UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

FERNANDA ELOUISE BUDAG

INTERTEXTUALIDADE, DIALOGISMO E CULTURA MATERIAL.
UM ESTUDO DE NARRATIVA FICCIONAL AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEA

SÃO PAULO
2016

FERNANDA ELOUISE BUDAG

INTERTEXTUALIDADE, DIALOGISMO E CULTURA MATERIAL.
UM ESTUDO DE NARRATIVA FICCIONAL AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEA

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Área de concentração I (Teoria e Pesquisa em Comunicação), Linha de pesquisa Linguagens e Estéticas da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (PPGCOM-ECA/USP), como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação, sob orientação da Profa. Dra. Mayra Rodrigues Gomes.

SÃO PAULO

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Budag, Fernanda Elouise
Intertextualidade, dialogismo e cultura material: Um estudo de narrativa ficcional audiovisual contemporânea / Fernanda Elouise Budag. -- São Paulo: F. E. Budag, 2016.
273 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Orientadora: Mayra Rodrigues Gomes
Bibliografia

1. Comunicação 2. Linguagem 3. Narrativa 4. Discurso 5. Cultura material I. Gomes, Mayra Rodrigues II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2

BUDAG, Fernanda Elouise. *Intertextualidade, dialogismo e cultura material*. Um estudo de narrativa ficcional audiovisual contemporânea. Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Com amor...

Dedico, novamente e sempre, a meus pais.

A minha mãe, pela presença, mesmo que distante.

E a meu pai pela existência que teve que sempre se faz presente.

AGRADECIMENTOS

Durante todo este estudo que se apresenta nas próximas páginas, escrevo em primeira pessoa do plural, porque assumo que não falo sozinha quando defendo meus argumentos – dialogo com muitos autores, além de conversar mais de perto com minha orientadora –, mas neste breve espaço me dou a liberdade de agradecer fazendo uso da primeira pessoa do singular, porque meu sentimento de gratidão é bastante particular.

Em primeira instância, agradeço a meus pais, Elenir Roders Budag e João Carlos Budag, por absolutamente tudo. Essencialmente, por me ensinarem desde cedo o valor dos estudos – o que certamente me inspirou e me trouxe até aqui. A minha mãe, de maneira ainda mais especial, porque, enquanto mulher, sempre foi exemplo a ser seguido. Não apenas na profissão – que, de fato, segui –, mas como pessoa: batalhadora, otimista e incentivadora. Muito obrigada por tantos alentos e doces palavras. Vinham de longe, mas faziam-me sentir realmente abraçada e reconfortada. Uma eterna gratidão por tanto apoio.

Agradeço imensamente à Professora Doutora Mayra Rodrigues Gomes, minha orientadora, pela disposição em compartilhar seu conhecimento, pelas orientações mesmo quando não eram oficialmente orientações, e pelas aulas, inclusive aquelas que não eram formalmente aulas, mas que passavam a ser pelo fato de possibilitarem aprendizado. Tanta lucidez! Admiro a simplicidade e a clareza com que transmite seus ensinamentos; é um incentivo para meu próprio aprimoramento – agradeço a mais esta aula.

Ainda, às professoras que compuseram a banca de qualificação desta tese, Professora Doutora Maria Isabel Orofino e Professora Doutora Maria Aparecida Baccega, que forneceram novos olhares e ricas contribuições a este estudo. À Professora Baccega, em especial, por ter marcado o início de minha trajetória acadêmica no mestrado e se fazer presente nesta continuidade. Obrigada pelas novas possibilidades de conversa.

Ao companheiro de vida e dos momentos de estudo, Eric de Carvalho. Sua presença, ao meu lado, durante a exaustiva produção acadêmica, fez toda a diferença. Por mais que soubéssemos que havia a tensão dos prazos e das cobranças, a parceria e o companheirismo deixaram tudo mais leve. Poderíamos estar mudos, cada um em seus próprios pensamentos intelectuais, mas estávamos juntos. Não poderia ter tido melhor companhia, durante a escrita e nos intervalos dela. Agradeço demais por tê-lo como interlocutor.

Às sobrinhas Luísa Motta Budag e Júlia Motta Budag. Vocês nem imaginam, mas as suas doces palavras, de crianças que são, foram reconfortantes nas horas mais difíceis. Espero que algum dia entendam a necessidade da constância de minha ausência. Meu irmão, Karlos

Henry Budag, e minha cunhada, Josiane Marques Motta, obrigada, não só, mas também, por trazerem essas meninas a este mundo. “Só” com isso já me alegram muito a vida e o coração. Já a minha irmã, Cristina Dinah Budag, sou grata pela simples existência, por sua presença, mesmo que distante. Sem falar nada, sabia que estava ali, torcendo por mim o tanto quanto torço por ti. A distância já não era tão dura quanto antes, lá em 2006, porque aprendi a entender que a separação faz parte de nossa missão: nascemos juntas, seguimos caminhos diferentes, mas permaneceremos sempre juntas, unidas pelo amor. E falando em amor, Ivan Mellies Júnior, obrigada simplesmente por fazer minha irmã feliz; isso por si só já me é de grande ajuda.

Enfim, agradeço a todos os amigos e amigas, próximos e distantes. A Cleuza Kazue Sakamoto e Marcella Schneider Faria pelas gostosas discussões e reflexões entre uma e outra banca de monografia. Sintetizo as amizades ainda mencionando o nome de grandes amigas, simplesmente por existirem em minha vida: Caciane Alice Umbelino Reinhardt, Cláudia Maria Moraes Bredarioli, Denise de Oliveira Freire, Patrícia Caresia, Rossana Orte e Sílvia Góis Dantas. Citando-as, estendo meus agradecimentos a todos os demais, especialmente por compreenderem meu afastamento e minhas ausências.

São Paulo, 02 de dezembro de 2015.

Fernanda Elouise Budag

A esta versão inicial dos agradecimentos, escrita um ano antes da conclusão do estudo, acrescento mais algumas pessoas que marcaram meu caminho no conturbado ano de 2016. Sem citar nomes, agradeço no geral a todos os meus alunos e ex-alunos, por alegrarem meus dias com sua juventude. Caroline Sporrer, muito obrigada por entender o meu momento. Guto Lobato, sou grata por compartilhar com você esta mesma luta que é a escrita de uma tese. Por fim, meus agradecimentos mais do que especiais aos amigos que pronunciaram os mais belos discursos de incentivo nos últimos tempos e, principalmente, *nunca desistiram de mim*: Glaucya Tavares, Maria Cristina Dias Alves, Patrícia Campinas e Rodrigo Fernandes.

São Paulo, 30 de novembro de 2016.

Fernanda Elouise Budag

“Somos tão adeptos da narrativa que ela parece ser quase tão natural quanto a própria linguagem.” (Jerome Bruner)

RESUMO

Assumindo, como base teórico-metodológica, sobretudo, os estudos da linguagem, mas também tendo os Estudos Culturais como pano de fundo, nosso objeto de estudo corresponde concretamente à intertextualidade e ao dialogismo operados em uma narrativa. Estabelecemos, então, como objetivo geral, identificar os modos como uma narrativa audiovisual contemporânea se constitui através de uma estratégia de intertextualidade (verbal e imageticamente) e, nisso, apontar os discursos com os quais dialoga. Para os recortes pertinentes à pesquisa, estudamos um texto cultural midiático em particular, a série ficcional televisiva *Once upon a time*, observada a partir de quatro eixos: (1) os princípios da narrativa; (2) os preceitos sobre o discurso; (3) as características do audiovisual televisual; e (4) noções da antropologia e dos estudos da cultura material. Metodologicamente, no plano verbal, distribuímos nossas exposições teóricas e observações empíricas entre os planos narrativo e discursivo a partir de inspiração metodológica de José Luiz Fiorin (2011). Por sua vez, no plano imagético, partimos de método de análise audiovisual proposto por Sarah Pink (2008), compreendendo o texto, o contexto e os significados das imagens. Desse modo, em primeiro lugar, iniciamos entendendo a estrutura narrativa do produto cultural em questão (PROPP, 2010; CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2009). Continuando, no plano discursivo, procuramos identificar os diversos textos e discursos que compõem a narrativa em estudo para perceber os sentidos e os modos como se entrelaçam (KRISTEVA, 2012; FIORIN, 2003; BAKHTIN, 2011, 2014a, 2014b). Por fim, empreendemos esse mesmo mapeamento na dimensão imagética, espaço em que introduzimos noções da antropologia e dos estudos da cultura material (MCCRACKEN, 2003; MILLER, 2013; GELL, 1998; LATOUR, 2012). Tal inserção conceitual se apresentou pertinente, porque, entre as considerações que alcançamos, percebemos que os objetos articulam fortemente a relação intertextual imagética na narrativa e são responsáveis pela marcação de seu transcurso temporal. Ainda entre os principais resultados, localizamos que discursos de narrativas clássicas ganham contornos de valores contemporâneos e que a narrativa da série sustenta várias camadas de intertextualidade ao referenciar textos externos a ela e ao citar/aludir internamente, na textualidade de um espaço-tempo de sua diegese, seu outro espaço-tempo. Enfim, não como intenção necessária, mas acreditamos ter constituído um percurso metodológico que possa ser replicado para o estudo de outras narrativas, outros objetos de estudo afins.

Palavras-chave: comunicação; linguagem; narrativa; discurso; cultura material.

ABSTRACT

Assuming as a theoretical-methodological basis especially the studies of language, but also having Cultural Studies as a background, our object of study corresponds concretely to the intertextuality and dialogism operated in a narrative. We then established as a general objective to identify the ways in which a contemporary audiovisual narrative is constituted through a strategy of intertextuality (verbally and imagetically) and in this, to point out the discourses with which it dialogues. For the relevant research cuts, we study a particular media cultural text, the television series *Once upon a Time*, observed from four axes: (1) the principles of the narrative; (2) the precepts about discourse; (3) the characteristics of the television audiovisual; and (4) notions of anthropology and studies of material culture. Methodologically, on the verbal plane, we distribute our theoretical expositions and empirical observations between the narrative and discursive plans based on the methodological inspiration of José Luiz Fiorin (2011). In turn, on the imagetic plane, we start with the method of audiovisual analysis proposed by Sarah Pink (2008), comprehending the text, the context and the meanings of the images. Thus, in the first place, we begin by understanding the narrative structure of the cultural product in question (PROPP, 2010; CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2009). Continuing, on the discursive plane, we try to identify the various texts and discourses that compose the narrative under study to perceive the senses and the ways in which they are intertwined (KRISTEVA, 2012; FIORIN, 2003; BAKHTIN, 2011, 2014a, 2014b). Finally, we undertake this same mapping in the imagetic dimension, where we introduce notions of anthropology and studies of material culture (MCCRACKEN, 2003; MILLER, 2013; GELL, 1998; LATOUR, 2012). Such a conceptual insertion was pertinent because, among the considerations we reach, we perceive that the objects strongly articulate the intertextual imagetic relation in the narrative and are responsible for the marking of its temporal course. Still among the main results, we find that discourses of classic narratives gain contours of contemporary values and that the narrative of the series supports several layers of intertextuality by referring to texts external to it and by citing/alluding, internally, in the textuality of one of its space-time the other space-time. Finally, not as necessary intention, but we believe we have constituted a methodological course that can be replicated for the study of other narratives, other related objects of study.

Keywords: communication; language; narrative; discourse; material culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Emma no Mundo Real de *Once upon a time* 36
Figura 2 – Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time* 37
Figura 3 – Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time* 37
Figura 4 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time* 37
Figura 5 – David Nolan no Mundo Real de *Once upon a time* 37
Figura 6 – Henry no Mundo Real de *Once upon a time* 38
Figura 7 – Rainha Má no Reino Encantado de *Once upon a time* 39
Figura 8 – Regina no Mundo Real de *Once upon a time* 39
Figura 9 – Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time* 40
Figura 10 – Sr. Gold no Mundo Real de *Once upon a time* 40
Figura 11 – Genograma dos personagens da primeira temporada de *Once upon a time* 41
Figura 12 – Feijão mágico que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço 84
Figura 13 – Portal tempo/espaço aberto pelo feijão mágico 84
Figura 14 – Cartola que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço 84
Figura 15 – Portal tempo/espaço aberto pela cartola de Jefferson 84
Figura 16 – Armário que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço 85
Figura 17 – Portal tempo/espaço aberto pelo armário feito da árvore encantada 85
Figura 18 – Heroína, personagem Emma Swan 91
Figura 19 – Mentor, personagem Henry Mills 92
Figura 20 – Espada do pai de Emma 93
Figura 21 – Dragão 93
Figura 22 – Desmaio de Branca de Neve na versão Disney 206
Figura 23 – Desmaio de Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time* 207
Figura 24 – Desmaio de Henry no Mundo Real de *Once upon a time* 207
Figura 25 – Branca e azulão na versão Disney de *Branca de Neve e os Sete Anões* 207
Figura 26 – Branca de Neve e azulão no Reino Encantado de *Once upon a time* 207
Figura 27 – Mary Margaret e azulão no Mundo Real de *Once upon a time* 207
Figura 28 – Casamento de *Cinderela* na versão Disney 208
Figura 29 – Casamento de Cinderela no Reino Encantado de *Once upon a time* 208
Figura 30 – Casa de doces da bruxa no conto de *João e Maria* 208
Figura 31 – Casa de doces no Reino Encantado de *Once upon a time* 208
Figura 32 – Chapeuzinho Vermelho e sua cesta, com Lobo, no conto original 209

Figura 33 – Chapeuzinho Vermelho/Lobo com sua cesta no Reino Encantado de OUAT....209
Figura 34 – Lagarta Azul na versão Disney de *Alice e o País das Maravilhas* 209
Figura 35 – Lagarta Azul no Reino Encantado de *Once upon a time* 209
Figura 36 – Pinóquio afogado na versão Disney da animação.....210
Figura 37 – Pinóquio afogado no Reino Encantado de *Once upon a time*.....210
Figura 38 – Provando o sapato de cristal em Cinderela na versão Disney de *Cinderela*.....210
Figura 39 – Calçando o sapato e Alexandra no Mundo Real de *Once upon a time*.....210
Figura 40 – Casamento de Branca e Príncipe no Reino Encantado de *Once upon a time* 211
Figura 41 – Casamento de Branca e Príncipe no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)..211
Figura 42 – Geppetto construindo armário no Reino Encantado de *Once upon a time* 211
Figura 43 – Geppetto construindo armário no Mundo Real de *Once upon a time* (no livro).211
Figura 44 – Branca na floresta no Reino Encantado de *Once upon a time* 211
Figura 45 – Branca na floresta no Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 211
Figura 46 – Cervo no Reino Encantado de *Once upon a time* 212
Figura 47 – Cervo no Mundo Real de *Once upon a time* (no livro).....212
Figura 48 – Frederick banhado em ouro no Reino Encantado de *Once upon a time* 212
Figura 49 – Frederick banhado em ouro Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 212
Figura 50 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*.....212
Figura 51 – Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 212
Figura 52 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*.....213
Figura 53 – Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 213
Figura 54 – Branca de Neve criança no Reino Encantado de *Once upon a time*.....213
Figura 55 – Branca de Neve criança no Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 213
Figura 56 – Jangada de Geppetto no Reino Encantado de *Once upon a time*.....213
Figura 57 – Jangada de Geppetto no Mundo Real de *Once upon a time* (livro) 213
Figura 58 – Rainha Má e Espelho Mágico no Reino Encantado de *Once upon a time*.....214
Figura 59 – Regina e espelho no Mundo Real de *Once upon a time* 214
Figura 60 – Príncipe Encantado ferido no Reino Encantado de *Once upon a time* 214
Figura 61 – David em coma no Mundo Real de *Once upon a time* 214
Figura 62 – Caçador e lobo no Reino Encantado de *Once upon a time*.....215
Figura 63 – Graham e lobo no Mundo Real de *Once upon a time*.....215
Figura 64 – Rainha Má e coração de Caçador no Reino Encantado de *Once upon a time* 215
Figura 65 – Regina e coração de Graham no Mundo Real de *Once upon a time*.....215
Figura 66 – João e Maria no Reino Encantado de *Once upon a time*.....215

Figura 67 – Nicholas e Ava no Mundo Real de *Once upon a time* 215
Figura 68 – João pegando doce no Reino Encantado de *Once upon a time* 216
Figura 69 – Nicholas pegando doce no Mundo Real de *Once upon a time* 216
Figura 70 – Branca de Neve e pomba no Reino Encantado de *Once upon a time* 216
Figura 71 – Mary Margaret e pomba no Mundo Real de *Once upon a time* 216
Figura 72 – Close de Sidney Glass no Mundo Real de *Once upon a time* 216
Figura 73 – Close de Gênio de Agrabah no Reino Encantado de *Once upon a time* 217
Figura 74 – Close de Espelho Mágico no Reino Encantado de *Once upon a time* 217
Figura 75 – Bela aprisionada no Reino Encantado de *Once upon a time* 217
Figura 76 – Lacey aprisionada no Mundo Real de *Once upon a time* 217
Figura 77 – Beijo de Nova em Sonhador no Reino Encantado de *Once upon a time* 218
Figura 78 – Abraço de Astrid em Leroy no Mundo Real de *Once upon a time* 218
Figura 79 – Chapeuzinho e Vovó negociam no Reino Encantado de *Once upon a time* 218
Figura 80 – Ruby e Vovozinha negociam no Mundo Real de *Once upon a time* 218
Figura 81 – Príncipe com fórmula do amor no Reino Encantado de *Once upon a time* 219
Figura 82 – Emma com fórmula do amor no Mundo Real de *Once upon a time* 219
Figura 83 – Pó mágico cai em Sonhador no Reino Encantado de *Once upon a time* 219
Figura 84 – Pó cai em Leroy no Mundo Real de *Once upon a time* 219
Figura 85 – Cartaz para captura de Branca no Reino Encantado de *Once upon a time* 220
Figura 86 – Foto de Mary Margaret sendo presa no Mundo Real de *Once upon a time* 220
Figura 87 – Jefferson e cartolas no Reino Encantado de *Once upon a time* 220
Figura 88 – Jefferson e cartolas no Mundo Real de *Once upon a time* 220
Figura 89 – Sonhador nascendo do ovo no Reino Encantado de *Once upon a time* 220
Figura 90 – Leroy comendo ovo no Mundo Real de *Once upon a time* 220
Figura 91 – Vaga-lumes no Reino Encantado de *Once upon a time* 221
Figura 92 – “Vaga-lumes” no Mundo Real de *Once upon a time* 221
Figura 93 – “Vaga-lumes” no Mundo Real de *Once upon a time* 221
Figura 94 – Cabeça de Jefferson cortada no Reino Encantado de *Once upon a time* 222
Figura 95 – Cicatriz de Jefferson no Mundo Real de *Once upon a time* 222
Figura 96 – Relógio da torre às 8h15 no Mundo Real *Once upon a time* 222
Figura 97 – Adesivo no carro de Emma no Mundo Real de *Once upon a time* 222
Figura 98 – Relógio da torre às 8h23 no Mundo Real *Once upon a time* 223
Figura 99 – Número do quarto de Emma no Mundo Real de *Once upon a time* 223
Figura 100 – Estatueta de pássaro azul de Mary Margaret no Mundo Real de OUAT 223

Figura 101 – Pingente de lobo de Ruby no Mundo Real de *Once upon a time* 223
Figura 102 – Chocolate Apollo no Mundo Real *Once upon a time* 224
Figura 103 – Uísque MacCutcheon no Mundo Real de *Once upon a time* 224
Figura 104 – Referência a *Game of Thrones* no Mundo Real de *Once upon a time* 224
Figura 105 – Açucareiro de Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time* 225
Figura 106 – Conchas do mar na sala de aula no Mundo Real de *Once upon a time* 225
Figura 107 – Mickey na Casa de Penhores no Mundo Real *Once upon a time* 225
Figura 108 – Livro *A ilha misteriosa* no Mundo Real de *Once upon a time*.....225
Figura 109 – Sapato de cristal na versão Disney de *Cinderela* 226
Figura 110 – Sapato de cristal no Reino Encantado de *Once upon a time*.....226
Figura 111 – Guarda-chuva de Grilo Falante no Reino Encantado de *Once upon a time*.....226
Figura 112 – Guarda-chuva de Dr. Archibald no Mundo Real de *Once upon a time* 226
Figura 113 – Coelho Branco na versão Disney de *Alice no País das Maravilhas*.....227
Figura 114 – "Coelho Branco" de pelúcia no Reino Encantado de *Once upon a time* 227
Figura 115 – Lebre de Março na versão Disney de *Alice no País das Maravilhas*.....227
Figura 116 – "Lebre de Março" de pelúcia no Reino Encantado de *Once upon a time*.....227
Figura 117 – Casal transformado em bonecos no Reino Encantado de *Once upon a time*....233
Figura 118 – Bonecos no castelo de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de OUAT 233
Figura 119 – Bonecos à venda na Casa de Penhores no Mundo Real de OUAT.....233
Figura 120 – Livro de histórias de Henry.....234
Figura 121 – Livro sendo reencontrado em *Once upon a time* 235
Figura 122 – Livro despertando a consciência de Emma em *Once upon a time*.....235
Figura 123 – Maçã recuperada por Rainha Má no Reino Encantado de *Once upon a time*...236
Figura 124 – Maçã sendo comida por Branca de Neve no Reino Encantado de OUAT.....236
Figura 125 – Maçãs no Mundo Real de *Once upon a time* 236
Figura 126 – Maçã servindo de ingrediente para torta no Mundo Real de *Once upon a time*236
Figura 127 – Aliança de Regina no Reino Encantado de *Once upon a time*.....237
Figura 128 – Aliança de Regina no Mundo Real de *Once upon a time* 237
Figura 129 – Cartola no Reino Encantado de *Once upon a time* 237
Figura 130 – Cartola no Mundo Real de *Once upon a time* 237
Figura 131 – Anel de Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time* 238
Figura 132 – Anel de Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time* 238
Figura 133 – Espaço do moinho na casa de David no Mundo Real de *Once upon a time*.....239
Figura 134 – Moinho na Casa de Penhores no Mundo Real de *Once upon a time* 239

Figura 135 – Móbile de unicórnio no Reino Encantado de *Once upon a time*.....240
Figura 136 – Móbile de unicórnio no Mundo Real de *Once upon a time* 240
Figura 137 – Coração de Caçador no Reino Encantado de *Once upon a time*.....240
Figura 138 – Coração de Graham no Mundo Real de *Once upon a time*.....240
Figura 139 – Coração de Daniel no Reino Encantado de *Once upon a time* 241
Figura 140 – Coração de Henry (pai de Regina) no Reino Encantado de *Once upon a time* 241
Figura 141 – Bússola de João e Maria no Reino Encantado de *Once upon a time* 242
Figura 142 – Bússola de Nicholas e Ava no Mundo Real de *Once upon a time*.....242
Figura 143 – Manta de Emma no Reino Encantado de *Once upon a time*.....242
Figura 144 – Manta de Emma no Mundo Real de *Once upon a time* 242
Figura 145 – Rosa em *A Bela e a Fera* (Disney).....244
Figura 146 – Rosa no Reino Encantado de OUAT 244
Figura 147 – Rosas no Reino Encantado de OUAT.....244
Figura 148 – Rosas no Mundo Real de OUAT 244
Figura 149 – Rosas no Mundo Real de *Once upon a time* 244
Figura 150 – Rosa no Mundo Real de *Once upon a time*.....244
Figura 151 – Personagem Chip, uma xícara lascada, na versão Disney de *A Bela e a Fera* .245
Figura 152 – Xícara lascada no Reino Encantado de *Once upon a time*.....245
Figura 153 – Xícara lascada no Mundo Real de *Once upon a time* 245
Figura 154 – Chave no Reino Encantado de *Once upon a time*.....246
Figura 155 – Molho com chaves-mestras de Storybrooke no Mundo Real de OUAT 246
Figura 156 – Molho com chaves-mestras de Storybrooke no Mundo Real de OUAT 246
Figura 157 – Chave-mestra de Storybrooke no Mundo Real de *Once upon a time*.....246
Figura 158 – Águas do Lago Nostos no Reino Encantado de *Once upon a time*.....247
Figura 159 – Poço dos Desejos no Mundo Real de *Once upon a time*.....247
Figura 160 – Espada de Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*.....248
Figura 161 – Espada de Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time* 248
Figura 162 – Picareta de Sonhador/Zangado no Reino Encantado de *Once upon a time* 248
Figura 163 – Picareta de Leroy no Mundo Real de *Once upon a time*.....248
Figura 164 – Lâmpada no Reino Encantado de *Once upon a time* 249
Figura 165 – Lâmpada no Mundo Real de *Once upon a time*.....249
Figura 166 – Velas no Reino Encantado de *Once upon a time* 249
Figura 167 – Velas no Mundo Real de *Once upon a time*.....249
Figura 168 – Fórmula do amor verdadeiro Reino Encantado de *Once upon a time* 250

Figura 169 – Fórmula do amor verdadeiro no Reino Encantado de *Once upon a time* 250
Figura 170 – Fórmula do amor verdadeiro no Mundo Real de *Once upon a time*.....250
Figura 171 – Adaga de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time*.....251
Figura 172 – Adaga de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time*.....251
Figura 173 – Adaga de Rumpelstiltskin no Mundo Real de *Once upon a time* (desenho) 251
Figura 174 – Adaga de Rumpelstiltskin no Mundo Real de *Once upon a time* 251
Figura 175 – Relógio consertado por Geppetto no Reino Encantado de *Once upon time* 252
Figura 176 – Relógio consertado por Marco no Mundo Real de *Once upon a time*.....252
Figura 177 – Baleia de madeira de Pinóquio no Reino Encantado de *Once upon a time*.....252
Figura 178 – Baleia de madeira de Pinóquio no Mundo Real de *Once upon a time*.....252

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Lista de personagens da 1ª temporada de *Once upon a time* 33
Tabela 2 – Linha do tempo cronológica de *Once upon a time* 83
Tabela 3 – Primeiro e segundo graus de significações em *Once upon a time* 127
Tabela 4 – Estrutura intertextual de *Once upon a time* 155
Tabela 5 – Estrutura dialógica de *Once upon a time* 180
Tabela 6 – Exercício de aplicação da mitocrítica à *Once upon a time* 204

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **19**
1 SOBRE OBJETO EMPÍRICO E PERCURSO METODOLÓGICO **28**
1.1 Entendendo nosso objeto empírico de estudo: Once upon a time ***29***
1.2 Desenho metodológico alcançado ***42***
2 TEORIZANDO SOBRE AS DIMENSÕES NARRATIVA E TELEVISUAL **45**
2.1 Da linguagem às narrativas ***45***
2.2 Narrativas: conceituações ***53***
2.3 Narrativas: a importância em nossas vidas ***57***
2.4 A dimensão audiovisual televisual ***59***
2.5 Gêneros e formatos televisuais ***63***
2.6 Adaptações, transmutações, remakes e transposições ***68***
2.7 A questão da ficção ***70***
2.8 A narrativa complexa ***74***
2.9 A dimensão temporal: o tempo na narrativa ***78***
3 COMPREENDENDO OS PLANOS NARRATIVO E DISCURSIVO **87**
3.1 Nível narrativo: desconstruindo a narrativa de Once upon a time ***88***
3.1.1 Vladimir Propp 88
3.1.2 Joseph Campbell 89
3.1.3 Christopher Vogler 89
3.1.4 Claude Bremond 90
3.1.5 Nossas considerações sobre o nível narrativo 90
3.1.5.1 O narrador 93
3.2 Nível discursivo: textos e discursos em Once upon a time ***97***
3.2.1 Contextualização teórica: relações de sentido 97
3.2.2 Textos e discursos em Once upon a time 103
3.2.3 Intertextualidade: alusões e citações de textos 104
3.2.4 Intertextualidade: significações de histórias clássicas 106
3.2.4.1 João e Maria 107
3.2.4.2 *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa* 108
3.2.4.3 *Cinderela/A Gata Borralheira* 110
3.2.4.4 *Chapeuzinho Vermelho* 113
3.2.4.5 *A Bela e a Fera* 115
3.2.4.6 *Branca de Neve* 117

3.2.4.7 *Rumpelstiltskin* ... 120
3.2.4.8 *As aventuras de Pinóquio* ... 122
3.2.4.9 *Alice no País das Maravilhas* ... 124
3.2.5 Intertextualidade interna e externa: inventário completo em OUAT ... 128
3.2.5.1 Episódio 1: *Pilot* ... 129
3.2.5.2 Episódio 2: *The thing you love most* ... 130
3.2.5.3 Episódio 3: *Snow falls* ... 132
3.2.5.4 Episódio 4: *The price of gold* ... 133
3.2.5.5 Episódio 5: *That still small voice* ... 135
3.2.5.6 Episódio 6: *The shepherd* ... 136
3.2.5.7 Episódio 7: *The heart is a lonely hunter* ... 137
3.2.5.8 Episódio 8: *Desperate souls* ... 138
3.2.5.9 Episódio 9: *True north* ... 140
3.2.5.10 Episódio 10: *7:15 AM* ... 140
3.2.5.11 Episódio 11: *Fruit of the poisonous tree* ... 141
3.2.5.12 Episódio 12: *Skin deep* ... 142
3.2.5.13 Episódio 13: *What happened to Frederick* ... 143
3.2.5.14 Episódio 14: *Dreamy* ... 143
3.2.5.15 Episódio 15: *Red-handed* ... 145
3.2.5.16 Episódio 16: *Heart of darkness* ... 146
3.2.5.17 Episódio 17: *Hat trick* ... 148
3.2.5.18 Episódio 18: *The stable boy* ... 150
3.2.5.19 Episódio 19: *The return* ... 150
3.2.5.20 Episódio 20: *The stranger* ... 152
3.2.5.21 Episódio 21: *An apple red as blood* ... 153
3.2.5.22 Episódio 22: *A land without magic* ... 154
3.2.6 Dialogismo: discursos mobilizados ... 160
3.2.7 Dialogismo: inventário completo em Once upon a time ... 164
3.2.7.1 Discurso sobre tempo ... 165
3.2.7.2 Discurso sobre fé ... 166
3.2.7.3 Discurso sobre esperança ... 167
3.2.7.4 Discurso sobre amor verdadeiro ... 168
3.2.7.5 Discurso sobre amor como “posse do coração do outro” ... 169
3.2.7.6 Discurso sobre amor como grande mediador do mundo ... 169
3.2.7.7 Discurso sobre amor como doença ... 169
3.2.7.8 Discurso sobre amor impossível ... 170
3.2.7.9 Discurso sobre felicidade ou busca da felicidade ... 170
3.2.7.10 Discurso sobre vingança ... 171
3.2.7.11 Discurso sobre poder ... 171
3.2.7.12 Discurso sobre solidão ... 172

3.2.7.13 Discurso sobre mudança de vida ... 173
3.2.7.14 Discurso sobre identidade ... 173
3.2.7.15 Discurso sobre liberdade de escolhas ... 174
3.2.7.16 Discurso sobre privação da liberdade ... 175
3.2.7.17 Discurso sobre sentimentos ... 175
3.2.7.18 Discurso sobre bem versus mal ... 175
3.2.7.19 Discurso sobre família e união familiar ... 176
3.2.7.20 Discurso sobre coragem ... 177
3.2.7.21 Discurso sobre verdade versus ilusão ... 177
3.2.7.22 Discurso sobre possibilidade de realização dos sonhos ... 177
3.2.7.23 Discurso sobre lembranças do amor ... 178
3.2.7.24 Discurso sobre autoconhecimento e responsabilidade ... 178
3.2.7.25 Discurso sobre dor do amor ... 178
3.2.7.26 Discurso sobre cumprimento de promessas ... 179
3.2.7.27 Discurso sobre coragem, generosidade e honestidade ... 179
4 COMPREENDENDO O PLANO IMAGÉTICO ... 183
4.1 Um método de análise audiovisual ... 184
4.1.1 Primeiro momento: entendimento do objetivo e origem do texto cultural ... 185
4.1.2 Segundo momento: identificação do contexto sociocultural do texto ... 188
4.1.3 Terceiro momento: análise dos significados das imagens do texto ... 194
4.2 Sobre representações ... 194
4.3 Sobre imaginário, mitos e arquétipos ... 196
4.4 Intertextualidade imagética ... 204
4.5 Intertextualidade agenciada/mediada por objetos: noções antropológicas ... 227
4.6 Intertextualidade agenciada/mediada por objetos em Once upon a time ... 230
4.7 Significados das imagens: o que dizem os objetos em Once upon a time ... 253
CONSIDERAÇÕES FINAIS ... 256
REFERÊNCIAS ... 263

INTRODUÇÃO

Era uma vez...

Esta tese nasceu, sobretudo, do interesse em estudarmos linguagem, discursos e narrativas. O extenso texto-tese que apresentamos agora como resultado do projeto de pesquisa formulado em cima desse anseio ganhou, ele próprio, enquanto narrativa, rupturas que nos fizeram levá-lo a outros caminhos distintos dos pensados inicialmente. Deixamo-nos mover por nosso objeto empírico a ponto de mesclar o que eram nossos pré-estabelecidos e o que foi emergindo como consequência do processo de pesquisa. Afinal, o que é uma investigação científica se não esse fluxo?

De todo modo, o que se manteve fixo é que a linguagem é a essência da qual partem nossas reflexões. Se conseguimos fazê-las, é porque, e somente porque, a própria linguagem nos permite. Sem ela, não poderíamos externar ou mesmo formular o nosso pensamento. Se conseguimos articular as palavras em sentenças que fazem sentido aqui, é porque temos uma competência para tal. A partir de discursos que internalizamos ao longo da vida, somos capazes de produzir um discurso nosso, "novo", ou, no mínimo, frases novas em termos de estrutura e elementos que as compõem. Disse o linguista dinamarquês Louis Hjelmslev:

> A linguagem é inseparável do homem e segue-o em todos os seus atos. A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade. (HJELMSLEV, 2013, p. 1)

Essa mesma linguagem é fundamento para narrativas, objeto de que trataremos praticamente em todas as páginas que seguem. Por narrativas, entendemos aquelas histórias, ficcionais ou não, de que os sujeitos, muitas vezes inconscientemente, se apropriam para dar sentido a sua existência. Esses sujeitos consomem narrativas e também produzem outras a partir das quais consomem. O que queremos dizer é que todos os atores sociais formulam discursos para atribuírem um nexo à complexidade do mundo e o fazem (também) a partir de narrativas suas e anteriores. Consomem narrativas com as mesmas finalidades com as quais as produzem, estruturando a partir delas e com elas uma identidade para si e para os outros. Constroem narrativas de si – e para si – para comunicar significados e dar coerência a sua vida.

