançar uma vida feliz, seria necessário afastar-se desse legado.⁴

Surge o **Chamado à Aventura** que de acordo com Vogler (2015, p. 37), rompe a estabilidade do Mundo Comum e convoca o herói à ação. Para Rumplestiltskin, esse chamado se materializa quando ele é convocado para lutar na guerra ogros.⁵ Oportunidade simbólica de provar sua coragem e romper com o estigma herdado do pai. Entretanto, a resposta ao chamado não ocorre de forma heroica ou linear. A **Recusa do Chamado** emerge do conflito que já o atravessava. Conforme define Vogler (2015), a recusa ocorre quando o herói, movido pelo medo ou pela insegurança, evita atender à convocação. Rumplestiltskin realiza essa recusa ao ferir-se deliberadamente para ser dispensado da guerra, após receber a profecia de que

³ O episódio 14 da 2ª temporada de *Once Upon a Time* – Manhattan - foi ao ar originalmente em 17 de fevereiro de 2013.

⁴ *Once Upon a Time* - T3, E8, 7min.

⁵ *Once Upon a Time* - T2, E14, 13m40s.

suas ações no campo de batalha poderiam deixar seu filho sem pai.⁶ Embora socialmente interpretada como covardia, essa decisão revela uma motivação mais profunda que é o desejo de permanecer vivo para o filho e romper, à sua maneira, o ciclo de abandono paterno.

Nesse ponto, a reflexão de Pallottini (1989) dialoga com a análise ao afirmar que o maior obstáculo de um personagem frequentemente se encontra dentro de si mesmo, configurando um confronto subjetivo entre posições opostas. Em *Rumplestiltskin*, esse embate se manifesta no choque entre a necessidade de provar coragem diante da sociedade e o impulso de preservar a própria vida para exercer a paternidade. E assim, a escolha que pretendia protegê-lo acaba aprofundando o conflito que o constitui.

Na sequência da Jornada, ocorre o Encontro com o Mentor, etapa em que o herói recebe orientação ou instrumentos para enfrentar os desafios que virão (VOGLER, 2015). Na trajetória de *Rumplestiltskin*, essa função é desempenhada por Zoso, o então Senhor das Trevas, cuja orientação assume caráter ambíguo. O encontro ocorre quando *Rumplestiltskin*, movido pelo desespero de impedir que seu filho seja enviado à guerra busca uma solução que lhe permita proteger aquilo que mais ama busca uma solução que lhe permita proteger aquilo que mais ama.⁷

Zoso então encarna o que Vogler (2015) denomina de mentor invertido, ou seja, uma figura que aparenta oferecer ajuda, mas conduz o herói a uma escolha moralmente comprometida. Ao apresentar a adaga como meio de proteção, transfere a *Rumplestiltskin* não apenas poder, mas o peso da própria escuridão.

Como observa Von Franz (1990), toda narrativa se estrutura a partir de um problema inicial que desencadeia a peripécia, os movimentos de ascensão e queda que organizam a história. Com *Rumplestiltskin*, é o encontro com Zoso que dá início a uma sucessão de transformações que se desdobram ao longo das temporadas.

Diferentemente do conto tradicional, em que a peripécia tende a concentrar-se em um único momento de virada, *Once Upon a Time* distribui esse movimento em um arco narrativo prolongado possibilitado através da complexidade narrativa no qual o personagem oscila repetidamente entre poder e vulnerabilidade, heroísmo e egoísmo, redenção e recaída, reforçando sua condição ambivalente.

⁶ *Once Upon a Time* - T2, E14, 21min02s.

⁷ *Once Upon a Time* - T1, E8, 14min22s.

Desse movimento resulta a **Travessia do Primeiro Limiar** marcando o ingresso definitivo do herói no **Mundo Especial**, onde as regras do Mundo Comum deixam de valer (VOGLER, 2015). Rumplestiltskin atravessa esse limiar ao matar Zoso e tornar-se o novo Senhor das Trevas, assumindo o controle da adaga.⁸

Diferentemente de narrativas em que o limiar é marcado por uma mudança geográfica, aqui a passagem é simbólica. Ao aceitar a adaga, Rumplestiltskin ingressa em um **Mundo Especial** estruturado por magia e poder. Segundo Vogler, essa travessia costuma ser acompanhada por um teste decisivo que confirma o compromisso do herói com a jornada (VOGLER, 2015).

No caso de Rumplestiltskin, o teste é aceitar o poder das trevas como meio de proteger o filho, ainda que isso implique a perda gradual de sua humanidade. Essa transformação é visualmente mostrada pela mudança em sua fisionomia, como se observa na figura 3: a pele adquire um tom dourado, o corpo assume uma postura mais rígida e o olhar torna-se frio e sombrio. Tais elementos visuais operam como marcas simbólicas da travessia, indicando que Rumplestiltskin já não pertence ao Mundo Comum.

Figura 5 – Rumplestiltskin após se tornar Senhor Das Trevas



Fonte: Once upon a time (2012).⁹

⁸ *Once Upon a Time* - T1, E8, 32min50s.

⁹ O episódio 08 da primeira temporada de *Once Upon a Time* (intitulado “Desperate Souls”) foi ao ar originalmente em 08 de janeiro de 2012.

Após ingressar nesse novo universo regido pela magia e pelo poder, o herói passa pelo estágio de **Provas, Aliados e Inimigos**, no qual ele é submetido a desafios recorrentes que testam sua capacidade de adaptação ao Mundo Especial (VOGLER, 2015). Para Rumpelstiltskin, essas provas assumem caráter predominantemente moral. Cada acordo firmado e cada manipulação realizada como Senhor das Trevas funcionam como testes reiterados de sua relação com o poder e seus limites éticos.

Exemplos expressivos desse movimento podem ser observados ao longo de toda a série. Ainda na primeira temporada,¹⁰ Rumpelstiltskin enfrenta uma de suas provas mais decisivas quando seu filho Baelfire abre um portal para os conduzir a um mundo sem magia. Diante da possibilidade de abandonar o poder, ele hesita e essa escolha resulta na separação entre pai e filho, instaurando o novo eixo central de sua trajetória: recuperar Baelfire, ainda que a qualquer preço.

Sob a perspectiva de Propp (1984), esse momento é caracterizado como funções de afastamento e proibição. O afastamento corresponde à ruptura do vínculo familiar que desestrutura o equilíbrio inicial da narrativa, enquanto a proibição refere-se à impossibilidade de permanecer junto ao filho sem abdicar da magia. A partir desse momento, marcado pela culpa, sua jornada passa a ser também de busca e reparação.

Outros episódios demonstram que os acordos firmados por Rumpelstiltskin seguem uma lógica de que todo desejo pode ser realizado, desde que se aceite pagar um preço. Preço esse que sempre favorece seus próprios interesses. Esse movimento recorrente demonstra não apenas sua habilidade estratégica, mas sobretudo a necessidade de controle que orienta suas ações e sustenta sua permanência no poder.

Ainda conforme Vogler (2015), nesse estágio são definidas as redes de aliados e inimigos que se articulam em torno do protagonista. Em *Once Upon a Time*, essas posições raramente são estáveis. Regina (Rainha Má) e Emma (a Salvadora), por exemplo, transitam entre essas posições, revelando uma dinâmica marcada pela instabilidade e reforçando a ambiguidade de Rumpelstiltskin. Contudo, é perceptível que o antagonismo mais persistente não se restringe ao plano externo.

¹⁰ Once Upon a Time - T1, E19, 30m50s.

Como afirma Vogler (2015), a sombra do herói se manifesta como fraqueza interna capaz de comprometer a transformação do personagem e, no caso de Rumpelstiltskin, ela se concretiza na dependência do poder da adaga.

Dentre essas relações, Bela se destaca como a principal aliada de Rumpelstiltskin, atuando como consciência ética e espelho moral do herói. Sua função é reiteradamente evidenciada nas tentativas de lembrar Rumpelstiltskin de que ainda existe um homem por trás da fera, ou de que é justamente por ele ser um monstro que sua presença se faz necessária.¹¹ Por meio dessa relação, a narrativa tensiona continuamente o conflito entre humanidade e poder, central à jornada do personagem.

Agora, a jornada avança para um ponto de tensão mais profundo denominada como **Aproximação da Caverna Secreta** em que o herói se dirige ao espaço simbólico de maior risco e revelação da jornada, aquele em que se anunciam simultaneamente a suprema maravilha e o terror supremo (VOGLER, 2015).

Na trajetória de Rumpelstiltskin, essa etapa se concretiza com a descoberta da gravidez de Bela, evento que reativa o trauma da perda de Baelfire.¹²

Nesse momento, o personagem é confrontado não apenas com o presente, mas com escolhas do passado que ameaçam se repetir, especialmente a possibilidade de perder novamente um filho. Essa tensão é intensificada quando se revela que, no passado, ao tentar salvar Baelfire de uma picada de cobra, Rumpelstiltskin firmou um acordo com um curandeiro, prometendo entregar seu segundo filho em troca da vida do primeiro.¹³ A descoberta da gravidez¹⁴ reativa esse pacto e inscreve o presente sob a sombra de uma dívida antiga.

Mesmo que Rumpelstiltskin consiga desfazer o acordo estabelecido no passado, a progressão de sua jornada evidencia aquilo que Vogler descreve, em termos teóricos, como complicações dramáticas; reveses que surgem justamente quando o herói se aproxima de um objetivo central, testando a consistência da transformação em curso (VOGLER, 2015).

No caso analisado, tais complicações manifestam-se na recaída do personagem nas trevas e na magia como meios de controle, o que provoca o

¹¹ *Once Upon a Time* - T2, E12, 38min.

¹² *Once Upon a Time* - T5, E14, 38min48s.

¹³ *Once Upon a Time* - T5, E14, 29min45s.

¹⁴ *Once Upon a Time* - T5, E14, 38min48s.

progressivo afastamento de Bela e evidencia a dificuldade de sustentar a escolha pela redenção.

A partir deste momento, o herói se direciona para uma **Provação**. Segundo Vogler (2015, p. 43), este é o momento mais crítico da Jornada, aquele em que “se joga a sorte do herói” por meio do confronto direto com seu maior medo. Na história de Rumpel, é caracterizada pela ameaça de perda absoluta de seu maior desejo: o amor e a possibilidade de constituir uma família.

Nesse contexto, o conceito de desamparo discutido por Corso e Corso (2011) torna-se elucidativo. Para os autores, o sentimento de desamparo não permanece restrito à infância, mas acompanha o sujeito ao longo da vida, emergindo em situações de perda, fracasso ou ameaça à integridade figurada.

A Provação de Rumpelstiltskin reatualiza precisamente esse estado: diante da possibilidade de ver o filho sucumbir às trevas assim como ele próprio sucumbiu, o personagem é confrontado não apenas com um inimigo externo, mas com o colapso de sua tentativa de reconstrução identitária. O diálogo entre pai e filho,¹⁵ no qual Rumpelstiltskin reconhece ter se tornado o Senhor das Trevas para salvar o primeiro filho, mas não ter se convertido em herói, explicita a dimensão simbólica dessa crise.

Ainda segundo Vogler, a **Provação** pode ainda envolver o testemunho ou a encenação de uma morte, mesmo que simbólica (VOGLER, 2015). Em *Once Upon a Time*, Rumpelstiltskin simula a morte da Fada Negra ao enfrentá-la, momento em que ela diz ter agido por amor e lhe oferece a possibilidade de reconciliação e reconstrução familiar.¹⁶ Essa cena complexifica a Provação ao colocar o herói diante não apenas de um inimigo externo, mas da tentação de aceitar uma forma distorcida de amor e família que perpetuaria o ciclo de manipulação e trevas.

