

## **Entre Reinos e Magia<sup>1</sup>**

Alice Bartelochi PINTO<sup>2</sup>

Rafael de Souza SOARES<sup>3</sup>

Suzane Luanda de CARVALHO<sup>4</sup>

Daniel GAMBARO<sup>5</sup>

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

**Resumo:** O presente relatório apresenta a base teórica e a descrição dos processos de produção para a ficção sonora “Entre Reinos e Magia”, baseada em contos infantis tradicionais e nos estudos de Vladimir Propp.

**Palavras-chave:** mundo fantástico; aventura; contos de fada; ficção sonora.

### **1. INTRODUÇÃO**

O livro tem o poder de transportar o leitor ao seu próprio mundo, esse universo sedutor e fascinante da leitura, onde não há limites para a imaginação. Pode ser por meio de um desenho animado, um bom livro ou filme, é muito difícil encontrar uma pessoa, criança ou adulto, que nunca se deixou encantar com a magia de um conto de fadas. A pessoa que o conta a uma criança (na maior parte das vezes um familiar), já ouviu uma história alterada. Isso ocorre porque os contos de fadas estão enraizados na cultura popular, e cada local adequa os contos para uma realidade local ou busca uma analogia com algo presente em sua cultura.

Os contos possibilitam que as pessoas saiam da realidade de seu cotidiano para acompanhar o herói ou a heroína por grandes aventuras em um lugar desconhecido, para obter a vitória do bem sobre o mal e encontrar o amor verdadeiro, mesmo que tenham que ultrapassar muitos obstáculos e enfrentar diversos perigos. Tudo isso é muito fascinante, ainda mais quando há elementos surpresa nas histórias.

Seguindo essa linha de raciocínio, o intuito do projeto é trazer esses elementos à tona e brincar com o imaginário dos contos de fadas, fazendo as pessoas lembrarem histórias antigas que fizeram parte de sua infância e mostrar um novo ponto de vista nas

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria RT, modalidade radionovela (seriado).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e concluinte do Curso de Rádio e TV, email: alice.bartelochi@hotmail.com.

<sup>3</sup> Concluinte do Curso de Rádio e TV, email: rafarafes@gmail.com

<sup>4</sup> Concluinte do Curso de Rádio e TV, email: suzanaora@hotmail.com

<sup>5</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e TV, email: dgambaro@anhembimorumbi.edu.br.

histórias dos irmãos Grimm, como: Branca de Neve, Cinderela, A Bela e a Fera e A Bela Adormecida.

O projeto apresentado neste paper é uma peça sonora dividida em seis episódios, com cerca de dez minutos cada, baseada nos contos de fadas, e para isso foi usada como ponto de partida a pergunta: E se as histórias estivessem conectadas por meio de um personagem? Na busca do amor verdadeiro, o príncipe Natanael passa por várias princesas até encontrar Aurora, seu verdadeiro amor. Durante esse caminho o príncipe tem que enfrentar a sua maior dificuldade, que é amadurecer, e também enfrentar um primo que fará de tudo para destruí-lo.

## **2. OBJETIVO**

Contribuir com um conteúdo cultural para o rádio, trabalhando um formato de produção sonora pouco comum no rádio comercial atual (a ficção seriada), provendo entretenimento.

Paralelamente, desestruturar os elementos narrativos de contos de fadas populares, conforme definido nas teorias de Vladimir Propp, e entrelaçar um conto ao outro de modo a trabalhar as funções dos personagens dentro da narrativa, a fim de demonstrar que pequenas alterações, tanto na estrutura como nas funções narrativas dos personagens, podem alterar o curso dos contos que fizeram e ainda fazem parte da vida de muitas pessoas.

## **3. JUSTIFICATIVA**

Não é uma regra e há exceções, mas no geral, cada sujeito possui um ideal e deseja encontrá-lo. O conto de fadas apresenta essa possibilidade de que, por mais que a pessoa passe por alguma dificuldade, ela vai encontrar o seu final feliz, e essa ideia é propagada desde a infância para as crianças que crescem acreditando em príncipes e princesas.