Essa narrativas, hoje, são consumidas principalmente em sua forma cultural audiovisual, que, por mais que possa circular mais proeminentemente em meio digital, obedece, antes, a uma lógica estética e mercadológica do cinema e/ou da televisão. Envolvem, portanto, do ponto de vista da produção, uma preocupação com enquadramentos, figurinos, cenário, encenação e demais elementos estéticos. Especialmente, implicam uma inquietação com alcance de audiência expressiva, que, por sua vez, possibilita conquistar anunciantes, para, assim, alimentar a máquina incessante da produção audiovisual. Portanto, não é qualquer narrativa que consegue ser vendida para consumo, mas uma narrativa que explora temáticas relevantes para os espectadores, os quais, entre tantas opções existentes, selecionam esta ou aquela por afinidade e, quando realmente engajados, dão ainda mais visibilidade a ela e retroalimentam o sistema. É preciso, pois, haver demanda para a produção de determinada narrativa, para, então, podermos afirmar que ela tem algo a dizer sobre a sociedade.

Partimos do pressuposto de que a comunicação, em todas as suas múltiplas formas, em particular a ficcional – desde já operamos um recorte de objeto de estudo –, coloca em circulação discursos que são fonte para produção e reprodução de práticas, enunciados e modos de vida. Em termos de comunicação midiática no geral, que percorre todo o nosso estudo, ela é situada por vários autores, como o teórico estadunidense Douglas Kellner (2001), como grande mediadora de nossos gostos, valores e pensamentos. Assim, inserindo nossa pesquisa nesse âmbito, dialogamos, pois, com a área de concentração "Teoria e Pesquisa em Comunicação", do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, da Escola de Comunicações e Artes (ECA), da Universidade de São Paulo (USP), ao qual nos vinculamos, que justamente situa a comunicação como um dos fios mais densos nos tantos que se cruzam para dar forma à cultura na contemporaneidade.

Antes disso, uma vez que estamos interessados em reflexões a partir de um produto comunicacional ficcional, evidenciamos nossa inserção no âmbito mais amplo do mesmo Programa, que assume por objetivo a produção de referenciais teóricos e metodológicos a respeito de temas que giram em torno de processos e meios de comunicação nos contextos sociais contemporâneos; entre os quais situamos uma narrativa seriada ficcional que consiste em nosso objeto empírico mais imediato.

Mais ainda, tendo em vista que nosso olhar se volta às questões de linguagem[1] e discurso que estão em jogo e às repercussões que emergem a partir do supracitado universo

[1] Estamos a todo momento observando e analisando nosso objeto de estudo a partir do ponto de vista de grandes pensadores dos estudos da linguagem, conforme deixamos evidente com todos os autores com os quais conversamos ao longo dos capítulos. Porém, é possível entrever, através de conversas que travamos com

ficcional, imediatamente, parece-nos clara a pertinência da presente pesquisa à linha de pesquisa "Linguagens e Estéticas da Comunicação", preocupada que está com a produção de discursos, com conceitos como intertextualidade, dialogismo e representação, e com conexões como a interrelação entre mídia e construção de identidades; todos eixos que, com suas devidas abordagens, conforme exposição a ser delineada na sequência, nos interessam articular em menor ou maior grau.

Tendo toda essa inserção como enquadramento, podemos traçar nosso objeto de estudo teórico como sendo exatamente a intertextualidade e o dialogismo operados em uma narrativa. Mais especificamente, a narrativa de uma série televisiva ficcional[2]. Em verdade, encaramos essa série "apenas" como um objeto empírico de estudo entre tantos outros possíveis para se explorar os conceitos de intertextualidade e dialogismo, que, por sua vez, consideramos como instrumentais para desconstruir a narrativa e o discurso de uma produção cultural midiática.

Como a intertextualidade e o dialogismo figuram na série? Que textos estão aí colocados para gerar o texto da série? Que novos contornos e sentidos ganham esses textos originais? Como se articulam as várias histórias dentro da grande narrativa? Que elementos (pessoas, objetos, lugares, etc.) são os condutores da narrativa? Que elementos promovem a interrelação entre as histórias? E, afinal, o que tudo isso diz de nossos dias? Por que essa história foi criada agora? Que reflexões podemos tecer de nosso cotidiano do qual essa narrativa emerge em primeira instância? Todas essas questões assinaladas afloram quando pensamos em nosso objeto de estudo estabelecido. Nesse sentido, nosso problema de pesquisa, que seria nossa indagação basilar, configura-se como segue: quais as significações de contos de fadas operadas pela narrativa de *Once upon a time*[3] e quais são os elementos que articulam a relação entre os vários textos dessa série? Em síntese, estudamos, pois, a ordem simbólica que perpassa um produto midiático do ponto de vista dos aspectos da linguagem e

---

demais autores, que conservamos em nosso pano de fundo as contribuições dos Estudos Culturais, por sua perspectiva de corrente teórica que enxerga os produtos culturais midiáticos enquanto produções culturais de fato e, ainda, válidos enquanto objeto de estudo de pesquisa científica, uma vez que toma para si como linha central de investigação "[...] as relações entre a cultura contemporânea e a sociedade, isto é, suas formas culturais, instituições e práticas culturais, assim como suas relações com a sociedade e as mudanças sociais [...]" (ESCOSTEGUY, 1999, p. 138-139).

[2] No segundo capítulo, situamos uma discussão sobre gêneros e formatos que localiza nossa adoção por esses termos.

[3] Damos preferência em nosso texto, quase 100% das vezes, pela escrita do nome da série por extenso (*Once upon a time*), mas, em alguns raros casos, em virtude de espaço, fazemos uso da sigla usada pelos fãs para se referirem à série (OUAT).

A exceção de casos isolados que são devidamente apontados em nosso texto, todas as menções à série *Once upon a time* e citações de seus enunciados e de suas imagens feitas neste estudo obedecem à seguinte referência: ONCE UPON A TIME – 1ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2012. 5 DVDs (947 min), som dolby digital 5.1, color.

da narrativa, em nexo com a antropologia e seus estudos da cultura material, dialogando com a perspectiva de que os discursos e materialidades, em nossas vidas, equacionam modos de ser.

Isso tudo, reforçamos, investigado à luz, principalmente, dos estudos da linguagem. Afinal, conforme coloca Maria Aparecida Baccega, pesquisadora brasileira do campo do discurso, nós só conseguimos ter consciência de nossas interações com o mundo concreto "[...] na medida em que elas significam, e elas significam apenas por meio da linguagem" (BACCEGA, 2003, p. 40). É a partir do momento em que se *fala* de algo que ele passa a ter sentido. Assim, localizamos desde já um dos porquês de estudarmos essa articulação entre narrativa e materialidades a partir da perspectiva da linguagem. Afinal, o mundo só existe com a linguagem porque é a linguagem que o constrói. Uma sociedade somente consegue emergir e agir com a linguagem, pois esta é a grande mediação entre os relacionamentos que constroem o mundo.

Nesse sentido, mesmo que estejamos tratando de um produto audiovisual[4], que combina texto, som e imagem, a linguagem verbal predomina em nossa perspectiva. Concordamos com Umberto Eco, estudioso italiano, que defende que a mensagem televisual, que seria o caso de uma série televisiva, é constituída por três códigos de base: o código icônico, que diz respeito às imagens; o código linguístico, relativo às emissões verbais; e o código sonoro, referente aos sons e ruídos (ECO, 2015, p. 374). Tendo consciência dessa tríplice constituição do material do objeto empírico de nosso estudo, passamos, sim, por uma exploração dessas três dimensões. Contudo, permitimo-nos empreender um recorte que dá uma atenção maior à linguagem verbal. Isso porque, em verdade, acreditamos que, quando vemos uma imagem ou ouvimos um som, enxergamos/ouvimos ali elementos que estão consolidados em nossa cultura a partir do verbal. Estão estabelecidos, porque muitos já falaram sobre isso. Ou seja, estão solidificados na forma de linguagem verbal. Houve e há discurso sobre eles. Nós não temos como analisar essas imagens/sons sem o recurso ao universo do verbal. Inclusive, porque a nossa recepção a essas imagens/sons está assentada em termos de discursos. Em outras palavras, está firmada em *formações discursivas*[5], "[...] que determinam *aquilo que se pode e se deve dizer* [...] a partir de uma posição dada em uma conjuntura dada [...]" (PÊCHEUX et al., 1971, p. 102-103 apud GREGOLIN, 2004, p. 62).

---

[4] Complementarmente, o audiovisual é também um eixo teórico que exploramos.

[5] Formação discursiva é um conceito de Michel Foucault introduzido nos estudos da análise de discurso por Michel Pêcheux (GREGOLIN, 2004, p. 62). Ainda: toda formação discursiva, na linguagem, corresponde a uma formação ideológica.

O produto midiático que compõe nosso objeto de estudo, como já mencionado, consiste em série ficcional televisiva norte-americana chamada *Once upon a time*, que estreou na rede de televisão ABC, em outubro de 2011, e está atualmente (segundo semestre de 2016) em sua quinta temporada (com a sexta já anunciada). Sua narrativa é construída a partir do uso de inúmeras referências a antigos contos de fada, ao mesmo tempo em que opera uma transposição desse repertório encantado para o contexto do mundo real e atual. Seu título tem a tradução literal "Era uma vez", a clássica frase inicial de contos de fada, justamente porque adota como universo ficcional o Reino Encantado, integrando personagens e elementos icônicos: Grilo Falante, Geppetto, Pinóquio, Bela, Chapeleiro Maluco, Caçador, Chapeuzinho Vermelho e a Vovozinha, maçã envenenada, entre tantos outros. Ou melhor, a narrativa inicia aí no Reino Encantado, com o casamento de Branca de Neve e Príncipe Encantado, mas uma maldição da Rainha Má transporta os personagens para um lugar onde suas vidas e lembranças seriam roubadas, sem mais finais felizes: o Mundo Real. Assim sendo, estão todos presos em uma cidade chamada Storybrooke, e aí a estória se desenrola pelo intercalar dos dois mundos e a batalha contra a maldição.

A série chamou-nos a atenção porque, entendendo que delineia o imaginário de uma época, despertou-nos o questionamento: operando intertextualmente, que imaginário seria este? Afinal, a série faz uso de inúmeras referências de contos de fada ao mesmo tempo em que mescla essas referências introduzindo novas relações e explicações aos contos originais, e ainda propõe uma releitura e transposição para o contexto real e atual; um mundo (contemporâneo e concreto) que nem sempre tem sentido e que muitos sujeitos podem recorrer a estórias de contos maravilhosos para com ele lidar, como exatamente o faz o personagem Henry da série – explicamos melhor no primeiro capítulo.

Em breve mapeamento, percebemos atualmente muitas produções no cinema trabalhando explicitamente com esse universo fantástico (implicitamente, claro, todas as produções têm sua matriz nesse repertório) e propondo releituras dele. *Alice no País das Maravilhas* (2010), *A garota da capa vermelha* (2011), *Branca de neve e o Caçador* (2012), *Espelho, espelho meu* (2012), *Branca de Neve* (espanhol, 2012), *João e Maria: caçadores de bruxas* (2013), *Malévola* (2014) e *Cinderela* (2015) são alguns exemplos mais recentes. Uma vez que têm sido recorrentes essas recriações de obras preexistentes de contos maravilhosos, parece-nos que esses contos podem funcionar como um porto seguro para os atuais sujeitos que vivem na contemporaneidade, cujo passado foi "destruído" nos anos 1990[6], aspecto

[6] "No fim deste século [XX], pela primeira vez, tornou-se possível ver como pode ser um mundo em que o passado, inclusive o passado no presente, perdeu seu papel, em que velhos mapas e cartas que guiavam os

situado pelo historiador britânico Eric Hobsbawm (1995) ao analisar o “Breve Século XX” e elencar as diferenças de seu final (1991) em relação a seu início (1914). Nesses termos, concluímos a justificativa de pertinência do estudo proposto. Numa realidade de identidades fragmentadas, líquidas e efêmeras (HALL, 2011; BAUMAN, 2005), a análise de uma narrativa atual que resgata com novo olhar âncoras tradicionais do passado pode dar pistas para entender o contexto sociocultural contemporâneo, e seus atores sociais. O estudo do discurso para entender a sociedade, seu tempo e lugar.

Nesse ponto, dialogamos com a perspectiva do materialismo cultural, formulada pelo teórico dos Estudos Culturais Raymond Williams (1979), que consiste em uma abordagem para se estudar a cultura, enxergando-a como significados e valores de uma sociedade e entendendo todas as formas culturais como produtoras e reprodutoras de significados e valores. É, antes, uma metodologia para se estudar a interrelação entre obra e sociedade, segundo a qual as produções culturais são materializações dos valores de uma sociedade, formas de dar visibilidade ao que pensamos socialmente. Nesse sentido, tanto quanto descortinamos a obra na sociedade, descortinamo-la na obra. Sendo os produtos culturais formas de construção da hegemonia, entendê-los passa a ser fundamental para uma postura/ação crítica a ela, argumento este que se mostra como mais uma validação para a realização deste estudo.

Já quanto à originalidade da pesquisa, esta tende a se situar nas escolhas que dão um caráter singular ao estudo: partindo do recorte do objeto e suas conexões, passando pelas adoções metodológicas, até chegar ao corpo teórico que dá sustentação crítica e reflexiva. Nossa contribuição é identificada no que tange ao avanço da produção científica – teórica e metodológica – em torno de objetos de estudo afins: construção de uma “narrativa explicativa” a partir da desconstrução de uma narrativa midiática, que nasce do real cultural concreto e a ele retorna, para fazer emergir sentidos.

A partir de todo o exposto até aqui, tendo em vista de maneira particular o problema que a pesquisa visa resolver, explicitamos agora os seus objetivos. Ou seja, o que pretendemos efetivamente alcançar. Nosso norte geral, que ocupa posição mais abrangente frente ao problema, é analisar *Once upon a time* a partir de conceitos dos estudos da linguagem (campo de pesquisa da narrativa e do discurso) e da antropologia e seus estudos da cultura material (área de investigação dos objetos e seus sentidos). Entre os pressupostos

---

seres humanos pela vida individual e coletiva não mais representam a paisagem qual nos movemos, o mar em que navegamos. Em que não sabemos aonde nos leva, ou mesmo aonde deve levar-nos, nossa viagem.” (HOBSBAWM, 1995, p. 25).

teóricos que definem os limites desse norte, enxergamos a linguagem como capacidade constitutiva do ser humano para o uso de sistemas de comunicação (ORLANDI, 2009), dialogando com Noam Chomsky (2009), linguista americano, que imputa a linguagem como algo organicamente instalado. A linguagem, como diria Adam Schaff, filósofo polonês, "[...] é a totalidade dos meios de comunicação que servem ao processo de comunicação entre os homens [...]" (SCHAFF, 1973, p. 33, tradução nossa)[7]. Por sua vez, entendemos cultura material ela própria como sistema de comunicação (MCCRACKEN, 2003, p. 83), a qual, pela mediação de objetos e suas esferas material e simbólica, produz e expressa significados. Estabelecemos, então, como objetivo geral, identificar os modos como uma narrativa audiovisual contemporânea se constitui através de uma estratégia de intertextualidade (verbal e imageticamente) e, nisso, apontar os discursos com os quais dialoga.

Oferecendo contornos mais precisos para nortear o alcance da pesquisa, estabelecemos objetivos específicos aplicados estritamente ao objeto empírico de estudo. O primeiro, no âmbito da intertextualidade, é reconhecer permanências e rupturas em relação aos textos dos contos de fada originais empreendidas por *Once upon a time* e levantar elementos imagéticos que promovem essa intertextualidade. O segundo, de forma complementar, dentro da esfera do dialogismo, é captar os transportes de discursos para a atualidade.

Aliás, sobre esses conceitos que fazem as vezes de instrumentais para a desconstrução discursiva da série, entendemos intertextualidade, sobretudo, aos moldes de Julia Kristeva (2012, p. 110), segundo a qual a noção se refere à interseção de enunciados de outros textos, e dialogismo, noção básica da obra do teórico russo Mikhail Bakhtin (2011, 2014a, 2014b) a respeito de como funcionam as linguagens, enquanto a conversa que um texto estabelece com outros textos.

Seguindo no desenho das bases desta pesquisa, considerando que "[...] hipótese é uma resposta antecipada, suposta, provável e provisória [ao problema de pesquisa,] que o pesquisador lança e que funcionará como guia para os passos subsequentes do projeto e do percurso da pesquisa" (SANTAELLA, 2010, p. 112), formulamos, com base em nossa problemática, quatro hipóteses que agiram como pistas para impulsionar nosso estudo.

Nossa primeira hipótese, formulada da perspectiva do conceito de intertextualidade, é que a série *Once upon a time* opera dois graus de significação dos contos de fada: o primeiro, ao trabalhar com os elementos das histórias clássicas em seu texto no Reino Encantado, e o segundo, ao retrabalhar esses elementos em seu texto no Mundo Real. Complementando esse

[7] No original: "El lenguaje es la totalidad de los medios de comunicación que sirven a proceso de comunicación entre los hombres" (SCHAFF, 1973, p. 33).

contexto, nossa segunda hipótese, enunciada do ponto de vista da noção de dialogismo, é de que, uma vez que todo discurso é constitutivamente dialógico, a narrativa de *Once upon a time* oscila em uma manutenção de diálogos com discursos de ontem e de hoje. Dando continuidade, como terceira hipótese, acreditamos que os objetos nas ações dos personagens são elementos essenciais: por concretizarem a referência ao conto original de onde vêm, por fazerem a narrativa da série avançar e também por promoverem o elo entre as textualidades dos dois mundos retratados na série. Finalizando, nossa quarta hipótese é de que os modos de vida articulados ao universo ficcional de *Once upon a time* dizem respeito a modos de vida contemporâneos, delineando, sobretudo, o imaginário do tempo contemporâneo.

Nessa direção, para dar conta do empreendimento desta pesquisa com esses contornos apresentados, optamos por uma abordagem essencialmente qualitativa, que condiz com a natureza dos resultados pretendidos em sua conclusão. Segundo os objetivos mais gerais de nosso estudo, esta investigação assume um caráter exploratório, uma vez que visa ampliar os conceitos sobre a situação analisada. De acordo com Antônio Joaquim Severino (2007, p. 123), esse tipo de pesquisa busca "[...] levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto".

Nesse sentido, nosso texto está distribuído ao longo de quatro capítulos. O primeiro deles, mais curto, mas estrategicamente posicionado e pensado, situa o leitor desde o princípio sobre o que está por vir, servindo de guia para a sua leitura. Procuramos apresentar detalhadamente o texto cultural midiático objeto de nosso estudo, *Once upon a time*, introduzindo o leitor ao enredo principal, às sinopses das temporadas, ao perfil dos personagens principais, à lista completa dos protagonistas e às relações que mantêm entre si. Ainda neste capítulo, explicamos de forma pormenorizada todo o equacionamento metodológico de nosso estudo, que passa por três etapas sequenciais e três planos de análise do *corpus* na última delas, cada qual com bases teóricas distintas em cada momento.

O segundo capítulo busca ser eminentemente teórico, com a finalidade de situar muito do que está na base conceitual de nosso pensamento. Primeiramente, começamos com uma fundamentação teórica percorrendo conceituações da linguagem verbal e da natureza das narrativas. No momento seguinte, passamos por uma exploração da dimensão televisual, suas características e a qualidade de sua experiência, além de uma discussão sobre gêneros e formatos que estudos de televisão exigem. Mais ao final, examinamos as particularidades de uma narrativa complexa e da dimensão temporal de uma narrativa.

Por sua vez, o terceiro capítulo é dedicado aos planos narrativo e discursivo (ambos da esfera verbal) de nosso percurso teórico-metodológico. Intercalamos, nesse espaço, explanações teóricas com observações empíricas da série *Once upon a time*. Na análise situada no plano narrativo, após introdução a partir de teorias de autores expoentes do assunto, desconstruímos os elementos da série, especialmente focando-nos nas estruturas e funções em uma narrativa. Já na análise centrada no plano discursivo, desenvolvemos todo um apanhado teórico sobre os conceitos de intertextualidade e dialogismo, além de conceitos afins dos estudos do discurso. O resultado final é um panorama em que identificamos as diferentes perspectivas em que histórias clássicas são significadas na série, um inventário do modo como a série faz referência aos textos internos e externos a ela, e um mapeamento de blocos da narrativa da série em que ficam evidentes diálogos estabelecidos com vários outros discursos. Em síntese, procuramos mostrar como se dá o trabalho individual com cada um dos principais contos de fada que a série referencia, bem como buscamos demonstrar como se empreende o cruzamento entre variados textos (contos de fada ou não); nisso, captamos uma grande gama de discursos que atravessa a textualidade dessa narrativa.

Por fim, no quarto capítulo, empreendemos, à semelhança do que foi realizado no âmbito da esfera verbal na seção anterior, um estudo da intertextualidade no plano imagético do texto em estudo. Construímos um verdadeiro painel para apresentar como as imagens da série estão construídas intertextualmente, em referência a imagens externas à textualidade da série e internas a ela. Concluímos com um inventário de imagens que revelam como objetos na série agenciam e medeiam relações intertextuais imagéticas, perspectiva que embasamos a partir de princípios dos estudos da antropologia e da cultura material.

Com todo esse horizonte, damos início efetivamente a nossa imersão narrativa. Afinal, neste universo no qual nos movemos, flanamos[8] do teórico ao empírico, do verbal ao imagético, do narrativo ao discursivo, da linguagem à cultura material e do texto ao contexto, é sobre histórias, acima de tudo, que estamos falando.

[8] À semelhança do *flanêur*, personagem que Walter Benjamin (1991) descreve como o burguês que passeia pela cidade, observando a paisagem urbana e as vitrines das galerias em Paris, no início dos anos 1800.

1 SOBRE OBJETO EMPÍRICO E PERCURSO METODOLÓGICO

"O método, ou pleno emprego das qualidades do sujeito, é a parte inelutável de arte e de estratégia em toda paradigmatologia, toda teoria da complexidade. A idéia da estratégia está ligada à de aleatoriedade; aleatoriedade no objeto (complexo), mas também no sujeito (porque deve tomar decisões aleatórias, e utilizar as aleatoriedades para progredir."
(MORIN, 2010, p. 338)

É possível notar que, neste nosso estudo, procuramos caminhar da teoria à prática para, por fim, retornarmos à teoria para alinhavar o todo. Dessa maneira, não nos apropriamos de nossos aportes teóricos da narrativa, do discurso e da antropologia/cultura material apenas como instrumento, mas como fundamento teórico-metodológico denso que atravessa todo o nosso caminhar. Locomovemo-nos entre o abstrato e o concreto aos moldes do que Eugenio Coseriu (1979), linguista romeno, defende como o deslocamento que se deve ter nos estudos da linguística – por mais que não estejamos localizados neste campo, a lógica que o autor coloca faz sentido para nós:

> A nosso ver, a lingüística, mais que outras ciências, pela natureza mesma do seu objeto, deve mover-se constantemente entre os dois pólos opostos do concreto e do abstrato: subir da comprovação empírica dos fenômenos concretos à abstração de formas ideais e sistemáticas, e logo voltar aos fenômenos concretos, enriquecida pelos conhecimentos gerais adquiridos na operação abstrativa. O importante é que ela não se conforme com a abstração e nela não se detenha, porque a íntima compreensão da realidade da linguagem só poderá ser alcançada nesse terceiro momento de volta ao concreto. (COSERIU, 1979, p. 17)

Esse ininterrupto movimento que assumimos do ir e vir na teoria, do avançar e retornar na própria teoria, ou do prosseguir na empiria e retomar a teoria com outro olhar nos remete à metáfora da espiral, ou, mais especificamente, ao que o psicólogo estadunidense Jerome Bruner (1974) designa de "currículo em espiral". O autor trata do ponto de vista da aprendizagem da criança e também do currículo da escola, defendendo um currículo escolar que "volta atrás sobre si mesmo" (BRUNER, 1974, p. 12), que antecipe noções básicas já nos primeiros estágios, para, mais adiante, retomá-las em sua complexidade em nível mais avançado. Bruner (1974) parte, pois, da hipótese de que qualquer assunto pode ser ensinado a qualquer criança em qualquer estágio, desde que se traduza o assunto ao seu modo de ver o mundo. Posteriormente, essa fundamentação básica inicial colaborará para que a criança entenda melhor o assunto que será retomado mais à frente de maneira mais complexa.

Estamos longe de tratar do currículo escolar infantil aqui, mas estamos indiretamente tratando de aprendizagem. Em nível muito mais avançado que o pré-escolar, nosso doutoramento e esta pesquisa são, sim, em última instância, um processo de aprendizagem. Processo que se dá, acreditamos, em espiral. Por isso, ratificamos nosso "eterno" avanço-retorno-avanço entre reflexão teórica e observação empírica, que nos permite construirmos alicerce inicial a partir do qual enxergamos com mais clareza, criticidade e multiplicidade nosso objeto de estudo mais à frente. Pois, "em sua melhor forma, um episódio de aprendizagem reflete o que veio antes dele e permite que se generalize para além dele" (BRUNER, 1974, p. 45).

Posto que assumimos esse fluxo contínuo de ida e volta da teoria ao objeto empírico deste estudo, pontuamos e tecemos comentários sobre o objeto por toda a extensão da explanação teórica. Em vista disso, entendemos ser fundamental, para situar o leitor, fixarmos muito bem, desde o início, tanto nossos procedimentos metodológicos quanto o objeto ao qual nos reportamos – explicar o que é, efetivamente a série norte-americana *Once upon a time*, produto cultural o qual abordamos a todo momento, ao longo de todas as próximas páginas.

Buscamos não partir de um protocolo metodológico pressuposto e totalmente fechado *a priori* no qual encaixamos nosso objeto, proposta com a qual o objeto se esvazia e perde sentido. Acreditamos que o objeto tem expressão, grita e pede por um método e não outro. Nosso objeto tem especificidades que exigem serem levadas em conta, para alcançarmos sua natureza complexa. Nosso projeto de pesquisa foi construído considerando tais peculiaridades – que, por sinal, justificam a escolha do objeto. Fomos construindo e adaptando o método aos poucos, e aqui apresentamos a proposta final a qual chegamos.

Abraçamos a perspectiva de que é a partir do objeto que dimensionamos nosso método, e não o contrário. Justamente por isso, justificamos nosso ponto de partida com um capítulo como este, que apresenta, em primeiro lugar, o produto cultural concreto cujo *corpus* nos serve de base para as análises e, em segundo momento, a equação metodológica que encontramos para responder a ele. Ainda que destoando das demais partes desta obra, por constituir-se uma seção menor em extensão, acreditamos que não haveria estratégia melhor.

1.1 Entendendo nosso objeto empírico de estudo: *Once upon a time*

O produto midiático que compõe nosso objeto de estudo, como já situado, consiste na série ficcional televisiva norte-americana chamada *Once upon a time*, que estreou na rede de televisão ABC, em outubro de 2011, e está atualmente (segundo semestre de 2016) em sua

quinta temporada (com a sexta já anunciada). A segunda temporada estreou em setembro de 2012; a terceira, em setembro de 2013; a quarta, em setembro de 2014; a quinta, em setembro de 2015; por sua vez, a sexta temporada foi anunciada em março de 2016. No Brasil, na TV por assinatura, a série é transmitida desde abril de 2012, pelo Canal Sony; já na TV aberta, quem transmite, desde fevereiro de 2014, é a Rede Record.

Trata-se de série criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz, escritores de *Lost* (2010)[9], série norte-americana de grande sucesso. *Once upon a time* conta, até o momento, com um *spin-off*[10], *Once upon a time in Wonderland*, o qual, conforme o título indica, se passa especificamente dentro do universo ficcional de um dos contos trabalhados na série principal, *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (2013), e foi ao ar entre outubro de 2013 e abril de 2014.

Conforme já situamos na introdução, a narrativa de *Once upon a time* tem início no espaço-tempo do Reino Encantado, na ocasião do casamento de Branca de Neve e Príncipe Encantado. A cerimônia é interrompida com a chegada da Rainha Má e seu anúncio sobre uma grande maldição que deslocará todos os personagens dos contos para uma nova terra, sem magia, em que não teriam finais felizes e viveriam outras vidas, sem suas memórias enquanto protagonistas de histórias fantásticas: o Mundo Real. Desse modo, a partir do momento em que a maldição é lançada, os personagens estão todos em outro espaço-tempo, em uma cidade litorânea chamada Storybrooke – cidade fictícia do Maine, estado localizado no extremo nordeste dos EUA. Com isso, a narrativa da série avança, alternando-se entre as duas dimensões espaço-temporais e um combate para a quebra do feitiço.

Na quase totalidade dos episódios, há dois enredos paralelos que se intercalam na tela: um que se passa em Storybrooke (o Mundo Real da série), geralmente no tempo presente, e outro que se passa, em *flashback*, no Reino Encantado, comumente com um foco central em um momento passado da vida de um personagem antes da maldição. Detalhando um pouco mais, descrevemos brevemente as sinopses de cada uma das cinco temporadas, ainda que nos atenhamos a analisar apenas a primeira delas neste estudo.

A primeira temporada (ONCE UPON A TIME, 2012) inicia justamente, como já apontamos, com o casamento de Branca de Neve e Príncipe Encantado e a interrupção da cerimônia pela Rainha Má anunciando a maldição. Com a concretização do feitiço, todos os

---

[9] Como referenciamos a série *Lost* muitas vezes neste estudo, optamos por apenas apontar aqui na primeira aparição sua referência completa: LOST – A coleção completa (6 temporadas). Estados Unidos: Walt Disney (Sonopress), 2010. 38 DVDs, som dolby digital 5.1, color. As demais menções a esta série obedecem a esta mesma referência.

[10] Na área de comunicação, *spin-off* é o termo empregado para designar uma obra que deriva de uma obra original.

personagens são transportados para Storybrooke, perdendo suas memórias e identidades de personagens de contos de fada. Com exceção de Emma, recém-nascida, filha de Branca de Neve e Príncipe Encantado, que foi colocada em um armário mágico que a conduziu ao Mundo Real antes da maldição, protegendo-a. Emma, portanto, hoje, 28 anos depois, é a única que pode quebrar o encanto e restaurar lembranças e identidades de todos e, ainda, libertá-los, pois, eles não percebem, mas estão presos na cidade; sempre que algum deles tenta sair, algo acontece para impedir. Sem saber de nada disso, contudo, Emma mora em Boston e, no dia de seu aniversário de 28 anos, recebe a visita de Henry Mills, seu filho biológico que ela deu para adoção logo após o nascimento. O menino, de 10 anos, desconfia de toda essa maldição – lançada pela Rainha Má, que é Regina Mills, mãe adotiva de Henry no Mundo Real –, e possui um livro de histórias (*Once upon a time*) que acredita conter a chave para quebrá-la. Por isso, apareceu para pedir a ajuda de Emma, pois crê que ela seja a filha de Branca de Neve destinada a dar um fim a esse feitiço. Emma conduz Henry de volta a Storybrooke, fica intrigada com a relação de Henry e Regina e permanece na cidade. O menino, então, passa a temporada tentando convencer Emma sobre toda essa história de feitiço e o importante papel dela como grande salvadora dos personagens; até que, finalmente, ela acredita e dá fim ao encanto no último episódio da temporada.

A segunda temporada (ONCE UPON A TIME, 2013) apresenta um novo contexto: mesmo com a quebra da maldição por Emma no final da primeira temporada, os personagens não retornam ao Reino Encantado, permanecendo em Storybrooke, mas agora com um ingrediente adicional: precisam lidar com suas duplas identidades; enfrentando a nova realidade e as velhas lembranças. Sr. Gold, uma espécie de dono de Storybrooke – além de proprietário da Casa de Penhores e Antiguidades –, que é também Rumpelstiltskin no Reino Encantado, um personagem de grandes poderes mágicos, introduz magia em Storybrooke e assim conecta os destinos dos dois mundos (Real e Encantado). Isso intensifica a batalha entre o bem e o mal, que continua com a introdução de novos vilões e novas ameaças na história, como Capitão Gancho, Rainha de Copas (Cora) e agentes disfarçados do Mundo Real com a missão de destruir a magia da cidade. Todos os acontecimentos só reforçam uma famosa frase recorrentemente repetida por Rumpelstiltskin: *"a magia sempre vem com um preço"*.

Dando continuidade, a terceira temporada (ONCE UPON A TIME, 2014) está dividida em duas partes. Na primeira, os personagens principais estão na Terra do Nunca para resgatar Henry, que foi capturado por Peter Pan, como parte de um plano para Pan ter o "coração do verdadeiro crédulo" e tornar-se imortal. Essa batalha resulta numa certa inversão da maldição original: todos os personagens de Storybrooke foram transportados de volta para

o Reino Encantado; com exceção de Emma e Henry, que foram aprisionados em Nova Iorque com suas memórias sobre Storybrooke completamente removidas. Já na segunda parte da terceira temporada, os personagens são todos misteriosamente transportados de volta para Storybrooke e tiveram suas memórias do ano passado no Reino Encantado apagadas. Nisso, a Bruxa Malvada do Oeste, Zelena (em referência à principal antagonista em *O Mágico de Oz* – BAUM, 2013) é introduzida na história com planos malignos. Emma figura novamente como a salvação de todos no combate ao mal.

A quarta temporada (ONCE UPON A TIME, 2014) incorpora a seu enredo elementos de um recente lançamento da Disney, *Frozen: uma aventura congelante* (2013). Ao final da terceira temporada, a urna em que estava presa Elsa, personagem principal de *Frozen*, cai acidentalmente num portal do tempo que a conduz a Storybrooke. A quarta temporada, portanto, recomeça desse ponto. Chegando à cidade, com a ajuda de Emma e outros personagens, Elsa busca por sua irmã, Anna (referência direta ao original *Frozen*, com a diferença de que é Anna quem parte à procura de Elsa). Mas, nessa jornada, estão todos à mercê de um plano da Rainha da Neve, cujo objetivo é ter de uma vez por todas o seu final feliz. Paralelamente, Regina Mills também deseja dar a si própria seu final feliz e parte à procura do autor do livro de histórias de Henry. Ela, por sua vez, não contava com a interferência de Sr. Gold, em parceria com outras três clássicas vilãs de histórias consagradas: Cruella de Vil (vilã de *Os 101 dálmatas*, 1996), Malévola (bruxa de *A bela adormecida*, 1959) e Úrsula (vilã de *A pequena sereia*, 1989). Eles planejam reescrever as regras que regem as histórias de heróis e vilões para terem seus próprios finais felizes.