Desse modo, Rumpelstiltskin encena uma falsa resolução, característica do que Vogler define como a sobrevivência momentânea do vilão principal, que escapa para um futuro confronto definitivo (VOGLER, 2015). Essa falsa vitória confirma que a Provação foi atravessada, mas ainda não superada, preparando o terreno para o desfecho da jornada.

A **Provação** expõe o herói ao risco máximo e de acordo com Vogler, após atravessar esse momento difícil, o herói pode finalmente tomar posse do tesouro que motivou sua jornada, configurando a etapa da **Recompensa**. Um dos aspectos

¹⁵ *Once Upon a Time* - T6, E13, 11min33s.

¹⁶ *Once Upon a Time* - T6, E19, 29min20s.

centrais desse estágio é o fato de o herói conquistar aquilo que veio buscar, seja em forma material, simbólica ou afetiva (VOGLER, 2015). A recompensa se concretiza na série analisada quando ele consegue devolver o coração de seu filho, Gideon, que estava sob a posse da Fada Negra.¹⁷

A restituição do coração marca um instante de recomposição afetiva e familiar. Ao devolver o coração a Gideon e acolhê-lo novamente em seu lar, Rumplestiltskin vê o filho expressar saudade de Bela e dele próprio, além de pedir perdão, gesto que é acolhido sem reprovação. Nesse contexto, Bela afirma sentir orgulho de Rumplestiltskin por ele ter lutado por Gideon e pela família, enquanto o personagem reafirma seu compromisso de fazer tudo o que estiver ao seu alcance para mantê-los seguros. Esse momento simboliza a conquista do tesouro buscado desde o início da jornada: a possibilidade de pertencimento e de reparação do vínculo familiar. Contudo, conforme adverte Vogler (2015), a etapa da Recompensa pode ser acompanhada por distorções, especialmente quando o herói permanece aprisionado no mundo mental do adversário, acreditando ter vencido definitivamente o conflito. No caso de Rumplestiltskin, essa distorção se manifesta quando ele e os demais personagens são novamente capturados por uma tentativa de maldição lançada por Fiona, que provoca a perda das memórias de todos.¹⁸ A recorrência desse aprisionamento evidencia que, embora a Recompensa tenha sido alcançada, a jornada ainda não se encontra plenamente resolvida, preparando o terreno para o enfrentamento final.

Seguindo as etapas da jornada, o herói deve agora iniciar seu **Caminho de Volta**. Vogler afirma que este é o momento em que se decide deixar o Mundo Especial e se preparar para o retorno ao Mundo Comum, ciente de que ainda enfrentará perigos antes da conclusão da jornada. Trata-se de uma etapa que expressa a resolução do herói de aplicar, no mundo ordinário, as lições aprendidas ao longo da travessia, ainda que esse retorno não se apresente de forma simples ou segura (VOGLER, 2015).

Na trajetória de Rumplestiltskin, essa decisão se manifesta quando Henry vai até a loja do personagem e o confronta, revelando-se como seu neto e afirmando estar desperto para a nova maldição em curso.¹⁹ Ao reconhecer que foi traído por ela e declarar a intenção de descobrir suas verdadeiras motivações, Rumplestiltskin demonstra consciência do perigo iminente. A advertência de Henry de que todos

¹⁷ *Once Upon a Time* - T6, E19, 63m50s.

¹⁸ *Once Upon a Time* - T6, E21, 15min30s.

¹⁹ *Once Upon a Time* - T6, E22, 11min09s.

correm risco reforça o caráter urgente desse estágio, no qual o herói assume a responsabilidade de agir para impedir que as consequências do Mundo Especial se perpetuem no Mundo Comum.

Desse modo, o **Caminho de Volta** configura-se como o momento em que Rumple deixa de agir exclusivamente a partir do medo da perda e da necessidade de controlar o outro para garantir a proteção de sua família e passa a se posicionar de forma mais consciente diante da ameaça coletiva. Nesse estágio, sua trajetória desloca-se de uma lógica de autopreservação baseada no poder para um movimento de responsabilidade ética, no qual o verdadeiro enfrentamento não se dirige apenas ao antagonista externo, mas às próprias trevas que o constituíram.

Assim, o **Caminho de Volta** marca o início da construção de Rumplestiltskin como herói de si mesmo. Essa mudança indica que sua jornada heroica não se completa na vitória sobre o outro, mas na decisão contínua de não mais se submeter às estruturas de poder que antes definiram sua identidade.

A próxima etapa a ser trilhada na jornada é a **Ressureição** e segundo Vogler, corresponde a um segundo e decisivo momento de vida-ou-morte, funcionando como uma repetição ampliada da Provação. Nessa etapa, a morte e a escuridão realizam um último esforço antes de serem definitivamente superadas, colocando o herói à prova mais uma vez para verificar se ele realmente assimilou as lições aprendidas ao longo da jornada (VOGLER, 2015). Ainda segundo o autor, essa etapa se configura como o confronto derradeiro com o vilão ou com a Sombra (VOGLER, 2015).

Na trajetória de Rumplestiltskin, esse momento ocorre quando ele revela estar desperto para as intenções de Fiona e passa a confrontá-la diretamente. Ao afirmar que não confia na mãe e rejeitar sua promessa de poder ilimitado.

O ápice da **Ressureição** se dá quando Rumplestiltskin reconhece que toda magia exige um preço e declara não estar mais disposto a pagá-lo. Ao roubar a varinha de Fiona e destruí-la, reduzindo-a a pó, o personagem rompe definitivamente com a lógica do poder absoluto. Nesse gesto final, ele escolhe proteger não somente seu filho, mas todos com o qual ele convive e tem uma relação e assim preservar os vínculos afetivos, em vez de sucumbir à tentação de reescrever o passado por meio da magia.²⁰

²⁰ *Once Upon a Time* - T6, E22, 32min10s.

Agora, o herói pode enfim retornar ao mundo comum trazendo consigo um aprendizado transformador. De acordo com Vogler, esta etapa denomina-se o **Retorno com o Elixir** e sem ela a jornada perderia seu sentido narrativo e simbólico (VOGLER, 2015).

O Elixir pode assumir formas diversas como um objeto mágico, um tesouro material, um conhecimento adquirido ou mesmo uma mudança interior; mas sua função é sempre a de curar, restaurar ou renovar aquilo que foi ferido ao longo da travessia (VOGLER, 2015).

Na trajetória de Rumplestiltskin, o retorno se concretiza na conquista de um elixir essencialmente simbólico: a possibilidade de pertencimento, a reconstrução dos vínculos familiares e a aceitação de sua humanidade, inclusive no que diz respeito ao reconhecimento e ao controle de suas sombras.

Nesse sentido, Von Franz (1990, p. 110) destaca que o desfecho típico das narrativas ocorre quando a vitória do herói implica a perda de poder da sombra, que deixa de exercer domínio sobre ele. Sendo assim, a vitória de Rumplestiltskin se manifesta pela perda de domínio que a escuridão exercia sobre ele, realizando um desfecho que não elimina a sombra, mas a subordina à consciência, configurando o verdadeiro elixir de sua jornada.

Para que essa transformação tenha peso dramático, o obstáculo enfrentado precisa ser proporcional ao personagem. Pallottini (1989) afirma que o conflito deve ser suficientemente grande para representar algo significativo, mas não insuperável e no caso analisado, o maior obstáculo não foi um inimigo externo, mas a própria compulsão de Rumple pelo controle e o medo da perda, elementos que (des)estruturaram sua trajetória desde o início e da qual a superação desse impasse confere tal densidade ao desfecho.

A figura 4 demonstra visualmente esse momento da jornada ao mostrar Rumplestiltskin, Bela e Gideon adentrando o restaurante da Vovó para confraternizar com os demais habitantes de Storybrooke, celebrando o fim da luta contra a Fada Negra. Contudo, para Rumplestiltskin, a cena ultrapassa o caráter de celebração coletiva.

O enquadramento o posiciona ligeiramente atrás de Bela e do filho, como se ainda estivesse, simbolicamente, aprendendo a ocupar esse lugar. Seu olhar, mais sereno do que em fases anteriores da narrativa, sugere não o controle do ambiente, mas a disposição de partilhar e de permanecer.

Figura 6 - Bela com seu filho Baelfire e Rumple entrando no Restaurante da Vovó



Fonte: Once upon a time (2017).²¹

Essa leitura pode ser ampliada a partir das considerações de Pallottini (1989), quando a autora afirma que o conflito interno é expressão da multiplicidade de vetores que compõem o ser humano, sendo a ação dramática a atualização concreta dessa complexidade. No caso de Rumplestiltskin, o gesto de entrar naquele espaço comum, sem exercer domínio ou manipulação, materializa a luta interna que o constituiu ao longo da série entre poder e afeto, controle e pertencimento. Assim, o enquadramento visual traduz o desfecho da jornada do personagem. Mais do que integrar-se ao grupo, Rumplestiltskin assume a posição de alguém que aceita sua vulnerabilidade e reconhece sua necessidade de vínculo, lidando assim com seus conflitos interno.

4.1.1 Os arquétipos de Rumplestiltskin ao longo da sua jornada

Outro aspecto central da jornada de Rumplestiltskin diz respeito à fluidez arquetípica que estrutura sua trajetória narrativa. Conforme propõe Christopher Vogler, os arquétipos não devem ser compreendidos como personagens fixos ou identidades estáveis, mas como funções dramáticas e facetas da personalidade humana, que emergem, se sobrepõem e se transformam ao longo da jornada do herói (VOGLER, 2015). A imagem apresentada abaixo sintetiza visualmente ao representar os arquétipos que Rumplestiltskin encena durante sua trajetória na série:

²¹ O episódio 22 da 6ª temporada de Once Upon a Time - The Final Battle: Part 2 - foi ao ar originalmente no ano de 2017.

Figura 7 - Arquétipos adotado por Rumplestiltskin em *Once Upon A Time*



Fonte: Adaptação segundo os arquétipos recorrentes de Vogler (2015).

Desde sua origem, Rumplestiltskin é apresentado como alguém predestinado ao **Arquétipo do Herói**, uma vez que nasceu com uma trajetória guiada por fios mágicos que o conduziriam a esse destino. Contudo, essa jornada é interrompida quando sua mãe, a Fada Negra, rompe esses fios, desviando-o de seu caminho original. Posteriormente abandonado também pelo pai, Rumplestiltskin passa a carregar uma carência afetiva profunda, sendo obrigado a construir sua identidade a partir de escolhas marcadas pelo medo e pelo trauma. Segundo Vogler, o arquétipo do Herói está diretamente associado à busca de identidade, sendo uma metáfora do processo de integração psíquica do indivíduo (VOGLER, 2015). Nesse sentido, a trajetória de Rumplestiltskin ilustra de forma clara essa busca interrompida e retomada.

Ao tornar-se o Senhor das Trevas, Rumplestiltskin incorpora o **Arquétipo da Sombra**, que, conforme Vogler, representa “a energia do lado obscuro”, composta por aspectos reprimidos, rejeitados ou não realizados do sujeito. No caso do personagem, essa sombra manifesta-se como a materialização de seus medos mais profundos: o abandono, a rejeição e a culpa por não ter sido capaz de proteger o filho Baelfire. Vogler ressalta que traumas profundos, quando relegados ao inconsciente, tendem a crescer e assumir formas monstruosas o que se confirma na dependência de Rumplestiltskin em relação à adaga e à magia das trevas (VOGLER, 2015).