Por outro lado, trabalhar em cima de contos de fadas tradicionais vem se tornando uma prática bastante comum. Atualmente existem séries como a estadunidense *Once Upon a Time*<sup>6</sup> e filmes como *Mirror, Mirror*<sup>7</sup>, que utilizam a estética não convencional de ações como atrativo. Isto é, com o mesmo princípio básico de personagens, heróis e vilões, as histórias são contadas de forma diferente, transformando as protagonistas em heroínas que lutam por um bem maior, como a liberdade de seu povo. A ideia principal é embarcar nessa

---

<sup>6</sup> ABC Estados Unidos. Vinte e Dois episódios exibidos entre 23 de outubro de 2011 até 13 de maio de 2012.

<sup>7</sup> *Mirror, Mirror* (Espelho, Espelho Meu). 2012, Imagem Filmes.

maré de produções e realizar um projeto com a mesma base. Porém, as semelhanças essencialmente param por aí, pois como se trata de um projeto sonoro, o enfoque é principalmente a reversão<sup>8</sup> dos fatos e a classificação dos personagens, citando como exemplo: transformar a Branca em uma guerreira, a Cinderela em uma personagem interesseira que só visa à ostentação social, a Bela em uma personagem boa, porém superficial a ponto de não ver a Bela interior da Fera, e a Aurora em uma princesa impulsiva e determinada.

Assim, o projeto se torna viável, com possibilidade de comercialização, levando em consideração a atual demanda de conteúdo baseado em contos tradicionais, produzido principalmente em outros países. Consideramos que o público-alvo desta série – da faixa de 12 a 16 anos – ouviria peças sonoras curtas, de um conteúdo que atraia interesse, no meio da programação radiofônica. Claro, é preciso levar em conta que o espaço para ficção radiofônica precisa ser reconquistado. Como trunfo, apostamos que as histórias tradicionais sempre estarão presentes na vida das pessoas, mesmo que contadas de maneiras diferentes.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A intenção geral do trabalho é fundamentada nos princípios de Vladimir Propp<sup>9</sup> sobre os contos de fadas tradicionais. Portanto, são utilizadas as classificações de funções, tanto narrativa como de seus personagens, para alterar o fluxo do enredo que até então sustenta a ideia católica de que toda ação gera uma reação, e que para alcançar determinado objetivo você deve abrir mão de outros ou futuramente compensar de alguma forma pela graça atingida.

Para escolher os contos que seriam adaptados, foi feita a pergunta: o que mais anda chamando atenção de público / produção quando se trata de adaptar um conto de fada para o audiovisual? A resposta veio de imediato: Branca de Neve. São inúmeros filmes e séries que giram em torno desse conto e foi visto que daria certo começar com ele. A partir daí, foram consideradas mais três histórias que funcionariam com a de Branca para que um novo universo fosse criado – histórias também muito populares em Hollywood: Cinderela, A Bela Adormecida e A Bela e a Fera. Outro personagem foi adicionado, inspirado em

---

<sup>8</sup> Ao invés de seguir a ordem natural dos acontecimentos, escolhas dos personagens ou eventos externos impedem que eles ocorram.

<sup>9</sup> PROPP, Vladimir Iakovlevich. **A morfologia do conto maravilhoso**, p- 26-62. Rio de Janeiro, 2006, 2ª edição.

Rumpelstiltskin, um personagem que está presente em todas as histórias na série *Once Upon a Time*, como aquele que articulava todas as histórias, um manipulador.

A partir daí, foi iniciado um trabalho científico de adaptação, baseado principalmente em Propp. O autor estudou diversos contos de fadas e indica em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* sete classes de personagens, e destinou 31 funções dentro da narrativa, revelando a presença de ritmos, mitos e costumes que diferentes povos exerceram sobre os contos transmitidos oralmente.