Na quinta temporada (ONCE UPON A TIME, 2015), Emma foi envolvida pelas trevas e se tornou a Senhora das Trevas, similar ao que havia sido Rumpelstiltskin no passado, como Sombrio. Nessa temporada, são inseridos personagens e referências da história de *Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda* (PYLE, 2013), incluindo Rei Arthur, o cavaleiro Lancelot e o Mago Merlin, além da cidade Camelot, cenário da história no original e também espaço em que se desenrola a trama tanto no tempo presente quanto em *flashback*. Emma, tentando resistir a seus poderes sombrios, parte um busca de Merlin. Com isso, recebe a ajuda da guerreira Merida, princesa do filme *Valente* (*Brave*, no original, 2012) da Disney-Pixar. Ao mesmo tempo, Rei Arthur sai em busca da parte que falta para completar sua espada Excalibur (a adaga do Senhor das Trevas). Os personagens principais (Mary Margaret, David, Regina, Henry, Sr. Gold) vão até o Reino Encantado para salvar Emma das trevas e, como contratempo, todos param no Submundo, onde precisam enfrentar o inimigo Hades, em referência, na mitologia grega, ao deus do mundo inferior e dos mortos. Conseguindo retornar

a Storybrooke, os heróis precisam ainda, contudo, evitar que Sr. Gold tenha êxito em seu plano de roubar toda a magia para si próprio.

A sexta temporada ainda não teve início até o momento (segundo semestre de 2016), mas já foi anunciada com a seguinte sinopse: a série introduz personagens da clássica novela gótica *O médico e o monstro* (*The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* no original – STEVENSON, 2012), de autoria do escritor escocês Robert Louis Stevenson, que trata da questão das múltiplas personalidades. Nessa história original, o médico, Dr. Jekyll, descobre uma poção que o transforma periodicamente na criatura sem moral e sem escrúpulos chamada Sr. Hyde. Em *Once upon a time*, aparentemente, Dr. Jekyll e Sr. Hyde serão personagens distintos e lutarão contra os heróis da série. Paralelamente, a Rainha Má, contraparte do mal de Regina, se personifica separadamente dela e deseja vingança. Em meio a isso, um novo espaço é inserido, chamado Terra de Histórias Ainda não Contadas, elemento que revela dado interessante: à intertextualidade operada com a referência a "histórias já contadas", a série somará as "histórias ainda não contadas".

Nosso *corpus*, conforme já sinalizamos, é composto apenas pela primeira temporada da série. De todo modo, conseguimos perceber que, com todas as reviravoltas da trama e as adições de personagens e cenários nas temporadas subsequentes, o que se mantém constante é o jogo com as mudanças de espaço e tempo. De temporada em temporada, o espaço-tempo muda, e, dentro de cada temporada, há sempre dois espaços-tempos intercalando-se na tela, um deles aparecendo no presente e outro, geralmente, no passado, em *flashback*. Tal jogo de temporalidades e espacialidades narrativas, portanto, permite confirmarmos que o recorte que operamos do *corpus* (a 1ª temporada) é representativo do todo da série (até o momento).

Na sequência, para uma visualização geral, apresentamos uma listagem dos personagens principais da primeira temporada de *Once upon a time* (Tabela 1), apresentando seus nomes e papéis desempenhados em Storybrooke e seu papel equivalente no Reino Encantado.

Tabela 1 – Lista de personagens da 1ª temporada de *Once upon a time*

Papel em Storybrooke	Papel no Reino Encantado
Mary Margaret Blanchard (professora)	Branca de Neve
Emma Swan (agente de fianças em Boston e xerife em Storybrooke)	Emma (filha de Branca de Neve e Príncipe Encantado)
Regina Mills (prefeita de Storybrooke)	Regina / Rainha Má (de *Branca de Neve*)
David Nolan (atendente no abrigo de animais)	Príncipe Encantado (de *Branca de Neve*)
Henry Daniel Mills (estudante, filho	Ausente

biológico de Emma e filho adotivo de Regina Mills)	
Sr. Gold (“dono da cidade” e proprietário de Casa de Penhores e Antiguidades)	Rumpelstiltskin
Lacey French	Bela (de *A Bela e a Fera*)
Dr. Archibald Hopper ou Archie (terapeuta)	Jiminy (filho de ciganos) / Grilo Falante (de *Pinóquio*)
Graham Humbert (xerife)	Caçador (de *Branca de Neve*)
August Waine Booth (escritor)	Pinóquio
Ruby Wolf (garçonete)	Chapeuzinho Vermelho / Lobo
*Neal Cassidy	Baelfire (filho de Rumpelstiltskin)
Ausente	Rainha de Copas (de *Alice no País das Maravilhas*) / Cora (mãe de Regina no Reino Encantado antes de Regina virar a Rainha Má)
Sidney Glass (editor-chefe do *Diário de Storybrooke*)	Gênio de Agrabah (Gênio da lâmpada de *Aladim*) / Espelho Mágico (da Rainha Má de *Branca de Neve*)
Albert Spencer (promotor público)	Rei George (pai de Príncipe Encantado, de *Branca de Neve*)
Dragão	Malévola (de *A Bela Adormecida*)
Ausente	Bruxa Cega
Ausente	Dama do Lago
Ausente	Zoso
Ausente	Príncipe James (irmão gêmeo de Príncipe Encantado)
Vovozinha (dona do restaurante da vovó e hospedagem da vovó)	Vovozinha (de *Chapeuzinho Vermelho*)
Leroy (zelador do hospital)	Anão Sonhador/Zangado (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Tom Clark (atendente em loja)	Anão Atchim (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Walter (ocupação desconhecida)	Anão Soneca (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Ausente	Anão Mestre (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Ausente	Anão Dengoso (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Ausente	Anão Feliz (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Ausente	Anão Dunga (mineiro) (de *Branca de Neve*)
Ausente	Anão Furtivo (mineiro)
Madre Superiora (freira)	Fada Azul (de *Pinóquio*) / Reul Ghorm
Marco (carpinteiro)	Geppetto (de *Pinóquio*)
Dr. Whale (médico)	*Dr. Victor Frankenstein
Kathryn Nolan (ocupação desconhecida)	Princesa Abigail (primeira noiva de Príncipe Encantado)
Jefferson (ocupação desconhecida)	Jefferson / Chapeleiro Maluco (de *Alice no País das Maravilhas*)
Ausente	Henry (pai de Regina no Reino Encantado antes de Regina virar a Rainha Má)
Pongo (cachorro de Dr. Archie)	Ausente
Moe French (florista)	Sir Maurice (pai de Bela, de *A Bela e a*

	Fera)
Ausente	Rei Leopoldo (pai de Branca de Neve)
Ausente	*Rainha Eva (mãe de Branca Neve)
Irmã Astrid (freira)	Fada Nova (fada madrinha em treinamento)
Paige	Grace (filha de Jefferson)
Ausente	Rei Midas (pai de Abigail)
Ausente	Ruth (mãe biológica de Príncipe Encantado e de Príncipe James)
Ausente	Peter (amor de Chapeuzinho Vermelho)
Ausente	Fada Madrinha (de *Cinderela*)
Ausente	Martin (cigano, pai de Jiminy)
Ausente	Myrna (cigana, mãe de Jiminy)
Ausente	Lagarta Azul (de *Alice no País das Maravilhas*)
Ava Zimmer (estudante)	Maria (de *João e Maria*)
Nicholas Zimmer (estudante)	João (de *João e Maria*)
Michael Tillman (mecânico, pai de Ava e Nicholas)	Lenhador, pai de João e Maria
*Dorrie Zimmer (mãe de Ava e Nicholas)	Ausente
Ashley Boyd (empregada doméstica)	Cinderela (de *Cinderela/A Gata Borralheira*)
Sean Herman, noivo de Ashley (funcionário na fábrica de conservas)	Príncipe Thomas (marido de Cinderela)
Alexandra (filha de Ashley e Sean)	Alexandra (filha de Cinderela e Thomas)
Jim (professor de ginástica)	Frederick (cavaleiro, verdadeiro amor de Abigail)
Ausente	Gaston (noivo de Bela, de *A Bela e a Fera*)
Ausente	Milah (mulher de Rumpelstiltskin)
Ausente	Daniel (cavalariço, verdadeiro amor de Regina, antes de ser a Rainha Má)

*Personagens que não aparecem na primeira temporada

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

Para contextualizar melhor o leitor, aprofundamos um pouco mais o universo ficcional da série, descrevendo o perfil sintético de alguns dos principais personagens: Emma Swan; Mary Margaret (Branca de Neve); David Nolan (Príncipe Encantado); Henry Mills; e Sr. Gold (Rumpelstiltskin).

Começamos com Emma Swan (Figura 1), que é explicitamente uma das personagens principais da trama passada no Mundo Real. Isso se não for a personagem principal, especialmente por ser a chamada “salvadora”, a heroína da história, predestinada a quebrar a maldição. Em verdade, Emma nasceu no Reino Encantado, filha de Branca de Neve e Príncipe Encantado, mas não se lembra desse detalhe. Ainda recém-nascida, foi transportada para o Mundo Real para ser protegida da maldição; por essa razão, é a personagem

responsável por combater esse feitiço. Por não recordar de seu passado mágico, acredita simplesmente que foi abandonada por seus pais, e esse fato marca bastante sua personalidade: de alguém sofrida, bastante forte (suas profissões reforçam esse traço), solitária e que evita envolvimentos emocionais para não passar por novas perdas além das que já teve. Começamos conhecendo a personagem ainda em Boston, onde é agente de fiança ("caçadora de recompensas"). Rapidamente, ela já vai para Storybrooke, onde passa a ser xerife da cidade. Ambas, portanto, profissões que costumam ser assumidas por pessoas firmes e com certa frieza para lidar com os acontecimentos da vida. Aos 18 anos, deu à luz Henry, filho que deu para adoção e vai ao seu encontro já no primeiro episódio da série, buscando por sua ajuda para acabar com o citado encantamento.

Figura 1 – Emma no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Outra personagem importante na trama é Mary Margaret Blanchard (Figura 3), professora primária de Storybrooke. Nesse Mundo Real, é a contraparte de Branca de Neve (Figura 2) do Reino Encantado, razão pela qual enxergamos seu protagonismo na série. Afinal, não sabe, mas é a mãe de Emma. Em verdade, na ocasião da chegada de Emma à cidade, Mary Margaret logo oferece sua casa a ela e, agora como amiga, passa a dar conselhos a sua "filha", à semelhança de uma figura materna. A personagem segue um certo estereótipo de professora primária: calma e atenciosa, além de conservar um certo ar de pessoa oprimida. É uma mulher jovem, solteira e extremamente romântica. Pessoa ainda de muita fé, acredita no amor verdadeiro e nos "finais felizes". Sofre muito por amor, porque a pessoa que ama, David – contraparte de Príncipe Encantado e seu verdadeiro amor no Reino Encantado –, é um homem casado.

Figura 2 – Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Figura 3 – Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

David Nolan (Figura 5), por sua vez, outro personagem central em *Once upon a time* é, em Storybrooke, atendente em um abrigo de animais. Casado com Kathryn Nolan, passa boa parte da primeira temporada com resquícios de uma amnésia sofrida por um acidente que o deixou em coma por anos. Falhas na memória o deixam confuso e o fazem viver em conflito entre o casamento com Kathryn (e as poucas lembranças com ela) e uma paixão inexplicável que passa a sentir por Mary Margaret assim que desperta do coma. Paixão que tem razão de ser em virtude de suas vidas juntos no passado, enquanto Príncipe Encantado (Figura 4). Em contraponto à personalidade viril e decidida de Príncipe, no Mundo Real, David é um homem aparentemente frágil emocionalmente, indeciso em suas tomadas de decisão.

Figura 4 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Figura 5 – David Nolan no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

O personagem Henry Mills (Figura 6) é também bastante central na narrativa de *Once upon a time*. Trata-se de um menino de 10 anos muito inteligente e criativo que mora em Storybrooke. Filho biológico de Emma, não tem contraparte no Reino Encantado. Foi adotado ainda bebê por Regina Mills, prefeita de Storybrooke, por quem é bastante reprimido e com quem tem uma relação deveras conflituosa; uma das razões para fazer terapia. O outro motivo

é também pelo fato de o rapaz alimentar, na visão dos demais personagens, muitas fantasias, como a história da maldição. Aliás, na maior parte do tempo, ele acredita fielmente na maldição, assim como em sua possibilidade de fim, alimentando as esperanças por dias melhores e finais felizes. Afinal, em essência, é um menino triste por causa das repressões de Regina. Portanto, o que ele deseja mesmo é derrotar Regina/Rainha Má. Enfim, Henry é, pois, o personagem que expõe a Emma toda a história sobre a maldição e o desafio de desfazê-la, de posse do livro que parece conter segredos para essa salvação.

Figura 6 – Henry no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Ainda temos Regina Mills (Figura 8), que, no Mundo Real, como já apontamos, é prefeita de Storybrooke; já no Reino Encantado, é a Rainha Má (Figura 7). É, portanto, uma pessoa amargurada pela perda de seu amor; fato este que gerou todo o rancor que conserva até hoje, que tem origem no Reino Encantado e persiste no Mundo Real. Maligna em ambos os mundos, por ser a responsável por implantar a maldição, é a única personagem que tem realmente consciência declarada de todo o passado mágico dos personagens da cidade. Vive sua vida nessa primeira temporada, principalmente, procurando impedir a felicidade de Mary Margaret, porque sua personagem equivalente no outro espaço-tempo perseguia esse mesmo objetivo. No Reino Encantado, Branca de Neve (contraparte de Mary Margaret), ainda criança, revelou à mãe de Regina o verdadeiro amor de sua filha. Com isso, a mãe, contra o romance, mata o amado de Regina. Ela, então, culpando Branca e desejando vingança, passa a persegui-la e a lutar contra sua felicidade.

Figura 7 – Rainha Má no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Figura 8 – Regina no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Por fim, temos Sr. Gold (Figura 10), personagem do Mundo Real de *Once upon a time*, que, de nosso ponto de vista, é extremamente relevante por se relacionar direta ou indiretamente com todos os demais personagens. No espaço-tempo do Reino Encantado, seu equivalente, Rumplestiltskin (Figura 9), entidade poderosa, mantém uma história de favores com praticamente todos os outros personagens. No Mundo Real, Sr. Gold é apresentado como o "dono" de Storybrooke, proprietário de muitos imóveis que coloca para locação na cidade, além de ser dono da Casa de Penhores e Antiguidades, que por si só também corresponde a um ambiente importante na narrativa. Sr. Gold e sua contraparte são pessoas/seres poderosos. O primeiro, por sua posição social e por sua fama autoritária em fazer valer os preços acordados em suas negociações. O segundo, por causa de sua forte magia e do abuso dela, bem como por conta de sua rígida cobrança pelos preços em troca de seus favores. Todos os temem em seus respectivos mundos. Rumpelstiltskin é essencialmente mau. Já Sr. Gold não conseguimos encaixar exatamente somente na esfera do bem ou do mal. Substancialmente, é um ser político. Está sempre "ajudando" outros personagens (por mais que tenham um preço a pagar), e essa ajuda nunca é genuína; sempre há um algum interesse seu por trás. Talvez podemos localizá-lo também como egoísta, por importar-se somente com o que lhe convém.

Figura 9 – Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time*

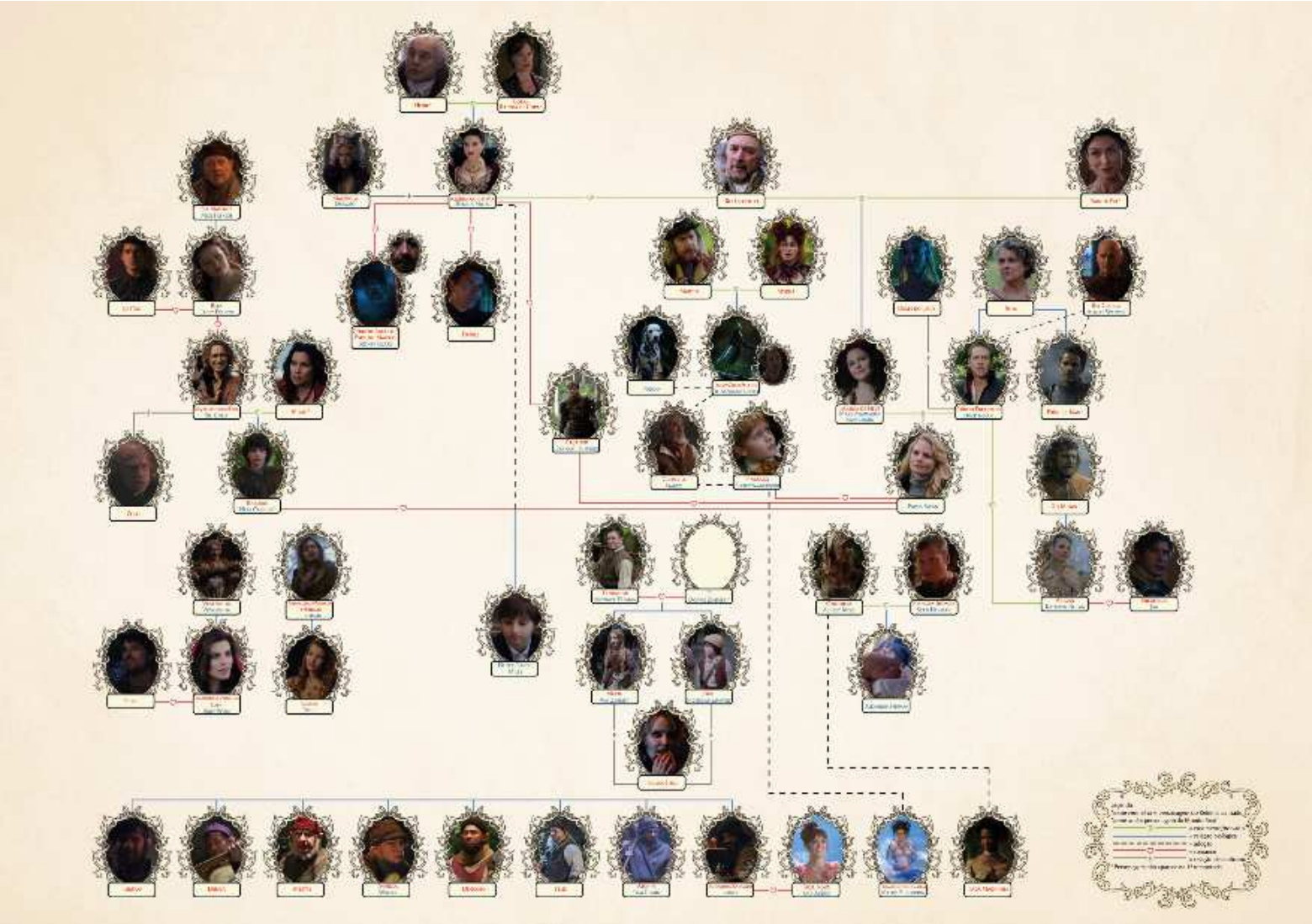
Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Figura 10 – Sr. Gold no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Com esse breve panorama, é possível perceber um emaranhado de relações que se constrói ao longo de toda a série. Compreendendo, portanto, uma infinidade de rupturas, de *peripécias*; correspondendo, pois, ao que Aristóteles (2011, p. 57) chama de narrativa complexa (falamos mais a respeito no segundo capítulo). Para uma visualização imagética de todo esse quadro de personagens e suas relações, disponibilizamos na sequência (Figura 11) um genograma dos principais personagens da primeira temporada de *Once upon a time*. O terceiro capítulo, em que desconstruímos os elementos da narrativa da série, complementa essa imersão em seu universo ficcional.

Figura 11 – Genograma dos personagens da primeira temporada de *Once upon a time*



Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora (criação da imagem Rodrigo Bueno), 2016.

1.2 Desenho metodológico alcançado

Introduzido nosso objeto empírico de estudo, nosso interesse agora é esboçar o grosso dos traços do desenho metodológico planejado para este estudo, com a intenção de deixarmos o aprofundamento dos detalhes de cada etapa para cada momento pertinente, ou seja, para os respectivos capítulos que seguem e que, afinal, correspondem a etapas da metodologia. O objetivo é apenas deixar delineado o percurso que programamos.

Em termos de procedimentos metodológicos, que compreendemos como os processos sistemáticos selecionados na tentativa de investigação do objeto de pesquisa em questão, entendemos que envolve a adoção de abordagens, modalidades, técnicas, instrumentos e análise dos dados que mais se adequam a cada situação. Desse modo, a fim de alcançarmos os objetivos propostos, apostamos em uma metodologia combinada, que associa mais de uma técnica de aproximação ao *corpus* da pesquisa. Assim, levando em consideração a natureza das fontes de pesquisa, desmembramos o estudo no que chamamos de três de etapas metodológicas distintas e complementares, a saber: (1) pesquisa bibliográfica; (2) pesquisa documental; e (3) análise do *corpus*.

A pesquisa bibliográfica é caracterizada por uma revisão de literatura, em torno de conceitos e autores que abordam os assuntos afins ao tema proposto e que dão sustentação e fundamentação teórica ao estudo. Empreendemos, portanto, para essa pesquisa bibliográfica, a leitura e a análise de diversas fontes, como livros, artigos em periódicos científicos e em anais de eventos acadêmicos, disponíveis de forma impressa ou digital.

Tal fundamentação teórica percorre uma série de eixos conceituais. Entre eles, exploramos os conceitos de narrativa (GENETTE, s.d.; TODOROV, 2008; ARISTÓTELES, 2011; entre outros) e sua importância em nossas vidas (BRUNER, 2014), assim como também abordamos as estruturas e funções das narrativas (PROPP, 2010; CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2009). Da produção de conhecimento sobre o audiovisual televisual, na tentativa de situar nosso objeto, trazemos uma discussão sobre gêneros e formatos (LOPES; BORELLI; RESENDE, 2002; BORELLI, 1996; PALLOTTINI, 2012; MACHADO, 2005) e também sobre adaptações e *remakes* (BALOGH; MUNGIOLI, 2009; BALOGH, 2005; 2006; 2008). Acrescentamos as caracterizações de uma narrativa complexa (MITTELL, 2012) e um estudo sobre o cronotopo (BAKHTIN, 2014b) que se apresentam significativos. Desenvolvemos um apanhado teórico sobre os conceitos de intertextualidade (KRISTEVA, 2012; FIORIN, 2003) e dialogismo (BAKHTIN, 2011; 2014a; 2014b), que nos são centrais; além de conceitos afins a esses de uma série de outros autores dos estudos do discurso.

Atravessamos, ainda, a questão das representações (MOSCOVICI, 2013) e do imaginário (DURAND, 1985; 2000; 2004; 2012) que se mostram pertinentes para os estudos de imagem, igualmente uma proposta metodológica para o estudo da imagem (PINK, 2008) e um olhar antropológico dos estudos da cultura material, para a análise dos objetos articuladores da intertextualidade imagética na narrativa (MCCRACKEN, 2003; MILLER, 2013; GELL, 1998; LATOUR, 2012). Essas são nossas principais referências consultadas e citadas, mas conversamos com outras em menor intensidade, que são apresentadas ao longo dos próximos capítulos.

Dando continuidade ao percurso metodológico, a segunda etapa, a pesquisa documental, por sua vez, é assim chamada por consistir na consulta de material que ainda não recebeu, por parte do pesquisador, "[...] nenhum tratamento analítico, são ainda matéria-prima, a partir da qual o pesquisador vai desenvolver sua investigação e análise" (SEVERINO, 2007, p. 123). Fazemos referência, pois, aos episódios de *Once upon a time* que foram por nós assistidos para devido recorte do *corpus* (1ª temporada) e sua análise.

Finalizando (terceira etapa), submetemos, então, o *corpus* selecionado à análise a partir de todo o embasamento teórico anterior, buscando fazer emergir textos e discursos, respondendo a nossos objetivos. Metodologicamente, nossa análise do *corpus* se desdobra em três planos: no plano da narrativa, no plano do discurso (ambas na esfera do verbal) e no plano da imagem. Primeiramente, no plano da narrativa, nós fazemos um mapeamento da estrutura da narrativa da série, levantando suas principais funções e personagens (PROPP, 2010; CAMPBELL, 2007; VOGLER, 2009).

No plano do discurso, assumimos os conceitos de intertextualidade (KRISTEVA, 2012; FIORIN, 2003) e dialogismo (BAKHTIN, 2011, 2014a, 2014b) como instrumentais para a desconstrução da narrativa e do discurso, uma vez que a série se constrói retrabalhando textos de clássicos contos de fada e conversando com discursos de antes e de hoje. Nós, então, desconstruímos a série, levantando os contos com os quais ela trabalha, e identificamos os sentidos (novos ou não) que os contos ganham no Reino Encantado da série e em seu Mundo Real.

Em seguida, partimos para o terceiro plano da análise, o imagético. Aqui, inspiramo-nos em método de análise audiovisual proposto por Sarah Pink (2008), pesquisadora inglesa, cuja análise da imagem de um texto cultural compreende três etapas. Primeiro, entender o objetivo e a origem do texto cultural em questão. Segundo, identificar o contexto sociocultural mais amplo em que as imagens do texto são produzidas – compreende

identificar conexões entre as práticas representadas no texto e o macrocontexto em que emergem essas práticas. Terceiro, analisar os significados das imagens do texto.

Empreendemos, portanto, tal trajeto sugerido por Pink (2008) e, mais especificamente, fazemos um mapeamento de cenas de *Once upon a time* para apresentar como elas se constroem intertextualmente (ARAUJO, 2007). Tendo identificado que, além dos personagens, são determinados objetos que promovem a intertextualidade imagética da série, partimos para um garimpo antropológico pela narrativa, buscando os objetos articuladores das relações intertextuais internas e externas.

Com tal combinação metodológica (três etapas e três planos de análise), acreditamos dar conta do estudo a que nos propusemos de exploração da intertextualidade e do dialogismo de uma narrativa complexa. Ainda que não fosse nossa pretensão, a certo modo, cremos ter construído um percurso metodológico que tem potencial para ser replicado para outros objetos empíricos de estudo no campo do audiovisual. Os pormenores sobre o processo de análise adotado em cada um dos planos investigados são explicados a cada capítulo.

2 TEORIZANDO SOBRE AS DIMENSÕES NARRATIVA E TELEVISUAL

"No limite, é na experiência que se escondem algumas das possibilidades do pensamento e do sentimento, da compreensão e da explicação, da intuição e da fabulação, que se transfiguram, exorcizam, sublimam, clarificam ou enlouquecem em palavras e narrativas."
(IANNI, 2003, p. 217)

Neste segundo capítulo, ainda introdutório e muito teórico, nosso interesse é fundamentar nosso estudo sobre narrativa a partir do que está na base de grande parte das teorias do discurso e do texto. Mais ainda: desejamos embasar também muito do que está nas premissas dos estudos de produtos audiovisuais televisivos, suas propriedades, preocupações e conceituações. Abordamos o tema de uma maneira geral, mas sempre tendo no horizonte nosso objeto empírico de análise, a série televisiva ficcional *Once upon a time*, a qual será aprofundada e "desconstruída" no terceiro capítulo.

Tendo essa perspectiva como pano de fundo, damos início a este segundo capítulo com um percurso sobre alguns princípios teóricos essenciais dos estudos da linguagem. Por isso, atravessamos diferenciados e, às vezes, convergentes, universos teóricos (SAUSSURE, 2006; HJELMSLEV, 2013; CHOMSKY, 2009; COSERIU, 1979).

2.1 Da linguagem às narrativas

De todo o campo dos estudos da linguagem, é sobretudo de narrativa que estamos tratando de maneira macro neste estudo. Nós, todo e cada sujeito, ator social, somos narrativa. Simples e complexo assim. Partimos dessa premissa e vamos deixá-la em *stand-by* para retornarmos a ela mais à frente e a explorarmos com mais cuidado. Isso porque, antes de tratarmos de narrativa diretamente, passamos por alguns princípios da linguagem, a qual constitui sua base.

Contamos histórias desde os tempos das cavernas, para transmitirmos ideias e conhecimentos. Basta observarmos a evolução do *Sapiens* primordial ao *Sapiens* contemporâneo. De forma bastante pragmática, o homem, ser humano, *Homo sapiens*, ou seja, uma das espécies do gênero *Homo*, diferencia-se dos demais animais pela capacidade de raciocínio, de pensamento. As demais espécies, mais primitivas, todas extintas, do gênero *Homo* (*Homo erectus* e *Homo sapiens* arcaico, para citar as principais) já tinham também essa

potência do pensamento, inclusive uma potencial capacidade linguística. Os primeiros representantes dos *Homo sapiens*, além dessa capacidade linguística – que recairia mais tarde na fala –, conseguiam simbolizar. Não possuíam uma língua estruturada como temos hoje, mas começaram a usar linguagens como desenhos rupestres e traços de escrita.

Linguagem, portanto, entendida como capacidade humana de utilização de sistemas complexos de comunicação. Mais especificamente, a linguagem verbal como capacidade humana para o uso da língua enquanto código de representação das coisas do mundo, um sistema de signos. Nesse sentido, a língua seria o código, e a linguagem verbal seria o uso desse código.

Há indícios de estudos da linguagem desde a Grécia Antiga, mas é apenas no início do século XX (ORLANDI, 2009, p. 8-9), com a linguística, que a linguagem passa a ser considerada objeto de estudo legítimo. Ou melhor, a linguística passa a ser considerada ciência autêntica. Linguística, desse modo, como ciência da linguagem verbal humana, oral ou escrita. Remontando aos precursores da linguística, os pensadores do século XVII concebem uma gramática geral que trata da linguagem em sua generalidade sem se prender a línguas específicas, por entenderem que há princípios gerais que regem todas as línguas (ORLANDI, 2009). Perseguem, pois, o ideal universal. Já os pensadores do século XIX, com suas gramáticas comparadas, comparam línguas, analisando suas correspondências, para se chegar a uma língua-mãe (ORLANDI, 2009). Preocupam-se, então, com as transformações passadas pelas línguas, interessando-lhes as suas origens. Com isso, esses estudos do século XIX contribuíram para a fundação da linguística efetivamente, com o linguista suíço Ferdinand de Saussure e seu *Curso da linguística geral*, de 1916. Marcada pelo estruturalismo, uma das grandes contribuições introduzidas por Saussure (2006) diz respeito à divisão da linguagem entre língua e fala. O autor, do ponto de vista da linguística, defendia que, para estabelecer uma teoria da linguagem, é preciso efetuar uma primeira distinção, entre língua e fala; dois domínios cujos estudos da linguagem envolvem.

> O estudo da linguagem comporta, portanto, duas partes: uma, essencial, tem por objeto a língua, que é social em sua essência e independente do indivíduo; esse estudo é unicamente psíquico; outra, secundária, tem por objeto a parte individual da linguagem, vale dizer, a fala, inclusive a fonação e é psico-física. (SAUSSURE, 2006, p. 27).

Temos, então, que a língua seria “sistema de signos” (SAUSSURE, 2006, p. 26), objeto de estudo da linguística propriamente dita. A fala, por sua vez, diria respeito ao ato de se expressar uma ideia, de se comunicar, usando da língua. Assim, a língua é ferramenta que possibilita a fala, mas também, por outro lado, a língua ao mesmo tempo só existe com o

estabelecimento da fala. A língua é a base, mas é também resultado da ação humana. Uma via de mão dupla. “Existe, pois, interdependência da língua e da fala; aquela é ao mesmo tempo o instrumento e o produto desta.” (SAUSSURE, 2006, p. 27).

Continuando: enxergando a linguística como um ramo da semiologia (ciência geral dos signos), Saussure (2006) contribuiu também para a linguística com sua concepção de signo. Tratando do signo linguístico, defendia que ele era “[...] a combinação do conceito e da imagem acústica [...]” (SAUSSURE, 2006, p. 81), entendendo-se por conceito a ideia que se tem de uma palavra, e, por imagem acústica, a impressão psíquica do som dessa palavra (de fácil percepção quando falamos mentalmente uma palavra). Assim, o conceito de “lobo” seria algo como “animal, mamífero, carnívoro, da família dos *Canidae*, do gênero *Canis*, da espécie *C. Lupus*”, e a imagem acústica de lobo é formada pela sequência de sons mentais das letras que formam a palavra “lobo”. Conceito, portanto, seria o que Saussure (2006) entendia por significado, e imagem acústica seria o significante. Com isso, o linguista suíço estabeleceu um dos princípios fundamentais do signo: a sua arbitrariedade (SAUSSURE, 2006, p. 81). Por arbitrariedade do signo, o autor dava a entender que o significante não tem nenhum tipo de relação objetiva e necessária com o significado. A sequência de sons “l-o-b-o”, que é o significante da ideia de “lobo”, é totalmente aleatória; o significado poderia ter outro som.

Saussure, portanto, foi, sem dúvida alguma, um importante fundador da linguística; contudo, a partir dele, vieram outros que fizeram avançar as reflexões do campo, os quais convêm serem mencionados, uma vez que nos interessa aqui os princípios elementares da linguagem verbal. Nessa linha, outro importante nome da linguística para ser citado é Louis Hjelmslev (2013). Pretendendo traçar uma teoria da linguagem – “[...] descrição simples e exaustiva do sistema que está por trás do processo textual” (HJELMSLEV, 2013, p. 48) –, o linguista dinamarquês desenvolve a teoria linguística que acaba sendo batizada de Glossemática. Fazendo parte do Círculo Linguístico de Copenhague, Hjelmslev introduziu algumas mudanças ao pensamento fundante de Saussure. A começar, o autor enxerga a linguagem como autossuficiente, defendendo uma linguística que enxergue a linguagem “[...] como um todo que se basta a si mesmo [...]” (HJELMSLEV, 2013, p. 3).

Um dos princípios básicos dessa teoria de Hjelmslev (2013) é que a significação do signo é contextual. “Toda grandeza, e por conseguinte todo signo, se define de modo relativo e não absoluto, isto é, unicamente pelo lugar que ocupa no contexto.” (HJELMSLEV, 2013, p. 50). Ainda mais: “considerados isoladamente, signo algum tem significação”

(HJELMSLEV, 2013, p. 50). O linguista, enfim, defende que o sentido de um signo depende de cada situação em questão.