Na busca incessante por recuperar Baelfire, Rumplestiltskin passa a assumir o **Arquétipo do Camaleão**, caracterizado pela instabilidade, pela ambiguidade e pela dúvida quanto à lealdade. Conforme Vogler, os Camaleões mudam constantemente de aparência ou de postura, dificultando tanto para o herói quanto para o público a compreensão de suas verdadeiras intenções (VOGLER, 2015).

Essa função dramática é central para Rumplestiltskin, cuja atuação se baseia na manipulação de personagens e situações, criando suspense e imprevisibilidade, função que Vogler identifica como essencial ao arquétipo (VOGLER, 2015).

Paralelamente, Rumplestiltskin desempenha o **Arquétipo do Mentor**, sobretudo nas relações que estabelece com Regina e, posteriormente, com Emma Swan. Segundo Vogler, ensinar ou treinar constitui uma função-chave do Mentor, ainda que esse ensino possa ocorrer de maneira involuntária ou até por meio do mau exemplo (VOGLER, 2015).

No caso de Rumplestiltskin, seu papel de mentor é profundamente ambíguo: ao mesmo tempo em que oferece conhecimento mágico também está manipulando o outro personagem assim como seu próprio mentor Zoso fez com ele.

Além disso, Rumplestiltskin pode ser lido como a encarnação do **Arquétipo do Arauto**, uma vez que atua como o grande articulador da Maldição das Trevas e de sua posterior ruptura. Conforme Vogler, os Arautos são responsáveis por anunciar mudanças significativas e lançar desafios que impulsionam a narrativa (VOGLER, 2015). Ao colocar os personagens em movimento, seja por meio de acordos, profecias ou revelações. Rumplestiltskin exerce reiteradamente essa função de disparador da transformação.

Em diversos momentos, especialmente por meio de sua postura irônica e teatral, Rumplestiltskin também assume o **Arquétipo do Pícaro**, cuja principal função dramática é o alívio cômico. Vogler observa que o Pícaro atua psicologicamente como válvula de escape para a tensão narrativa, reanimando a atenção da plateia por meio do humor (VOGLER, 2015, p. 87). Mesmo em contextos dramáticos, o sarcasmo e a irreverência de Rumplestiltskin cumprem esse papel, sem, contudo, anular a densidade trágica do personagem.

Há ainda momentos em que Rumplestiltskin assume o **Arquétipo do Aliado**, auxiliando outros personagens em situações específicas ou sendo por eles auxiliado, ainda que essas alianças sejam frequentemente circunstanciais e motivadas por

interesses próprios. Essa oscilação reforça a fluidez arquetípica que caracteriza sua trajetória.

Por fim, e de maneira decisiva, Rumpelstiltskin retorna ao **Arquétipo do Herói**. Agora não como destino predeterminado, mas como escolha consciente. Ao reconhecer seus traumas, confrontar sua sombra e decidir proteger Gideon, ele deixa de agir exclusivamente movido pelo medo e pelo controle, ainda que continue convivendo com a marca das trevas. Conforme Vogler ressalta, o arquétipo do Herói está associado ao processo de integração psíquica e ao enfrentamento dos próprios monstros internos (VOGLER, 2015).

Nesse sentido, Corso e Corso (2011) ampliam essa compreensão ao afirmar que a verdadeira transformação ocorre quando o sujeito demonstra capacidade de elaborar sua experiência, reconhecendo e aprendendo com seus erros. A trajetória de Rumpelstiltskin evidencia justamente um movimento de recaídas que não são apagadas, mas reinterpretadas, tornando-se parte do processo de amadurecimento.

Ainda segundo os autores (2011, p. 760), a nova jornada do herói implica “acertar contas internas com os próprios ideais e permitir-se crescer e aparecer”.

No desfecho de Rumpelstiltskin, esse processo se concretiza quando ele deixa de buscar poder como mecanismo de defesa e passa a assumir responsabilidade por suas escolhas, promovendo um processo de amadurecimento que redefine sua identidade.

Assim, a jornada de Rumpelstiltskin revela a complexidade e a fluidez dos arquétipos, demonstrando como um único personagem pode atravessar múltiplas expressões simbólicas até alcançar uma forma possível de integração e redenção.

A partir desse entendimento ampliado da Jornada do Herói como estrutura simbólica aberta, na sequência, se dará um outro estudo de caso: a análise da jornada do filme Branca de Neve (2025).

4.2 Estudo de caso 2: Branca de Neve (2025)

Conforme proposto por Christopher Vogler e visto na análise anterior, toda narrativa heroica pode ser compreendida como uma jornada simbólica, na qual o protagonista atravessa estágios de transformação que refletem dilemas, perdas e aprendizados próprios da experiência humana (VOGLER, 2015).

Partindo dessa concepção, a trajetória de Branca de Neve no filme de nome homônimo (2025) também é analisada a partir dessa estrutura buscando compreender de que maneira a obra atualiza o conto clássico e redistribui funções arquetípicas. O heroísmo, aqui, deixa de se apoiar exclusivamente na espera pelo resgate e passa a se vincular à responsabilidade ética, à liderança e à capacidade de agir diante do conflito.

Se toda jornada implica transformação, ela precisa, antes de tudo, de um ponto de partida reconhecível. No filme, esse Mundo Comum é apresentado,²² por meio de uma composição visual luminosa, colorida e festiva, como se observa na figura 6 que retrata Branca ainda criança ao lado de seus pais. O reino é construído como um espaço de harmonia coletiva, pela proximidade entre os governantes e o povo e por uma atmosfera de cuidado mútuo. Nesse contexto, os pais de Branca transmitem à filha valores fundamentais de liderança baseados no amor, na justiça e no cuidado com o coletivo, delineando desde cedo um ideal ético que funcionará como matriz simbólica de sua jornada.

Figura 8 - O reino de Branca de Neve e seus pais



Fonte: Branca de Neve (2025).

Entretanto, os heróis dos contos de fadas compartilham uma carência essencial, algo que lhes foi retirado e que passa a orientar simbolicamente sua trajetória (VOGLER, 2015).

²² O filme Branca de Neve: intervalo entre 1m39s e 5m09s.

No filme, essa carência se manifesta primeiramente com a morte da mãe de Branca²³ e, em seguida, com o desaparecimento do pai, que parte para uma suposta batalha que, mais tarde, se revela uma armadilha arquitetada pela Rainha.²⁴

A partir desse ponto, instaura-se uma segunda configuração do Mundo Comum apresentada na imagem abaixo, sendo visual e simbolicamente oposta à anterior: o reino passa a ser governado pelo medo, a luz cede lugar à penumbra e a Rainha revela sua natureza tirânica.²⁵

Essa transformação dialoga com a observação de Bettelheim de que, em diversos contos de fadas, um usurpador consegue, por algum tempo, ocupar o lugar que legitimamente pertence ao herói (BETTELHEIM, 2011).

A figura da Rainha adota essa lógica de usurpação, apropriando-se não apenas do trono, mas do espaço simbólico que deveria ser ocupado por Branca como herdeira legítima do reino.

No caso de Branca, a dupla perda não apenas rompe o equilíbrio do Mundo Comum, mas também desloca a jovem princesa da posição de filha protegida para uma posição de vulnerabilidade e a carência deixa de ser apenas afetiva para ser também ética e coletiva: o que lhe é tirado não é apenas sua família, mas toda a harmonia e justiça do reino.

Figura 9 - O reino sem os pais de Branca de Neve



Fonte: Branca de Neve (2025).

²³ O filme Branca de Neve (2025) - 5m15s.

²⁴ O filme Branca de Neve (2025) - 6m41s.

²⁵ O filme Branca de Neve (2025) - 7m10s.

Assim, além da apresentação do cenário inicial, também é inserido a questão dramática central da narrativa: a ruptura entre o modelo de governo justo aprendido na infância e o regime opressor instaurado pela vilã (VOGLER, 2015).

Após evidenciar o desequilíbrio instaurado, a narrativa caminha para o **Chamado à Aventura**. Para Vogler, o chamado surge quando a estabilidade anterior se torna insustentável, convocando o herói a abandonar a passividade e enfrentar a transformação necessária (VOGLER, 2015). Em *Branca de Neve* (2012), esse movimento não ocorre de forma abrupta, mas como um processo gradual de conscientização.

Enquanto realiza suas tarefas domésticas, Branca ouve ruídos na cozinha e encontra Jonathan, um jovem que rouba batatas para alimentar o povo. Ele, sem conhecer sua identidade, alerta de que o reino sofre e afirma que, em algum momento, a princesa precisará agir.²⁶ Esse encontro gera uma inquietação na personagem que a leva interceder junto à Rainha em favor do povo,²⁷ mas é duramente silenciada, sendo acusada de viver em um mundo de desejos e ordenada a retornar à sua posição subalterna.²⁸

Após o Chamado, o herói precisa decidir como responder a ele, sendo comum a manifestação de hesitação ou recusa (VOGLER, 2015).

Em *Branca de Neve*, essa recusa não se expressa por uma negativa explícita, mas pela continuidade de sua vida como serva, mesmo após perceber a injustiça que domina o reino. Internamente, porém, algo já se agita, como é simbolicamente representado no número musical “Um desejo em mim” que ocorre entre 14min e 20min.²⁹ A canção expressa o conflito interno da personagem, dividida entre a obediência imposta e o desejo latente de agir, revelando uma hesitação marcada mais pelo medo e pela insegurança do que pela indiferença.

Neste momento, a reflexão de Corso e Corso (2011) ilustra a dimensão psíquica da recusa ao afirmar que, para delinear seu papel na vida, o sujeito inspira-se em suas origens, podendo tanto dar continuidade quanto romper com elas.

A família, nesse processo, exerce sempre influência estruturante e no caso de Branca, o conflito reside na inércia em que ela foi colocada e a herança ética

²⁶ O filme *Branca de Neve* - 8m51s.

²⁷ O filme *Branca de Neve* - 10m40s.

²⁸ O filme *Branca de Neve* - 14m11s.

²⁹ O filme *Branca de Neve* (2012) - 14m20s a 20m.

transmitida pelos pais. Assim, a **Recusa do Chamado** caracteriza-se pela elaboração interna em que a protagonista confronta o peso de suas origens antes de transformá-las em ação.

Se o chamado desestabiliza a permanência na antiga ordem, a etapa seguinte da jornada implica algum tipo de preparação para o desconhecido. Para Vogler, o **Encontro com o Mentor** cumpre a função de fortalecer o herói, oferecendo orientação, encorajamento ou instrumentos simbólicos que o auxiliem a atravessar o limiar (Vogler, 2015).

Em *Branca de Neve* (2025), contudo, essa função não é desempenhada por uma figura tradicional, mas distribuída de forma fragmentada. Quando a Rainha manda prender Jonathan nos portões do castelo, Branca o liberta e o incentiva a fugir. Ele, por sua vez, questiona por que ela não conhece o mundo além do castelo e afirma que ela parece forte o suficiente para enfrentar o que está fora dele³⁰ e assim, diferentemente de um mentor clássico, Jonathan oferece algo mais decisivo: o reconhecimento da potência que a própria heroína ainda hesita em assumir.