As trinta e uma funções dos personagens citadas no livro de Propp foram identificadas nos contos por meio de fichas, e então foi possível ter uma visão do que seria usado e funcionaria dentro da história. A morfologia de Propp está aplicada no projeto para transformar os contos sem perder os pontos-chaves de virada e clímax. Seguindo a linha do conto maravilhoso, algumas dessas classes aparecem neste projeto, como proibição (ordem que o rei faz ao príncipe para ele tomar seu lugar como o rei), ardil (primo assume outras formas para enganar o príncipe) e tarefa difícil (para o príncipe, é encontrar o verdadeiro amor).

A partir da definição dos elementos que permaneceriam na história e dos elementos a serem acrescentados, a ordem dos eventos foi articulada dentro da jornada do herói, baseada em Vogler<sup>10</sup>. A jornada atravessa os seis capítulos, começando no mundo comum, onde temos a apresentação da história. Acompanhamos os conflitos do herói desde o chamado à aventura até o momento de prova suprema, e o desfecho da história do momento da recompensa até o retorno com o elixir, tornando possível uma narrativa coerente em meio à tantos contos diferentes que foram usados.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

O projeto é uma ficção sonora que tem como temática principal os contos de fadas. A ficção é em formato de série, com seis episódios e dez minutos de duração, o que possibilita uma absorção mais rápida da informação sem prender as pessoas por muito tempo com tramas extensas e complexas.

Em sua maioria, um conto de fada conta com a presença de uma princesa (que geralmente encontra-se em perigo, ou que precisa fazer algum sacrifício que acaba a colocando em tal posição), um príncipe (que deve mostrar sua bravura em alguma tarefa

---

<sup>10</sup> VLOGGER, Christopher. **A jornada do escritor**. Nova Fronteira S.A. Rio de Janeiro, 2006, 2ª edição. p 91-225

difícil e acaba salvando e casando-se com a princesa, como uma espécie de “recompensa”), um vilão (rainha, ogro, lobo ou bruxa, que deseja algo do herói: poder, beleza, objeto mágico), animais ou seres fantásticos (pássaros, espelhos, seres mágicos, que aparecem no caminho do herói para guia-lo em sua jornada). Mas e se não fossem exatamente assim?

Partindo da condição do “se”, as histórias escolhidas foram desestruturadas e interligadas por meio de uma peça chave: o Príncipe Encantado. Ele agora é o herói-protagonista e tudo pode ser acompanhado por seu ponto de vista, conforme ele passa por cada conto, num total de seis episódios, até chegar a seu objetivo final.

Foi definido que o herói procuraria uma esposa em cada história, falhando com todas até chegar à última e finalmente alcançar seu destino. Um motivo para essa busca foi definido: salvar seu reino a pedido de seu pai, o rei, e para isso era necessário um vilão que tentasse o atrapalhar de todas as formas. Como nas histórias analisadas é sempre uma irmã, ou tio, ou madrasta que fica com esse tipo de papel, foi decidido que o vilão da história seria um primo do príncipe, que quer tomar o trono por vingança, e esse seria o fator motivador que o levaria a fazer coisas terríveis em todos episódios.

Definido o universo principal, era necessário definir os secundários. Cada conto foi desmembrado e itens / personagens / poderes foram selecionados para entrarem no universo do príncipe:

- Do universo da Branca de Neve: O espelho, a Rainha Má e o Caçador.
- Cinderela: A fada madrinha, o sapatinho, a madrasta e suas irmãs.
- A Bela e a Fera: As irmãs, a rosa, o anel mágico, o pai e a fera.
- A Bela Adormecida: Malévola, a torre, a maldição do sono.