A grande contribuição efetiva de Hjelmslev se encontra em sua proposta de reformulação ao conceito de signo saussuriano. Refletindo sobre o sentido de signo linguístico, Hjelmslev (2013) parte da definição já estabelecida de signo como "[...] portador de uma significação" (HJELMSLEV, 2013, p. 49), mas vai adiante e propõe um raciocínio mais complexo. Por carregarem uma significação, uma frase ou uma palavra seriam signos. Contudo, em suas concepções,

> as palavras não são os signos últimos, irredutíveis, da linguagem, tal como podia deixá-lo supor o imenso interesse que a lingüística tradicional dedica à palavra. As palavras deixam-se analisar em partes que são igualmente portadoras de significações: radicais, sufixos de derivação e desinências flexionais. (HJELMSLEV, 2013, p. 49).

Por conseguinte, em uma palavra, o radical pode veicular uma significação, e a desinência verbal dessa mesma palavra também pode veicular uma significação, e assim por diante com todas as grandezas (ou partes componentes) de uma palavra, podendo haver, nessa linha de raciocínio, vários signos em uma palavra.

Expandindo as concepções de Saussure, Hjelmslev vê o signo como "[...] um todo formado por uma expressão e um conteúdo" (HJELMSLEV, 2013, p. 53). Ou melhor, concebe que todo signo abarca um plano da expressão (composto por forma da expressão e substância da expressão) e um plano do conteúdo (constituído por forma do conteúdo e substância do conteúdo). Desse modo, tomando novamente "lobo" como exemplo, a *forma da expressão de lobo* é a palavra escrita "lobo"; a *substância da expressão* de lobo são as letras com que se escreve "lobo"; a *forma do conteúdo* de lobo é a ideia que se tem de lobo; e, por fim, a *substância do conteúdo* de lobo são os animais caninos no geral.

Complementando essa distinção, uma das grandes diferenças em relação a Saussure é que Hjelmslev passa a considerar a função semiótica que interrelaciona as duas dimensões (expressão e conteúdo) que compõem o signo. Defende, pois, que há uma relação entre os dois planos e não os enxerga como partes totalmente independentes, como o fazia Saussure com conceito e imagem acústica.

> Uma expressão só é expressão porque é expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (a menos que sejam isolados artificialmente) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo. (HJELMSLEV, 2013, p. 54).

Com tudo isso, a linguística estrutural de Saussure e Hjelmslev veio a ser depois a base para a semiótica discursiva de Algirdas Julien Greimas, por exemplo. Atendo-nos ao

âmbito da linguística, um penúltimo avanço nesse campo que nos cabe apontar data dos anos 1950, do texto intitulado *Sistema, norma e fala*, do linguista romeno Eugenio Coseriu, posteriormente compilado junto a outros textos de sua autoria na obra *Teoria da linguagem e linguística geral: cinco estudos* (1979), com original em espanhol de 1973. O grande aporte de Coseriu à linguística diz respeito à proposta de sua tríade: sistema, norma, fala. Ou seja, sua principal contribuição foi a introdução do conceito de norma à dicotomia língua-fala de Saussure.

Coseriu (1979) expõe, analisa e critica as concepções de inúmeros estudiosos da linguagem que chama de pós-saussurianos (como Devoto, Sechehaye, Brondal, Wartburg, Croce, Gardiner, etc.), apresentando as divergências que encontra em torno dos conceitos fundamentais de língua e de fala, conceitos, aliás, que considera compor justamente o problema central da linguística (COSERIU, 1979, p. 30-31): as relações entre língua e fala. Em verdade, o estudioso aponta discrepâncias entre as várias concepções e mesmo incoerências internas a cada concepção. Sobretudo, Coseriu analisa a tripartição de Hjelmslev (2013) para verificar se contribui de fato à compreensão da linguagem. Em suas palavras: "nosso problema é, por conseguinte, tentar averiguar se podemos chegar a uma tripartição, teoricamente esclarecedora e metodologicamente útil, partindo de uma concepção monista da linguagem e tendo-a sempre presente" (COSERIU, 1979, p. 18).

Enfim, estudando e analisando as teorias desses vários linguistas, Coseriu (1979) chega à conclusão de que a distinção entre língua e fala é bastante imprecisa (COSERIU, 1979, p. 20).

> Portanto, *língua* e *fala* aparecem como conceitos de extensão variável; o que é *língua* numa concepção é *fala*, ou no mínimo é, em parte, *fala*, noutras concepções, e vice-versa; e em cada uma das concepções particulares aparecem inevitáveis incoerências mais ou menos graves. (COSERIU, 1979, p. 35, grifos do autor)

Com isso, Coseriu (1979) procura provar a necessidade de distinguir *norma* e *sistema*, propondo, por fim, como sinalizamos, a sua tripartição para o estudo da linguagem: sistema, norma e fala. Tal distinção entre norma e sistema esclareceria, em sua visão, mais adequadamente o funcionamento da linguagem (COSERIU, 1979, p. 79). Para melhor explicar e exemplificar sua tese, o linguista aplica sua tríade "sistema, norma, fala" à fonologia (estudo dos sons da língua), à morfologia (estudo da estrutura das palavras), à sintaxe (estudo dos elementos de uma oração) e ao léxico (estudo do vocabulário), deixando bastante evidente que o sistema é a esfera abstrata da língua, e a norma é a sua convenção e realização (uso coletivo da língua), sendo a fala o uso individual da norma.

Seguindo o raciocínio da teoria de Coseriu (1979), a fala seria o que há de individual e inédito em cada ato linguístico de cada sujeito; a norma seria a realização da fala, dizendo respeito aos atos linguísticos (de criação e recriação) como um todo; enquanto o sistema seria a estrutura ideal da fala, dizendo respeito aos modelos existentes numa língua para a formulação dos atos linguísticos. A norma abarca a construção normal; o sistema, a construção anormal. Quando trata de norma, o linguista não está se referindo apenas à norma culta, e, sim, a todas as normas existentes numa língua: a norma da linguagem familiar, a norma da linguagem popular, a norma da linguagem literária, e assim por diante (COSERIU, 1979, p. 75)

A fala abraça o individual; a norma compreende o comum, o habitual; já o sistema compreende o funcionalmente possível da língua. Percorrendo o caminho que vai da fala, passa pela norma e chega ao sistema, a norma seria o primeiro grau de abstração em relação à fala concreta, e o sistema seria o segundo grau de abstração em relação à fala concreta.

> Ou seja, o indivíduo cria sua expressão numa língua, fala uma língua, realiza concretamente em seu falar moldes, estruturas da língua de sua comunidade. Num primeiro grau de formalização, essas estruturas são simplesmente normais ou tradicionais na comunidade, constituem o que chamamos *norma*; mas, num plano de abstração mais alto, depreende-se delas mesmas uma série de elementos essenciais e indispensáveis de oposições funcionais: o que chamamos *sistema*. Mas *norma* e *sistema* não são conceitos arbitrários que aplicamos ao falar, mas formas que se manifestam no próprio falar [...] (COSERIU, 1979, p. 72, grifos do autor)

No campo lexical (vocabulário), faz parte da esfera da norma o significado comum de uma palavra, por exemplo. Por sua vez, faz parte da esfera do sistema o seu significado secundário de acordo com associações permitidas a essa palavra dentro de uma língua. No campo morfológico, fazem parte do sistema todas as palavras virtualmente possíveis pela estrutura da língua, mas fazem parte da norma apenas as construções de palavras reconhecidas. Na fonologia, é possível visualizar os limites entre cada esfera no seguinte exemplo: a existência de um fonema em uma determinada língua (sistema); as pronúncias diferentes desse mesmo fonema comuns a uma comunidade (norma); e as variações desse fonema em cada ato linguístico (fala). Em outros termos, no sistema, todas as palavras existem como possibilidades virtuais independente de seu reconhecimento pela norma. Nesse sentido, na língua portuguesa, a palavra “conquistamento” existe como virtual possibilidade em relação ao sistema linguístico português, mas não existe como palavra legítima segundo a norma culta da língua portuguesa.

Dando continuidade, um novo e último salto no campo linguístico que nos importa situar ocorreu, assim como o conceito de norma de Coseriu (1979), também nos anos 1950,

promovido pelo linguista americano Noam Chomsky; mais especificamente em 1957, com sua obra *Syntactic Structures* (2015), fruto de suas investigações durante o doutorado.

Das três partes básicas da gramática de uma língua, fonologia (estudo dos sons da língua), morfologia (estudo da estrutura das palavras) e sintaxe (estudo dos elementos de uma oração), Chomsky (2015) foca seus estudos nesta última, a sintaxe: "[…] o estudo dos princípios e processos que presidem à construção de sentenças em línguas particulares" (CHOMSKY, 2015, p. 7).

Chomsky acredita que esse estudo sintático tem o objetivo de construir uma gramática, por sua vez concebida como um "[...] mecanismo de produção das sentenças […]" (CHOMSKY, 2015, p. 7) de uma língua. Assim, entendendo por língua "[...] um conjunto (finito ou infinito) de sentenças, todas elas de extensão finita e construídas a partir de um conjunto de elementos" (CHOMSKY, 2015, p. 8), o estudioso desenvolve uma teoria linguística conhecida por Gramática Gerativa. Tal gramática dá conta de explicar a estrutura sintática da linguagem: a partir de um número limitado de elementos (como fonemas ou letras do alfabeto) de uma língua, obedecendo-se a certas regras, ocorre a geração de um número infinito de sequências de palavras (frases, sentenças) possíveis. Daí a denominação "gerativa" designada a sua teoria, por estudar a produção do conjunto de sentenças corretas e aceitáveis numa língua.

Por mais que tenha sofrido modificações – e mesmo críticas – ao longo do tempo, outra contribuição de Chomsky foi a introdução, em sua proposta de gramática, da noção de *estrutura profunda*, complementando a noção de *estrutura superficial*. A estrutura superficial seria composta pelos elementos básicos de uma sentença gramatical. Já a estrutura profunda diz respeito à semântica – o estudo dos significados de palavras e frases. Ou seja, o sentido passa a ser levado em consideração, o que não ocorria até então. Na perspectiva de Chomsky, a semântica seria um plano secundário em relação ao sintático, por não constituir parte estrutural de uma frase e ser apenas de nível interpretativo, mas, de qualquer forma, estava contemplado.

Acima de tudo, princípios basilares das ideias de Chomsky (2015) foram bastante inovadores para a linguística, principalmente sua concepção de linguagem como capacidade inata ao ser humano, constituinte de sua natureza. Focando-se no estudo da linguagem, defende que "[...] os seres humanos estão dotados de forma inata com um sistema cognitivo intelectual, chamado de 'estado inicial' da mente" (CHOMSKY, 2009, p. 133). Nessa linha, em se tratando da linguagem, partindo desse estado inicial, após grandes mudanças em

estágio preliminar de nossas vidas, atingimos um “estado firme” em relação ao conhecimento da linguagem, que passará a sofrer apenas pequenas alterações.

Esse estado inicial uniforme – faculdade para compreender e produzir frases – com o qual todos nascemos corresponderia, pois, a uma gramática universal. Chomsky (2015) entende, então, que todos nós nascemos com esse fator que seria a *competência* linguística (a língua em Saussure). Já a *performance* (a fala em Saussure), o desempenho melhor ou pior com que cada um executa essa competência, dependeria das experiências de cada sujeito ao longo da vida. Nesse sentido, divergindo de Saussure (2006), que entende a língua como construção social, Chomsky (2015) enxerga a língua como individual. Ou melhor, o ser humano nasce orgânica e geneticamente predisposto a falar; a língua é social por ser partilhada entre os atores sociais.

Tendo atravessado esse percurso sobre alguns princípios teóricos basilares dos estudos da linguagem, assumimos os conceitos de Chomsky sem perder de vista o objetivo de Baccega (2003), cuja perspectiva parte do estruturalismo, mas avança à análise de discurso, dialogando principalmente com Mikhail Bakhtin, pelo desejo de “[...] re-inserir o estudo da comunicação no âmbito das ciências de linguagem enquanto parte das ciências sociais” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 425). A pesquisadora, estudando os sentidos das palavras nos discursos da história e da literatura, defende que a língua não é apenas mero instrumento, e que o ato de fala também não é tão individual assim.

A língua vem acompanhada de toda uma percepção cultural da realidade, percepção que norteia a produção de sentidos. Por essa razão, Baccega (2003) considera que “a língua não é apenas um instrumento com a finalidade de transmitir informações. É um todo dinâmico que abarca o movimento da sociedade: por isso, é lugar de conflitos. Esses conflitos se ‘concretizam’ nos discursos” (BACCEGA, 2003, p. 48). Na mesma linha, a fala, por sua vez, “[...] é sempre produto de um indivíduo social, já que os significados nada mais são [...] que ‘contratos’ estabelecidos entre sujeitos organizados socialmente” (BACCEGA, 2003, p. 40). Por mais que a fala, o ato da fala seja único do indivíduo também singular, este é um ser social e, portanto, seu discurso nunca é somente seu, é sempre construído socialmente, resultado de discursos anteriores e de “contratos” de sentido estabelecidos.

> O ato de fala, individual e único, consiste, na verdade, na apropriação de um processo coletivo – o indivíduo/sujeito [ser único e ator social] apropria-se da cultura que encontra; origina-se nesse processo e a ele retorna quando é manifestado. E nesse retorno o indivíduo/sujeito poderá estar “reproduzindo” o que já estava, ou inovando. (BACCEGA, 2003, p. 32)

De todo o exposto, retomando a argumentação inicial, aonde queremos chegar é no

fato de que o pensamento, desde os primórdios do *Homo sapiens*, já era narrativo. Esses seres narravam; com gestos e grunhidos, mas narravam. Um primata, presenciando um raio atingindo um animal na mata, retornava a sua tribo e relatava tal história ao seu grupo. Histórias que poderiam resultar em lendas e mitos entre eles, enquanto relatos que explicavam a natureza e ordenavam a vida e que seriam passados adiante.

Mesmo antes da competência linguística, que só veio com as condições fisiológicas propiciadas por uma morfologia cerebral complexa, e antes do estabelecimento da língua, enquanto *Homo*, já narrávamos. Muitos mil anos depois, a partir do estabelecimento da língua, notamos de forma bastante evidente a narrativa presente, primeiro, na tradição oral, com o narrador anônimo que precedeu a escrita. Aquele de que trata o crítico literário Walter Benjamin em seu texto clássico (BENJAMIN, 1980): aquele que recolhe da vida humana – sua ou de outros – o material para as histórias transmitidas oralmente e perpetuadas de geração em geração. Seria o "narrador original" este que Benjamin (1980) personifica entre as figuras do "marinheiro mercante", aquele sujeito viajado que vem de longe e nos conta sobre o que viu e ouviu em sua jornada, e do "lavrador sedentário", aquele sujeito de idade avançada com muita experiência e histórias para contar (BENJAMIN, 1980, p. 58).

Seguido a isso, passaríamos a ter todo o desenvolvimento da tradição escrita, com a invenção da imprensa e a disseminação dos livros; e novamente aí as narrativas, dessa vez, literárias, sendo registradas e perpetuadas. Com o aprimoramento da técnica, emergiram tantas outras narrativas, como a audiovisual, abarcando as cinematográficas e televisivas – entre as quais introduzimos o gênero ficcional como o é *Once upon a time* –, por exemplo, complexificando os universos ficcionais das histórias. De gestos, passando por desenhos, pela oralidade, por suportes como a pedra, o pergaminho, o papel, a película, chegamos aos *bytes*. Nisso a narrativa sempre atravessa nossa vida, e mais: nossa forma de pensamento.

2.2 Narrativas: conceituações

Jerome Bruner, psicólogo estadunidense, afirma que "somos tão adeptos da narrativa que ela parece ser quase tão natural quanto a própria linguagem" (BRUNER, 2014, p. 13). Mas, afinal, o que compreendemos por narrativa? Entendemo-la como uma apresentação de um evento ou de vários eventos sequencialmente dispostos, uma sequência de ações, uma história que se desenrola no tempo, marcada por mudanças de estado; ela inicia em um estado e finaliza em outro.

Em verdade, abordar narrativas nos remete à Antiguidade, com Aristóteles. Na *Poética* (2011), o filósofo grego deixa um primeiro legado sobre princípios estéticos da poesia, com foco na arte poética no geral, mas também nos gêneros trágico e épico da poesia grega em particular. Assim, tratando da criação poética, é um pioneiro ao confrontar as questões da narrativa. Do que Aristóteles coloca sobre a poesia e sobre a tragédia – todos "tipos de imitação" de ações do homem –, depreendemos que considera narrativa enquanto imitação de uma ação (ARISTÓTELES, 2011, p. 49; 54) ou, ainda, uma "[...] sucessão provável ou necessária de eventos [...]" (ARISTÓTELES, 2011, p. 53). De forma mais ampla, abrangendo os princípios da narrativa, ele detalha:

> Quanto à poesia narrativa e à imitação utilizando o verso, as narrativas, evidentemente, como na tragédia, devem ser construídas dramaticamente, ou seja, em torno de uma ação una, integral e completa, constituída por começo, meio e fim, de modo que a obra possa, como um ser vivo uno e íntegro, produzir o prazer que lhe é próprio. (ARISTÓTELES, 2011, p. 84).

Aristóteles (2011) defende ainda que a narrativa (a construção de atos) é o que mais toca a alma na tragédia, e uma das partes constitutivas da narrativa seria o que chama de "peripécia", a qual corresponde a "[...] uma mudança para a direção contrária dos eventos [...]" (ARISTÓTELES, 2011, p. 57). Ou, nas palavras de Bruner, "[...] uma reviravolta nas circunstâncias [...]" (BRUNER, 2014, p. 14). Como quando, em *Once upon a time*, no Reino Encantado, está tudo dentro da normalidade, Branca de Neve e Príncipe Encantado estão se casando, e chega a Rainha Má para lançar a maldição; aqui está a peripécia.

Em linhas gerais, a narrativa é um tipo de texto que segue um transcurso temporal, significando um começo num ponto do tempo, descrevendo sua trajetória até chegar num segundo ponto, para, então, desembocar em um terceiro ponto. Adotando uma terminologia mais simples, temos no primeiro ponto um delineamento de condições iniciais (descrição de como era o cenário em determinado contexto ou situação). O segundo momento é de mexida ou de inversão de elementos do contexto inicial, que chamamos de ruptura. Já o terceiro ponto, depois de um longo trajeto, corresponde ao encaminhamento para um fechamento, arremate, que tenta voltar às condições de equilíbrio.

A articulação entre esses elementos básicos da narrativa correspondem à peripécia de que trata Aristóteles (2011), aquilo que conta uma história, que é de fato o que nos motiva a construir uma história, que diz respeito a esse transcurso temporal: sair de um estado originário de normalidade, encarar a ruptura e encontrar soluções para retorno ao estágio de equilíbrio. Numa terminologia mais técnica, que remete a uma semiótica discursiva (BARROS, 2014, p. 187), o momento inicial de tranquilidade e equilíbrio seria a "euforia"; e

a ruptura com o estágio anterior de normalização seria a “disforia”; que vem seguida de tentativa de retorno ao estágio de equilíbrio (euforia). O trajeto da narrativa é sempre esse, ao menos na maioria das vezes.

Gérard Genette, francês, teórico da literatura, em *Discurso da narrativa* (s.d.), ao procurar explicitar que seu foco na obra é o “discurso narrativo”, colabora para pensarmos melhor o conceito de narrativa, fornecendo-nos três sentidos para tal. No primeiro deles, mais comum, “[...] *narrativa* designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos [...]” (GENETTE, s.d., p. 23, grifo do autor). No segundo sentido, vigente mais entre analistas da narrativa, “[...] *narrativa* designa a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.” (GENETTE, s.d., p. 23-24, grifo do autor). Já no terceiro sentido, que existe há mais tempo, narrativa indica “[...] um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o acto de narrar em si mesmo” (GENETTE, s.d., p. 24).

Nesse ponto de vista, o primeiro sentido diz respeito ao discurso narrativo, ou texto narrativo, o que Genette (s.d., p. 25) chama propriamente de “narrativa”. O segundo sentido corresponde ao conteúdo narrativo, ao qual Genette (s.d., p. 25) opta por denominar “história”. Já o terceiro se refere ao ato narrativo, ou “narração” (GENETTE, s.d., p. 25). Nessa linha de raciocínio, fica evidente o percurso teórico-metodológico que desejamos fazer em nosso presente estudo: partindo da narrativa, estudando sua estrutura, para adentrarmos posteriormente no discurso (conteúdo da história), consistindo em dois níveis de análises (explicados com mais detalhes no terceiro capítulo).

Em outra direção, complementar, Tzvetan Todorov (2008), filósofo e linguista búlgaro radicado na França, ao explorar categorias da narrativa literária, defende dois ângulos para a narrativa introduzidos aos estudos da linguagem por Émile Benveniste, linguista francês: a narrativa como história e a narrativa como discurso.

> Em nível mais geral, a obra literária tem dois aspectos: ela é ao mesmo tempo uma história e um discurso. Ela é história, no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, deste ponto de vista, se confundem com os da vida real. Esta mesma história poderia ter-nos sido relatada por outros meios; por um filme, por exemplo; ou poder-se-ia tê-la ouvido pela narrativa oral de uma testemunha, sem que fosse expressa em um livro. Mas a obra é, ao mesmo tempo, discurso: existe um narrador que relata a história; há diante dele um leitor que a percebe. Neste nível, não são os acontecimentos relatados que contam, mas a maneira pela qual o narrador nos fez conhecê-los. (TODOROV, 2008, p. 221).

O que Todorov (2008) chama de “narrativa como discurso” remete ao que Genette (s.d.) denomina de “narrativa propriamente dita”, e o que nós optamos aqui por designar como “narrativa” simplesmente. Ao passo que a “narrativa enquanto história”, de Todorov (2008), coincide com o sentido de “conteúdo narrativo” de Genette (s.d.), o qual trabalhamos mais a fundo no terceiro capítulo e que chamamos de “discurso”, dialogando com estudos de análise de discurso, nosso segundo nível de análise do *corpus*.

Dando continuidade a conceituações de narrativa, introduzimos o olhar de Claude Bremond (2008), semiólogo francês, segundo o qual “toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação” (BREMOND, 2008, p. 118), como em *Once upon a time*, em que vemos uma certa ação central de luta contra as maldades da Rainha Má/Regina que sustenta uma sequência de eventos. É preciso haver, pois, uma integração entre os fatos que se sucedem para haver narrativa. E mais:

> Onde enfim não há implicação de interesse humano (onde os acontecimentos relacionados não são produzidos nem por agentes, nem sofridos por pacientes antropomorfos) não pode haver narrativa, porque é somente por relação com um projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada. (BREMOND, 2008, p. 118).

Já dizia Benjamin (1980) que experiência humana é a substância das narrativas: “a experiência que anda de boca em boca é a fonte onde beberam todos os narradores. E entre os que escreveram histórias, os grandes são aqueles cuja escrita menos se distingue do discurso dos inúmeros narradores anônimos.” (BENJAMIN, 1980, p. 58). É no humano que a narrativa ganha sentido e se constrói temporalmente. Aliás, compreendendo a narrativa como um encadeamento de eventos, ela implica necessariamente uma passagem do tempo. Entender tal relação entre tempo e narrativa foi ponto de partida para os escritos do filósofo francês Paul Ricoeur (1994), nos três tomos da obra exatamente intitulada *Tempo e narrativa*. Ele coloca em diálogo os estudos sobre o tempo de Santo Agostinho, em *Confissões*, e os princípios de um certo estudo da narrativa, em *Poética*, de Aristóteles. Ricoeur, então, conclui “[...] *que o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de um modo narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal*” (RICOEUR, 1994, p. 85, grifos do autor). Uma certa necessidade mútua entre tempo e narrativa: o tempo organizado de maneira narrativa para se fazer humano e a narrativa reproduzindo a experiência temporal para fazer sentido.

Para Ricoeur (1994), narrativa seria uma espécie de operação mimética de coisas do mundo. Operação mimética no sentido de ser uma atividade de representação simbólica do

real cuja função estética trabalha, mesmo que indiretamente, dentro do princípio do verossímil. Verossímil enquanto construção que remete ao real em termos do possível, obedecendo a duas esferas: (a) a primeira, de coesão interna, quando a obra faz sentido porque a organização de seus elementos internos faz sentido entre si; e (b) a segunda, de coerência externa, quando a obra dialoga com a cultura e a sociedade e faz uso de um repertório compartilhado. Portanto, a verossimilhança se constrói no processo *entre* o polo da produção (coerência interna) e o polo da recepção (percepção da coerência externa).

Verossimilhança, pois, já problematizada há tempos pelo próprio Aristóteles (2011), de quem falávamos ao início, que afirma ser "[...] evidente que não é função do poeta realizar um relato exato dos eventos, mas sim daquilo que poderia acontecer e que é possível dentro da probabilidade ou da necessidade" (ARISTÓTELES, 2011, p. 54). Voltando nossa atenção a nosso objeto empírico, podemos afirmar que a narrativa do Reino Encantado de *Once upon a time*, por mais que trabalhe com elementos da magia e da fantasia, é verossímil. Dentro da proposta da história, a magia que acontece ali nesse universo ficcional faz sentido e é possível.

2.3 Narrativas: a importância em nossas vidas

Um texto verbal pode ser uma narrativa. Assim como uma imagem também o é. Portanto, a narrativa está tanto numa série televisiva, quanto numa fotografia, numa peça publicitária, ou num relato de história de vida. Não apenas está presente, como as define. Nas palavras do filósofo francês Roland Barthes (2008),

> inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa pra que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos [...] (BARTHES, 2008, p. 19).

Expressamos, resumimos e representamos em narrativas algo que vivemos no mundo concreto ou algo que criamos a partir de nossa imaginação, que sempre tem algo do mundo concreto. Octavio Ianni (2003), sociólogo brasileiro, explora bem esse raciocínio:

> Todas as narrativas, com as suas figuras e figurações, ressoam alguma forma de vivência, que pode ser presente, passada ou futura, individual ou coletiva, real ou imaginária. São sempre partes constitutivas do pensamento, da realidade, dos sentimentos e das fantasias. O mistério e o milagre da narrativa sempre levam consigo algo ou muito da experiência, próxima ou remota, real ou imaginária,

> própria ou vicária. No limite, é na experiência que se escondem algumas das possibilidades do pensamento e do sentimento, da compreensão e da explicação, da intuição e da fabulação, que se transfiguram, exorcizam, sublimam, clarificam ou enlouquecem em palavras e narrativas. (IANNI, 2003, p. 217).

A emergência tecnológica resulta em mudanças, e uma delas é a sobrecarga de informação a que somos expostos. Dessa forma, como não conseguimos prestar atenção em tudo, retemos apenas o que nos interessa. Lembramos mais facilmente o que nos faz sentido. As narrativas são bem sucedidas nesse quesito, especialmente quando trabalham com nossos valores, captando subjetividades e sentimentos mais profundos.

> Uma boa história faz a gente achar que viveu uma experiência completa e satisfatória. Pode-se rir ou chorar com uma história. Ou fazer as duas coisas. Terminamos uma história com a sensação de que aprendemos alguma coisa sobre a vida ou sobre nós mesmos. Pode ser que tenhamos adquirido uma nova compreensão das coisas, um novo modelo de personagem ou de atitude. (VOGLER, 2009, p. 36).

Indo além, a forma narrativa não está presente somente num contexto como esse da "boa história" (construção textual), mencionada por Christopher Vogler (2009), roteirista hollywoodiano. O psicólogo estadunidense Jerome Bruner (1997, 2014) defende que o princípio da narrativa está em tudo o que fazemos. O autor sustenta uma tese de que nós pensamos narrativamente: início, desenvolvimento e conclusão; aos moldes mesmo de uma história, como vimos. Nosso pensamento, pois, se organiza por elementos narrativos, como tempo, espaço, personagens, enredo, etc. E assim a narrativa seria uma forma (lógica) de pensamento.

Toda a experiência humana, segundo Bruner (2014), seria narrativa. Em outras palavras, o autor defende o ponto de vista de que a vida é uma narrativa e que ela teria um papel essencial na construção de uma interpretação da realidade. Desse modo, ao tratar do processo de construção da realidade a partir de narrativas, Bruner (2014) explora seus princípios. No pano de fundo, o que o teórico procura evidenciar é que a narrativa atravessa todas as produções simbólicas humanas.

> Duvido muito que essa vida coletiva [da espécie humana] fosse possível não fosse nossa capacidade humana de organizar e comunicar a experiência em uma forma narrativa, pois é a convencionalização da narrativa que converte a experiência individual em uma moeda de troca coletiva que pode circular, digamos, em uma base mais ampla do que meramente interpessoal. (BRUNER, 2014, p. 26).

A narrativa é que permite o compartilhamento da experiência e, por isso, está na base de nossas vidas. Em formato de narrativa, as coisas da vida, enfim, ganham sentido. Um exemplo do que queremos dizer pode também ser ilustrado pelas obras do neuropsicólogo

russo Aleksander Romanovich Luria[11]. Podemos dizer que ele somente passava a entender as patologias de que tratava quando as narrativizava, ou seja, a partir do momento em que transformava seus pacientes em personagens e suas doenças em histórias, como pode ser visto em seus livros *A mente e a memória: um pequeno livro sobre uma vasta memória* (2006) e *O homem com um mundo estilhaçado* (2008). Na mesma linha, seguiu o também neurologista Oliver Sacks: em *O homem que confundiu sua mulher com um chapéu* (1997), casos clínicos da neurologia se tornaram histórias literárias, devolvendo o lado humano aos portadores das disfunções diagnosticadas.

2.4 A dimensão audiovisual televisual

Tendo tratado até aqui sobre narrativa, que é a grande dimensão em que se encaixa nosso objeto empírico de estudo, adentramos agora a outra dimensão em que ele se enquadra: a televisual. A narrativa televisual é fulcral hoje frente a outras narrativas. Ou, mais enfaticamente, nas palavras da pesquisadora italiana Milly Buonanno (1999): "[...] não se trata simplesmente de reconhecer que a ficção televisiva é narrativa, mas também que constitui *o* corpus narrativo mais imponente dos nossos dias e talvez de todos os tempos" (BUONANNO, 1999, p. 58, tradução nossa[12], grifo nosso). É nesse sentido (também) que o domínio do televisual convém ser explorado. Assim, procuramos a partir de agora, de forma geral, passar por aspectos centrais que delineiam esta esfera, da mesma maneira que, na sequência, pontuamos em caráter mais aprofundado pormenores televisivos como gênero, formato e temas afins ao televisual. Tudo isso para fazermos notar o fundamento a partir do qual olhamos para o texto televisivo concreto que estamos investigando.

Dialogamos com Jason Mittell (2012), teórico norte-americano, quando defende que os estudos de televisão pedem conceitos que lhes são próprios e não emprestados somente do cinema:

> Embora o cinema tenha certamente influenciado muitos aspectos da televisão, especialmente no que diz respeito ao estilo visual, reluto em mapear um modelo de *storytelling* associado a filmes que sejam restritos em si mesmos para transferir à estrutura narrativa contínua e estendida das séries televisivas. (MITTELL, 2012, p. 30, grifo do autor).

---

[11] Não vem ao caso aqui explorarmos mais o fato, mas seu modo de escrita inclusive fez o próprio autor se enquadrar no que chamou de ciência romântica (LURIA, 1992). Para ler mais, confira Baitello (2003).

[12] No original: "[…] no se trata simplemente de reconocer que la ficción televisiva es narrativa, sino que constituye además el corpus narrativo más imponente de nuestros días y quizá de todos los tiempos" (BUONANNO, 1999, p. 58).

De fato, a TV nasceu como uma “síntese” do rádio e do cinema (JOST, 2007, p. 44). Efetivamente, a televisão mantém hoje ainda uma proximidade com o cinema porque faz uso de enquadramentos, planos, movimentos de câmera, iluminação, efeitos sonoros e demais recursos, como figurino, maquiagem e cenografia em contiguidade com o cinema. Nisso, sua linguagem, sua estética é, em menor ou maior grau, dependendo da situação, correlata à cinematográfica. Contudo, podemos – e devemos – expor aqui características que dizem respeito à linguagem própria do meio televisivo, às especificidades da linguagem televisiva que têm, inevitavelmente, relação estreita com suas regras de produção e condições de recepção.

Uma primeira grande característica que difere a TV do cinema diz respeito à difusão direta, ao vivo (JOST, 2007, p. 45). Apesar de essa propriedade nem se aplicar exatamente ao nosso caso de uma série ficcional, que não é transmitida ao vivo, é importante pontuá-la. Em termos de linguagem, quando comparamos particularmente a ficção na TV e no cinema, a narrativa ficcional televisiva, no geral, tem uma natureza ao mesmo tempo expandida e fracionada, distinta da natureza limitada e una do filme cinematográfico. Em outras palavras, na televisão, a ficção tende a ser mais longa e fragmentada em inúmeros capítulos/episódios (a exceção do chamado unitário, como veremos mais à frente). Enquanto no cinema se limita a um filme que se esgota em uma produção apenas – ou, no máximo, prolonga-se para mais de um filme de uma mesma saga, que se separam entre si com no mínimo um ano entre uma estreia e outra –, e no tempo médio máximo de três horas de duração.

Ainda dentro da questão da fragmentação, cada capítulo/episódio de uma ficção televisiva ou cada edição de programa televisivo mesmo que não ficcional é também fragmentada, para o encaixe dos intervalos comerciais. Essa talvez seja a maior peculiaridade dos produtos televisivos, quando contrapostos aos cinematográficos, pois, a partir desse aspecto, vários outros traços precisam se conformar. Por exemplo, a narrativa de um episódio de uma série precisa ser construída tendo em vista os intervalos: pode-se planejar para que a cena que vai ao final de um bloco, antecedendo os comerciais, deixe um suspense que prenda o espectador a continuar após a interrupção publicitária. Assim, a televisão e a publicidade construíram um vínculo extremamente forte, como a pesquisadora brasileira do campo da comunicação Maria Lília Dias de Castro (2006) procura evidenciar aproximando os dois fazeres. “Tudo o que nela [na televisão] se produz visa a conquista de audiência que, muitas vezes, faz valer a imposição do mercado sobre a qualidade da produção, até porque sem lucro não há condições de sustentabilidade.” (CASTRO, 2006, p. 211). A publicidade tem o papel primário de promover o anunciante, mas assume um papel de sustentação mesmo do sistema

de comunicação televisual, que depende da verba publicitária para se perpetuar. Nesse sentido, “a televisão cria com a publicidade uma relação de dependência recíproca, de necessidade mútua, dadas as contingências mercadológicas implicadas nessa reciprocidade” (CASTRO, 2006, p. 212). A publicidade gera receita para a emissora, propiciando investimentos de sua parte, que, por sua vez, conquistam a audiência. Assim, alimentando o ciclo, grandes números de audiência chamam mais uma vez anunciantes, que vão novamente gerar receita e dar continuidade ao processo. O que queremos realçar é que há toda uma lógica de mercado por trás dos produtos televisivos, que Anna Maria Balogh (2002), estudiosa da televisão brasileira, resume bem como sendo próprio da TV (os intervalos comerciais), e que é combinada a vários outros elementos que vêm dos já citados cinema e rádio, mas também das artes plásticas, do folhetim literário e da fotografia:

> O mais corriqueiro dos programas ficcionais de TV trará um agenciamento de sons e imagens herdado da montagem cinematográfica à qual se acrescem as interrupções para os comerciais, próprias da TV, os enquadramentos cuja concepção vem das artes plásticas, da fotografia e do próprio cinema, os ganchos ocorridos antes das interrupções remetem ao folhetim literário e radiofônico, com a diferença de que os intervalos da TV são inundados de propagandas. Ou seja, cada uma das estratégias de enunciação da TV remete a uma diacronia feita de heranças múltiplas incorporadas de forma assimétrica pela televisão. (BALOGH, 2002, p. 24).