Se o encontro com Jonathan acontece para despertar simbolicamente a protagonista, é um evento externo que efetiva a ruptura. Segundo Vogler, **Travessia do Primeiro Limiar** marca a entrada definitiva do herói no **Mundo Especial**, e é geralmente desencadeada por uma força externa (VOGLER, 2015). No filme, essa travessia ocorre quando a madrastra ordena que o caçador leve Branca à floresta para matá-la.³¹ Entretanto, incapaz de cumprir a ordem, o caçador a manda fugir, deixando claro que ela não pode mais retornar ao reino.³²

A primeira imagem associada a essa etapa, colocada abaixo, enfatiza o caráter hostil e ameaçador da floresta inicial. Branca surge imersa em um ambiente escuro, fechado e agressivo, no qual galhos parecem avançar sobre seu corpo. As árvores rasgam suas roupas,³³ funcionando como uma metáfora visual do início de um processo de transformação.

Vogler descreve, esse salto para o desconhecido exige um ato de fé irreversível, no qual o herói abandona o mundo familiar sem garantias de segurança ou proteção (VOGLER, 2015).

³⁰ O filme *Branca de Neve* (2025) - 18m20s.

³¹ O filme *Branca de Neve* (2025) - 20m39s

³² O filme *Branca de Neve* (2025) - 22m37s.

³³ O filme *Branca de Neve* (2025) - 23m47s.

A imagem traduz esse princípio ao apresentar Branca vulnerável, desorientada e confrontada pela imagem ameaçadora do Mundo Especial.

Figura 10 - Branca de Neve fugindo pela floresta



Fonte: Branca de Neve (2025).

O contraste visual entre a floresta sombria e o espaço encantado que se revela em seguida e pode ser observada na figura 9 na qual vemos a floresta encantada e que reforça de maneira expressiva, a separação simbólica entre o Mundo Comum e o Mundo Especial.

Figura 11 - Branca de Neve na floresta encantada



Fonte: Branca de Neve (2025).

Conforme observa Vogler, muitas narrativas clássicas utilizavam recursos visuais simples, como um breve escurecimento da tela ou uma mudança abrupta de iluminação, para marcar a transição entre o primeiro e o segundo ato, sinalizando ao

espectador a passagem do tempo e o deslocamento espacial do herói (VOGLER, 2015).

No filme *Branca de Neve* (2025), essa estratégia é ressignificada por meio da alternância entre a floresta hostil, marcada pela escuridão e pela ameaça, e o ambiente luminoso e acolhedor que se abre após a travessia, criando um contraste visual nítido. Assim, a linguagem visual do filme cumpre a função narrativa descrita por Vogler, tornando perceptível ao público que Branca de Neve já não pertence mais ao mundo anterior e que sua jornada no Mundo Especial teve início de forma irreversível.

Após adentrar o **Mundo Especial**, o herói enfrenta **Teste, Alianças e Inimigos**, aprendendo as novas regras do espaço narrativo (VOGLER, 2015).

No filme *Branca de Neve* esse mundo é apresentado como um espaço belo, marcado pela presença dos animais que acolhem a protagonista e, posteriormente, dos anões que também abrigam a jovem.

Outras provas surgem quando Branca reencontra Jonathan na floresta³⁴ e descobre que os guardas do castelo a procuram. Ao ser cercada com Jonathan e seus companheiros³⁵ ela escolhe não fugir sozinha, ajudando a distrair os guardas. Jonathan acaba ferido por uma flecha ao protegê-la,³⁶ e Branca busca ajuda junto ao Mestre, salvando-o. Essas cenas aprofundam o desenvolvimento das relações e evidenciam como a heroína reage à tensão, consolidando alianças e assumindo responsabilidades coletivas (VOGLER, 2015).

É justamente a partir dessa consolidação de vínculos e da admissão de um papel ativo por parte da heroína que a narrativa avança para a etapa seguinte. **A Aproximação da Caverna Secreta** corresponde ao momento de preparação para a provação central (VOGLER, 2015). No filme, Branca e Jonathan elaboram um plano para afastar os guardas da casa dos anões, enquanto ele promete retornar em dois dias para que juntos sigam ao reino do Sul em busca do rei.³⁷ Contudo, uma complicação dramática surge quando Jonathan é capturado pela Rainha³⁸ intensificando o risco (VOGLER, 2015).

³⁴ O filme *Branca de Neve* (2025) - 51m39s.

³⁵ O filme *Branca de Neve* (2025) - 56m30s.

³⁶ O filme *Branca de Neve* (2025) - 1h

³⁷ O filme *Branca de Neve* (2025) - 1h08m48s.

³⁸ O filme *Branca de Neve* (2025) - 1h09m20s.

A aproximação se completa quando Branca fica cara a cara com a Rainha disfarçada de senhora, que chega à casa dos anões.³⁹ Vogler (2015) esclarece que nesse estágio, todas as rotas de fuga se fecham, e o herói é forçado a enfrentar a questão de vida ou morte.

Da continuidade progressiva da Aproximação emerge a **Provação**, momento no qual o herói enfrenta simbolicamente a morte, gerando tensão máxima para a plateia (VOGLER, 2015). A Provação é o momento em que o herói enfrenta simbolicamente a morte, gerando tensão máxima para a plateia (VOGLER, 2015). Em Branca de Neve, essa morte simbólica ocorre quando a Rainha oferece à heroína a maçã envenenada. Ao mordê-la, Branca cai como morta,⁴⁰ sendo encontrada pelos anões, que acreditam tê-la perdido.⁴¹

Os homenzinhos funcionam como testemunhas da morte aparente, chorando sua perda e celebrando seu retorno à vida após a quebra da maldição⁴² processo que simboliza a superação da Provação (VOGLER, 2015).

Ao despertar, Branca afirma que chegou o momento de se tornar quem realmente deve ser⁴³ indicando sua transformação. Vogler (2015), destaca, que o herói retorna da morte transformado e disposto a assumir responsabilidades maiores, deslocando o foco do *self* para o coletivo.

Entretanto, essa morte simbólica ultrapassa a função estrutural da jornada. Conforme apontam Corso e Corso (2011), as releituras contemporâneas dos contos de fadas acrescentam à trajetória externa uma dimensão psíquica mais complexa, tornando visíveis medos, traumas e conflitos internos. Assim, a Provação de Branca não representa apenas um embate com a vilã, mas a superação de sua própria hesitação e insegurança. O despertar marca, portanto, não só a restauração da vida, mas a consolidação de uma identidade assumida.

Superada a Provação, a narrativa avança para a **Recompensa**, etapa que, em muitos casos, abre espaço para uma cena de amor, simbolizando a reconexão afetiva após a experiência de quase morte (VOGLER, 2015). No caso de Branca de Neve, esse momento se manifesta na aproximação entre Branca e Jonathan, culminando na

³⁹ O filme Branca de Neve (2025) - 1h13m58s.

⁴⁰ O filme Branca de Neve (2025) - 1h16m48s.

⁴¹ O filme Branca de Neve (2025) - 1h19m12s.

⁴² O filme Branca de Neve (2025) - 1h23m30s.

⁴³ O filme Branca de Neve (2025) - 1h26m18s.

cena clássica do beijo, que marca a restauração do vínculo afetivo interrompido pela Provação.

Contudo, a Recompensa não se limita à dimensão afetiva. Conforme destaca Vogler, a Recompensa pode produzir uma clareza de outra ordem, marcada por uma autoidentificação, na qual o herói finalmente reconhece quem é e qual é o seu lugar no mundo (VOGLER, 2015). No filme, paralelamente à dimensão afetiva, a Recompensa de Branca de Neve assume um caráter eminentemente identitário. Ao reconhecer que seu pai foi assassinado pela Rainha e aceitar que seus pais não retornarão, a personagem abandona definitivamente a ilusão de restauração do passado. Essa aceitação configura-se como um amadurecimento simbólico, pois Branca compreende que os valores transmitidos por seus pais como a justiça, empatia e cuidado com o coletivo permanecem vivos nela e devem, a partir desse momento, ser assumidos como responsabilidade própria.⁴⁴

Esse momento ganha maior densidade quando justaposta às reflexões de Bettelheim (2002), para quem o conto de fadas apresenta o mundo sob a perspectiva do herói em desenvolvimento e ao se identificar com Branca, o espectador acompanha não apenas eventos externos, mas um processo de amadurecimento. A perda, a queda e o despertar não operam somente como dispositivos narrativos, mas como experiências simbólicas de crescimento compartilhado, fortalecendo o vínculo identificatório entre personagem e público.

Superada a etapa da Recompensa e consolidada sua nova consciência identitária, a jornada exige que essa transformação seja colocada à prova. **O Caminho de Volta** representa justamente a decisão de retornar ao Mundo Comum para aplicar as lições aprendidas (VOGLER, 2015). Branca opta por regressar ao reino, plenamente consciente de que enfrentará resistência, e convoca seus aliados a acompanhá-la.⁴⁵ Esse movimento não é apenas estratégico, mas ético: trata-se da escolha de assumir publicamente a responsabilidade que amadureceu de forma interior.

Porém, o retorno ao espaço do conflito ainda não significa vitória e o herói precisa passar pela prova final de sua jornada. Esta, é a etapa da **Ressurreição**, geralmente marcada pelo confronto derradeiro com o vilão (VOGLER, 2015). Ao entrar

⁴⁴ O filme Branca de Neve (2025) - 1h24m43s.

⁴⁵ O filme Branca de Neve (2025) - 1h26m18s.

no reino,⁴⁶ Branca confronta a Rainha e convoca o povo a lembrar quem eram antes do medo. Ao restaurar a memória coletiva, enfraquece simbolicamente o poder da tirana, que recua para a sala do espelho. Diante da revelação de que a verdadeira beleza de Branca é interior, a Rainha sucumbe à própria fúria e é destruída junto ao espelho⁴⁷ e a heroína emerge desse confronto não apenas vitoriosa, mas legitimada. Após essa purificação final, o herói chega finalmente no estágio do **Retorno com o Elixir**.

Segundo Vogler (2015), o herói regressa ao Mundo Comum trazendo algo capaz de restaurar a “terra ferida”, seja de forma concreta ou simbólica. Em Branca de Neve (2025), essa etapa é caracterizada na cena final, na qual o reino aparece reunido em celebração. A imagem evidencia Branca e Jonathan inseridos no centro de uma multidão vestida de branco, envoltos por uma explosão de partículas claras que remetem à ideia de purificação, renovação e recomeço. Não se trata apenas de uma festa, mas de uma representação simbólica da restauração da ordem social e afetiva rompida ao longo da narrativa.

Figura 12 – Branca de Neve, Jonathan e todo o reino em festa (cena final)



Fonte: Branca de Neve (2025).

⁴⁶ O filme Branca de Neve (2025) - 1h27m22s.

⁴⁷ O filme Branca de Neve (2025) - 1h36m06s.

Essa configuração visual retoma, de maneira transformada, o Mundo Comum apresentado no início do filme. Conforme observa Vogler, narrativas que se organizam segundo a Jornada do Herói frequentemente adotam uma estrutura circular, na qual o herói retorna ao ponto de partida, mas em um nível distinto de consciência e equilíbrio (VOGLER, 2015).

O reino que agora se apresenta unido e festivo não é uma simples repetição do espaço inicial, mas a sua versão curada: o medo que antes regia as relações foi substituído pela confiança, e a opressão deu lugar à participação coletiva.