Elementos de outros contos foram inseridos, como:

- A espada do príncipe, inspirada em contos como Rapunzel e Peter Pan.
- A Sila, personagem com poder profético da mitologia greco-romana
- O dragão, imagem animalesca que representa o mal

Para facilitar a ilustração do processo de criação, apresentamos a seguir as sinopses dos episódios:

**Episódio 1:** Após muito tempo afastado, Natanael, o príncipe de Midgårdia, retorna a pedido de seu pai e é designado a embarcar em uma jornada em busca de uma esposa para que assim, possa salvar o reino das mãos de seu primo Elias.

**Episódio 2:** Branca de vê sozinha pela primeira vez em sua vida após a morte de seu pai. Em meio toda sua dor, é obrigada a lidar com o ódio de sua madrasta e acaba fugindo

para salvar sua vida, contando com a ajuda inesperada de um príncipe muito conhecido e de um caçador cheio de segredos.

**Episódio 3:** Após a desilusão com Branca, Natanael retorna ao reino de Midgárdia e descobre que seu pai organizou um baile em seu nome para que encontre sua futura esposa. É nesse baile que o príncipe conhece Cindy, uma jovem encantadora e acredita que ela é sua prometida, sem saber que a beleza da jovem esconde sentimentos poucos nobres.

**Episódio 4:** Natanael decide embarcar de vez em sua jornada após o fracasso do baile. Ao precisar de ajuda, acaba conhecendo Bela, que conquista seu coração rapidamente e o faz acreditar que finalmente encontrou o amor de sua vida mas o sumiço do pai de Bela a obriga a embarcar numa perigosa missão e deixar tudo para trás.

**Episódio 5:** Cansado das repetidas desilusões, Natanael pensa em desistir de tudo mas, ao descobrir a verdade sobre o lendário reino adormecido e sua princesa Aurora, acaba se vendo diante de um desafio que poderá mudar sua vida para sempre.

**Episódio 6:** Ao se sentir derrotado, Natanael reflete se tudo o que passou valeu a pena. Um último encontro com seu primo lhe revela informações que viram seu mundo de cabeça para baixo mas, o inesperado acontece graças a um rosto familiar. Antes de cumprir seu objetivo final, Natanael deve enfrentar um último desafio, talvez o pior de sua vida.

## 5.1 Processo de produção

O processo de pesquisa do projeto se iniciou em Fevereiro de 2012, como parte da matéria Projeto Experimental I do curso de Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi. Com a determinação do tema, contos e personagens e situações mapeadas, foi dado início ao processo de criação dos roteiros em Junho do mesmo ano. Um mês e meio depois o casting foi feito com alunos da universidade e atores profissionais. Eram vinte e quatro personagens para serem trabalhados com catorze atores, alguns com mais de um papel em episódios diferentes (personagens secundários).

As gravações foram realizadas nos estúdios da universidade durante duas semanas e meia e, enquanto isso, os efeitos sonoros eram capturados, alguns extraídos da internet assim como a trilha sonora. Todo material foi editado no software Sony Vegas e durante esse processo, algumas vozes precisaram ser regravadas ou substituídas, o que levou em torno de um mês e meio.

## 6. CONSIDERAÇÕES

O rádio é uma ferramenta que permite envolver o ouvinte facilmente pela sua linguagem oral, baixo custo e mobilidade, além de permitir que o ouvinte construa um universo único e pessoal sobre aquilo que lhe é transmitido.

Ainda se comenta muito sobre a Era de Ouro do Rádio, quando as radionovelas tinham grande prestígio e eram consideradas uma forma de entretenimento ímpar para a época. Com esse projeto, o ouvinte pode experimentar um pouco do que era a ficção no rádio, algo que foge aos padrões dramatúrgicos atuais.

Apesar de existirem diversas histórias em diferentes mídias sobre os contos infantis, ainda existe muito o que abordar sobre o tema. Na programação de rádio atual, a maior parte da grade é ocupada por programação musical ou noticiosa, mas ainda há público para ficção sonora também. É interessante produzir uma peça sonora de ficção para o mercado brasileiro, pois permite estimular o imaginário das pessoas e trazer um novo produto para o mercado atual.