Tudo isso se dá, tradicionalmente, dentro de um fluxo televisivo que, apesar de descontínuo (fragmentado), é (sempre, ou quase sempre) ininterrupto. Por isso, a televisão funciona dentro do que Balogh (2002), citando respectivamente Virilio e Lotringer (1984) e Calabrese (1984), chama de *estética da interrupção* e *estética da repetição*. Interrupção porque a recepção ao produto televisivo é, a todo momento, suspendida para apresentar a publicidade; e repetição porque, uma vez que a difusão é praticamente permanente por 24 horas, a produção para a televisão deve ser constante, o que inevitavelmente recai em reiterações, que favorecem tanto a produção quanto a recepção.

Recepção essa que, aliás, tratando-se de um produto televisivo, tem também suas singularidades: tradicionalmente, a recepção deve se adequar ao lugar (dia e horário) que o produto ocupa dentro da grade de programação de uma emissora. Geralmente, comparada ao cinema, é uma recepção que não é necessariamente concentrada, dispersando-se com ocupações e demais atenções da vida cotidiana no ambiente doméstico. Todos esses são aspectos que refletem na linguagem que se solidificou para um produto televisual que, consciente da dispersão na recepção, se preocupa em sempre reiterar sua mensagem (novamente a estética da repetição).

Essas seriam algumas das principais qualidades dos produtos televisivos, que perpassam sua linguagem, produção e recepção. Contudo, a partir do avanço da tecnologia, e mesmo da familiaridade dos espectadores com a televisão, alterações foram promovidas nesse quadro. Ien Ang (2000), professora e pesquisadora australiana, reflete e tenta compreender as mudanças que ocorreram no mundo e na cultura televisiva dos anos 1980, quando do sucesso da hoje clássica narrativa ficcional televisiva *Dallas*, até a primeira década dos anos 2000. As principais mudanças apontadas por Ang (2000) seriam: (1) a introdução da ironia nas produções televisivas, a qual teria iniciado com uma postura irônica dos telespectadores frente à suposta baixa qualidade das produções e teria caminhado para a apropriação da ironia enquanto estratégia narrativa dos próprios produtos televisivos, que fazem deboches de si mesmos; (2) a aceleração da globalização, que antes era entendida e temida como uma expansão e dominação norte-americana, mas que, na realidade, se concretizou num processo muito mais heterogêneo e transnacional, com uma certa prevalência dos Estados Unidos, sim, mas também uma emergência de outros centros, compondo um movimento global de intercâmbio cultural; (3) e concomitante à globalização, têm-se o reconhecimento e a valorização de culturas e identidades locais e particulares em contraponto à norte-americana, fazendo conviver a homogeneização e a heterogeneização. Esse último fator resultou no processo de *glocalização*, que, no âmbito da cultura televisiva, consiste em, numa produção televisual, adotar-se referências globais adaptadas a um contexto local. Ponto que, aliás, Ang (2000) destaca em sua análise da cultura televisiva contemporânea: a persistência do local/regional em um panorama de cultura global interconectada.

No entanto, para além de todo esse panorama de modificações, o que se tem concretamente hoje em dia é uma mudança no *consumo* do televisual com o qual se perdem, às vezes, vários dos traços que o caracterizam. Em outras palavras, com a disseminação da internet e a consequente oferta de vídeo *on demand*, o produto televisivo pode não necessariamente ser mais consumido fragmentado em blocos, interrompido por publicidade e assistido dentro de uma grade de programação. Aliás, a verdadeira experiência televisiva, diria Williams (2016), é a que se dá em fluxo, na sequência, simultaneidade e entrecruzamento de diversos textos, como publicidade, filme e jornalismo; e isso estaria perdendo-se hoje com a assistência isolada de programas *on demand*.

O que vemos emergir hoje são, portanto, novos modos de assistir à televisão, sobre os quais fala Charo Lacalle (2010), pesquisadora espanhola especialista em análise audiovisual:

> A expansão da conexão de banda larga e os avanços para a compressão de imagens originaram um novo modo de ver a televisão, com o consequente e constante

> incremento das emissões de televisão via internet. O usuário tem a possibilidade de escolher o horário que prefere e iniciar a visualização de um programa e interrompê-lo para poder continuar em qualquer outro momento. (LACALLE, 2010, p. 82).

Com o desenho desse cenário, François Jost (2007), pesquisador francês, conclui que, sim, o aparelho televisivo está concorrendo com outras telas, como o telefone móvel e o computador, mas, por outro lado, justamente por isso, o televisual, a televisão tem até fortalecido sua presença no cotidiano. "[...] do ponto de vista da função, que é a de permitir ver a distância, ela [a televisão] não é a única a desempenhar essa tarefa" (JOST, 2007, p. 56), porém, "pode-se ver nisso tanto o fim da televisão, como uma extensão de seu poder: se, até agora, a televisão mobilizava o telespectador (menos que o cinema, é verdade), ela o acompanhará amanhã por todos os lugares em que ele for" (JOST, 2007, p. 56).

Paralelamente aos novos modos de consumo de televisão – concorrendo também com a produção e o consumo de produtos televisuais específicos para a internet –, o televisual e sua linguagem devem se adaptar e (re)encontrar seu lugar para manter e conquistar públicos. Todo esse contexto, devemos manter na base de nossos pensamentos, enquanto analisamos aqui um texto televisivo (sua a narrativa, seu discurso e suas imagens) contemporâneo a essas transformações sempre em curso.

2.5 Gêneros e formatos televisuais

Não é pertinente aqui, por não ser nosso foco principal, adentrar em tantos detalhes, ou mesmo extensa discussão – recorrente e efervescente no campo da comunicação – sobre os conceitos de gênero e formato e, dentro deles, as tantas classificações possíveis. Contudo, por mais que seja assunto para toda uma tese, convém, de maneira geral, posicionarmo-nos brevemente a respeito, dando foco à questão dos gêneros e formatos no televisual.

A discussão sobre gêneros nasce do contexto literário; de onde advém a denominação "gêneros literários", que abarcam classificações como o romance, a comédia, a tragédia e tantos outros gêneros clássicos da literatura, que são bastante variados, sobretudo quando se somam a eles variantes específicas, como o romance histórico, a tragicomédia e afins.

O pensador russo Mikhail Bakhtin (2011), estudando a literatura, trata de "gêneros discursivos" ou gêneros do discurso, que seriam "[...] *tipos relativamente estáveis* de enunciados" (BAKHTIN, 2011, p. 262, grifos do autor). Enunciado enquanto um dizer único e concreto (concretização do uso da língua), mas que, ainda que individual, obedece a certo padrão dentro de seu campo de enunciação, ou seja, atende a um *gênero discursivo*, o qual

estabelece certo conteúdo e determinados estilo e composição para seus enunciados. Arlindo Machado (2005), pesquisador brasileiro, dialogando com Bakhtin (2011), atualizando-o ao transpor o conceito para a produção televisual, estabelece que gênero

> [...] é uma força aglutinadora e estabilizadora dentro de uma determinada linguagem, um certo modo de organizar idéias, meios e recursos expressivos, suficientemente estratificado numa cultura, de modo a garantir a comunicabilidade dos produtos e a continuidade dessa forma junto às comunidades futuras. (MACHADO, 2005, p. 68).

Por sua vez, Maria Isabel Orofino (2006), outra pesquisadora brasileira, situa gênero narrativo como "[...] modos de classificação de estruturas narrativas" (OROFINO, 2006, p. 153) e aponta para a existência de dois grandes gêneros televisivos: os ficcionais e os não ficcionais. Em um contexto do audiovisual mais amplo, parece-nos apropriada a designação "gêneros ficcionais" adotada pela antropóloga brasileira Silvia Helena Simões Borelli (1996, p. 173), que podem ser conceituados como categorias ou modelos universais que abraçam "[...] possibilidades para formas literárias, orais, visuais e audiovisuais".

Em verdade, hoje, em termos de produção cultural, quando tratamos de gêneros ficcionais, tratamos de uma questão que transita, no mínimo, entre as esferas da cultura oral, da literatura, do cinema e da televisão. Ou seja, não se restringe mais somente ao campo literário. De fato, já presentes entre os gregos (com a lírica, a epopeia e o drama), passando para a literatura e daí para o audiovisual, há os gêneros clássicos e há reedições atuais. "Falar em gêneros, portanto, significa dialogar, aqui, com as variadas manifestações da ficcionalidade contemporânea, principalmente aquelas produzidas pelos meios audiovisuais." (LOPES; BORELLI; RESENDE, 2002, p. 246). E aqui, no audiovisual – no cinema, com os filmes e, na televisão, especialmente com as telenovelas e os seriados –, a dinamicidade se faz mais presente. O trecho a seguir parece traduzir bem o lugar dos gêneros ficcionais na produção cultural contemporânea:

> Os gêneros ficcionais – dos clássicos aos reeditados na atualidade – parecem ser eternos na história da literatura e da cultura. Ainda que se deva assumir com cautela eventuais transposições e adaptações de matrizes literárias tão antigas e tradicionais como a lírica, a epopéia e o drama, é possível afirmar que os gêneros ficcionais estão presentes desde os gregos, reencontram-se – reciclados e transmudados – no campo literário e transformam-se, fundamentalmente, em base de sustentação para a produção da ficcionalidade nos meios audiovisuais. (BORELLI, 1996, p. 177).

Com esse panorama, Borelli (1996) assenta que os gêneros seriam "modelos dinâmicos" (BORELLI, 1996, p. 179), pois permitem redirecionamentos a partir dos grandes clássicos e, aliás, hoje tendem à hibridização (OROFINO, 2006; BALOGH, 2002).

Na mesma linha de pensamento, Balogh (2002) opera todo um resgate histórico apresentando que a emergência de concepções estáticas de gêneros iniciaram na literatura e, aos poucos, a televisão sedimentou gêneros e formatos, que, por mais estabelecidos que sejam, sofrem mutações e hibridizações com o avançar das técnicas e linguagens. De acordo com a autora, gêneros teriam uma função reguladora, servindo para estabelecer limites e facilitar a recepção. Com essa noção da finalidade balizadora dos gêneros, concorda também Borelli (1996), quando situa os gêneros como mediação entre produtores e leitores: "ampliando mais seu alcance e sua presença no universo cultural, é possível afirmar que os gêneros se constituem como mediação fundamental na relação entre produtores, produtos e receptores na cultura moderna" (1996, p. 178). Nesse sentido, gênero, seria, portanto, estratégia de comunicabilidade (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 303) para uma produção cultural se fazer entender entre os atores envolvidos.

De todo este contexto, o que podemos ainda depreender é que os gêneros televisivos ficcionais estão moldados por formatos. Se por um lado os gêneros dizem respeito a matrizes "temáticas" às quais se adensa uma produção cultural, os formatos, por outro lado, estão mais relacionados à configuração de estrutura desse produto. Sobre a noção de formato, exclusivamente no âmbito televisivo que nos interessa, também há muita discussão a respeito. Nos termos de Renata Pallottini (2012), dramaturga brasileira, formatos seriam os "tipos" de ficção televisiva. A autora, inclusive, começa conceituando o que entende por ficção televisiva:

> Ora, o programa televisivo de ficção é a história, mais ou menos longa, mais ou menos fracionada, inventada por um ou mais autores, representada por atores, que se transmite com linguagem e recursos de TV, para contar uma fábula, um enredo, como em outros tempos se fazia só no teatro e depois se passou a fazer também no cinema. (PALLOTTINI, 2012, p. 24)

E aí, dentro desse contexto, Pallottini distingue os tipos (formatos) de programas ficcionais de TV a partir de critérios como: "[...] suas características de extensão, tratamento do material, unidade, tipos de trama e subtrama, maneiras de criar, apresentar e desenvolver as personagens, modos de organização e estruturação do conjunto – por meio, enfim da linguagem própria de TV" (PALLOTTINI, 2012, p. 25). Partindo desses parâmetros, ela cataloga quatro principais tipos de ficção televisiva no Brasil: o unitário, a minissérie, o seriado e a telenovela. O unitário é um programa ficcional com produção fechada (sem espaço para a incorporação de adequações possivelmente sugeridas por espectadores), que se esgota em apenas um episódio. A minissérie também é uma produção fechada, porém, com uma extensão que avança para além de um único episódio, variando em média de cinco a vinte

capítulos; e ao contrário da telenovela, geralmente trabalha apenas uma grande trama central. Em contrapartida, a telenovela, no modelo brasileiro, é uma produção aberta – pode sofrer modificações ao longo de seu processo, especialmente em virtude de demandas da audiência –, possui uma quantidade maior de tramas paralelas em relação à minissérie e tem uma extensão muito maior, com uma média de 160 a 200 capítulos. Por fim, o seriado é um formato ficcional que segue a serialidade como a minissérie e a telenovela, contudo, é constituído por episódios independentes. Há uma unidade base que pode ser dada, por exemplo, por personagens fixos, mas um episódio pode ser visto independentemente do conhecimento dos demais.

Orofino (2006, p. 157), ainda que posicionando-se contra uma rigidez entre os limites das classificações, dialoga com Pallottini (2012) elencando os mesmos quatro principais formatos da teleficção seriada brasileira, apenas acrescentando a eles a microssérie, que seria um formato mais inovador: no mesmo formato fechado de produção da minissérie, mas com extensão ainda menor, de até quatro capítulos (OROFINO, 2006, p. 158). Balogh (2002) amplia esse quadro adicionando o que se convencionou chamar simplesmente de "série", que foi sendo fixado genericamente pela TV por assinatura com a grande quantidade de produções norte-americanas. Tratam-se de produções que possuem um dia específico da semana para estreia de episódio inédito (ainda que reprise em outros dias e horários da mesma semana) e organizam-se em temporadas (com uma média de quinze a vinte episódios cada), que podem prolongar-se por muitas temporadas, dependendo dos interesses dos produtores e da aceitação do público, o que pode equivaler a vários anos no ar.

Concluindo: via de regra, dentro da infinidade de possibilidades de classificações, podemos dizer que entendemos o produto midiático objeto de nosso estudo, *Once upon a time*, como pertencente ao gênero ficcional (ou gênero ficcional televisivo) – combinando principalmente fantasia, drama, romance e suspense –, moldado pelo formato de série televisiva.

Visto que nos referimos ao produto objeto de nosso estudo como uma série ficcional televisiva, ou narrativa de ficção seriada, convém situarmos alguns pontos sobre essa dimensão do serializado. Assumimos aqui serialização enquanto "[...] um conjunto de sequências sintagmáticas baseadas na *alternância desigual*: cada episódio repete um conjunto de elementos já conhecidos e que fazem parte do repertório do receptor, ao mesmo tempo em que introduz algumas variantes ou até mesmo elementos novos" (VILCHES, 1984 apud MACHADO, 2005, p. 89, grifo do autor).

Serialização – tanto em blocos quanto em capítulos/episódios – que é, pois, adotada pela televisão em virtude de uma variedade de fatores apontados por Machado (2005, p. 85-87), como: (1) as condições de produção – para alimentar continuamente a grade de programação da TV, ela se viu obrigada a adotar um modelo industrial que permite a serialização e a repetição –; (2) as condições de recepção – a TV, estando no ambiente domiciliar, concorre a atenção com inúmeras outras atividades, exigindo a serialização para que o receptor a acompanhe adequadamente –; (3) as razões, obviamente, de ordem econômica – o intervalo comercial que reparte a programação surge em função da necessidade de financiamento da televisão; e também (4) por exercer uma função de natureza organizativa, permitindo, ao receptor, um tempo de absorção do conteúdo e, ao produtor, uma exploração de momentos de tensão.

> Seccionando o relato no momento preciso em que se forma uma tensão e em que o espectador mais quer a continuação ou o desfecho, a programação de televisão excita a imaginação do público. Assim, o corte e o suspense emocional abrem brechas para a participação do espectador, convidando-o a prever o posterior desenvolvimento do enredo. (MACHADO, 2005, p. 88)

Machado (2005), ao estudar a televisão e seus produtos audiovisuais, passa pelas questões da narrativa seriada, explorando os diferentes tipos de serialização: a série cuja história inicia no primeiro episódio e se desenrola até o fim da série; e a série com estrutura de episódios independentes, mantendo-se a mesma temática, com ou sem os mesmos personagens. E, principalmente, o autor passa por três grandes modalidades, ou tendências, de narrativas seriadas: "[...] aquelas fundadas nas *variações* em torno de um eixo temático, aquelas baseadas na *metamorfose* dos elementos narrativos e aquelas estruturadas na forma de um *entrelaçamento* de situações diversas" (MACHADO, 2005, p. 90, grifos do autor).

> Naturalmente, essas três modalidades de narrativas seriadas nunca ocorrem, na prática, de uma forma "pura": elas todas se contaminam e se deixam assimilar umas pelas outras, em graus variados, de modo que cada programa singular, se não for estereotipado, acaba por propugnar uma estrutura nova e única. A riqueza da serialização televisual está, portanto, em fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que sejam não apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso. (MACHADO, 2005, p. 97)

Mesmo que não de forma genuína, podemos ver uma prevalência em *Once upon a time* da terceira tendência das narrativas seriadas, pois a série trabalha várias tramas paralelas com uma extensa quantidade de personagens – só na primeira temporada, identificamos a entrada de um novo personagem – ou mais de um – quase que praticamente a cada novo episódio. E se considerarmos o fato de que cada um desses personagens (ou a maioria deles) tem uma vida/personalidade no Mundo Real e outra no Reino Encantado, duplicamos a

quantidade de papéis, complexificando ainda mais a trama central. Mais ainda, para figurar concretamente como a terceira tendência, observamos, ainda em *Once upon a time*, a interligação entre os vários personagens: se não estabelecem relações num mesmo mundo (seja Real ou Encantado), interligam-se entre os mundos (por intertextualidade, um personagem em um mundo faz referência a outro em outro mundo – exploramos esse aspecto mais profundamente nas análises nos próximos capítulos). Desse modo, podemos defender desde já que *Once upon a time* inova ao instituir uma construção narrativa sua, ímpar, renovando e conquistando audiência.

2.6 Adaptações, transmutações, *remakes* e transposições

À primeira vista, em uma observação superficial, *Once upon a time* pode ser julgada como sendo uma adaptação ou mesmo um *remake*; o que, a nosso ver, não condiz de fato e é o que procuramos confirmar neste momento. Assim, cremos que cabe aqui uma contextualização para entendermos e conseguirmos situar teoricamente o produto televisual de que estamos tratando. Entre as tantas nomenclaturas que permeiam as classificações dessas produções, duas delas parecem merecer nossa atenção mais de perto: as adaptações e os *remakes*, porque ambos os gêneros[13] tocam na questão do "diálogo" com obras anteriores que *Once upon a time* empreende.

De maneira simplificada, adaptação sempre foi compreendida no Brasil como "[...] a transposição de um texto literário original para a linguagem da TV [...]" (BALOGH; MUNGIOLI, 2009, p. 315). Assim, teríamos como exemplo estrangeiro de adaptação a série *Game of Thrones*[14] (produzida pela HBO, ainda em andamento, desde 2011), adaptada do livro *As crônicas de gelo e fogo* (MARTIN, 2015), do autor norte-americano George R. R. Martin. Ou, como exemplo brasileiro, realizado pela Rede Globo, a minissérie *Ligações perigosas* (2016), adaptada da obra literária *Les Liaisons dangereuses*, de 1782, de autoria do francês Pierre Choderlos de Laclos (LACLOS, 2013). Tradicionalmente, aqui no país, sempre foi levada em consideração uma extrema fidelidade do produto audiovisual final em relação ao texto literário original, mantendo-se todos os elementos e apenas promovendo o deslocamento de uma linguagem a outra. Contudo, com o avanço das produções, esse modelo sofreu mudanças, e atualmente teríamos, segundo Balogh e Mungioli (2009, p. 315 e 318),

[13] Assumimos neste espaço a classificação de Balogh e Mungioli (2009, p. 314), que compreendem adaptações e *remakes* de telenovelas e minisséries como gêneros.

[14] GAME of Thrones – Temporadas completas (6 temporadas). Estados Unidos: Warner Home Vídeo, 1ª 2012; 2ª 2012; 3ª 2013; 4ª 2014; 5ª 2015; 6ª 2015. (3313 min.), son., color.

“modelos ‘híbridos’ de adaptação”. A começar pelo fato de que hoje não se tem mais aquela absoluta fidelidade ao texto original, havendo um projeto autoral muito maior por parte do roteirista adaptador, que tem liberdade para retirar alguns personagens e incluir outros, por exemplo. Ou ainda, “[...] os roteiristas não se restringem mais à obra original e nuclear a ser adaptada, consideram outras obras ou conjunto de obras do autor como módulos, como fragmentos que admitem várias formas de combinação diversas” (BALOGH, 2006, p. 93). Como é o caso citado por Balogh e Mungioli (2009, p. 331-332) da minissérie *Os Maias* (2004), que tem origem no romance homônimo de Eça de Queiroz, mas que incorporou personagens de outras obras do mesmo autor. Além disso, outra mudança ocorrida está no fato de que agora os textos que são fonte para adaptações não são necessariamente somente provenientes da literatura; podem vir do cinema, dos quadrinhos ou mesmo da própria televisão.

Nesses termos, Balogh (2005) defende a adoção dos conceitos de “tradução intersemiótica” ou “transmutação”, ambos de autoria de Roman Jakobson (*Linguística e Comunicação*, 2003) para justamente melhor denominar o que se convencionou chamar de adaptação televisual. De acordo com a Balogh (2005, p. 48), transmutação dá mais conta para localizar essa transição de um texto composto meramente por uma “substância de expressão homogênea”, a palavra (o verbal), para um texto constituído por “substância de expressão heterogênea”, a imagem e o som (audiovisual). Essa passagem implica inevitavelmente em produção de novos sentidos. “Assim, a tradução intersemiótica ou transmutação pode se processar em diferentes graus, que vão desde a adaptação mais fiel, mais servil ao texto original, às mais distantes que trazem a rubrica ‘baseadas em’ ou ‘inspiradas em’.” (BALOGH; MUNGIOLI, 2009, p. 318)

Por sua vez, o *remake* seria uma nova versão de uma obra já existente na mesma linguagem; uma nova produção audiovisual de um roteiro já produzido anteriormente, seja de um filme, de uma série ou de uma telenovela. Há certas obras que não promovem nenhuma atualização do original para o novo tempo/espaço em que estão sendo transpostas que, no senso comum, são chamadas de *remakes*, mas para as quais Balogh (2008, p. 9) defende o uso do termo transposição. Seria o caso de uma regravação, no Brasil, de um original mexicano, em que apenas alteram-se os nomes dos personagens, por exemplo, sem promover maiores mudanças para que a obra dialogue melhor com o novo ambiente sociocultural em que está sendo inserida. No geral, um *remake* promove, sim, uma renovação no roteiro: a primeira versão serve como referência para a nova, usualmente promovendo uma atualização para novos contextos ou novos tempos. “O *remake* exige um *updating*, não trata de apresentar o

mesmo do mesmo, mas sim de atualizar e tornar mais palatável o produto dentro do gosto da contemporaneidade.” (BALOGH; MUNGIOLI, 2009, p. 343).

De todo o exposto, o que conseguimos observar é que, de acordo com a teoria existente sobre o televisual, tanto adaptações (ou transmutações) quanto *remakes* (ou transposições) adotam uma obra nuclear de onde partem. Por mais que haja hoje, nas adaptações/transmutações, a incorporação de elementos de mais de uma obra, sempre há *uma* obra *central* precedente tomada como base a partir das quais outras do mesmo autor serão incorporadas. Analisando *Once upon a time*, vemos que isso não ocorre na série: (1) ela não tem uma obra-fonte, muito menos uma só obra-fonte; (2) ela usa variadas obras como referência; e (3) essas obras não são de mesma autoria; apenas formariam um conjunto se enquadradas na classificação “contos de fada”. Com isso, a série não se configuraria, então, como uma adaptação. Do mesmo modo, ela não seria também um *remake*, porque não há outra obra anterior equivalente a ela no audiovisual da qual ela seria uma correspondente atualizada. Percebemos, pois, que ela conserva *alguns traços* das adaptações por trazer da tradição oral para o audiovisual os contos de fada e, igualmente, *alguns traços* dos *remakes* por atualizar esses mesmos contos de fada. Porém, conforme exposto, não conseguimos, pela teoria, enquadrar *Once upon a time* nem como adaptação e nem como *remake* totalmente. Essa série teria, sim, um roteiro seu, próprio, novo e original, que faz referências a inúmeras outras obras (aqui está a intertextualidade, não à toa nosso conceito central), reciclando-as – no caso, contos de fada antigos e mais recentes, além de outros textos culturais. Nesse sentido, por fim, poderíamos arriscar afirmar que *Once upon a time* inaugura um novo gênero, ao qual poderíamos chamar talvez de gênero intertextual. Do nosso ponto de vista, uma série intertextual seria um roteiro original mas que dialoga declarada e explicitamente com outros textos.

2.7 A questão da ficção

Tendo nossas reflexões passado pela natureza das narrativas, por peculiaridades do televisual, seus gêneros, formatos e serialização, cabe nos dedicarmos um pouco à dimensão ficcional. Jost (2012), especialista em televisão, realiza um exame da produção ficcional televisiva que nos ajuda a pensar sobre suas narrativas e o porquê de seus êxitos. No geral, o autor se questiona sobre os benefícios simbólicos que os telespectadores encontram nas séries americanas. Segundo o pesquisador, apreciamos séries que nos são familiares. Familiares em termos de mobilizarem, não necessariamente de forma extremamente fiel, elementos que

fazem parte de nosso universo. E um dos recursos citados para que a ficção se torne familiar que queremos destacar é o que Jost (2012) chama de “universalidade antropológica” (2012, p. 30), que se refere ao fato de que, mesmo uma série trabalhando com fatos que não pertencem à concretude do cotidiano de uma maioria dos telespectadores, os problemas sentimentais dos personagens os aproximam desses sujeitos da audiência.

Nessa direção, o autor aponta que o sucesso das séries advém da contemplação de duas aspirações contraditórias: explorar um novo continente, mas ao mesmo tempo encontrar nele a familiaridade de nossa realidade (JOST, 2012, p. 32).

> A força das séries americanas advém da contemplação de duas aspirações contraditórias: o desejo de explorar o novo continente, de ir rumo ao desconhecido, de descobrir o estrangeiro e, ao mesmo tempo, de encontrar nesses mundos construídos a familiaridade reconfortante de uma atualidade que é também a nossa, as contradições humanas que conhecemos e, enfim, os heróis que, como o telespectador, chegam à verdade mais pela linguagem do que pelo contato direto. (JOST, 2012, p. 32).

De um lado, temos a curiosidade pelo novo e, de outro, o conforto gerado pelo conhecido, pelo familiar, de que também fala Serge Moscovici (2013), psicólogo social romeno. Ao tratar das representações sociais, que exploramos mais a fundo adiante (no quarto capítulo), Moscovici (2013) sustenta que criamos representações – uma maneira de interpretação e comunicação das coisas do mundo – para “[...] tornar familiar algo não familiar [...]” (MOSCOVICI, 2013, p. 54). Quando nos deparamos com algo não familiar, atípico, que foge dos padrões a que estamos acostumados e não conseguimos encaixar em nossas referências, somos acometidos por um sentimento horrível de perturbação e ansiedade.

> Isso se deve ao fato de que a ameaça de perder os marcos referenciais, de perder contato com o que propicia um sentimento de continuidade, de compreensão mútua, é uma ameaça insuportável. E quando a alteridade é jogada sobre nós na forma de algo que “não é exatamente” como deveria ser, nós instintivamente a rejeitamos, porque ela ameaça a ordem estabelecida. (MOSCOVICI, 2013, p. 56).

Nesse sentido, nós fabricamos representações (como as que são veiculadas por uma série ficcional televisiva) para amenizar esse mal-estar. Por meio de representações, aproximamos o que nos é estranho do que já nos é conhecido (nossos conhecimentos e experiências prévias), e assim suavizamos a perturbação e o desconforto. “Tal processo [de aproximar o não familiar do familiar] nos confirma e nos conforta; restabelece um sentido de continuidade no grupo ou no indivíduo ameaçado com descontinuidade e falta de sentido.” (MOSCOVICI, 2013, p. 59). Desse modo, a partir de imagens, conceitos e linguagem compartilhadas, nós fabricamos representações para nos comunicarmos, e também recorremos a elas para interpretarmos pessoas, objetos e eventos no mundo.

Dialogando agora novamente com Bruner (2014), podemos transpor para a narrativa audiovisual suas reflexões sobre a literatura e, nesses termos, o autor defende que a ficção deve trabalhar com o familiar, mas ir além dele para causar estranhamento, para que haja o que relatar.

> A estratégia da ficção de primeira grandeza consiste em tornar estranho aquilo que é familiar e ordinário [...]. Ela [a ficção] fornece mundos alternativos que lançam nova luz sobre o mundo real. O principal instrumento através do qual a literatura cria essa mágica é, obviamente, a linguagem: as alegorias e os artifícios que levam nossa produção de significados para além do banal, até o reino do possível. Ela [a literatura] explora os dilemas humanos sob o prisma da imaginação. No que tem de melhor e mais poderoso, a ficção – assim como a fatídica maçã do Jardim do Éden – é o fim da inocência. (BRUNER, 2014, p. 19).

Enfim, dar estranheza ao familiar, em certo sentido, para desnaturalizar uma situação e gerar reflexão. Esse processo de estranhamento do comum seria uma estratégia da produção audiovisual para desnaturalizar algo socialmente construído que tenhamos naturalizado e provocar, assim, reflexão por parte dos sujeitos; o que, ao fim e ao cabo, é um grade potencial do audiovisual. Nisso, podemos dizer que a narrativa opera numa eterna dialética entre o estabelecido e o possível. "[...] embora a ficção inicie sua trilha pelo terreno familiar, ela almeja ir além dele: para o reino das possibilidades, para o vir-a-ser, para o que poderia ter sido, para o que talvez seja". (BRUNER, 2014, p. 23).

Portanto, deparar-se com um modo de narração com o qual o sujeito se identifique, com o qual já esteja familiarizado, mais do que uma reprodução exata e rigorosa do real é o que o fascina em relação às séries. De qualquer forma, as séries ficcionais de estilo mais realista[15] respondem a uma aspiração dos sujeitos por saber. Sobretudo pelo "saber-ser" (JOST, 2012, p. 45), pois abastecem-nos com conhecimento sobre os comportamentos possíveis em certas situações da vida particular e social. E, portanto, a "[...] impressão de aprender com a realidade cotidiana [...]" (JOST, 2012, p. 47) explicaria a atração por essas séries.

Enfim, entre suas conclusões sobre o ficcional, Jost (2012) defende que "o sucesso das séries explica-se menos pela sua capacidade de refletir de forma realista sobre o nosso mundo do que por suas condições de fornecer uma compensação simbólica" (JOST, 2012, p. 69). Os sujeitos procuram numa série ficcional televisiva elementos da realidade, sim, mas mais do que isso, buscam outras possibilidades para além da realidade, para equilibrá-la. Talvez a

[15] Jost (2012) fala em estilo realista não se referindo ao Realismo enquanto escola literária; mas, sim, fazendo referência a um gênero narrativo ficcional que trabalhe mais próximo do real concreto, e não de ficções científicas ou fantásticas.

narrativa de *Once upon a time* seja feliz nesse sentido, pois mescla e equilibra o universo mais próximo do real concreto com o universo fantástico.

Orofino (2006), pesquisadora brasileira do campo da comunicação, explorando uma variedade de elementos da linguagem televisual, passa pelo gênero narrativo e enfatiza o quanto sutil é a fronteira entre o narrativo ficcional e o não ficcional. Isso em virtude do drama próprio da vida social. Ou seja, em razão do elemento "ficcional" do real. "[...] a dramaticidade da vida social rompe ela própria com estas delimitações classificatórias [o que é real e o que é ficcional]" (OROFINO, 2006, p. 153). Em outras palavras: "[...] no plano das representações, a fronteira entre realidade e ficção é tênue justamente porque a vida tem uma característica dramática" (OROFINO, 2006, p. 155). Aliás, citando Roger Silverstone (1994), Orofino (2006), inclusive, revela o "segredo" do sucesso do drama ficcional, que remonta à matriz do melodrama:

> Silverstone destaca que o drama ficcional seriado atua como um coro grego para o drama da vida social. Isto é, como modo de *reconhecimento*, de identificação daquilo que todos nós vivemos em nosso cotidiano, em nossa mundana experiência do dia-a-dia. (OROFINO, 2006, p. 155, grifo da autora).

Em verdade, toda história, mesmo real, é ficção. Afinal, tudo é representação: "a ficção enfatiza a ficcionalidade de uma história [...]; a própria verossimilhança, portanto, implica ficcionalidade" (RIFFATERRE, 1990, p. XV apud BRUNER, 2014, p. 32).