Essa circularidade dialoga com a reflexão de Bettelheim (2002), segundo a qual o conto de fadas se encerra com o retorno do herói ao mundo real, agora mais capaz de dominar a vida. No caso de Branca de Neve, o retorno não representa apenas a recuperação do trono ou da ordem social, mas a consolidação de uma maturidade que lhe permite assumir a liderança com consciência e responsabilidade. O mundo externo é restaurado porque houve, previamente, uma transformação interior da personagem. Assim, a estrutura circular não indica repetição, mas superação: o mesmo reino reaparece, porém governado por uma heroína que aprendeu a enfrentar o medo e a agir em favor do coletivo.

Assim, a imagem final consolida visual e simbolicamente o sentido da jornada: a transformação individual da heroína reverbera no coletivo, instaurando um novo ciclo. A narrativa encerra-se onde começou, mas sob outra configuração ética e simbólica, reafirmando o caráter formativo do conto de fadas e de suas releituras contemporâneas.

4.2.1 Os arquétipos e seus papéis dentro da jornada de Branca de Neve

A observação da jornada de Branca de Neve (2025) evidencia que a narrativa se estrutura não apenas a partir das etapas da Jornada do Herói, mas também por meio da articulação dinâmica de arquétipos, compreendidos, conforme Vogler, como funções dramáticas e facetas da personalidade humana que se manifestam ao longo da história (VOGLER, 2015). Esses arquétipos não se restringem a personagens fixos, mas operam como máscaras simbólicas que orientam ações, conflitos e transformações.

Figura 13 – Arquétipos na narrativa de Branca de Neve (2025)



Fonte: Adaptação segundo os arquétipos recorrentes de Vogler (2015).

Branca de Neve assume claramente o **Arquétipo do Herói**, cuja etimologia remete às ideias de “proteger e servir”. Essa dimensão é apresentada desde o início do filme, quando seus pais lhe ensinam que governar implica justiça, empatia e cuidado com o povo, estabelecendo desde cedo sua vocação ética. O heroísmo da personagem não se constrói pela força física ou pela conquista individual, mas pela responsabilidade moral e pela disposição em agir em favor do coletivo (VOGLER, 2015, p. 52).

Conforme aponta Vogler, outra função essencial do Herói é aprender, crescer e agir e é justamente esse movimento que estrutura a trajetória de Branca: de uma postura inicialmente passiva, marcada pela aceitação de sua condição de serva, ela amadurece e passa a atuar de forma consciente e transformadora, culminando na decisão de enfrentar a Rainha e lutar pela restauração do reino (VOGLER, 2015).

Essa trajetória também reflete o movimento típico do herói orientado para o grupo. Branca inicia a narrativa integrada a uma família e a um reino, é separada desse núcleo no primeiro ato, vivencia uma jornada de aprendizado no Mundo Especial, afastada de sua origem, e retorna, ao final, para reintegrar-se à comunidade, agora transformada e apta a assumir seu papel de liderança (VOGLER, 2015).

Jonathan, desempenha a função de **Mentor**, definida por Vogler como a de uma figura que auxilia, motiva e prepara o herói para enfrentar o desconhecido (VOGLER, 2015). Sua importância reside menos na transmissão de conhecimentos formais e mais no estímulo à consciência crítica de Branca de Neve. É ele quem rompe sua inércia inicial, apontando a fome do povo e a necessidade de ação, funcionando como catalisador da jornada.

Uma das funções centrais do Mentor é ajudar o herói a vencer o medo e, quando necessário, impulsioná-lo para a aventura, papel que Jonathan cumpre ao questionar o confinamento simbólico de Branca dentro do castelo e incentivá-la a olhar para além dos muros. Embora não corresponda à figura tradicional do “Velho Sábio”, ele exemplifica a observação de Vogler de que Mentores nem sempre são velhos ou formalmente sábios (VOGLER, 2015, p. 69).

O Caçador, por sua vez, pode ser compreendido como **Guardião do Limiar**, arquétipo que representa os obstáculos iniciais à travessia do herói para o Mundo Especial. Geralmente associados a agentes do vilão, esses personagens testam a determinação do herói (VOGLER, 2015).

Ao ser incumbido de matar Branca de Neve, o Caçador ocupa essa função liminar; contudo, ao falhar e permitir sua fuga, subverte parcialmente o arquétipo, tornando-se um limiar ambíguo que, ao mesmo tempo, ameaça e possibilita a continuidade da jornada.

Jonathan também assume o **Arquétipo do Arauto**, responsável por anunciar a necessidade de mudança e lançar o Chamado à Aventura (VOGLER, 2015).

Ao expor a miséria do povo e convidar Branca a conhecer a realidade fora dos muros do castelo, ele introduz uma nova energia narrativa que torna impossível a manutenção do status quo. Conforme Vogler observa, o Arauto pode ser uma função temporária desempenhada por personagens que encarnam primordialmente outros arquétipos, reforçando a fluidez simbólica da construção de Jonathan (VOGLER, 2015).

A Rainha Má, por sua vez, incorpora o **Arquétipo do Camaleão** ao disfarçar-se para enganar a heroína. Os Camaleões caracterizam-se por mudanças de aparência, comportamento ou discurso, criando dúvida e confusão (VOGLER, 2015).

Ao assumir a forma de uma velha inofensiva para oferecer a maçã enfeitiçada, a Rainha utiliza essa máscara para seduzir e iludir, exemplificando o uso clássico do arquétipo no universo dos contos de fadas. Paralelamente, ela também personifica o

Arquétipo da Sombra, que representa a energia do lado obscuro, ligada à destruição, à negação e ao medo (VOGLER, 2015).

Sua obsessão pela beleza e pelo poder conduz à desumanização de Branca, primeiro reduzida à condição de criada e, posteriormente, alvo de uma tentativa explícita de assassinato. Como Sombra, a Rainha instaura o conflito central da narrativa e força Branca de Neve a acessar suas melhores qualidades, pois é no enfrentamento dessa ameaça que a heroína consolida sua identidade e sua força moral (VOGLER, 2015).

Por fim, Jonathan também pode ser caracterizado sob o Arquétipo do Pícaro, associado à irreverência, à quebra do status quo e à introdução de mudanças saudáveis (VOGLER, 2015). Sua disposição em roubar para alimentar os necessitados e seu tom provocador diante da princesa expõem as contradições do reino e desestabilizam uma ordem injusta. Como Pícaro, Jonathan atua tanto como aliado quanto como agente de transformação independente, contribuindo de modo decisivo para o despertar ético de Branca de Neve.

Dessa forma, a jornada da protagonista evidencia a fluidez e a interdependência dos arquétipos, demonstrando como eles operam de maneira complementar na construção de uma narrativa contemporânea. Ao articular tais funções simbólicas, o filme não apenas reorganiza papéis dramáticos, mas reafirma o que Bettelheim (2002, p. 77) observa sobre os contos de fadas: mais do que descrever minuciosamente a felicidade final, essas narrativas concentram-se no processo de transformação que conduz a ela.

Em Branca de Neve (2025), o foco não recai sobre a estabilidade do “felizes para sempre”, mas sobre o percurso de amadurecimento que permite à heroína tornar-se capaz de governar e pertencer. Nesse sentido, a releitura cinematográfica confirma a reflexão de Nelly Coelho (2003) acerca da permanência dos mitos e arquétipos por meio de novas linguagens simbólicas. Reis, rainhas, princesas, bruxas, heróis e provas não são figuras estáticas, mas expressões arquetípicas que traduzem experiências humanas universais. A linguagem audiovisual atualiza essas formas simbólicas, preservando sua essência enquanto transforma seus modos de representação.

Desta forma, a Rainha como Sombra, o Caçador como Guardiã do Limiar, Jonathan como Mentor e Arauto, e Branca como Heroína não são apenas funções

narrativas, mas manifestações contemporâneas ressignificadas de matrizes míticas que continuam a mediar o imaginário coletivo.

Ainda, como destaca Coelho, os arquétipos operam como pontes entre o espaço imaginário onde residem medos, desejos e conflitos inconscientes e o espaço real da experiência humana. A narrativa fílmica, ao reorganizar esses símbolos, reafirma que, embora os tempos mudem, a condição humana permanece atravessada pelos mesmos dilemas fundamentais: perda, medo, escolha, amadurecimento e responsabilidade.

Nesse sentido, *Branca de Neve* (2025) não apenas adapta um conto clássico, mas reinscreve seus arquétipos na sensibilidade contemporânea, demonstrando que a aventura da heroína continua sendo, simbolicamente, a aventura de cada sujeito em sua própria travessia.

4.3 Síntese da análise

Os contos de fadas constituem, historicamente, narrativas simbólicas fundamentais para a elaboração de conflitos psíquicos, sociais e morais, atuando como mediadores entre a experiência individual e a memória coletiva. Nesse sentido, Bettelheim (2002) destaca que tais narrativas oferecem imagens simbólicas pelas quais o sujeito pode projetar e elaborar conflitos internos profundos, sem necessidade de explicitação racional direta.

De modo complementar, Coelho (2003) e Von Franz (1990) ressaltam que esses relatos preservam estruturas simbólicas recorrentes justamente por estarem relacionadas às experiências humanas, o que favorece sua permanência e circulação em diferentes épocas. Essa permanência, contudo, não se dá por repetição mecânica.

Merege (2010) compreende os contos de fadas como uma forma de memória cultural da humanidade na qual vivências recorrentes são continuamente reorganizadas conforme as demandas simbólicas de cada tempo. Assim, essas narrativas se mantêm vivas porque se transformam, adaptando-se a novos contextos históricos, midiáticos e culturais sem perder seu núcleo simbólico. É essa flexibilidade que ajuda a explicar por que os contos de fadas continuam relevantes na cultura contemporânea: ao migrarem da tradição oral e literária para o cinema e a televisão, passam por reconfigurações expressivas, mas preservam a função simbólica essencial de dramatizar perdas, medos, separações e processos de amadurecimento.

Essa dinâmica de transformação dialoga diretamente com a lógica cultural da pós-modernidade discutida por Piccinin e Hirsch (2012), no qual o cenário contemporâneo caracteriza-se pela recombinação de repertórios simbólicos e pela produção constante de releituras que articulam o canônico e o contemporâneo, o antigo e o moderno. As autoras ainda afirmam que a retomada recorrente dos contos de fadas nas últimas décadas evidencia esse movimento. Impulsionadas pelo desenvolvimento da indústria cultural e pelas dinâmicas de consumo, tais narrativas são reconfiguradas sob novas linguagens e formatos, contribuindo para a mitificação renovada de personagens, símbolos e conflitos.

Desse modo, as adaptações audiovisuais contemporâneas dos contos de fadas podem ser compreendidas como processos de ressignificação cultural. Ao reinterpretarem personagens, conflitos e valores, tais adaptações atualizam questões da experiência humana e reafirmam a vitalidade do gênero. Esse movimento torna-se especialmente visível nas produções associadas aos Estúdios Disney, que, ao longo de sua trajetória, consolidou-se como uma das principais mediadoras do imaginário dos contos de fadas. Nas últimas décadas, é possível observar um deslocamento relevante dos valores tradicionalmente associados a essas narrativas: enquanto versões clássicas tendiam a operar a partir de uma lógica maniqueísta, em que bem e mal se apresentavam de forma rigidamente delimitada, produções mais recentes complexificam essa oposição, incorporando ambiguidades morais, conflitos internos e dilemas éticos mais próximos da experiência contemporânea.