*Entre Reinos e Magia* foi elaborado como uma prova de que, independentemente da imagem, uma história pode ser compreendida e apreciada. Também funciona como uma analogia à tradição de ouvir radionovelas na Era de Ouro do rádio brasileiro. Essa prática perdeu peso com o surgimento da TV, mas ainda não foi completamente esquecida e é possível trazê-la à tona, assim como o hábito da leitura entre crianças e jovens adultos foi resgatado com histórias como “O Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”. Esse tipo de produto, em formato sonoro, permite que o ouvinte entre no universo do herói e acompanhe suas aventuras em busca de seu objetivo final, com ganchos que o prendem e aguçam sua curiosidade quanto ao destino de cada personagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASCUDO, Luís da Câmara. *Contos Tradicionais do Brasil*. 16ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S. A, 2001, 349p. Coleção Terra Brasilis.
- MEREGE, Ana Lúcia. *Os Contos de Fadas: origem, história e permanência no mundo moderno*. São Paulo, Claridade, 2010. 88p. Coleção Saber de Tudo.
- BARBOSA FILHO, André: *Gêneros radiofônicos: os formatos e os programas em áudio*. 2ª edição. São Paulo, Editora Paulinas, 2010, 158p.
- MEDISTCH, Eduardo. *Rádio e Pânico: a guerra dos mundos 60 anos depois*. Florianópolis: Editora Insultar, 1998. 240 p.
- BAUMWORCEL, Ana. *Armand Balsebre e a Teoria Expressiva do Rádio*. In: NP 06 – Rádio e Mídia Sonora, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.
- CHAMADOIRA, João Batista Neto. *A Presença da Literatura no Rádio: desafio e resistência*. In: Núcleo de Pesquisa no Rádio e Mídia Sonora, no evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

- GAMBARO, Daniel. *O rádio e a rede: reflexões sobre a linguagem radiofônica em tensão com a web*. XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Recife, Setembro de 2011.
- MEDISTCH, Eduardo. **Rádio e Pânico: a guerra dos mundos 60 anos depois**. Florianópolis: Editora Insultar, 1998. 240 p.
- MINISTÉRIO DA CULTURA. Edital Nossa Onda 2010. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2010/03/15/edital-nossa-onda-2010/>>. Acessado em 26 nov. 2012, às 02h14.
- MINISTÉRIO DA CULTURA. Boletim de preços – serviços, agosto de 2011. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/10/Boletim-de-Pre%C3%A7os-Servi%C3%A7os-AGOSTO-2011\\_PDF.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/10/Boletim-de-Pre%C3%A7os-Servi%C3%A7os-AGOSTO-2011_PDF.pdf)> Acessado em 21 de nov. de 2012, às 15h00.
- MINISTÉRIO DA CULTURA. Lista de mão-de-obra – painel dos estados. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/10/Boletim-de-Pre%C3%A7os-MDO-AGOSTO-2011\\_PDF.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/10/Boletim-de-Pre%C3%A7os-MDO-AGOSTO-2011_PDF.pdf)> Acessado em 21 de nov. de 2012, às 15h20.
- ORTRIWANO, Gisela Swetlana. **A informação no rádio: os grupos de poder e a determinação de conteúdo**. 117p. São Paulo: Simmus, 1985 4ª Edição.
- PROPP, Vladimir Iakvlevitch. *Morfologia do Conto Maravilho (Morfologia Skázki)*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006. 257 p.
- RUDYARD, Leão C. **Ficção radioativa: É possível contar histórias potencializadas pelos efeitos excepcionais do áudio eletrônico**. Artigo eletrônico da Revista virtual Klepsidra. Disponível em <http://klepsidra.net>, acessado em 17 de março de 2012.
- VLOGGER, Christopher. **A jornada do escritor**. Nova Fronteira S.A. Rio de Janeiro, 2006, 2ª edição. p 91-225