Trata-se, então, menos da exatidão do texto em relação ao real concreto e mais da *impressão de realidade* que um texto deve causar: o "efeito de real" de que fala Barthes (2012). Em seu texto *O efeito de real*, Barthes (2012) analisa a técnica da *descrição* e sua finalidade em uma narrativa, passando das narrativas da Antiguidade (retórica clássica) às da Modernidade (realismo literário ou literatura realista e discurso histórico objetivo). Nisso, Barthes (2012) defende que, nessa passagem, a finalidade da descrição, na narrativa realista moderna, passa a ser, além de estética, como na Antiguidade, também referencial. A descrição passa a ser empregada para se aproximar com exatidão do referente, colocando o referente como o real concreto – o que por si só já justifica a existência dessa descrição na narrativa, independente de sua função ali. Aliás, o realismo moderno rompe com o que o autor chama de "antiga verossimilhança". Na Antiguidade, a verossimilhança estaria relacionada às determinações do gênero discursivo, e agora a verossimilhança seria referencial, no sentido de fazer referência imediata ao real concreto. Essa "nova verossimilhança" na narrativa diz respeito ao arranjo direto entre o referente (objeto) e seu significante (sua expressão), privado de significado (ideológico). Assim, Barthes (2012), problematizando a descrição de "pormenores inúteis" no romance *Um coração simples*, de Gustave Flaubert, escritor francês

do século XIX, e na obra *História da França*, do historiador francês também do século XIX, Jules Michelet, defende seu conceito de "efeito de real". A descrição (de pequenos detalhes insignificantes), segundo ele, daria uma impressão de realidade a uma narrativa. Ou, nas palavras do próprio autor, "[...] produz-se um *efeito de real*, fundamento dessa verossimilhança inconfessa que forma a estética de todas as obras correntes da modernidade" (BARTHES, 2012, p. 190). Mayra Rodrigues Gomes (2000), pesquisadora brasileira das ciências da linguagem, falando a partir do jornalismo, localiza bem a ideia de efeito de real de Barthes (2012): "diz respeito a um sistemático esquecimento da ordem simbólica, e de si próprio como imerso nesta ordem, para enaltecimento de um real como auto-suficiente, como não mediatizado, na suposição de pura concretude" (GOMES, 2000, p. 24). Mais ainda: "o verossímil encontra-se em direta relação ao efeito de real discursivamente construído" (GOMES, 2000, p. 30). Importa, enfim, mais a sensação de realidade que a própria realidade.

2.8 A narrativa complexa

Importa-nos agora situar alguns atributos de uma narrativa complexa para entendermos o enquadramento de *Once upon a time*. Jason Mittel (2012), pesquisador norte-americano da cultura midiática, estudando formas narrativas e questões estéticas dos produtos televisivos, explora a complexidade narrativa. Considerando as características formais dos formatos televisivos convencionais, Mittell (2012) entende por narrativa complexa um novo modelo narrativo que mescla características dos formatos tradicionais precedentes – episódicos e seriados –, não possuindo características tão homogêneas e rígidas quanto eles. A nomenclatura seriada é designada a produtos televisivos cuja história é contada em partes, estendendo-se por capítulos; já a designação episódica é atribuída a produtos construídos por capítulos cujos enredos se encerram em si mesmos. Ou seja, narrativa complexa, "em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil" (MITTELL, 2012, p. 36).

A principal característica de uma narrativa complexa é essa mescla entre os formatos seriado e episódico, mas não seria esse seu único traço. No geral, além de ser uma narrativa que privilegia a trama ao drama e aos relacionamentos – esses aparecem vinculados a personagens para fazer a trama avançar e não como mero recurso melodramático –, é também inovadora na forma de narrar a ponto de não obedecer rigidamente os padrões estabelecidos. Por exemplo, não é a regra – até porque não há regras –, mas uma narrativa complexa se

permite ser incoerente: o personagem sofreu um acidente grave num determinado episódio e, no seguinte, nada se comenta a respeito.

Segundo Mittell (2012), uma narrativa complexa, por meio do que Neil Harris (*Humbug: The Art of P. T. Barnum*, 1981) chama de *estética operacional*, incita o receptor a refletir não somente sobre a ficção em questão, mas também sobre a construção dessa ficção: os espectadores passam a assistir a uma série para averiguar como os produtores resolveram as questões na trama. Comumente, incitam-se a si próprios: "deixa eu ver este episódio, como será que os produtores resolveram aquela questão que encerrou o episódio anterior?" Desejam desfrutar da dimensão diegética, sim, mas vão além e ainda possuem interesse pelas estratégias narrativas, pela maneira com que a história é contada. "O tipo de fruição mais distinto desses programas [complexamente narrativos] é admirar o desafio narrativo apresentado a partir da violação das regras de narração de uma maneira espetacular." (MITTELL, 2012, p. 44).

Ainda, as narrativas complexas fazem uso de recursos para alterar a cronologia da narrativa, como *flashbacks*, de forma tão sutil que chega a confundir o espectador, o qual adquire competência para o entendimento da série apenas assistindo-a ao longo do tempo, acompanhando sua serialidade. Essa prática, aliás, amplia muito mais o envolvimento do espectador com a trama e com os personagens, pois "obriga" uma certa fidelidade de audiência do receptor. "Programas narrativamente complexos flertam com a desorientação temporária e com a confusão, possibilitando que os espectadores articulem sua habilidade de compreensão através do acompanhamento de longo prazo e do engajamento ativo." (MITTELL, 2012, p. 47-48).

Nesses termos, *Once upon a time* seria uma narrativa complexa em dois sentidos: primeiro, porque "brinca" com a temporalidade a todo momento, e segundo, especialmente, pelo fato de combinar a narrativa episódica ao formato seriado. Na questão da temporalidade, a narrativa se desloca, intercalando-se entre o espaço no tempo passado, no Reino Encantado e o espaço no tempo presente, no Mundo Real; e, ainda, a história que se passa no passado no Reino Encantado, que se desenrola paralelamente e em *flashback* em relação a história no tempo presente no Mundo Real, não é sempre linear. Por exemplo, tendo como foco a história de vida da Rainha Má: no primeiro episódio, ela aparece impondo a maldição sobre todo o Reino Encantado; após, seguindo com os episódios, ela aparece em época que seria anterior a este primeiro episódio, na posição de esposa do Rei; e somente depois ela aparece ainda jovem, solteira e apaixonada por Daniel, um jovem cavalariço. A narrativa na terra dos contos de fada desenrola-se diacronicamente. Na questão da articulação entre episódio e seriado, ao

mesmo tempo em que *Once upon a time* trabalha com episódios de certa forma independentes, que exploram sempre um conto de fadas por vez e possuem cada um uma certa resolução em si mesmos, a série também possui um arco narrativo mais longo – que cada episódio, a seu modo, faz avançar –, que atravessa todos os episódios e que os conecta em uma rede mais ampla e mais complexa e que exige mais atenção e fidelidade para ser acompanhada. Cada episódio, mesmo que individual, traz novos elementos para esclarecer a trama maior e dá continuidade a essa trama maior.

Cada episódio de *Once upon a time* tem um modo específico de relembrar e sustentar o arco maior da narrativa da série (ou, no mínimo, da temporada) como um todo. Não é apenas uma simples questão de um episódio, ao final, fazer um gancho para o próximo episódio, quando algo é posto em suspense para ser resolvido no episódio seguinte. Parece-nos, isto sim, que a narrativa dessa série é construída de modo que, em algum momento de todo e cada episódio, que conta uma história específica, algum elemento dá respaldo à grande narrativa geral, firma a grande narrativa da temporada.

Para ilustrar, podemos pegar o caso do 12º episódio da primeira temporada, *Skin deep*. Esse episódio, que trabalha com elementos da história de *A Bela e a Fera*, apresenta, no universo do Reino Encantado, Bela (referência a Bela de *A Bela e a Fera*) oferecendo-se a ser prisioneira de Rumpelstiltskin[16] (referência a Fera de *A Bela e a Fera*) para salvar a cidade de Avonlea do terror da Guerra dos Ogros em andamento. Nisso, o episódio introduz o espectador ao início do romance dos dois personagens e encerra esse *affaire* no mesmo episódio. Paralelamente, em Storybrooke, Mundo Real da série, Sr. Gold (Rumpelstiltskin no Reino Encantado) tem sua casa assaltada e sente falta especialmente de um objeto: uma xícara lascada. Ele, então, agride o florista Moe French por suspeitar ser o ladrão de seus bens e é preso. Na prisão, Regina (Rainha Má no Reino Encantado) encerra o caso aparecendo com a xícara tão desejada por Sr. Gold. Podemos notar que o episódio insere uma história no Reino Encantado (sobre Bela prisioneira de Rumpelstiltskin) e uma história no Mundo Real (sobre o assalto à casa de Sr. Gold) e apresenta resoluções a essas tramas no mesmo episódio. Contudo, a trama é mais complexa, e traz um elemento novo que, mesmo que atrelado às tramas do episódio em questão, dá respaldo à narrativa mais ampla da temporada.

Trata-se do seguinte: este episódio finaliza com uma primeira e rápida aparição de Bela em Storybrooke (ela só havia aparecido até então no Reino Encantado), mantida

[16] Apesar de a série *Once upon a time* utilizar em todo o seu material (site, legendas, etc.) Rumplestiltskin como sendo a grafia do nome desse personagem, adotamos neste estudo, para fins de padronização, a grafia do nome desta criatura mística e do personagem da série como consta no conto original, Rumpelstiltskin, conforme Grimm (2005).

secretamente presa no Hospital da cidade por Regina desde que a maldição transferiu os personagens dos contos de fada para o Mundo Real. Após essa revelação de sua existência, Bela somente reaparecerá novamente no Mundo Real no último episódio da primeira temporada (22º episódio, *A land without magic*), em que ela é libertada e (re)encontra Rumpelstiltskin/Sr. Gold, o qual havia sido seu grande amor no Reino Encantado; ocasião também em que acontece a quebra da maldição, encerrando o arco narrativo da temporada. O que vemos é que um elemento/personagem é introduzido em um episódio específico na metade da temporada, e, em verdade, ele é um elemento/personagem-chave para a conclusão do arco narrativo mais extenso da série nessa temporada.

De acordo com Mittell (2012), as primeiras narrativas complexas datam de 1970/1980, mas elas ainda trabalhavam muito os relacionamentos entre personagens (a exemplo das telenovelas), e não a trama, que é tida como mais importante no que o autor localiza como narrativa complexa contemporânea. O período que se inicia nos anos 1990 é encarado como a "era da complexidade narrativa", por ser a época em que se tem feito mais inovações nesse sentido, embora os formatos convencionais ainda sejam maioria.

Assumindo o paradigma da poética histórica, Mittell (2012) leva em consideração em sua análise não apenas as inovações estéticas, mas os contextos históricos que colaboram para essa sua emergência. Segundo o estudioso, alguns fatores podem ser listados como tendo contribuído para a emersão da narrativa complexa enquanto estratégia televisiva. Em primeira instância, mudanças na indústria televisiva, como a multiplicação de canais a cabo, que resulta em uma audiência muito mais fragmentada; e aí a narrativa complexa surge como uma forma de fidelizar, prender a atenção de um público segmentado.

Em segundo lugar, transformações tecnológicas, como o videocassete nos anos 1980 e, posteriormente, o DVD, que possibilitavam assistir a um mesmo programa muitas vezes e, mais recentemente, os gravadores digitais, que permitem gravar ou pausar a programação e reproduzir novamente determinadas cenas. Todas essas tecnologias potencializam a reflexão do que é assistido, propiciando uma melhor compreensão de uma narrativa complexa, conquistando mais público. Ademais, tudo isso modifica a forma de se assistir à TV, expandindo o que antes era extremamente momentâneo, restrito àquele momento específico em que o programa iria ao ar. Continuando nesse âmbito de avanços tecnológicos, temos a difusão da internet, que propagou um comportamento mais participativo dos fãs *online*, consumindo e compartilhando informações, interessados em decifrar as tramas das séries, aumentando a imersão no universo ficcional em questão e, consequentemente, promovendo

um maior entendimento da narrativa complexa, ao difundi-la, resultando em ampliação no número de espectadores.

Em terceiro lugar, portanto, o público adota um comportamento mais ativo no consumo de televisão, o que favorece o consumo de uma narrativa complexa. “O público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que a maior parte da programação da televisão convencional.” (MITTELL, 2012, p. 36).

> [...] a complexidade narrativa oferece uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno do público que são únicas no meio televisivo. [...] Podemos pensar que a fruição proporcionada por narrativas complexas são mais ricas e mais multifacetadas do que aquela oferecida pela programação convencional. (MITTELL, 2012, p. 31).

Além disso, complementa esse panorama traçado por Mittell (2012) um avanço tecnológico posterior à sua análise (cujo original data de 2006): o uso atual da tecnologia *streaming*, que, por um preço acessível, ou até mesmo de forma gratuita, facilita o acesso a temporadas inteiras de séries a serem fruídas ao tempo de cada consumidor, cenário ideal para consumir uma narrativa complexa. Enfim, “seria difícil atribuir a qualquer um dos processos de desenvolvimento industrial, criativo, tecnológico e participativo a causa direta pela emergência da complexidade narrativa, juntos eles preparam o terreno para seu desenvolvimento e popularização” (MITTELL, 2012, p. 36).

Exposto todo esse panorama, aproveitamos para defender o nosso ponto de vista sobre as narrativas complexas; não é o que interessa a Mittell (2012), pois ele não toca nesta questão, mas é algo que nos interessa e complementa as colocações do autor. Em nossa perspectiva, são justamente as narrativas complexas que nadam na intertextualidade, justificando, novamente, o conceito teórico a partir do qual observamos e analisamos *Once upon a time* mais adiante.

2.9 A dimensão temporal: o tempo na narrativa

Visto que sinalizamos brevemente que uma narrativa complexa brinca muito mais intensamente com a temporalidade em sua diegese, apresenta-se necessário explorarmos mais a fundo essa questão temporal. A narrativa, como a vida, se dá em determinado tempo, com certa duração e em dado espaço e lugar. A diferença é que isso se dá na narrativa de modos distintos ao da existência, que cabem serem aqui pontuados. Afinal, se, conforme já situamos, a narrativa pressupõe um transcurso temporal, então a questão do tempo (indissociada, como vemos adiante, do espaço) se apresenta extremamente relevante para o estudo da narrativa.

Nisso, quando tratamos da questão do tempo na narrativa, acreditamos ser fundamental passarmos pela discussão sobre cronotopo que, além de central no estudo da narrativa como um todo, se mostra particularmente pertinente para a análise da manifestação cultural que estudamos.

O conceito de cronotopo se refere à relação entre tempo e espaço. Nas palavras de Bakhtin (2014b): "à interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura, chamaremos *cronotopo* (que significa tempo-espaço)" (BAKHTIN, 2014b, p. 211, grifo do autor). Em verdade, trata-se de um conceito da teoria da relatividade, de Albert Einstein, que Bakhtin (2014b) transporta para os estudos literários, mais especificamente para o estudo dos romances antigos, tratando do cronotopo artístico, ou do cronotopo na narrativa. Aqui, portanto, nós propomos um segundo deslocamento do conceito, que parte da literatura para o audiovisual. Conversamos, nesse sentido, com Irene Machado (2010). A pesquisadora, partindo dos princípios de cronotopo de Bakhtin (2014b), traçados de sua análise da produção verbal de significados, enxerga a possibilidade de transporte do conceito para objetos de estudo de outra natureza, incluindo aí o audiovisual – ou, particularmente, o televisual ficcional, que é de nosso interesse.

> Pode-se afirmar sem risco de generalização que onde houver projeção do tempo no espaço (em jogos? filmes? rituais? pintura? grafismos? cidades? músicas? dança? canção?) haverá a possibilidade de compreender o tempo como quarta dimensão do espaço gerador, portanto, de manifestações cronotópicas. (MACHADO, 2010, p. 221).

A principal característica do conceito de cronotopo artístico proposto por Bakhtin (2014b) é a indissociabilidade entre tempo e espaço.

> No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico. (BAKHTIN, 2014b, p. 211).

O tempo, pois, se projeta no espaço, passando a comporem juntos uma outra dimensão. Em *Once upon a time*, fica bastante evidente esse aspecto da relação intrínseca entre as duas categorias. Ali, tempo e espaço são totalmente interdependentes: há uma dimensão espaço-temporal no Reino Encantado, e há outra no Mundo Real.

No geral, Bakhtin (2014b) traça considerações sobre diferentes modos de representação do tempo no espaço da narrativa. Estudando os romances antigos, analisando manifestações cronotópicas, estabelece alguns tipos principais de cronotopo que resumimos aqui para uma contextualização a nossas análises. Em síntese, no que diz respeito à categoria

do tempo – que, do ponto de vista do autor, é o princípio condutor do cronotopo (2014b, p. 212) –, o teórico encontra algumas representações temporais centrais nesse tipo de narrativa. Inicialmente, observando o romance grego, constata que ele é construído segundo o que chama de "tempo de aventuras", trazendo a representação de um tempo que não deixa vestígios, porque os acontecimentos que ocorrem entre os polos inicial e final da ação não alteram o herói. Introduz, então, o cronotopo do encontro, pois nesse tipo de romance, mesmo que metaforicamente, é preciso que ocorram encontros para que se dê continuidade ao curso da narrativa. Analisando o chamado "romance de aventuras e de costumes", Bakhtin (2014b) verifica que ele combina o mesmo tempo de aventuras do romance grego – mas agora alterado, porque o herói não permanece imutável do início ao fim – com o tempo da vida cotidiana. Ele trabalha, em primeiro plano, o cronotopo da metamorfose, um tempo marcado por e reduzido a momentos excepcionais de transformação do personagem, e, em segundo plano, o cronotopo da estrada, metáfora que representa o caminho da vida corrente, sendo o herói uma testemunha da vida privada, da qual participa como um terceiro, observando-a. Por fim, estudando o antigo romance biográfico, Bakhtin (2014b) percebe a presença do cronotopo da praça pública, que consiste na total exposição da vida privada do cidadão em julgamento na ágora. Aqui, o tempo transcorrido na narrativa, o tempo biográfico da vida do herói serve para reforçar (ou revelar) o seu caráter, que, em essência, permanece o mesmo do início ao fim.

À luz dos apontamentos de Bakhtin (2014b) sobre cronotopo, podemos traçar algumas características da composição espaço-temporal em *Once upon a time*. Primeiro, enxergamos que as categorias de tempo e espaço são extremamente relevantes para a construção de sentidos em cada um dos seus universos ficcionais em que corre: Reino Encantado e Mundo Real. Considerando que a história que transcorre no Reino Encantado se passa no espaço e tempo dos contos maravilhosos[17], depreendemos certos sentidos de seu discurso; enquanto do discurso da narrativa que é construída em Storybrooke, passando-se no tempo presente e no espaço do mundo real concreto, ordinário, inferimos outros sentidos. A dimensão espaço-temporal é mediação importante na produção do significado justamente porque, como ratifica Machado (2010), tempo e espaço são sistemas culturais produtores de sentido.

A partir do exposto, podemos dizer que há, em *Once upon a time*, um cronotopo do Reino Encantado e um cronotopo do Mundo Real. O cronotopo do Reino Encantado é um tempo marcado pela magia e se passa em uma suposta Idade Média e em seus castelos,

[17] Cronotopo do conto maravilhoso, em que o tempo ganha qualidade mágica ou encantadora, que Bakhtin (2014b, p. 271) defende que compõe o romance de cavalaria.

tempo-espaço dos contos maravilhosos. O cronotopo do Mundo Real, por sua vez, é um tempo caracterizado pelas questões típicas do cotidiano: a esfera do trabalho para os adultos e a esfera escolar para as crianças; o espaço privado nas residências e o espaço público em lugares como o restaurante, o hospital, a delegacia e a praça. Assim, a série é edificada movendo-se de um a outro universo, de um a outro cronotopo, mas ainda vai além desse simples deslocamento: não apenas transita de um a outro, como promove a referencialidade de um em outro. Dentro do universo ficcional do Mundo Real, sustentamos que opera uma cronotopia que faz referência a outra cronotopia de outro tempo e espaço, o Reino Encantado. Em Storybrooke, determinadas ações remetem ao passado dos personagens em outro espaço (o Reino Encantado). Quando o terapeuta Dr. Archie, em Storybrooke, fala sobre consciência, por exemplo, faz referência à sua personalidade na outra vida: o Grilo Falante, consciência viva de Pinóquio. Um elemento de uma série temporal citado em outra série temporal significa uma temporalidade que atravessa e é atravessada pela outra, em movimento constante.

Desse modo, vemos na série, a partir da técnica intertextual com a qual ela é construída, uma temporalidade especial: um cruzamento de temporalidades, em que o tempo em um dos Mundos é atravessado pelo tempo do outro Mundo. Mesmo que rapidamente, Bakhtin (2014b) passa por essa temática da interseção entre cronotopos: “os cronotopos podem se incorporar um ao outro, coexistir, se entrelaçar, permutar, confrontar-se, se opor ou se encontrar nas inter-relações mais complexas” (BAKHTIN, 2014b, p. 357). Muito frequentemente, a narrativa do cronotopo do Mundo Real é interrompida para dar espaço à narrativa do cronotopo de outrora, do Reino Encantado. Consideramos uma grande mudança na questão do tempo, que somente é possível mesmo em uma narrativa: congelar uma narrativa para entrar outra e depois retomar a anterior de onde havia parado. *Once upon a time* ainda insere um ingrediente a mais neste jogo de temporalidades: quando retorna do mundo fantástico, o mundo real/contemporâneo é tomado a partir de outra perspectiva. Para ilustrar, podemos citar situação ocorrida no sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*): quando, no Reino Encantado, o Caçador mata um cervo, a narrativa é retomada em Storybrooke com sua contraparte, o xerife Graham, sonhando com um cervo. Um cronotopo interfere no outro.

Em meio a essa alternância entre os dois eixos temporais, queremos localizar o princípio de cronotopia de certos objetos em *Once upon a time*. Tais objetos são cronotópicos porque revelam indícios da relação tempo-espacial construída na narrativa. Sua presença em ambos os universos ficcionais da trama os coloca na posição de agentes/mediadores da ação. Ao produzirem formas de organizá-la e fecundarem o movimento da narrativa,

consequentemente, alavancam tanto o deslocamento entre as temporalidades quanto a passagem do tempo. O princípio de cronotopia dos objetos a que nos referimos está em seu caráter temporal, em sua presença nas duas séries temporais e seu deslocamento entre essas séries. Mais exatamente, três características conservadas pelos objetos manifestam três respectivos modos de representação do tempo-espaço na narrativa da série:

(1) Sua presença em dois eixos temporais distintos evidencia uma representação descontínua do tempo (que se alterna entre duas dimensões).

(2) Sua imutabilidade (os objetos não sofrem nenhum desgaste no deslocamento entre as temporalidades) revela um modo não biológico de tratar o tempo.

(3) Sua natureza marca temporalidades ao deixar transparecer o cronotopo de origem.

Por fim, quase finalizando nossa discussão ao que diz respeito mais diretamente à categoria cronotópica, conseguimos facilmente notar que *Once upon a time* não é construída linearmente em termos temporais. O que queremos dizer é que a narrativa não é contada linearmente apresentando os acontecimentos na ordem cronológica em que teriam acontecido. A série faz uso de *flashbacks* constantemente, indo e voltando do passado a todo momento, inúmeras vezes por episódio. Entendemos, ainda, que a série faz uso do *flashback* de maneira não convencional. Em outras palavras, não lança mão do *flashback* para explicar fatos que aconteceram no passado, nem para fornecer informações que auxiliam o espectador a entender melhor a história, que seriam os usos mais recorrentes do *flashback*. Sim, efetivamente, em *Once upon a time*, *metade* da história é literalmente contada no tempo-espaço do passado, em *flashback* e diacronicamente. Em verdade, praticamente toda a história passada no Mundo Real acontece cronologicamente, apresentando eventos sequenciais que ocorrem um após o outro. Já a história passada no Reino Encantado é bastante embaralhada em termos temporais. Tentamos simplificar tal embaralhamento na tabela a seguir (Tabela 2), procurando mostrar como um acontecimento apresentado em um episódio do meio da temporada aconteceu, em termos lineares de tempo, muito antes do que um episódio mais inicial. Importante pontuarmos uma notação: as colunas não têm relação entre si horizontalmente. A leitura da tabela deve ser feita verticalmente em cada coluna independente, pois o que queremos ilustrar, com alguns fatos principais da primeira temporada em cada um dos mundos, é como a temporalidade no cronotopo do Reino Encantado é desordenada, enquanto a temporalidade no Mundo Real segue cronologicamente.

Tabela 2 – Linha do tempo cronológica de *Once upon a time*

Sequência	Episódio no Reino Encantado	Episódio no Mundo Real
1	8º episódio – Rumpelstiltskin vira Sombrio, criatura maligna.	1º episódio – Emma chega a Storybrooke
2	5º episódio – Jiminy vira Grilo Falante.	2º episódio – Emma é presa, porque Regina a incriminou injustamente.
3	18º episódio – Branca de Neve revela segredo de Regina, e Cora mata Daniel.	3º episódio – Emma passa a morar com Mary Margaret.
4	11º episódio – Antigo Gênio da Lâmpada mata Rei Leopoldo.	4º episódio – Ashley está grávida e dá à luz Alexandra.
5	7º episódio – Caçador poupa Branca de Neve, e ela passa a viver na Floresta.	5º episódio – Henry e Dr. Archie ficam presos nas minas.
6	6º episódio – Camponês gêmeo de James assume seu lugar e fica noivo de Abigail.	6º episódio – David recupera parte de sua memória.
7	3º episódio – Branca de Neve, vivendo como fugitiva na floresta, conhece Príncipe Encantado.	7º episódio – Xerife Graham morre.
8	10º episódio – Branca passa a viver com anões e toma a poção para esquecer Príncipe.	8º episódio – Emma ganha votação para cargo de xerife.
9	13º episódio – Abigail diz que não quer se casar com Príncipe, que lhe liberta Frederick. Príncipe sai para procurar Branca.	9º episódio – Emma encontra os pais de Ava e Nicholas.
10	9º episódio – João e Maria capturam a maçã da Bruxa Cega para a Rainha Má.	9º episódio – August chega a Storybrooke.
11	4º episódio – Rumpelstiltskin atende pedido de Cinderela.	11º episódio – Glass e Emma tentam denunciar Regina por corrupção, mas não conseguem.
12	21º episódio – Branca de Neve morde a maçã envenenada e entra em sono profundo.	12º episódio – Sr. Gold espanca Moe French e é preso.
13	22º episódio – Príncipe Encantado desperta Branca de Neve com beijo do amor verdadeiro.	13º episódio – August leva Emma ao Poço dos Desejos.
14	4º episódio – Cinderela se casa com Príncipe Thomas.	14º episódio – Festa do Dia dos Mineiros.
15	1º episódio – Branca de Neve se casa com Príncipe Encantado.	15º episódio – Ruby colabora na investigação do caso do suposto assassinato de Kathryn.
16	1º episódio – Branca de Neve engravida.	16º episódio – Mary Margaret é presa como principal suspeita do assassinato de Kathryn.
17	4º episódio – Cinderela engravida.	18º episódio – Kathryn aparece viva.
18	4º episódio – Rumpelstiltskin é capturado	20º episódio – August tenta convencer Emma sobre a maldição, mas não consegue.
19	2º episódio – Regina recupera com Malévola a maldição negra	21º episódio – Henry come a torta de maçã envenenada e entra em sono profundo.
20	2º episódio – Rainha Má mata seu pai e dá início à maldição.	22º episódio – Emma dá fim à maldição.

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

Complexificam-se mais as questões acerca do(s) cronotopo(s) da série se pensarmos que, ainda que bastante distintos, eles se entrelaçam. Esse entrelaçamento ocorre não apenas intertextualmente (nas esferas verbal e imagética), como já comentado, mas também via portais que a magia da série possibilita existirem. Tais portais fazem os espaços-temporais se tocarem e permitem o deslocamento instantâneo de um a outro cronotopo, de maneira definitiva ou temporária. É o caso do portal aberto pelo feijão mágico dado por Fada Azul a Baelfire para transportá-lo a uma terra sem magia (Figura 12 e Figura 13); do portal aberto pela cartola de Jefferson para o País das Maravilhas (Figura 14 e Figura 15) e do portal aberto pelo armário construído a partir da árvore encantada que conduz Pinóquio e Emma do Reino Encantado ao Mundo Real (Figura 16 e Figura 17). Todos esses portais suplantaram a barreira entre os cronotopos, permitindo brechas entre a rigidez fixada de cada um.

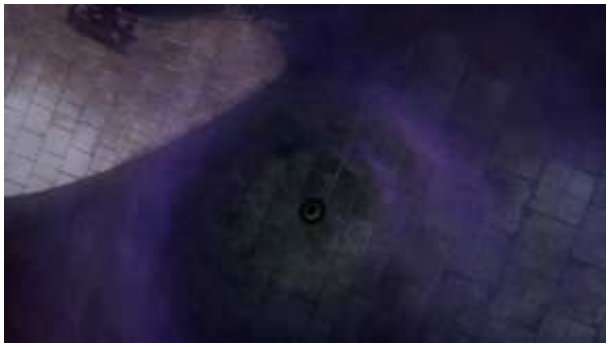
Figura 12 – Feijão mágico que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (19º episódio).

Figura 13 – Portal tempo/espaço aberto pelo feijão mágico

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (19º episódio).

Figura 14 – Cartola que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço



Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Figura 15 – Portal tempo/espaço aberto pela cartola de Jefferson

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 16 – Armário que permite atravessar as fronteiras entre tempo e espaço

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Figura 17 – Portal tempo/espaço aberto pelo armário feito da árvore encantada

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Em todos esses termos, podemos situar *Once upon a time* como uma narrativa não linear, fruto de uma época (a atual) em que a compreensão da temporalidade social também deixa de ser linear. De forma simplificada, a linearidade e a não linearidade seriam técnicas de estrutura de uma narrativa. Assim, uma narrativa linear é aquela que apresenta seu enredo respeitando a sucessão cronológica dos eventos; já uma narrativa não linear é aquela que subverte a disposição dos elementos, não respeitando a cronologia dos fatos. *Once upon a time*, além de não obedecer a cronologia dentro do Reino Encantado, ainda é arquitetada em duas séries temporais paralelas, entre as quais se reveza, rompendo com a linearidade tradicional que se daria em apenas um eixo temporal (e cronológico). Desse modo, com toda esta sua articulação particular, *Once upon a time* também desconstrói a visão linear do tempo, dialogando, assim, com o momento histórico contemporâneo. Afinal, consoante com o que situam vários autores que tratam diretamente do assunto (HARVEY, 2014; GIDDENS, 1991; JAMESON, 2006[18]), nossas concepções e vivências de tempo e espaço se modificaram intensamente no trajeto percorrido entre a sociedade pré-moderna e a atual, pós-moderna. O avanço tecnológico superou distâncias, expandindo o horizonte estritamente local dos sujeitos; acelerou acontecimentos, ampliando a noção de tempo, que não é agora mais necessária e estritamente conectada à noção de lugar físico; e ainda nos inseriu intensamente em um ambiente digital que estabelece modos descontínuos de leitura. Esses e outros tantos fatores contribuem para a emergência de uma perspectiva menos linear do mundo. Assim, de certo modo, se tentarmos questionar e responder sobre o porquê de esse texto cultural, *Once upon a time*, quebrar tanto as nossas concepções de temporalidade nos modos hegemônicos como nós representávamos, talvez a resposta esteja justamente no fato de que essa descontinuidade narrativa (não linear) da série seja uma mediação entre as diversas

[18] Esses autores são melhor explorados no quarto capítulo.

temporalidades sociais, entre os consumidores dessa série televisiva, os quais tendem a ser jovens que já nasceram imersos num modo não linear de lidar com o mundo.

3 COMPREENDENDO OS PLANOS NARRATIVO E DISCURSIVO

"O discurso nasce no diálogo como sua réplica viva, forma-se na mútua-orientação dialógica do discurso de outrem no interior do objeto. A concepção que o discurso tem de seu objeto é dialógica."
(BAKHTIN, 2014b, p. 88-89)

Este capítulo tem o propósito de empreender uma análise mais aprofundada da dimensão verbal da série ficcional televisiva objeto de nosso estudo, *Once upon a time*. Em essência, desconstruímos esse texto cultural para compreendê-lo – para, a certo modo, reconstruí-lo em nossas considerações finais.

Operamos essa análise da esfera verbal em dois planos. No primeiro, o plano narrativo, procuramos mapear a forma que ganha a narrativa. Exploramos as estruturas e funções das narrativas, atravessando propostas de autores como Propp (2010), Campbell (2007), Vogler (2009) e Bremond (2008). Já no segundo nível de análise, o discursivo, temos o propósito último de, a partir da operacionalização dos conceitos de intertextualidade (KRISTEVA, 2012; FIORIN, 2003) e dialogismo (BAKHTIN, 2011; 2014a; 2014b), explorados à parte também neste capítulo, chegar a um mapeamento das significações dos contos de fada dos quais a série lança mão e dos diálogos que estabelece com outros discursos.

Tal análise em dois níveis que adotamos é *inspirada* teórica e metodologicamente em modelo analítico apresentado por José Luiz Fiorin (2011), linguista brasileiro que propõe três patamares para a investigação do "percurso gerativo de sentido": o profundo (ou fundamental), o narrativo e o discursivo. "O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo." (FIORIN, 2011, p. 20). Reforçamos: trata-se apenas de uma inspiração em Fiorin (2011), inspiração em sua divisão da análise entre os planos narrativo e discursivo. Não consiste em uma adoção *ipsis litteris* de seu método, porque não adotamos o terceiro nível de análise que o autor propõe e também porque não seguimos os mesmos procedimentos de análise que ele sugere dentro de cada nível.

Ratificamos que todos os nossos escritos aqui, quando relacionados à série *Once upon a time*, dizem respeito à primeira temporada da série, composta de 22 episódios de 43 minutos cada.

3.1 Nível narrativo: desconstruindo a narrativa de *Once upon a time*

Damos início à análise sucinta do plano narrativo de *Once upon a time*, primeiro, apresentando a teoria que lhe dá embasamento, para, logo em seguida, observarmos sua ocorrência na narrativa da série. Gomes (2013a), partindo da premissa de que as narrativas contemporâneas, por mais renovadas que sejam, têm (sempre, ou quase sempre) uma mesma natureza estrutural, empreende uma jornada de aplicação de conceitos de estudos clássicos da narrativa a uma produção contemporânea. No caso em questão, Gomes (2013a) desconstrói a narrativa do filme *As aventuras de Pi* segundo os blocos de ação de Vladimir Propp (2010), os estágios de uma história de Christopher Vogler (2009) e, ainda, conforme o "ciclo narrativo" sugerido por Claude Bremond (2008). Esse caminho percorrido por Gomes (2013a) para análise de uma narrativa se presta, portanto, como inspiração para a nossa análise da narrativa de *Once upon a time*. Com isso, delineamos agora as linhas gerais de estudos consagrados sobre estrutura narrativa de Vladimir Propp (2010), de Joseph Campbell (2007), de Christopher Vogler (2009) e, ainda, de Claude Bremond (2008).