As animações clássicas, como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), estruturavam-se em torno de protagonistas moralmente puros e antagonistas perversos, organizando a moralidade da narrativa em termos de recompensa do bem e punição do mal. Já releituras recentes evidenciam uma revisão desse paradigma. Corso e Corso (2006) observam que os contos de fadas contemporâneos tendem a deslocar o foco da oposição externa entre herói e vilão para conflitos internos, nos quais as personagens enfrentam contradições, traumas e escolhas difíceis. Nesse novo regime simbólico, o antagonismo deixa de ser apenas uma força externa a ser eliminada e passa a ser compreendido como expressão de fragilidades humanas, o que permite leituras menos punitivas e mais compreensivas das figuras antes reduzidas ao “mal”.

Esse processo de ressignificação dialoga com Hutcheon (2013), para quem adaptar não significa apenas repetir ou atualizar um enredo, mas reinterpretar

sentidos à luz de novos contextos culturais. Assim, ao revisitar os contos de fadas, as adaptações reorganizam seus valores simbólicos, substituindo moralidades absolutas por narrativas na qual o sujeito é responsável por suas decisões e consequências. Em produtos seriados, essa ambiguidade se amplia: como observa Mittell (2012), a complexidade narrativa televisiva favorece o desenvolvimento prolongado de personagens, produzindo trajetórias marcadas por contradições, revisões e transformações parciais. Nesse regime, personagens antes concebidos como vilões unidimensionais passam a ser explorados a partir da sua história e conflitos internos, ampliando o campo de identificação do espectador.

Outras produções do mesmo ecossistema cultural reforçam esse deslocamento, como a franquia *Descendentes* (2015–2024), ao centrar a narrativa nos filhos de vilões, enfatiza que identidade e destino não são determinados pela origem, mas atravessados por escolhas e responsabilização; *Malévola* (2014), por sua vez, reconta *A Bela Adormecida* a partir da perspectiva da vilã, reconstruindo-a como figura marcada por dor, traição e trauma; o conflito central desloca-se da oposição entre bem e mal para a elaboração da perda, e o “amor verdadeiro” é ressignificado para além do romance, como vínculo afetivo protetivo. Esses exemplos evidenciam uma tendência de releitura do imaginário clássico em direção a dilemas íntimos, nos quais a transformação não se dá apenas no plano externo da ação, mas sobretudo no plano interno.

Nessa perspectiva, a *Jornada do Herói*, conforme sistematizada por Vogler, pode ser compreendida como uma linguagem simbólica capaz de organizar processos de transformação nas narrativas audiovisuais contemporâneas, sem operar como fórmula rígida. O autor enfatiza seu caráter flexível e adaptável, reafirmando que a jornada pode admitir variações e reorganizações conforme as necessidades de cada história (VOGLER, 2015).

Essa leitura aproxima-se das contribuições de Jung (2000), para quem mitos e narrativas tradicionais expressam, em forma simbólica, processos universais do inconsciente coletivo, sobretudo aqueles relacionados à individuação e à integração da sombra.

Bettelheim (2002) reforça esse ponto ao dizer que a narrativa atua como espaço simbólico de elaboração, em que o sujeito aprende não por preceitos morais explícitos, mas pela identificação de conflitos e transformações.

Nessa direção, a reflexão de Corso e Corso (2011) aprofunda a discussão ao propor que a nova jornada do herói envolve conquistar valor diante do olhar do outro, o que pressupõe acertar contas internas com os próprios ideais e permitir-se crescer e aparecer. Assim, a Jornada do Herói, nas narrativas atuais, articula-se como um percurso simultaneamente estrutural, psíquico e ético, no qual transformação interior e reconhecimento social tornam-se inseparáveis.

É nesse contexto que a leitura comparativa das trajetórias de Rumpelstiltskin, em *Once Upon a Time*, e de Branca de Neve, em *Branca de Neve* (2025), ganha força interpretativa. Observando as duas jornadas, percebe-se a flexibilidade da Jornada do Herói proposta por Vogler (2015), confirmando seu caráter simbólico, metafórico e adaptável às demandas das narrativas audiovisuais contemporâneas.

No plano estrutural, ambas partem de uma carência fundante, elemento recorrente tanto na Jornada do Herói quanto na morfologia dos contos de fadas no qual Vogler destaca que o Mundo Comum frequentemente introduz uma falta, perda ou desequilíbrio que inaugura a ação dramática (VOGLER, 2015). No entanto, Propp (1984) identifica a ausência ou privação como função inicial que põe o conto maravilhoso em movimento.

Por conseguinte, o modo como essa carência se configura produz efeitos distintos: em *Branca de Neve* (2025), a protagonista parte de um mundo idealizado, orientado por valores de justiça, empatia e cuidado com o povo, cuja ruptura instaura uma tarefa simbólica de restauração; já Rumpelstiltskin tem sua origem marcada pelo abandono parental e pelo estigma da covardia paterna, o que condiciona sua relação com afeto, poder e pertencimento. Enquanto Branca perde um mundo justo que precisa ser reconstituído, Rumpel não chega a vivenciá-lo, e sua jornada passa a ser atravessada por uma falta constitutiva.

Sob as considerações de Bettelheim (2002), as figuras e situações dos contos de fadas personificam conflitos psíquicos, ao mesmo tempo em que sugerem caminhos possíveis para sua superação e para a conquista de uma humanidade mais elevada. Dessa forma, as narrativas não apenas encenam conflitos distintos, mas também oferecem horizontes diferenciados de resolução simbólica, reafirmando a capacidade do conto de fadas de dramatizar processos internos e sugerir direções de amadurecimento.

Essas distintas propostas de resolução simbólica repercutem diretamente nas escolhas éticas e na configuração do heroísmo em cada narrativa. Em *Branca de Neve*

(2025), o chamado assume caráter social e ético, articulando-se como convocação à responsabilidade coletiva. Em Rumpelstiltskin, o chamado emerge como possibilidade de ruptura com estigmas, mas tende a ser atendido de maneira desviada, à custa da integridade moral, prolongando o conflito e adiando a formação do herói.

A travessia do limiar aprofunda essa oposição: Branca atravessa um limiar físico e espacial, ingressando em um mundo de aprendizagem e alianças enquanto Rumpelstiltskin atravessa um limiar simbólico e moral ao se aproximar do poder como mecanismo de defesa contra vulnerabilidade e trauma, configurando um “mundo especial” estruturado por acordos estratégicos e pela oscilação ética, influenciados pelo poder que a magia traz.

A mesma lógica se evidencia nas relações e nos processos formativos. No estágio das provas, aliados e inimigos, Branca constrói alianças baseadas em cooperação, confiança e partilha, fortalecendo a dimensão coletiva de sua liderança. Rumpelstiltskin, ao contrário, estabelece relações frequentemente instrumentais, alternando aliados e inimigos conforme seus interesses (VOGLER, 2015).

A provação, por sua vez, concentra o núcleo emocional de cada narrativa: em Branca, a morte simbólica e o renascimento consolidam identidade heroica e valores; em Rumpel, a provação se articula ao medo de repetir o trauma originário da perda de seu filho e a solidão, fazendo do heroísmo um processo de confronto com a própria sombra e com a possibilidade de tornar-se um indivíduo melhor.

As etapas subsequentes reforçam os efeitos dessa distinção: Branca alcança recompensas estabilizadoras, marcadas por clareza de propósito e retorno consciente ao mundo comum; Rumpelstiltskin experimenta recompensas instáveis e ambíguas, nas quais amor, pertença e redenção coexistem com recaídas e o poder como tentação. No retorno com o elixir, as diferenças se tornam ainda mais definidas: Branca traz um elixir coletivo, ligado à restauração do reino, da memória e da esperança.

Contudo, Rumpelstiltskin retorna com um elixir íntimo, relacionado à possibilidade de pertencimento, construção familiar e libertação progressiva da dependência do poder. Assim, a comparação evidencia dois parâmetros de heroísmo: um orientado para a cura da “terra ferida” e reorganização do núcleo social enquanto o outro é voltado para a reparação subjetiva e a responsabilidade moral diante da própria sombra.

Essa oposição entre um heroísmo orientado para o coletivo e outro marcado por ambivalência dialoga com as reflexões de Piccinin e Hirsch acerca das transformações do herói na pós-modernidade. Se, na modernidade, o herói era frequentemente representado como figura objetiva, moralmente íntegra e altruísta, o cenário contemporâneo passa a explorar personagens atravessados por incertezas, fragilidades e zonas de ambiguidade moral (RAHDE; CAUDURO; 2007).

Nessa perspectiva, Branca de Neve aproxima-se de um modelo mais clássico de heroísmo ético, ainda que atualizado, enquanto Rumpelstiltskin encarna o herói pós-moderno, dividido entre bem e mal, frequentemente agindo em favor de si mesmo. Assim, as duas trajetórias não apenas ilustram variações estruturais da Jornada do Herói, mas materializam diferentes sensibilidades culturais acerca do que significa ser herói no mundo contemporâneo.

Tais diferenças também se explicitam no plano arquetípico. Para Vogler (2015), os arquétipos constituem funções dramáticas e facetas da personalidade humana que emergem conforme as necessidades da narrativa. Em ambas as obras, o arquétipo do herói ocupa posição central, mas assume configurações distintas.

Em Branca de Neve (2025), embora se aproxime de um heroísmo mais clássico, como já mencionado, orientado à restauração da ordem justa, a protagonista não se limita a ocupar o lugar tradicional de passividade. Ao contrário, assume um protagonismo ativo articulando alianças, enfrentando a vilã e tomando para si a responsabilidade de reconstruir o reino. Seu heroísmo se define pela decisão de agir e pelo seu amadurecimento ao longo do percurso, consolidando-se como líder ética e sujeito de sua própria transformação.

Rumpelstiltskin, por sua vez, encarna uma configuração mais ambígua do arquétipo heroico. Sua trajetória é marcada pela recorrência de aspectos reprimidos e pela oscilação constante entre sombra e redenção. Diferentemente de Branca, cujo percurso tende à integração e estabilização de valores, Rumpel vivencia muitos conflitos internos e recaídas morais. Ainda assim, ambos os personagens compartilham um elemento comum que é a busca por legitimação. Se Branca torna-se heroína ao assumir publicamente a responsabilidade pelo coletivo, Rumpelstiltskin busca tornar-se herói de si mesmo, enfrentando seus fantasmas e tentando reconciliar-se com sua identidade fragmentada. Em ambos os casos, o heroísmo não é apenas reconhecimento externo, mas construção subjetiva. Dessa forma, é perceptível que nos dois casos analisados, a estrutura da jornada, articulada aos

arquétipos do Herói e da Sombra, explica a passagem da passividade ou do desvio ético para formas mais conscientes de responsabilidade e autoconhecimento.

Essa dimensão arquetípica dialoga com as reflexões de Piccinin e Hirsch acerca do papel das fantasias compartilhadas na constituição do imaginário coletivo. Para as autoras, tais fantasias ampliam os horizontes individuais e possibilitam a transcendência das limitações da realidade, integrando razão e imaginação. Ao mesmo tempo, revelam desejos e necessidades de uma sociedade. Nesse sentido, tanto a figura de Branca que representa a aspiração por liderança ética e justiça restaurada quanto a de Rumpelstiltskin que encarna a tensão entre falha e possibilidade de redenção expressam anseios contemporâneos distintos, mas complementares: o desejo por ordem e pertencimento, de um lado, e a necessidade de reconhecimento das fragilidades humanas, de outro.

Sob essa ótica, os arquétipos não apenas estruturam a narrativa, mas materializam, no plano simbólico, as tensões e expectativas do imaginário social em que essas obras se inserem.