3.1.1 Vladimir Propp

Russo, expoente da narratologia, Vladimir Propp (2010) se debruçou sobre os contos maravilhosos, estudando seus componentes básicos – um tanto avançado e revolucionário para a época de sua publicação, em 1928. Selecionou um *corpus* de 449 contos e identificou 31 funções narrativas e sete papéis básicos.

A série de funções[19] apresentadas por Propp (2010) representa a base morfológica dos contos em geral, que seriam exatamente: (1) afastamento; (2); proibição; (3) transgressão; (4) interrogatório; (5) informação; (6) ardil; (7) cumplicidade; (8) dano; (8-A) carência; (9) mediação; (10) início da reação; (11) partida; (12) primeira função do doador; (13) reação do herói; (14) recepção do meio mágico; (15) deslocamento no espaço entre dois reinos; (16) combate; (17) marca, estigma; (18) vitória; (19) reparação do dano ou carência; (20) regresso; (21) perseguição; (22) salvamento, resgate; (23) chegada incógnita; (24) pretensões infundadas; (25) tarefa difícil; (26) realização; (27) reconhecimento; (28) desmascaramento; (29) transfiguração; (30) castigo, punição; (31) casamento.

[19] Propp concorda que todo conto inicia com uma "situação inicial" em que a história é contextualizada, porém esse momento não constitui uma função na narrativa (PROPP, 2010, p. 26).

Secundariamente, Propp (2010) se preocupou com a distribuição dessas funções entre os personagens, indicando que "[...] numerosas funções se agrupam logicamente segundo determinadas *esferas*. Estas *esferas* correspondem, *grosso modo*, aos personagens que realizam as funções. São as esferas de ação" (PROPP, 2010, p. 77, grifos do autor). Nesse sentido, têm-se sete esferas de ação relacionadas aos seguintes personagens: (1) antagonista; (2) doador; (3) auxiliar; (4) princesa; (5) mandante; (6) herói; e (7) falso herói.

3.1.2 Joseph Campbell

Estudioso da mitologia, Joseph Campbell (2007) identificou padrões universais que vêm dos mitos: "[...] descobriu que todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões do mito e que todas as histórias, das piadas mais grosseiras aos mais altos voos da literatura, podem ser entendidas em termos da Jornada do Herói, o 'monomito' [...]" (VOGLER, 2009, p. 48). A jornada do herói seria a trajetória percorrida pelo personagem, que, composta por estágios sequencialmente postos, faz a narrativa se desenrolar.

Estudando mitos e contos folclóricos, a partir do olhar da psicanálise, deseja enxergar as semelhanças entre eles, e daí vem com a proposta da jornada do herói (CAMPBELL, 2007), que seria composta por três grandes estágios, subdivididos em etapas menores. O primeiro estágio, "a partida", compreende: (1) o chamado da aventura; (2) a recusa do chamado; (3) o auxílio sobrenatural; (4) a passagem pelo primeiro limiar; e (5) o ventre da baleia. O segundo estágio, "a iniciação", abarca: (1) o caminho de provas; (2) o encontro com a deusa; (3) a mulher como tentação; (4) a sintonia com o pai; (5) a apoteose; e (6) a bênção última. Já o terceiro estágio, "o retorno", engloba: (1) a recusa do retorno; (2) a fuga mágica; (3) o resgate com auxílio externo; (4) a passagem pelo limiar do retorno; (5) o Senhor dos dois mundos; e (6) a liberdade para viver.

3.1.3 Christopher Vogler

Já Christopher Vogler (2009), roteirista de Hollywood, ao propor desconstruir narrativas para identificar padrões que servem de inspiração para o processo de escrita de narrativas, oferece automaticamente um método de análise delas, perpassando conceitos e teorias clássicas de Campbell (estágios da narrativa mítica, *O herói de mil faces*, 2007), Propp (funções dos personagens no conto popular, *Morfologia do conto maravilhoso*, 2010) e Jung (arquétipos, *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, 2000). Ou seja, o autor interrelaciona

estudos de narrativa, psicologia e mitologia para entender o uso desses elementos no forjamento de narrativas contemporâneas.

Relendo Campbell, Vogler (2009) propõe doze estágios em sua versão da jornada do herói: (1) mundo comum; (2) chamado à aventura; (3) recusa do chamado; (4) encontro com o mentor; (5) travessia do primeiro limiar; (6) testes, aliados, inimigos; (7) aproximação da caverna oculta; (8) provação; (9) recompensa (apanhando a espada); (10) caminho de volta; (11) ressurreição; e (12) retorno com o elixir.

3.1.4 Claude Bremond

Por sua vez, Claude Bremond (2008), examinando o método de Propp, defende um "ciclo narrativo" padrão, que amarraria os blocos de ação de Propp (2010), composto por três estados: melhoramento, degradação e reparação. "Melhoramento, degradação, reparação: o circuito da narrativa está agora fechado, abrindo a possibilidade de degradações seguidas de reparações novas, segundo um ciclo que se pode repetir infinitamente." (BREMOND, 2008, p. 140).

3.1.5 Nossas considerações sobre o nível narrativo

Delineadas essas fundamentações teóricas, partimos para as nossas considerações. Em razão das escolhas que precisamos fazer para analisar a estrutura de narrativas, nosso inspirador é Vogler (2009), supracitado. Aliás, optamos por dialogar com ele, leitor dos clássicos, e não com suas fontes originais (Campbell, Propp e Jung), porque enxergamos um potencial amplo de aplicação de sua teoria não apenas à literatura clássica, mas a toda e qualquer narrativa, um filme, uma aula, um livro e uma narrativa de marca; com especial atenção a uma narrativa contemporânea como *Once upon a time*.

Nem todas as histórias possuem todas as doze etapas delineadas por Vogler (2009), e elas também não obrigatoriamente precisam aparecer exatamente na ordem apresentada. Em verdade,

> A Jornada do herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção, nem deve ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios que citamos aqui é apenas uma das variações possíveis. Alguns podem ser eliminados, outros podem ser acrescentados. Podem ser embaralhados. Nada disso faz com que percam seu poder. (VOGLER, 2009, p. 67).

Concisa, a nossa análise narrativa consiste em identificar, na produção midiática objeto de nosso estudo, alguns dos principais estágios propostos por Vogler (2009), somente os que se mostram pertinentes. Em *Once upon a time*, Emma Swan (Figura 18) é nosso herói – para usar as terminologias de Vogler (2009).

Figura 18 – Heroína, personagem Emma Swan

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Na série, a parte do Mundo Real em Boston inicia com Emma, numa noite, fazendo atividades rotineiras de sua profissão, agente de fianças ("caçadora de recompensas"). Temos aqui o estágio que Vogler (2009) chama de "Mundo Comum", quando somos apresentados ao ambiente e à vida cotidiana do herói.

A narrativa continua com Emma recebendo de Henry a proposta de ficar em Storybrooke para quebrar o feitiço da Rainha Má. Podemos considerar esse momento o cerne do estágio "Chamado à Aventura", quando "apresenta-se ao herói um problema, um desafio, uma aventura a empreender. Uma vez confrontado com esse Chamado à Aventura, ele não pode mais permanecer indefinidamente no conforto de seu Mundo Comum" (VOGLER, 2009, p. 54, grifo do autor). Ainda mais: "o Chamado à Aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói" (VOGLER, 2009, p. 55). Em nosso caso, o objetivo do herói é salvar Storybrooke.

De uma certa perspectiva, Henry (Figura 19) pode ser considerado o "Mentor". "A função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou equipamento mágico." (VOGLER, 2009, p. 57). Em nossa história em estudo, Henry é quem coloca o desafio a Emma e é quem possui o livro de contos que contém o segredo para a quebra da maldição.

Figura 19 – Mentor, personagem Henry Mills

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Dando sequência, acontece, então, o estágio "Travessia do Primeiro Limiar", quando:

> [...] o herói se compromete no Mundo Especial da história pela primeira vez – ao efetuar a *Travessia do Primeiro Limiar*. Dispõe-se a enfrentar as consequências de lidar com o problema ou o desafio apresentado pelo Chamado à Aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia. (VOGLER, 2009, p. 57, grifo do autor).

Na narrativa de *Once upon a time*, ele corresponde ao momento em que nossa heroína aceita efetivamente o desafio, interessa-se por permanecer na cidade e desvendar os mistérios que a envolvem.

Agora, já no "Mundo Especial" (Storybrooke), o espaço fora do Mundo Comum (a vida de Emma em Boston), a heroína se envolve com a cidade e com seus habitantes. Consegue lugar para morar, faz amigos e inimigos e até mesmo arranja emprego na cidade. Em meio a isso, Henry procura convencê-la em relação à maldição.

Quase finalizando, agrupamos o estágio "Aproximação da Caverna Oculta", quando o herói chega ao local onde está escondido o objeto de sua busca (VOGLER, 2009, p. 59), com o estágio "Provação", quando o herói enfrenta a possibilidade da morte (VOGLER, 2009, p. 60). Na narrativa de *Once upon a time*, corresponde aos acontecimentos do último episódio da primeira temporada, quando Emma enfrenta e mata – com a espada que havia sido do Príncipe Encantado (Figura 20), seu pai no Reino Encantado – o dragão (Figura 21), para recuperar a fórmula do amor verdadeiro e, assim, quebrar a maldição.

Figura 20 – Espada do pai de Emma

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Figura 21 – Dragão

Fonte: *Once upon a time*, 2012.

Como último estágio, temos o "Retorno com o Elixir": ou seja, para a narrativa fazer sentido, o herói retorna carregando um elixir, um tesouro ou uma lição. "O elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade." (VOGLER, 2009, p. 65).

Em nosso caso, podemos assumir que a supracitada fórmula do amor verdadeiro figura ela própria como o exato elixir, líquido com propriedades milagrosas que salva a cidade, libertando seus habitantes da completa amnésia. Analisando a narrativa de *Once upon a time*, podemos ainda enxergar o elixir como aquisição de um conhecimento, um ensinamento moral: a fórmula traz consigo um discurso de manutenção da esperança em dias melhores (sentimento muito preservado pelo personagem Henry) e de crença no amor verdadeiro, no *happy ending* ("final feliz"). Com esses significados que emergem do plano narrativo da série, construímos aos poucos uma ponte para o plano seguinte, o discursivo.

3.1.5.1 O narrador

Uma última função da análise narrativa que a estrutura de Vogler (2009) apenas não dá conta e abordamos à parte aqui é o que diz respeito ao narrador. Em uma narrativa, o ponto de vista a partir do qual ela é contada nos parece uma questão importante. Ou seja, trata-se da questão do narrador. Narrador enquanto criação do autor, "ser ficcional" (LEITE, 2007, p. 12) que relata e conduz a narrativa, cuja teoria que se tem a respeito vem da análise do romance escrito. Norman Friedman (2002), teórico norte-americano, desenvolve o que seria uma teoria do ponto de vista na narrativa ficcional, no romance escrito, enquanto Ligia Chiappini Moraes Leite (2007), pesquisadora brasileira do campo das Letras, propõe uma teoria do foco narrativo aplicando os conceitos de Friedman a romances nacionais. Empreendemos, então,

uma exploração desses referenciais e seu deslocamento da narrativa literária à narrativa audiovisual, procurando elucidar como aparece enquadrado em *Once upon a time*.

Segundo Leite (2007), os primeiros escritos que dão início a uma teoria do foco narrativo se situam nos prefácios dos livros de Henry James (escritor norte-americano de contos e romances, naturalizado britânico), escritos pelo próprio autor, em que ele defende a adoção de um ponto de vista único num romance, sustentando que o exemplar para ele seria uma combinação entre o contar e o mostrar que resulte em uma presença reservada do narrador.

> O ideal para James, e que passa a ser o ideal para muitos teóricos a partir dele, é a presença discreta de um narrador que, por meio do contar e do mostrar equilibrados, possa dar a impressão ao leitor de que a história se conta a si própria, de preferência, alojando-se na mente de uma personagem que faça o papel de REFLETOR de suas idéias. (LEITE, 2007, p. 13, grifo da autora).

Essa harmonia entre o contar (descrever de fora tudo o que acontece com os personagens) e o mostrar (deixar que os personagens contem a história por si mesmos), em uma estória, direciona a uma certa exclusão ou redução da presença do autor. Friedman (2002), inclusive, enxerga que, na passagem do romance convencional ao romance moderno, ocorreu um deslocamento da ênfase na narração (o contar) à ênfase na cena (o mostrar), levando ao "desaparecimento do autor". Tal movimento facilitaria a criação de uma ilusão de realidade, a qual, ao fim das contas, seria o propósito de uma narrativa: "[...] a finalidade primordial da ficção é produzir a mais total ilusão possível pela estória" (FRIEDMAN, 2002, p. 180).

Efetivamente, Friedman (2002) estuda algumas das principais possibilidades de pontos de vista a partir dos quais uma narrativa pode ser contada/mostrada. Desenvolvendo sua "teoria do ponto de vista", que diz respeito a *como* uma estória é narrada, ou aos *modos de transmissão* de uma narrativa ao leitor, o teórico propõe uma tipologia do narrador, levantando oito tipos essenciais: (1) o autor onisciente intruso; (2) o narrador onisciente neutro; (3) o "eu" como testemunha; (4) o narrador-protagonista; (5) a onisciência seletiva múltipla; (6) a onisciência seletiva; (7) o modo dramático; e (8) a câmera. Sobre a tipologia de Friedman, Leite esclarece: "[...] trata-se sempre de uma questão de predominância e não de exclusividade, já que é difícil encontrar, numa obra de ficção, especialmente quando ela é rica em recursos narrativos, qualquer uma dessas categorias em estado puro" (LEITE, 2007, p. 26).

Único ou padronizado, a opção por um ponto de vista se mostra fundamental. Importante, afinal, enquanto técnica para se conquistar um determinado efeito consistente por

parte do leitor, para sustentar a narrativa. A partir da classificação de Friedman (2002), aplicando-se ao audiovisual, podemos assumir que *Once upon a time* combina um narrador onisciente neutro com a onisciência seletiva múltipla e o modo dramático. O narrador onisciente neutro consiste naquele narrador de fora da história, que fala de modo impessoal, em terceira pessoa, relatando a cena como se já tivesse acontecido. Já a onisciência seletiva múltipla acontece quando a cena é mostrada diretamente da mente dos personagens, apresentando seus pensamentos, sentimentos e percepções. Por sua vez, o modo dramático, excluindo o narrador, se limita a mostrar exatamente o que os personagens fazem e falam.

No caso de *Once upon a time*, o primeiro tipo, o narrador onisciente neutro, aparece nos dois minutos iniciais de praticamente todos os episódios da primeira temporada. Faz-se presente, por exemplo, no primeiro episódio (*Pilot*), quando narra o início da história: "*Havia uma floresta encantada com os personagens clássicos que conhecemos. Ou pensamos conhecer. Um dia eles se viram presos num lugar em que seu final feliz foi roubado. O nosso mundo. Foi assim que aconteceu...*" Eventualmente, esse narrador mostra sua presença em introduções de outros episódios, igualmente para contextualizar e resumir o que vem acontecendo, como no sexto episódio (*The shepherd*), quando inicia relatando: "*Há uma cidade em Maine onde todos os personagens dos contos de fadas estão presos entre dois mundos. Vítimas de uma maldição poderosa. Só uma pessoa conhece a verdade e somente uma pode quebrar seu feitiço*".

Já o modo dramático seria a grande constante na série, quando a história é contada a partir dos diálogos e ações de cada um dos personagens, intercalado poucas vezes pela onisciência seletiva múltipla. Podemos ilustrar o funcionamento do modo dramático combinado à onisciência seletiva múltipla na série por todo o desenrolar das ações do sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*), por exemplo, que mostra a história do Caçador, personagem do conto original de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41). Nesse sétimo episódio, a história se desenvolve por meio das atividades de cada personagem, alternando-se entre Mundo Real e o Reino Encantado. Ao todo, esse episódio envolve os seguintes personagens: Graham, contraparte do Caçador do Reino Encantado; Regina, contraparte da Rainha Má do Reino Encantado; Mary Margaret, contraparte de Branca de Neve do Reino Encantado; Emma, filha da Branca de Neve e do Príncipe Encantado, enviada ao Mundo Real; e Henry, sem contraparte no Reino Encantado. O episódio inicia em Storybrooke, com o xerife Graham em um bar, embriagado, jogando dardos, quando discute com Emma e eles se beijam. Ao beijá-la, Graham tem alguns *flashes* que não consegue entender direito, que o espectador percebe por uma sequência de rápidas inserções de cenas do Reino Encantado,

como se fossem cenas passando pela cabeça do personagem (onisciência seletiva múltipla). Dando sequência, Graham vai até a casa de Regina, sua namorada, onde passa a noite. Já no Reino Encantado, Branca de Neve chora a morte de seu pai e, enquanto isso, a Rainha Má conversa com o Espelho sobre a morte do marido (Rei Leopoldo, pai de Branca de Neve) e futura morte de Branca de Neve. Nisso, ainda no Reino Encantado, o Caçador é mostrado matando um cervo. Então, a cena é transferida para Storybrooke, onde Graham tem pesadelo com um cervo e um lobo (novamente onisciência seletiva múltipla) e, em seguida, saindo da casa de Regina, ao chegar em seu carro, cruza com um lobo. A narrativa, então, passa para Mary Margaret e Emma conversando sobre relacionamentos, e volta para Graham no bosque, procurando o lobo com que cruzou. Retornando ao Reino Encantado, Regina, através do Espelho, enxerga o Caçador e sua brutalidade em uma taverna e ordena que os guardas tragam-no a ela. Em Storybrooke, Graham encontra o lobo no bosque e, ao encostar nele, novamente tem *flashes* do Reino Encantado (onisciência seletiva múltipla). Graham, então, vai à Escola e diz a Mary Margaret que tem a impressão de conhecê-la de outra vida. Enquanto isso, no Reino Encantado, os guardas trazem o Caçador até a Rainha, a qual negocia com ele para que mate Branca de Neve. Voltando para Storybrooke, na Escola, Graham e Mary Margaret conversam. Retornando ao Reino Encantado, o Caçador sai do Castelo com Branca de Neve para matá-la. Novamente em Storybrooke, Regina vai à delegacia alertar Emma para que não se envolva com Graham. Ele, então, aparece encontrando Henry e questionando-o sobre sua existência no livro de contos do menino. Regressando ao Reino Encantado, temos cena travada entre o Caçador e Branca de Neve. Ela está escrevendo uma carta e pede para que o Caçador entregue à Rainha. O caçador lê a carta e se emociona. Sem coragem de matar a menina, ele faz um apito para ela tocar quando precisar de ajuda e deixa-a ir. Dando continuidade, no Mundo Real, Henry está em sua casa mostrando o livro de contos a Graham e explica toda a história a ele. Ao sair dali, Graham encontra Emma e lhe diz que precisa encontrar seu coração. Em seguida, o lobo aparece, e Graham começa a segui-lo. Aparentemente, em um cemitério, ele não sabe, mas encontra o cofre onde supostamente a Rainha Má, na outra vida, teria guardado o coração do Caçador (coração de Graham). Retomando a história do Reino Encantado, o Caçador vai até a Rainha, entrega a carta de Branca de Neve e também o suposto coração da menina. Contudo, a Rainha descobre que o coração entregue não era de Branca de Neve, porque o cofre em que o guardaria, que abriria automaticamente, não abriu. Por sua vez, no Mundo Real, Graham continua no aparente cemitério procurando seu coração, quando é surpreendido por Regina, que chega para deixar flores a seu falecido pai. Graham termina ali seu namoro com Regina. Dando seguimento,

quando Graham sai, Regina entra num alçapão sob o caixão de seu pai e tira dali o coração de Caçador/Graham. A narrativa do episódio chega ao fim com uma cena em que Graham e Emma se beijam e, a partir de inserções rápidas de cenas do Mundo Encantado (onisciência seletiva múltipla), o espectador entende que o personagem está se recordando sobre tudo em sua outra vida. Com isso, a cena é cortada para outra em que aparece Regina despedaçando o coração de Graham/Caçador e, voltando para a cena entre Emma e Graham, ele é mostrado morrendo de forma fulminante.

Como é possível visualizar, o modo dramático, no formato de diálogo entre os personagens, é predominante em quase totalidade das cenas, tanto no Mundo Real quanto no Reino Encantado. Mas, ele é, por vezes, intercalado pela onisciência seletiva múltipla.

3.2 Nível discursivo: textos e discursos em *Once upon a time*

A partir de agora, adentramos ao nível discursivo de nossa análise. Começamos sondando uma variedade de conceitos dos estudos da análise de discurso como uma forma de introdução a este plano. Seguimos direcionando o olhar para apenas dois desses conceitos – dialogismo e intertextualidade – com suas respectivas aplicações ao âmbito discursivo da série ficcional objeto de nossa investigação.

3.2.1 Contextualização teórica: relações de sentido

Nesse espaço, nossa finalidade é explorar teoricamente diversos conceitos do âmbito da análise de discurso que dizem respeito a “relações de sentido”. Isso com a intenção de, ao final, conseguirmos evidenciar a centralidade, para a análise de nosso objeto de estudo, dos conceitos de intertextualidade e dialogismo que localizamos como mais apropriados para a investigação da narrativa ficcional em foco e que são nossos operadores analíticos na sequência.

A inspiração teórica para esse primeiro momento encontramos nas palavras de Helena Nagamine Brandão (2012), pesquisadora brasileira do campo do discurso, que nos lembra que “[...] os modos de dizer são heterogêneos, não se fecham numa formação discursiva, mas, operados pela memória, propiciam relações intertextuais e interdiscursivas” (BRANDÃO, 2012, p. 42). A partir daqui, revelamos nossa intenção: engendrar um itinerário que inicia na discussão de conceitos que tratam das conexões textuais/discursivas; sobretudo os conceitos de interdiscurso, intertexto, dialogismo, heterogeneidade, polifonia e memória discursiva.

Todos conceitos que dizem respeito, portanto, a relações de sentido colocadas em circulação por uma narrativa.

Damos partida decompondo cada um dos conceitos mencionados por Brandão (2012) em seu enunciado-guia: formação discursiva, memória, intertexto e interdiscurso. A noção de formação discursiva foi de fato introduzida nos estudos da análise de discurso por Michel Pêcheux (GREGOLIN, 2004, p. 62), filósofo francês, e é bastante complexa, especialmente por ter passado por revisões ao longo do tempo. De maneira resumida, entendemos como sendo o conjunto de regras que regulam os discursos, de acordo com posições ocupadas e com contextos históricos determinados. Reunião de enunciados que possuem uma mesma identidade, porque seguem os mesmos princípios reguladores, movimentam-se dentro das mesmas possibilidades discursivas.

Na série em análise, por exemplo, seu próprio título, "Era uma vez" em inglês, evidencia a formação discursiva em que seu discurso se inscreve. Ou seja, sua matriz de sentidos são as narrativas ficcionais ou, mais especificamente, os contos de fadas. Compreendemos quase que instintivamente seu lugar de fala e as "regras do jogo", ou mesmo, indo além, como coloca Eco (1994), identificamos os "leitores" que a obra pretende atingir. O autor, ao tratar das estratégias narrativas – entidades do texto, como o leitor-modelo e o autor-modelo, além do leitor empírico e do autor empírico, entre outros conceitos de outros autores, como "leitor implícito" de Wolfgang Iser –, que são todas vozes que falam no texto, situa que:

> Um texto que começa com "Era uma vez" envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo [tipo ideal de leitor que o texto prevê ou mesmo cria], o qual deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável. (ECO, 1994, p. 15).

Tratando-se de formações discursivas, tangenciamos, então, a concepção de heterogeneidade do discurso: "uma formação discursiva está sempre em interação com outras formações discursivas em que vários discursos estão ora em relação de conflito, ora de aliança, e a linguagem é vista como uma arena de lutas" (BRANDÃO, 2012, p. 22). Podemos observar a formação discursiva das narrativas ficcionais televisivas contemporâneas dialogando com a formação discursiva dos contos fantásticos clássicos, por exemplo. Afinal, apreendemos a heterogeneidade enxergando "[...] marcas que remetem à instância em que os enunciados são produzidos" (BRANDÃO, 2012, p. 27). Com isso, reconhecemos que a "heterogeneidade é constitutiva do discurso" (BRANDÃO, 2012, p. 27), e isso se deve à introdução da noção de interdiscurso.

Conforme situam Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau (2012), linguistas franceses, desde os anos 1970, a formação discursiva é concebida como "inseparável do

interdiscurso" (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 241). Nesses termos, de acordo com Pêcheux,

> Uma formação discursiva não é um espaço estrutural fechado, já que ela é constitutivamente "invadida" por elementos provenientes de outros lugares (i.e., de outras formações discursivas) que nela se repetem, fornecendo-lhe suas evidências discursivas fundamentais (por exemplo, sob forma de "pré-construídos" e de "discursos transversos"). (PÊCHEUX, 1983, p. 297 apud CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 241).

Chegamos, pois, onde nos interessava chegar, ao interdiscurso – segundo conceito mencionado por Brandão (2012, p. 42) que queremos explorar. A interdiscursividade transpassa todo e qualquer discurso. Assim, o interdiscurso traz em si a ideia de que existe uma conexão entre os discursos. Só posso dizer algo porque há alguém antes de mim que o falou. Remete à noção basilar de que um enunciado pode até ser individual em termos de quem o pronuncia, mas é indubitavelmente construído coletivamente. Isso porque, antes de tudo, há um repertório e práticas de vida que o dão suporte e, acima disso, há significados compartilhados.

De forma ampla, interdiscurso é "[...] o conjunto das unidades discursivas com as quais ele [o discurso] entra em relação." (MAINGUENEAU, 1998, p. 86). Dando continuidade, o interdiscurso "[...] está para o *discurso* como o *intertexto* está para o *texto*" (CHARAUDEAU e MAINGUENEAU, 2012, p. 286, grifos dos autores). Intertexto é o terceiro conceito que retomamos do início, das palavras de Brandão (2012, p. 42). De uma forma geral, Maingueneau (1998, p. 87) defende que interdiscurso e intertexto seriam equivalentes. "Assim como o *interdiscurso*, o termo *intertexto* é frequentemente empregado para designar um conjunto de textos ligados por relações *intertextuais*" (MAINGUENEAU, 1998, p. 88, grifos do autor). Uma das suas distinções estaria no domínio de aplicação do intertexto, que seria a literatura, textos e obras literárias. O mesmo autor distingue intertexto de intertextualidade:

> [...] *intertexto* é o conjunto dos fragmentos citados num determinado corpus, enquanto que *intertextualidade* é o sistema de regras implícitas que subentendem esse *intertexto*, o modo de citação que é julgado legítimo na formação discursiva da qual depende esse corpus. (MAINGUENEAU, 1984, p. 83 apud MAINGUENEAU, 1998, p. 88, grifos do autor).

Julia Kristeva, linguista búlgaro-francesa, é reconhecida por trabalhar com a intertextualidade. Em sua *Introdução à semanálise* (2012), a autora procura evidenciar a relação dos conceitos de genotexto e fenotexto, segundo a qual o texto tem uma constituição "genética" própria e uma manifestação visível dessa constituição; e essa relação desembocaria no conceito de ideologema enquanto função intertextual de um texto, a saber:

> A verificação de uma organização textual (de uma prática semiótica) dada com os enunciados (sequências) que ela assimila em seu espaço ou aos quais ela reenvia no espaço dos textos (práticas semióticas) exteriores será chamada de *ideologema*. O ideologema é essa função intertextual que se pode ler "materializada" nos diferentes níveis da estrutura de cada texto e que se estende amplamente ao longo de seu trajeto, dando-lhe suas coordenadas históricas e sociais. [...] A aceitação de um texto como um ideologema determina a própria medida de uma semiótica que, ao estudar o texto como uma intertextualidade, o pensa desta maneira dentro (o texto de) da sociedade e da história. (KRISTEVA, 2012, p. 110, grifo do autor).

Ao tratar de função intertextual e texto como intertextualidade, Kristeva (2012) aborda a interseção de enunciados de um texto com outros textos. Desse modo, se estamos no terreno do intertexto, eventualmente estamos também no campo do dialogismo, mais um conceito da análise de discurso. Esse é o princípio fundamental da concepção de linguagem de Mikhail Bakhtin. Dentro do âmbito das proposições de Bakhtin sobre enunciação, por trás do conceito de dialogismo há questões centrais no autor, que são suas concepções de interação verbal e diálogo, que pressupõem "que qualquer enunciação, por mais significativa e completa que seja, constitui apenas uma *fração* de uma corrente de comunicação verbal ininterrupta [...]" (BAKHTIN, 2014, p. 128, grifo do autor).

Assim, dialogismo se refere "[...] às relações que todo enunciado mantém com os enunciados produzidos anteriormente, bem como com os enunciados futuros que poderão os destinatários produzirem" (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 160). Ou, nas palavras de Bakhtin, "cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados (BAKHTIN, 2011, p. 272)".

> Ele [o enunciado] tem limites precisos, determinados pela alternância dos sujeitos do discurso (dos falantes), mas no âmbito desses limites o enunciado [...] reflete o processo do discurso, os enunciados do outro, e antes de tudo os elos precedentes da cadeia (às vezes os mais imediatos, e vez por outra até os muito distantes – os campos da comunicação cultural). (BAKHTIN, 2011, p. 299).

Portanto, a teoria dialógica faz alusão à grande roda dos discursos que já existem. Dialogia não é apenas diálogo, e sim a compreensão da linguagem como interação entre seres sociais e historicamente constituídos. Enunciados se constituem a partir de outros e se orientam para o passado ou para o futuro. O dialogismo e a presença do "outro" no discurso estão manifestos também nos escritos de Jacqueline Authier-Revuz, estudiosa da análise do discurso, e resumem bastante do que refletimos até aqui: "o dialogismo atravessa a teoria da heterogeneidade de Authier-Revuz, pois ele está na raiz de toda a problemática da interdiscursividade como elemento constitutivo da discursividade e do sujeito" (BRANDÃO, 2012, p. 37).

Resumindo, o dialogismo remete à interação entre os discursos; ou, ainda melhor, enunciados ligados por relações dialógicas. Ao analisarmos discursos, conseguimos discernir ainda as várias vozes aí presentes. Várias vozes que compreenderiam o que já se convencionou chamar de polifonia, outra noção que permeia os estudos do discurso. O dialogismo é a base para a produção de sentidos e é embasado nesse pretexto que Bakhtin elabora o conceito de polifonia. Ao analisar textos literários populares, propõe que "[...] o narrador se investe de uma série de máscaras diferentes e representa várias vozes a falarem simultaneamente, sem que uma dentre elas seja preponderante e julgue as outras" (BRANDÃO, 2012, p. 33). Dessa forma, polifonia, de um ponto de vista amplo, significa fazer falar mais de uma voz em um mesmo texto.

Não convém adentrarmos em detalhes aqui, porque não é o foco, mas destacamos, na esfera da linguística, a teoria da polifonia, do linguista francês Oswald Ducrot, segundo a qual há mais de um sujeito na origem de um enunciado: sujeito falante, locutor e enunciador (BRANDÃO, 2012, p. 39). "Para ele [Ducrot], um mesmo enunciado pode ter vários sujeitos; isto é, num jogo polifônico, um enunciado pode apresentar várias vozes." (BRANDÃO, 2012, p. 37).

Além de estar no campo da linguística e na análise literária de Bakhtin (2011), vemos a concepção de polifonia também na análise de discurso.

> Encontramos o termo "polifonia" em muitos contextos diferentes e com muita frequência com acepções mais ou menos intuitivas ou impressionistas. Isso se explica talvez pela maleabilidade da noção, intuitivamente compreensível. [...] É claro que as diferentes acepções divergem em pontos essenciais. A polifonia *linguística* se situa ao nível da *língua*, tornando-se, então, uma noção puramente *abstrata*; a polifonia da *análise de discurso* é um fenômeno de *fala* e, nesse sentido, *concreto*. A polifonia *literária*, enfim, que permanece na tradição bakhtiniana, diz respeito às múltiplas relações que mantêm autor, personagem, vozes anônimas (o diz-se), diferentes níveis estilísticos etc.: falaremos de "polifonia" se no texto se estabelece um jogo entre várias vozes. (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 388, grifos dos autores).

Agora, para avançarmos, precisamos fazer um retorno. Um retorno ao interdiscurso já comentado, segundo conceito mencionado por Brandão (2012, p. 42), que trabalhamos, para chegarmos à memória, último conceito que desejamos alcançar trazido pela mesma autora (2012). Acima de tudo, estamos preocupados com a produção de sentidos, que somente ocorre porque há uma relação do interdiscurso com o intradiscurso. Eni Orlandi, pesquisadora brasileira do campo do discurso, dialogando com pesquisador francês do mesmo campo, Jean-Jacques Courtine (1984 apud ORLANDI, 2007, p. 32-33), explica que o interdiscurso é da parte da constituição estruturante de um discurso, que compreende todo o já dito; enquanto o intradiscurso é da ordem da formulação, do momento da enunciação.

> A constituição determina a formulação, pois só podemos dizer (formular) se nos colocamos na perspectiva do dizível (interdiscurso, memória). Todo dizer, na realidade, se encontra na confluência dos dois eixos: o da memória (constituição) e o da atualidade (formulação). E é desse jogo que tiram seus sentidos. (ORLANDI, 2007, p. 33).

Se interdiscurso é tudo o que já foi dito que me permite dizer (é "o que fala antes", é o saber discursivo, portanto), é também, acima de tudo, memória. Ou melhor, memória discursiva.

> A memória, por sua vez, tem suas características, quando pensada em relação ao discurso. E, nessa perspectiva, ela é tratada como interdiscurso. Este é definido como aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente. Ou seja, é o que chamamos memória discursiva: o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada da palavra. (ORLANDI, 2007, p. 31).

A memória discursiva/interdiscurso emerge e fala conosco quando articulamos nossos discursos. Então, Orlandi (2007) faz uma importante colocação que nos interessa dar ênfase. Trata-se de uma distinção peculiar entre interdiscurso e intertexto.

> Se tanto o interdiscurso como o intertexto mobilizam o que chamamos *relações de sentido* [...], no entanto o interdiscurso é da ordem do saber discursivo, memória afetada pelo esquecimento, ao longo do dizer, enquanto o intertexto restringe-se à relação de um texto com outros textos. (ORLANDI, 2007, p. 34, grifo nosso).