Por fim, essa reorganização simbólica presente em novas adaptações audiovisuais dos contos de fadas contemporâneos repercute diretamente na formação subjetiva do espectador. Se, como afirma Bettelheim (2002), o sujeito se reconhece no percurso do herói porque compartilha medos e desejos simbolicamente representados, é preciso compreender essas narrativas como mais do que entretenimento.

Ao dialogar com Mircea Eliade, Bettelheim recorda que mitos e contos de fadas funcionam como “modelos para o comportamento humano”, conferindo significação e valor à vida (ELIADE apud BETTELHEIM, 2002, p. 35). Desse modo, tais narrativas oferecem matrizes simbólicas de ação e de amadurecimento, sugerindo modos possíveis de enfrentar conflitos e reorganizar a própria experiência.

A nova Branca de Neve desloca o imaginário da passividade associada ao príncipe salvador e afirma um protagonismo ativo, no qual a heroína não espera ser resgatada, mas assume responsabilidade pela restauração da ordem.

O horizonte formativo que emerge dessa configuração mostra que crescer implica abandonar a posição de espera e tornar-se agente de transformação, inclusive diante da perda e da frustração. Trata-se de um heroísmo que preserva a dimensão ética do cuidado coletivo, mas a atualiza ao enfatizar autonomia, consciência e amadurecimento interior.

Rumplestiltskin, por sua vez, encena outra dinâmica de formação subjetiva. Sua trajetória é marcada por desvios, recaídas e testes morais constantes dos quais ele falha, se desvia mas retorna e tenta novamente. Essa oscilação aproxima-se da experiência concreta do espectador contemporâneo, cuja vida raramente se organiza em progressões lineares e definitivas.

Conforme discutem Piccinin e Hirsch (2012), o herói pós-moderno relativiza fronteiras entre bem e mal e demonstra fragilidades, favorecendo a identificação justamente por revelar limitações humanas. Ao expor sua sombra e oscilar entre altruísmo e interesse próprio, Rumple mostra que seu heroísmo está na insistência em confrontar suas próprias sombras e reorientar suas escolhas.

Essa dimensão aproxima-se da noção de “herói de si mesmo”, conforme propõe Bacàro (2009, p. 50), ao compreender o heroísmo como decisão de enfrentar medos, angústias e fraquezas internas. A Jornada do Herói, nesse sentido, não se limita a uma travessia externa, mas configura-se como processo no qual tornar-se herói implica assumir responsabilidade pela própria história e tanto Branca quanto Rumplestiltskin, ainda que por caminhos diferentes, realizam esse movimento. Em termos junguianos, tal percurso pode ser compreendido como processo de individuação, isto é, como integração progressiva dos conflitos internos e das dimensões sombrias da personalidade (Jung, 2000). No caso de Branca de Neve, a individuação manifesta-se na passagem da identidade protegida para uma identidade adulta assumida, capaz de integrar perda, fragilidade e liderança ética. Já em Rumplestiltskin, o processo não ocorre de forma linear, mas como tensão constante entre regressão e crescimento. Assim, ambas as narrativas dramatizam, em chave simbólica, o percurso de constituição do sujeito, reafirmando que o verdadeiro heroísmo contemporâneo consiste menos na eliminação do mal externo e mais na integração consciente das próprias contradições.

Essa dimensão da narrativa como espaço de elaboração subjetiva confirma o que Corso e Corso (2006) defendem ao afirmar que a ficção funciona como simulação de vivências e emoções, permitindo aprender com a experiência alheia. A fantasia assim opera como ensaio simbólico da vida. Ao acompanhar Branca ou Rumple, o espectador experimenta perdas, tentações, reconciliações e decisões éticas em um espaço imaginativo seguro, exercitando sua capacidade de compreender a complexidade das relações humanas.

Por fim, como afirmam Corso e Corso (2006), somos atravessados por narrativas: nossa identidade resulta das histórias que contamos e que contam sobre nós. Se somos, em certa medida, uma ficção de nós mesmos, as narrativas midiáticas participam ativamente dessa construção ao oferecer modelos de heroísmo que auxiliam na organização simbólica da subjetividade. Assim, reafirma-se a função transformadora das narrativas no contexto midiático: elas oferecem ao sujeito repertórios imaginativos para interpretar, recontar e reconfigurar a própria trajetória.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciei o mestrado, tinha o desejo de investigar processos de adaptação no contexto audiovisual. A escolha pelos contos de fadas teve uma particularidade afetiva. Meu contato inicial com essas narrativas ocorreu por meio das animações da Disney, que marcaram a infância de uma geração pela experiência midiática a partir das fitas VHS e programas de televisão dos anos 90. Esse percurso pessoal não é apenas uma lembrança individual, mas mostra que desde aquele tempo, os contos de fadas já eram vivenciados por meio da cultura audiovisual.

A partir desse ponto, surgiu a questão que atravessa esta pesquisa: por que estudar contos de fadas voltados ao público adulto? Como lembra Saint-Exupéry, todos os adultos já foram crianças um dia, mas poucos se recordam disso. A permanência dessas narrativas na vida adulta não é um desvio ou regressão, mas expressão de sua força simbólica. Corso e Corso (2011) destacam que grande parte das histórias infantis que marcaram época foram criadas por adultos que preservaram contato com a lógica da infância e que funcionam como espaços de projeção simbólica nos quais o sujeito pode identificar-se e elaborar conflitos de forma indireta. A ficção, nesse sentido, permite que nos vejamos de fora, favorecendo a elaboração de questionamentos íntimos e a sensação de não estarmos sós em nossa complexidade.

Estudar adaptações contemporâneas dos contos de fadas voltadas ao público adulto busca compreender a continuidade de um recurso simbólico que acompanha essas histórias desde suas origens e que, ao serem reconfiguradas para novos contextos históricos e midiáticos, essas narrativas preservam sua função de mediação da experiência humana. Assim, a pesquisa parte do reconhecimento de que a identificação com personagens fictícios é um mecanismo constitutivo do próprio funcionamento dos contos de fadas, que continuam a oferecer, no audiovisual contemporâneo, repertórios simbólicos para pensar identidade, conflito e transformação.

Sendo assim, esta pesquisa buscou compreender de que forma as narrativas audiovisuais contemporâneas mobilizam o repertório simbólico e narrativo dos contos de fadas para dialogar com públicos atuais. O estudo desenvolvido ao longo da dissertação demonstra que tais narrativas não se limitam a atualizar esteticamente enredos consagrados, mas reconfiguram seus núcleos simbólicos, reorganizando arquétipos, estruturas narrativas e modelos de heroísmo em consonância com as

sensibilidades culturais do presente. Assim, a mobilização do repertório tradicional ocorre por meio de processos de ressignificação e expansão simbólica, nos quais conflitos clássicos são interiorizados, complexificados e deslocados para o campo das tensões subjetivas contemporâneas.

Ao retomar a origem dos contos de fadas e discutir conceitos como arquétipo, estrutura narrativa, adaptação e função simbólica, o estudo evidenciou que a permanência dessas narrativas está diretamente ligada à sua capacidade de dramatizar experiências humanas universais por meio de imagens simbólicas flexíveis. Essa característica permite que os contos de fadas atravessem diferentes contextos históricos e midiáticos, mantendo sua relevância ao se reorganizarem conforme as demandas culturais de cada época. Nesse sentido, a transformação observada nas obras analisadas confirma que a vitalidade do gênero reside tanto quanto na repetição de fórmulas quanto na sua capacidade de se expandir simbolicamente.

O estudo comparativo de *Once Upon a Time* (2011–2017) e *Branca de Neve* (2025) permitiu observar como esses processos de ressignificação se materializam em trajetórias narrativas distintas. Em *Branca de Neve*, a mobilização do repertório clássico resulta na afirmação de um heroísmo ético e coletivo, no qual a protagonista abandona a passividade tradicional e assume papel ativo na restauração da ordem simbólica e social. Já em *Rumplestiltskin*, o repertório dos contos de fadas é reorganizado para enfatizar conflitos internos e a aceitação da sua sombra, configurando um heroísmo íntimo, ambíguo e processual. Esse contraste evidencia que a *Jornada do Herói*, conforme proposta por Vogler, opera como estrutura simbólica flexível.

As análises indicam que, nas produções contemporâneas, o deslocamento do maniqueísmo tradicional para dilemas éticos mais complexos cria condições para ampliar as possibilidades de identificação simbólica. Ao explorar personagens compostos por ambiguidades morais, falhas e processos de amadurecimento, as narrativas escolhidas dialogam com sujeitos cujas identidades se encontram em constante construção, constituindo um espaço formativo de elaboração subjetiva. Conforme apontam Moraes e Pacheco (2023), a experiência narrativa pode operar como mediação simbólica de conflitos internos, funcionando como simulação segura de vivências emocionais e morais. Ao acompanhar trajetórias marcadas por perda,

tentação, responsabilidade e transformação, o espectador encontra modelos simbólicos que auxiliam na organização de suas próprias experiências.

Ao articular contos de fadas, adaptação, jornada do herói e narrativas audiovisuais, esta dissertação contribui para os estudos em mídia e tecnologia ao demonstrar que estruturas narrativas tradicionais são reconfiguradas em ambientes como o cinema e a serialidade televisiva por meio de processos de ressignificação cultural e expansão simbólica. A pesquisa confirma que as narrativas audiovisuais contemporâneas mobilizam o repertório dos contos de fadas ao interiorizar conflitos, flexibilizar arquétipos e reformular modelos de heroísmo, tornando-os capazes de dialogar com públicos que buscam não apenas finais felizes, mas percursos de amadurecimento, responsabilidade e autoconhecimento. Assim, reafirma-se a função transformadora das narrativas no contexto midiático: ao oferecer repertórios simbólicos renovados, elas participam ativamente da construção da subjetividade e da reorganização do imaginário coletivo na contemporaneidade.

Dessa forma, é possível afirmar que a pesquisa alcançou seu objetivo ao investigar como essas narrativas se transformam na cultura audiovisual contemporânea, confirmando que sua permanência está relacionada a sua capacidade de reorganizar simbolicamente seus elementos estruturais para dialogar às sensibilidades do presente.

O campo dos estudos sobre adaptação e contos de fadas é amplo e fértil para investigações futuras. Embora esta pesquisa tenha se concentrado em uma análise interpretativa, seus resultados apontam para a possibilidade de desdobramentos empíricos, especialmente no âmbito educacional. Pesquisas de campo poderiam ser desenvolvidas para compreender como crianças e jovens interpretam tanto as narrativas clássicas quanto suas releituras contemporâneas no audiovisual.

No contexto educacional, atividades pedagógicas poderiam incluir a reescrita de histórias clássicas a partir dos princípios da adaptação, incentivando os estudantes a recriar narrativas tradicionais em diálogo com situações mais próximas de suas realidades sociais e culturais. Tais práticas permitiriam observar como os alunos reinterpretam arquétipos, conflitos morais e modelos de heroísmo, ao mesmo tempo em que estimulam processos de leitura crítica, imaginação simbólica e produção criativa.

Nesse cenário, também caberia a utilização de formatos midiáticos contemporâneos, como *podcasts* narrativos produzidos pelos próprios estudantes. A

adaptação das histórias para a linguagem sonora possibilita novas formas de expressão e interpretação, ampliando o engajamento com o imaginário dos contos de fadas e permitindo explorar diferentes perspectivas narrativas.

No campo da mídia e da tecnologia, novas investigações podem explorar como as narrativas baseadas em contos de fadas continuam a se transformar em diferentes formatos e plataformas digitais, como séries, filmes, animações, *podcasts* narrativos, vídeo games e narrativas transmídia. Tais estudos podem contribuir para compreender de que maneira estruturas narrativas clássicas, como a Jornada do Herói e os arquétipos, são reconfiguradas em ambientes midiáticos cada vez mais interativos e multiplataforma.

Além disso, a matriz analítica desenvolvida nesta pesquisa apresenta potencial para aplicação em investigações futuras que se proponham a analisar personagens e estruturas narrativas em diferentes obras audiovisuais. Ao organizar categorias como tempo narrativo, fases do personagem, ações dramáticas e etapas da Jornada do Herói, o quadro metodológico permite mapear transformações simbólicas e narrativas de forma sistemática.

Desse modo, a presente pesquisa abre caminho para abordagens interdisciplinares que articulem comunicação, educação, tecnologia e audiovisual, ampliando a compreensão sobre o potencial formativo das narrativas audiovisuais.

A realização desta pesquisa também foi atravessada por desafios próprios do percurso acadêmico. Um dos principais foi a distância geográfica, o que exige maior organização, planejamento e adaptação. Nesse contexto, a possibilidade de aulas e encontros remotos mostrou-se fundamental para viabilizar a continuidade dos estudos, evidenciando como as tecnologias digitais ampliam o acesso à formação acadêmica e à produção científica.

Conciliar as demandas profissionais e pessoais com as exigências do mestrado em um cotidiano cada vez mais acelerado também constituiu outro desafio. Mas, ainda assim, esse período foi marcado por crescimento acadêmico e amadurecimento intelectual. Ao longo do curso, foi possível participar de congressos e publicar trabalhos em parceria com a minha orientadora, ampliando o diálogo com a comunidade científica e aprofundando as reflexões desenvolvidas na dissertação.

No último ano do mestrado, a concessão da bolsa CAPES possibilitou maior dedicação às atividades acadêmicas, incluindo a experiência de estágio docência na disciplina de Laboratório de Jornalismo. Essa vivência permitiu acompanhar

processos de produção de programas ao vivo e o desenvolvimento das atividades práticas com os alunos, ampliando a compreensão sobre mediação pedagógica e prática docente no contexto da comunicação. Assim, para além da produção da dissertação, o mestrado constituiu-se como um espaço de formação académica, profissional e humana, marcado por desafios, aprendizados e possibilidades de expansão intelectual.

REFERÊNCIAS

ADLAKHA, Siddhant. Snow White review: Disney's live-action remake rethinks the fairy tale. **The New York Times**, New York, 20 mar. 2025. Disponível em: <https://www.newyorker.com/search?q=ADLAKHA%2C+Siddhant.+Snow+White+review%3A+Disney%E2%80%99s+live-action+remake+rethinks+the+fairy+tale.+>. Acesso em: 1 dez. 2025.

ALBUQUERQUE, Afonso de. **Lost e a ficção televisiva transmídia**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., Curitiba. Anais eletrônicos [...]. São Paulo: Intercom, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/r4-1257-1.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2025.

ALVES, Alda Judith. A revisão bibliográfica em teses e dissertações: meus tipos inesquecíveis. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 81, p. 53–60, maio 1992. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/cp/article/view/990>. Acesso em: 22 jul. 2025.

ANDREOLLA, Renata. **A narrativa transmídia no universo ficcional de Once Upon a Time**. 2022. 139 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.upf.br/items/b3fa5ec7-991e-4b0b-9803-004d505a985d>. Acesso em: 20 jul. 2025.

BACÀRO, Agnaldo C. **Herói de si mesmo**. Joinville: Clube de Autores: 2009.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

BRAIT, Beth. **A personagem**. 3. ed. São Paulo, Ática, 1985. (Série Princípios).

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Adriana Caselotti; Harry Stockwell; Lucille La Verne. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937. 1 filme (83 min), son., color.

BRANCA DE NEVE. Direção: Marc Webb. Intérpretes: Rachel Zegler; Gal Gadot; Andrew Burnap. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; Marc Platt Productions, 2025. 1 filme (120 min), son., color.

BRASEY, Édouard; DEBAILLEUL, Patrick. **Contos iniciáticos**: o despertar do herói interior. São Paulo: Pensamento, 1999.

BRASEY, Édouard; DEBAILLEUL, Jean-Pascal. **Vivre la magie des contes**: comment le merveilleux peut changer notre vie. Paris: Albin Michel, 1998.

BRUNER, Jerome. **Atos de significação**. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CALDIN, Clarice Fortkamp. **Biblioterapia: fundamentos teóricos e prática**. São Paulo: Porto de Ideias, 2010.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 11. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Como analisar um filme**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2013.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo, Prentice Hall, 2002.

CNN BRASIL. **Branca de Neve**: confira as diferenças entre a animação e o live-action. CNN Brasil, [s.d.]. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/branca-de-neve-confira-as-diferencas-entre-a-animacao-e-o-live-action/>. Acesso em: 15 jan. 2026.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**: símbolos, mitos, arquétipos. São Paulo: Difusão Cultural do Livro (DCL), 2003.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**: símbolos, mitos, arquétipos. 4. ed. São Paulo: Paulinas, 2012.

CORDEIRO, Alexander Magno, OLIVEIRA, Glória Maria de; RENTERÍA, Juan Miguel. Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões**, [s. l.], v. 34, n. 6, p. 428–431, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rcbc/a/CC6NRNtP3dKLgLPwcmV6Gf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 8 jul. 2024.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **Fadas no divã**: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **A psicanálise na terra do nunca**: ensaios sobre a fantasia contemporânea. Porto Alegre: Penso, 2011.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: teoria e prática. 5. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2018.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Tradução de Luiz Costa Lima. São Paulo: Perspectiva, 1986. (Coleção Debates).

FANNING, Jim; MILLER-ZARNEKE, Tracey. **O grande livro da Disney**. Tradução de Monique D'Orazio. São Paulo: Melhoramentos, 2025.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Narrativa transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. **Letras**, Santa Maria, v. 26, n. 53, p. 45–64, jul./dez. 2016. DOI: <https://doi.org/10.5902/2176148525079>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079>. Acesso em: 18 jan. 2025

FIGUEIREDO, Luís Claudio. **A ética e o simbólico na clínica**. São Paulo: Escuta, 2017.

FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, Francisco Platão. **Para entender o texto**: leitura e redação. 17. ed. São Paulo: Ática, 2007.

FONSECA, João José Saraiva de. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREUD, Sigmund. O delírio e os sonhos na "Gradiva" de W. Jensen (1907 [1906]). In: FREUD, Sigmund. **Obras completas**: Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996. v. 9.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br>. Acesso em: 15 jan. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUECK, Karin. **O lado sombrio dos contos de fadas**. São Paulo: Abril, 2016.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

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

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **O desenvolvimento da personalidade**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JUNG, Carl Gustav. **O arquétipo e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Princeton, NJ: Bollingen, 1981. (Obras Completas de C. G. Jung, v. 9, Parte 1).

MACHADO, Arlindo. Fim da televisão? **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 86–97, jan./abr. 2011. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2011.1.8799>. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/8799>. Acesso em: 28 jun. 2024.

MEREGE, Ana Lúcia. **Os contos de fadas**: origens, história e permanência no mundo moderno. São Paulo: Claridade, 2010. (Coleção Saber de Tudo).

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. 80 p. (Coleção Temas Sociais).

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29–52, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matrizes/article/view/38326/41181>. Acesso em: 26 jun. 2025.

MORAES, Raissa Moreira; PACHECO, Fábio Pinheiro. A identificação com personagens fictícios como recurso terapêutico na abordagem centrada na pessoa. **Revista do NUFEN: Phenomenology and Interdisciplinarity**, [s. l.], v. 15, n. 2, p. 37–50, out. 2023. DOI: <https://doi.org/10.26823/rnufen.v15i02.22972>. Disponível em: <https://submission-pepsic.scielo.br/index.php/nufen/article/view/22972>. Acesso em: 7 ago. 2024.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína**. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.

ONCE UPON A TIME [série de TV]. Criação de Edward Kitsis; Adam Horowitz. Produção: ABC Studios. Exibição original: American Broadcasting Company (ABC), Estados Unidos, 2011-2018. 7 temporadas (156 episódios), som, color.

OLHAR DIGITAL. 9 filmes que adaptam a Branca de Neve para assistir nos streamings. Olhar Digital, 29 mar. 2025. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2025/03/29/cinema-e-streaming/9-filmes-que-adaptam-a-branca-de-neve-para-assistir-nos-streamings/>. Acesso em: 15 jan. 2026.

OS IRMÃOS GRIMM. Deutsche Welle (DW), Cultura, 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/os-irm%C3%A3os-grimm/a-47467116>. Acesso em: 2 ago. 2021.

OZ, Fernanda. **Seriados de A a Z**: um guia completo para quem é louco por seriados. Rio de Janeiro: Ediouro, 2015. (Coquetel).

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: A construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989. (Coleção Fundamentos n. 46).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PICCININ, Fabiana; HIRSCH, Katiele Naiara. **Imagens contemporâneas e contos de fadas**: uma análise do herói em Once Upon a Time. **Darandina Revisteletrônica**, [S.l.]. Programa de Pós-Graduação em Letras/UFJF, v. 5, n. 2, p. 1–16, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/3250419/Imagens_contempor%C3%A2neas_e_contos_de_fadas_Uma_an%C3%A1lise_do_her%C3%B3i_em_Once_Upon_a_Time. Acesso em 7 dez. 2025.

PROPP, Vladimir Iakovlevitch. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado; CAUDURO, Flávio Vinicius. Imagens e Imaginários: do moderno ao pós-moderno. **E-Compós**, [S. l.], v. 9, p. 2–19, ago. 2007. DOI: <https://doi.org/10.30962/ec.180>. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/180/181>. Acesso em: 9 dez. 2025.

RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**: razão e imaginação na tradição ocidental e na pós-modernidade. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality 2**: revisitando a imersão e a interatividade na literatura e nas mídias eletrônicas. 2. ed. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia. São Paulo: FAPESP; Iluminuras, 2001.

SKLAR, Robert. *Movie-made America: a cultural history of American movies*. New York: Random House, 1975. Apud: MACHADO, Mariângela. **Cinema e imaginário social**. São Paulo: Annablume, 2009.

SOUSA, Carla; CALDIN, Clarice Fortkamp. Biblioterapia aplicada com estudantes de biblioteconomia da UFSC: uma vivência terapêutica com histórias. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, n. 01., 2016. Anais [...] XVII Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação, 2016. DOI: <https://brapci.inf.br/v/191042>. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/191042>. Acesso em: 9 dez. 2025.

TARTUCE, Terezinha de Jesus Afonso. **Métodos de pesquisa**. Fortaleza: UNICE – Ensino Superior, 2006. Apostila.

THE WALT DISNEY COMPANY. Disney History. D23 – The Official Disney Fan Club. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://d23.com/disney-history/>. Acesso em: 8 dez. 2025.

THE WALT DISNEY COMPANY. About Walt Disney. D23 – The Official Disney Fan Club. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://d23.com/about-walt-disney/>. Acesso em: 8 dez. 2025.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução de Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A interpretação dos contos de fadas**. Tradução de Maria Elci Spaccaquerque Barbosa. 3. ed. São Paulo: Paulus, 1990.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Cipolla Neto *et al.* 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.