Independente se no espaço conceitual da interdiscursividade ou da intertextualidade, temos *relações de sentido*, um dos tantos mecanismos de funcionamento do discurso. De acordo com essa noção de relações de sentidos,

> [...] não há discurso que não se relacione com outros. Em outras palavras, os sentidos resultam de relações: um discurso aponta para outros que o sustentam, assim como para dizeres futuros. Todo discurso é visto como um estado de um processo discursivo mais amplo, contínuo. Não há, desse modo, começo absoluto nem ponto final para o discurso. Um dizer tem relação com outros dizeres realizados, imaginados ou possíveis. (ORLANDI, 2007, p. 39).

Enfim, operamos inúmeras digressões a partir de nosso discurso inspirador, de Brandão (2012, p. 42), trazendo, para discussão, conceitos basilares dos estudos do discurso. Todos eles, em sentido mais estrito ou mais amplo, versam – e procuramos clarear esses aspectos – sobre cruzamentos, conexões entre discursos/textos.

Partindo de toda essa fundamentação teórica em busca de conceitos com potencial para ser operadores analíticos da narrativa ficcional objeto de nosso estudo, afirmamos que consideramos dois deles centrais para esta investigação: (1) intertextualidade, que é a própria natureza da série, pois anima o enredo; e (2) dialogismo, que nos permite aproximarmos discursos que circulam no mundo de origem dos contos de fada e discursos que circulam em

nossos dias. Portanto, é do recorte desses dois conceitos que partimos agora para o estudo voltado a *Once upon a time*.

Resumidamente, na narrativa de *Once upon a time*, a intertextualidade se mostra no trabalho de costura de diversas histórias em uma única, referenciando histórias que vieram a compor nossa cultura em diferentes épocas, incluindo aquelas do momento atual. *Once upon a time* se constrói a partir dos textos que a precedem e estão em circulação desde muitos séculos. Esses textos que a série resgata, significando-os, de que a série depende para o trânsito intertextual que executa, constituem sua essência. Desse modo, amarrando com a noção de dialogismo, podemos dizer que a natureza de *Once upon a time* está equacionada entre dois vetores: (1) um que é o dos discursos de textos em que se firma (dialogismo); e (2) outro que é de sua própria articulação com esses textos em sua composição narrativa (intertextualidade).

3.2.2 Textos e discursos em Once upon a time

Neste espaço, nossos escritos vão na direção de respondermos à primeira e à segunda hipóteses de nosso estudo. A primeira, formulada da perspectiva do conceito de intertextualidade, é que a série *Once upon a time* opera dois graus de significação dos contos de fada: o primeiro, ao trabalhar com os elementos das histórias clássicas em sua narrativa no Reino Encantado, e o segundo, ao retrabalhar esses elementos em sua narrativa no Mundo Real. Aliás, o primeiro grau de significação é realizado pelo trabalho que une diferentes histórias numa grande história, a de *Once upon a time*, que, inclusive, ainda no Reino Encantado, faz uma adaptação das histórias originais. A segunda hipótese, enunciada do ponto de vista da noção de dialogismo, é de que, uma vez que todo discurso é constitutivamente dialógico, a narrativa de *Once upon a time* oscila numa manutenção de diálogos com discursos de ontem e de hoje.

Assim, a partir de toda a teorização que fazemos a seguir em torno de intertextualidade e dialogismo, nossos instrumentais para desconstrução da narrativa da série, apontamos concretamente esses diferentes graus de significação e, na sequência, os diálogos que a série estabelece com os vários discursos.

De maneira geral, estamos situando a intertextualidade no plano de diálogo de textos, ao passo que situamos dialogismo no plano de diálogo de discursos. O texto, em nosso caso, é a série televisiva, enquanto obra (produção cultural) tomada no todo que dialoga com outras obras (textos). Já o discurso são os enunciados da série e os sentidos que eles colocam em

circulação. Agora passamos à exploração teórica aprofundada de cada uma dessas noções, seguida de sua aplicação aos universos respectivamente discursivo e textual da série objeto empírico de nosso estudo.

Visto que assumimos dialogismo e intertextualidade como operadores teóricos basilares de nosso estudo, exploramos mais a fundo cada um deles, tanto para fins de explanação dos conceitos quanto até mesmo com o propósito de evidenciar e justificar sua pertinência central – e nossa adoção – para esta pesquisa.

3.2.3 Intertextualidade: alusões e citações de textos

Kristeva (2012), discutindo o conceito de dialogismo de Bakhtin (2011), alcança o conceito de intertextualidade; que estaria para o texto assim como o dialogismo para o enunciado. Segundo a noção de intertextualidade em Kristeva, "[...] a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto)" (KRISTEVA, 2012, p. 141). E, novamente, partindo de Bakhtin, defende três dimensões do espaço textual:

> Essas três dimensões são: o sujeito da escritura, o destinatário e os textos exteriores (três elementos em diálogo). O estatuto da palavra define-se, então, a. *horizontalmente*: a palavra no texto pertence simultaneamente ao sujeito da escritura e ao destinatário, e b. *verticalmente*: a palavra no texto está orientada para o *corpus* literário anterior ou sincrônico. (KRISTEVA, 2012, p. 141).

Com base no exposto, Fiorin (2003) classifica o que chama de três processos de intertextualidade (FIORIN, 2003, p. 30): citação; alusão, e estilização. Na *citação*, um texto faz referência o outro confirmando ou não o sentido do texto citado, geralmente fazendo uso das mesmas palavras. Já na *alusão*, não são citadas literalmente as mesmas palavras do texto, mas ocorre uma reprodução do tema figurativizado de outra forma, mantendo o mesmo sentido (relação contratual) ou construindo um novo sentido (relação polêmica). Por fim, na *estilização*, há a reprodução do *estilo* do discurso alheio.

A partir do quadro teórico apresentado em torno da noção de intertextualidade, vemos nitidamente em *Once upon a time* o seu emprego enquanto técnica de construção da narrativa. Percebemos que ela opera essa intertextualidade de diversas formas, em momentos distintos, usando de diferentes tipos de textos-fonte. Em uma primeira camada, percebemos que há uma intertextualidade com textos-fonte externos à série, que chamamos de intertextualidade externa: (1) quando faz referência a contos de fada clássicos no Reino Encantado de *Once upon a time*; (2) quando faz referência a estes mesmos contos de fada clássicos no Mundo

Real de *Once upon a time*; e (3) quando faz referência a outros textos culturais diversos, geralmente textos midiáticos em ambos os mundos da série. Já em uma segunda camada, identificamos que há ainda um trabalho intertextual com textos-fonte internos à série, a qual chamamos de intertextualidade interna. Ou seja, o texto de um dos universos da série faz referência ao texto do outro universo da série. Tal referência ocorre no plano verbal, como mostramos ao longo deste capítulo e ocorre também no plano imagético, quando objetos do Reino Encantado figuram no Mundo Real, como anunciamos no quarto capítulo.

As situações de intertextualidade que trabalham com a incorporação dos contos fantásticos (dando-lhes novos sentidos) e com as menções de um mundo da série no seu outro mundo são as que nos interessam mais de perto. Atemos, portanto, nossa análise a elas, mas sempre sinalizando, quando pertinente, a intertextualidade construída a partir de outros textos que não os contos de fada.

Outra notação importante a fazermos ainda diz respeito aos contos de fada enquanto textos-fonte da intertextualidade, mas se refere à *forma* como a série os insere em seu texto. Notamos que, primordialmente, cada episódio de *Once upon a time* individualmente incorpora elementos de apenas um conto de fadas central em particular. Por exemplo, o quarto episódio (*The price of gold*) trabalha, de forma central, com a história de Cinderela; o quinto episódio (*That still small voice*), com a história de Grilo Falante; o 15º episódio (*Red-handed*), com a história de Chapeuzinho Vermelho; e o nono episódio (*True north*) com a história de João e Maria, apenas para citar alguns casos. É sobre esses episódios/histórias que nos focamos na desconstrução da narrativa e do discurso de *Once upon a time*. Contudo, enxergamos que, em meio ao trabalho com o conto central em questão, a série introduz referências a outros contos. Em determinado momento do episódio em que a atenção se volta primordialmente à história de João e Maria (9º episódio, *True north*), há uma breve mas nítida referência à história do duende Rumpelstiltskin: quando Sr. Gold responde "Só o nome. Geralmente só isso basta" ao ser questionado por Emma sobre o que ele precisa para consultar, em sua loja de penhores, o registro da bússola que pertencia ao pai dos meninos órfãos. É uma clara menção ao citado duende que, no original, provoca a Rainha para que acerte seu nome. Aliás, como uma recorrente intertextualidade interna e externa, a questão que gira em torno do "saber o nome" é citada em diversos momentos pontuais em variados episódios ao longo da primeira temporada, convertendo-se em uma recorrente relação intertextual. A começar já no primeiro episódio (*Pilot*), quando Branca de Neve e o Príncipe Encantado visitam Rumpelstiltskin em sua cela, e ele questiona a Branca sobre o nome da criança que ela está carregando em seu ventre. Ao final desse mesmo episódio, quando Emma

está dando entrada na pousada da Vovó, no momento em que se apresenta, Sr. Gold está passando pela recepção e exclama: "*Emma. Que lindo nome.*" Continuando, no 12º episódio (*Skin deep*), Regina devolve a xícara a Sr. Gold pedindo em troca que revele o seu nome (*"Qual o seu nome? O verdadeiro, dos momentos passados em outro lugar"*[20]). Emma, no 13º episódio (*What happened to Frederick*), ao ser convidada para sair com o escritor August, até então anônimo, pergunta o seu nome dizendo *"Eu não saio com quem não diz o nome"*. No mesmo episódio, mas no tempo do Reino Encantado, antes de o Príncipe Encantado enfrentar a criatura do lago para salvar Frederick, amor de Abigail, a criatura pede que James fale o seu nome. Ainda, pontualmente, outras duas situações em que a questão do nome aparece explicitamente são: na lâmina da adaga de Sombrio, entidade mágica e poderosa, vem inscrito seu verdadeiro nome (8º episódio, *Desperate soul*), assim como na picareta de cada anão vem também inscrito o nome de cada um (14º episódio, *Dreamy*).

Enfim, retomando e ratificando, no que concerne à intertextualidade, em síntese, identificamos diversos tipos de textos-fonte (internos e externos), dois momentos em que ela acontece e dois modos em que ela se dá. Em relação aos *tipos de texto-fonte* a que *Once upon a time* faz referência, de maneira ampla, há os textos externos e os textos internos à série. Detalhando um pouco mais, há os contos de fada (intertextualidade externa), há outros textos culturais que não os contos de fada (intertextualidade externa) e há o texto interno da própria série (intertextualidade interna). Em relação aos *momentos* em que essa intertextualidade acontece, podemos dizer que ocorrem em dois tempos distintos: no Reino Encantado e no Mundo Real da série. Já quanto ao *modo* como a série trabalha os textos externos (contos de fada), pode ser individualmente em um episódio específico dando novos sentidos a cada um dos contos, ou mesclando dentro do trabalho central com um conto citações a outros contos. No tópico a seguir (3.2.4), apresentamos como se dá o trabalho individual com os principais contos de fada que a série referencia. No tópico imediatamente seguinte (3.2.5), manifestamos o complexo entrelaçamento de referências que combinam textos (contos de fada e demais produções culturais) no texto da série.

3.2.4 Intertextualidade: significações de histórias clássicas

A intertextualidade é estrutural para a narrativa de *Once upon a time*, é a substância mesma de sua narrativa, porque ela é propositalmente construída servindo-se de textos

[20] Padronizamos o estilo itálico para a formatação de citações de discursos dos personagens de *Once upon a time*.

anteriores, nesse caso, sobretudo, contos de fada. A série se produz em cima desses processos intertextuais, que, portanto, sustentam sua narrativa. A intertextualidade, retomando, consiste em uma construção de um texto a partir de outro, transportando o original para um novo *layout*, um novo arranjo. Em cima dessa concepção, mapeamos agora os novos contornos e sentidos que histórias clássicas de contos de fada ganham com *Once upon a time*.

Primeiro, iniciamos observando o percurso que vai do conto original para o Reino Encantado de *Once upon a time*, como uma primeira releitura a partir do material textual dos contos clássicos. No segundo momento, observamos o percurso que vai do Reino Encantado da série ao Mundo Real dela, fazendo uso de textos daquele e dando novos contornos a eles.

3.2.4.1 João e Maria

Começamos com a história de *João e Maria*. No conto original, de origem da tradição oral e coletado pelos Irmãos Grimm (GRIMM, 2005, p. 211-219), João e Maria moram com seu pai e sua madrasta próximo a uma grande floresta. A família está passando por um período de muita pobreza e fome. Com isso, a madrasta sugere e convence o marido de que devem abandonar as crianças na floresta para terem menos bocas para sustentar. Na manhã seguinte, o casal, então, parte com as crianças para a floresta. João, tendo ouvido a conversa dos dois, joga pedrinhas brancas pelo caminho para que, à noite, iluminadas pela lua, possam guiar as crianças de volta para casa. E assim o fazem e retornam. A madrasta, não contente, convence novamente o marido em nova ocasião a largar as crianças em uma parte ainda mais longe na floresta. Dessa vez, sem as pedrinhas, João espalha migalhas de pão pelo caminho. Porém, os pássaros comem as migalhas e as crianças ficam completamente perdidas. Andando pela floresta há três dias, avistam uma casa feita de doces. Famintos, começam a devorá-la. Nisso, uma velha aparece de dentro da casa e convida-os a entrarem. Eles não sabem, mas a velha é uma bruxa que come criancinhas e construiu a casa para atraí-las. A velha, então, coloca Maria para trabalhar para ela e prende João, oferecendo-lhe comida para engordá-lo, planejando assá-lo e comê-lo. Após quatro semanas presos, quando finalmente a bruxa está prestes a assar as crianças, Maria atira a bruxa no forno, solta João e eles conseguem escapar. As crianças retornam para casa, reencontram o pai, agora viúvo, e todos vivem muito bem com as pérolas e pedras preciosas que João e Maria roubaram da bruxa.

No Reino Encantado da série, a história construída a partir do texto de João e Maria inicia com o pai, já viúvo, dando uma bússola às crianças e pedindo para que busquem lenha para ele na floresta. Nesse meio tempo, a Rainha leva o pai como prisioneiro. Quando as

crianças retornam, encontram a Rainha Má, que promete localizar o pai delas se elas lhe fizerem um favor: entrar na casa da Bruxa Cega e pegar para ela a maçã que está dentro da bolsa de couro preta, alertando para que não comam nenhum doce. As crianças vão e entram na casa. Porém, no que Maria alcança a bolsa, João morde um *cupcake* e acorda a bruxa. Eles ainda conseguem jogar a senhora na fornalha, escapam e entregam a bolsa à Rainha Má. Ela lhes diz (mentindo) que o pai as abandonou e as convida para que vivam com ela no castelo, tendo tudo o que sempre sonharam. Contudo, elas recusam, e a Rainha as liberta, assim como, em seguida, liberta também o pai das crianças, dizendo que poderão ficar juntos desde que se encontrem.

Já no Mundo Real da série, João e Maria são, respectivamente, Nicholas e Ava Zimmer. As crianças aparecem inicialmente roubando doces na loja de conveniências. Emma, enquanto xerife da cidade, é chamada para lidar com a situação e descobre que elas estão sozinhas, não possuem pais. Emma, então, as leva para a sua própria casa, porque deseja encontrar os pais dessas crianças em vez de levá-las à assistência social. Ava e Nicholas mostram a Emma a bússola que pertencia a seu pai. A xerife, assim, pega o registro do comprador da bússola na Casa de Penhores e Antiguidades de Sr. Gold e localiza Michael Tillman, mecânico da cidade, como o pai dessas crianças. Num primeiro momento, Michael se recusa a ficar com elas, explicando que nem sabia de sua existência e que são fruto do relacionamento de apenas uma noite com Dory Zimmer, mãe das crianças, já falecida. Com a recusa de Michael, Emma se vê obrigada, a mando de Regina, a levar as crianças para adoção em Boston. No trajeto, finge ficar sem gasolina e liga para o mecânico. Quando ele chega para socorrê-la, vê as crianças e se convence a ficar com elas.

3.2.4.2 *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa*

Damos continuidade ao percurso explorador de significações de uma narrativa com *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa* (DINIZ, 2015), um dos contos mais famosos da coletânea árabe de *As mil e uma noites*. Na versão que ficou mais conhecida no ocidente, Aladim é um menino imaturo, despreocupado com o futuro. Até que, em determinado momento, Aladim conhece um mago que, dizendo ser seu tio, confere-lhe uma missão: conseguir para ele a lâmpada maravilhosa habitada por um gênio capaz de realizar todo desejo a ele dirigido. Tal lâmpada estava guardada no interior de uma caverna – localizada em um jardim encantado – repleta de joias e moedas de ouro. Em troca do favor, o mago promete a Aladim uma fortuna. Dessa forma, de posse de um anel mágico protetor, Aladim entra na caverna e localiza a

lâmpada, mas, ao negar a entregar a lâmpada ao mago antes de sair dali, o mago prende o menino na caverna. Passados dois dias, desesperado, Aladim esfrega a lâmpada, e o Gênio aparece e realiza o primeiro pedido de seu amo: tirá-lo dali. Livre, o tempo passa e, com a ajuda do Gênio da lâmpada, Aladim tem todos os seus desejos atendidos, entre eles, tornar-se príncipe e casar-se com a princesa, filha do sultão. Após um tempo, contudo, o mago fica sabendo da riqueza de Aladim e, desconfiado de que possui a lâmpada maravilhosa, retorna à cidade. Passando-se por comerciante, oferecendo lâmpadas novas em troca de lâmpadas velhas, consegue da esposa de Aladim a lâmpada maravilhosa. Com isso o mago, auxiliado pelo Gênio, que passou a ser seu escravo, rapta a esposa de Aladim e volta para seu país. Na sequência, usando do poder do anel protetor, Aladim vai até o mago, mata-o com a ajuda de sua esposa, recupera a lâmpada maravilhosa e retorna com sua amada a sua terra. Tempos depois, porém, o irmão do mago chega à cidade, desejando vingar a morte de seu parente; assim, passando-se por curandeira, consegue ludibriar a esposa de Aladim e entrar no Palácio. Aladim, alertado pelo Gênio, consegue ainda ser bem sucedido e matar o irmão do mago. Aladim, então, explica tudo à esposa: virá a tornar-se sultão no futuro e viverão em paz por muito tempo. Há também uma versão cinematográfica muito mais popular produzida pela Disney, um longa-metragem de animação, chamado simplesmente *Aladdin* (1992). Nessa versão, há muitos pequenos detalhes que diferem do original oriental, mas a essência basicamente permanece a mesma: um menino que, de posse da lâmpada maravilhosa, enfrenta vários inimigos, mas realiza todos os seus sonhos. Na narrativa original, há dois gênios, um do anel e outro da lâmpada, já no filme existe apenas um gênio durante o longa-metragem todo e somente ao final é que o mago (Jaffar) se transforma em um gênio. Outra distinção central é que, no filme, o Gênio da lâmpada pode atender somente a três pedidos, enquanto no conto original parece não haver esse limite.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa* dá protagonismo ao Gênio. Ela inicia com o Rei Leopoldo (pai de Branca de Neve), que, passeando pelo Reino, encontra uma lâmpada, esfrega-a e liberta o Gênio de Agrabah, que lhe concede três pedidos. O Rei, primeiramente, deseja que o Gênio seja liberto; e assim acontece. Depois, o Rei deseja que o terceiro pedido seja do próprio Gênio; o que também se realiza. O Rei, então, convida o Gênio para viver em seu Palácio. Em certo ponto da narrativa, o Rei chama o Gênio e lhe diz que possui motivos para crer que o coração de sua esposa pertence a outro homem (de acordo com os escritos da Rainha em seu diário) e pede a ajuda do Gênio para descobrir a identidade desse amante. Mal sabia o Rei que este homem era o próprio Gênio. Esse, então, marca um encontro com a

Rainha, mas quem aparece é o pai dela, comunicando que o Rei a aprisionou em seu quarto e pedindo a ajuda do Gênio para que leve uma caixa à Rainha que, segundo o pai, seria a única coisa que poderia libertá-la. Entrando no quarto e abrindo a caixa, o Gênio toma conhecimento de seu conteúdo: uma víbora de Agrabah, com a qual o Gênio sugere matar o Rei; e assim ele o faz. Retornando ao quarto da Rainha, o Gênio informa que estão livres para ficarem juntos. Porém, a Rainha anuncia que os guardas reais descobriram a serpente e sabem que o animal é da terra do Gênio, o qual é, portanto, o principal suspeito, e será capturado e executado. Tudo isso era um plano da Rainha, que nunca amou o Gênio e somente o usou para matar o Rei. O Gênio, então, faz à lâmpada o seu pedido que havia ficado pendente, desejando estar sempre junto com à Rainha. Com isso, ele se transforma no Espelho Mágico, executando uma intertextualidade com outra narrativa, a de *Branca de Neve*.

Por sua vez, no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *Aladim e a lâmpada maravilhosa* envolve especialmente o personagem Sidney Glass, que representaria o Gênio da Lâmpada/Espelho Mágico. Glass, editor do *Diário de Storybrooke*, encontra Emma no Restaurante da Vovó e lhe oferece a revelação de um grande segredo de Regina. Glass, justificando estar decepcionado com Regina – *"Achava que ela* [Regina] *era uma pessoa diferente"* –, deixa a entender estar ao lado de Emma e lhe revela que Regina é responsável por um buraco de 50 mil dólares no orçamento da prefeitura da cidade. Emma, então, começa uma investigação sobre o caso. Grampeando uma ligação, Emma fica sabendo de um encontro agendado por Regina. Na data e hora marcadas, seguindo a prefeita, Emma sofre um acidente de carro, porque ela não sabe, mas Glass mexeu nos freios do veículo. Ainda assim, Emma encontra Sr. Gold, que revela estar fazendo uma transação comercial com Regina: uma venda de um terreno. Passados alguns dias, na sessão do Conselho Municipal, Emma toma a palavra e denuncia Regina; mas ela desconstrói seu discurso de delação de desvio de verba, alegando que está construindo um parque para as crianças da cidade, por isso o gasto com a compra do terreno. Ao final, tudo isso não passou de plano traçado por Regina e Glass para desmoralizar Emma. Glass, na verdade aliado de Regina e profundamente apaixonado por ela, se aproximou de Emma por ordens da própria prefeita, para saber dos passos de Emma e lhe relatar tudo.

3.2.4.3 *Cinderela/A Gata Borralheira*

Cinderela é, originalmente, obra do escritor francês Charles Perrault (*A Gata Borralheira*), datada de 1697 (PERRAULT, 2013, p. 44-59). Cinderela era filha de um

homem nobre. Após a morte de sua mãe, seu pai se casou novamente, e a menina passa a morar com sua Madrasta e suas duas filhas, que invejam a beleza de Cinderela e a fazem de serviçal, humilhando-a sempre que possível. Num belo dia, o Rei anuncia que todas as moças do reino devem comparecer ao baile no Palácio, ocasião em que o Príncipe escolherá sua futura esposa. A Madrasta, ciente da beleza de Cinderela – que diminuiria a chance de suas filhas junto ao Príncipe –, avisa à moça que ela não pode ir à festa, por não ter um vestido. Após ajudar a preparar as irmãs a ficarem lindas para a celebração, Cinderela começa a chorar e rezar compulsivamente. Eis que surge sua Fada Madrinha, que, com mágica, dá à menina um lindo vestido, carruagem, cocheiro e ajudantes. A Fada apenas alerta Cinderela de que deve estar de volta antes da meia-noite, horário em que a mágica se desfaz. Cinderela chega ao baile e sua beleza logo encanta o Príncipe, que a convida para dançar. Os dois dançam e conversam muito a noite inteira, tanto ao ponto de Cinderela nem perceber o tempo passar. Quando o relógio bate as doze badaladas, Cinderela lembra do aviso da Fada Madrinha e sai correndo. As mesmas ocorrências – a magia da Fada Madrinha e a dança com o Príncipe – se repetem no segundo dia do baile, quando, no entanto, correndo à meia-noite, Cinderela deixa para trás um de seus sapatinhos de cristal. O Príncipe, então, passa a percorrer o reino em busca de sua amada anônima, pedindo para cada moça experimentar o sapatinho. Quando bate à porta da casa de Cinderela, por ordem do Príncipe, a Madrasta é obrigada a permitir que a serviçal (Cinderela) prove o sapato, e eis que o calçado lhe calça perfeitamente. A menina tira o outro sapato do par de seu bolso e o Príncipe finalmente encontra o amor de sua vida. Os dois se casam e vivem felizes para sempre; e Cinderela, bondosa, ainda arranja bons casamentos para suas irmãs com senhores da corte. O conto possui inúmeras versões desde essa original, incluindo uma também bastante conhecida dos Irmãos Grimm (GRIMM, 2005, p. 55-61), em que a diferença é que não há a figura da Fada Madrinha e quem realiza os desejos de Cinderela para ir ao baile são um pombo e uma árvore (uma aveleira) que cresceu junto ao túmulo da mãe da menina. Outras distinções: em vez de sapatos de cristal, são sapatos dourados; antes de Cinderela provar o sapato, cada uma das irmãs de Cinderela corta, respectivamente, o dedão e o calcanhar para que o calçado lhes sirvam; e, ao final, as irmãs más de Cinderela têm sua maldade punida com cegueira, pois dois pombos furam seus olhos. Além dos contos de Perrault e Grimm, há a versão mais popular de *Cinderela*, desenvolvida pela Disney, em filme de animação, datado de 1950. Nesse filme, há apenas sutis diferenças em relação ao conto original de Perrault. A principal delas é que o baile dura apenas uma noite e Cinderela perde o seu sapato já nesta ocasião. Mas há outros detalhes, como os camundongos amigos de Cinderela que a ajudam em várias ocasiões, como quando a

madrasta prende Cinderela para que não prove o sapato, e eles a libertam. Outro pormenor é que, antes de Cinderela provar o sapato, ele se quebra ao cair no chão, e a moça tira do bolso o seu par, que lhe serve como uma luva.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *Cinderela* inicia com Cinderela trabalhando como serviçal e recebendo a visita de sua Fada Madrinha que está prestes a ajudar a moça a ir ao baile e mudar a sua vida. Porém, Rumpelstiltskin aparece e mata a Fada antes que ela faça a magia. A moça, então, suplica para que Rumpelstiltskin a ajude a sair de sua triste e pobre condição. Ele a ouve e alerta que ela ficará devendo um favor a ele. Ela, imaginando que o favor se refere a joias ou algo semelhante, aceita o acordo. Avançando na narrativa, Cinderela se casa com o Príncipe Thomas e, no dia do casamento, Rumpelstiltskin aparece e revela que o trato consiste em ela entregar a ele o seu primogênito. Passado um tempo, Cinderela, grávida, relata a seu marido todo esse acordo, e o Príncipe afirma que proporá um novo trato a Rumpelstiltskin. O casal segue às minas, ao encontro do Anão Zangado e de Príncipe Encantado, que explicam os detalhes de como Cinderela deve proceder para que prendam Rumpelstiltskin. E assim ela o faz: Cinderela diz a Rumpelstiltskin que o anão Mestre ouviu dois corações, ou seja, ela está grávida de gêmeos e, alegando a pobreza do Reino para sustentar uma criança, deseja dar também o segundo bebê a Rumpelstiltskin em troca de ele deixar as terras do Reino férteis novamente. Para tanto, bastaria Rumpelstiltskin assinar o contrato, com a pena que Fada Azul enfeitiçou, capaz de congelar e retirar a magia de quem a usa. Ele assim o faz: assina, congela e é preso. Mas a felicidade de Cinderela dura poucos instantes: sente-se tonta, e o Príncipe Thomas busca água para ela, mas não retorna. A moça questiona Rumpelstiltskin sobre o que ele fez; ao que ele responde: *"Vocês não o acharão* [Príncipe Thomas] *até a dívida ser paga, até o bebê ser meu. Ficarei com seu bebê nesta vida ou em outra"*.

Já no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *Cinderela* inicia com Emma encontrando a personagem que estaria na função de "gata borralheira", Ashley, que está grávida e trabalhando na lavanderia da hospedaria da Vovó. Após conversa com Emma sobre todos terem a possibilidade de mudar suas vidas, Ashley foge. Na sequência, Sr. Gold procura Emma porque tem uma proposta para fazer a ela: quer a ajuda dela para encontrar Ashley, pois, segundo ele, a menina o roubou. Investigando, na busca pelo ex-namorado de Ashley, Sean Herman, que a abandonou ao saber que estava grávida, Emma encontra o pai do garoto, que revela que fechou um acordo com Sr. Gold: Ashley dará a criança ao Sr. Gold em troca de dinheiro. Emma, enfim, encontra Ashley, à beira da estrada, já em trabalho de parto, afirmando que quer ficar com o bebê. Emma leva a moça ao hospital,

onde Ashley tem o bebê. Quando Sr. Gold chega ao hospital em busca da criança, Emma o interpela dizendo que ela ficará com a mãe. Ele retruca dizendo que Emma lhe deverá um favor por essa troca. Ao final, Sean visita Ashley no hospital, e eles retomam o romance.

3.2.4.4 *Chapeuzinho Vermelho*

Em nosso percurso explorador de significações de uma narrativa, alcançamos agora a história de *Chapeuzinho Vermelho*. Conto de origem europeia, foi originalmente escrita por Charles Perrault em 1697 e depois ganhou nova versão, mais conhecida, dos Irmãos Grimm (GRIMM, 2005, p. 283-286). Uma menina, chamada Chapeuzinho Vermelho, atravessa a floresta para entregar uma cesta de comidas e uma garrafa de vinho para a sua avó, que mora do outro lado do bosque. No caminho, é avistada pelo Lobo Mau, que a segue, chegando antes à casa da Vovozinha e devorando-a. O Lobo se veste com as roupas de Vovozinha e aguarda Chapeuzinho na cama da avó. Quando a menina chega, tem seu clássico diálogo com sua avó: "Vovó, que orelhas grandes a senhora tem – comentou. / É para ouvi-la melhor, minha querida. / Vovó, que olhos grandes a senhora tem. / É para vê-la melhor, minha querida. Mas, vovó, que dentes grandes a senhora tem. É para comê-la melhor, minha querida" (GRIMM, 2005, p. 285-286). E assim, o Lobo devora Chapeuzinho imediatamente. Depois de alguns instantes, satisfeito, o Lobo pega no sono e começa a roncar alto. O Caçador que passava por ali ouve os roncos e decide verificar o que estava acontecendo com a Vovó. Entra na casa e encontra o Lobo dormindo na cama da Vovozinha. Percebendo que o animal devia ter engolido a velha senhora, o Caçador abre a barriga do Lobo, adormecido, de onde retira Chapeuzinho e Vovozinha ainda vivas. Caçador e Chapeuzinho, então, colocam pedras dentro da barriga do Lobo, as quais o fazem morrer ao tentar fugir ao acordar.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *Chapeuzinho Vermelho* mostra a protagonista, Chapeuzinho Vermelho, morando com a Vovozinha. Numa certa manhã, Chapeuzinho vai ao galinheiro pegar ovos e encontra Branca de Neve – que se apresenta como Mary – escondida por causa do lobo que estava à solta na noite anterior. Chapeuzinho sugere a Branca/Mary a ideia de saírem para matar o lobo, pois, enquanto o animal estiver à solta, a Vovó não deixará Chapeuzinho em paz para poder sair de casa e namorar Peter, seu amor. Seguindo pegadas na floresta, elas chegam a uma parte em que os rastros são metade de lobo e metade de bota humana e logo são somente botas humanas, que vão até a janela do quarto de Chapeuzinho. Quem esteve ali na noite anterior havia sido Peter; logo, as meninas deduzem que Peter é o lobo/lobisomem. Branca propõe que

Chapeuzinho conte isso a seu amor, e assim ela o faz, sugerindo que fujam juntos e que ela sempre o amarre nos períodos chamados de “Tempo do Lobo”, na lua cheia, para que ele não ataque ninguém. Desse modo, Chapeuzinho amarra Peter ao tronco de uma árvore e fica a seu lado. Enquanto isso, na casa de Chapeuzinho, Vovozinha descobre que a neta saiu e quem estava em seu lugar na cama era Mary/Branca, a qual explica que a neta está com Peter, que se supõe ser o lobo. Vovozinha e Mary/Branca saem correndo atrás de Chapeuzinho, porque a vovó explica que quem é o lobo/lobisomem, em verdade, é a própria Chapeuzinho. Naquele momento, a menina se transforma em lobo e mata Peter, que não pode reagir por estar amarrado. Logo chegam, ao local do ataque, Mary/Branca acompanhada de Vovozinha. Esta lança uma flecha de prata para conter o lobo e coloca a capa vermelha sobre ele para que a menina volte à sua forma humana (a capa protege contra a maldição). Chapeuzinho acorda confusa, e Vovozinha diz para a neta fugir, pois os caçadores estão chegando.

Paralelamente, no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *Chapeuzinho Vermelho* inicia no Restaurante da Vovó. A senhora quer que Ruby comece a trabalhar nas noites de sábado, aprenda a cuidar dos registros e renovar os pedidos, pois os negócios estão aumentando e, com mais dinheiro, aumenta a papelada. Elas discutem, e Ruby declara que quer se aventurar pelo mundo e pede demissão. Naquela mesma noite, Ruby conta a Emma e Mary Margaret que está deixando a cidade, pois brigou com Vovó e demitiu-se. Mary Margaret convida Ruby para ficar em sua casa até decidir com calma o que fazer. No dia seguinte, Emma diz a Ruby que há dinheiro no orçamento, caso deseje ajudar na delegacia, atender telefones, organizar arquivos ou fazer faxina. Continuando, Emma faz Ruby ir junto com ela investigar na mata o caso de David – suspeito de matar sua esposa. Elas estão seguindo as pegadas quando encontram o próprio David, atordoado, que lhes diz não se lembrar de nada desde o dia anterior na delegacia. Em seguida, no hospital, Dr. Whale diz a Emma que esse apagão de David é semelhante ao de quando ele saiu do coma – e acordou com amnésia. Emma, intrigada com o que uma pessoa no estado de David pode fazer, liga na delegacia e pede para que Ruby vá até a Ponte Toll, onde David foi em seu último ataque de sonambulismo. Ruby vai, encontra um pequeno baú no local, abre e se assusta: há ali, supostamente, o coração de Kathryn, esposa de David que está sumida. Na delegacia, Ruby mostra o baú a Emma, que está impressionada com o talento investigativo de Ruby. Esta, porém, não gostou de ter que lidar com situações trágicas e percebeu que é mesmo feliz no Restaurante da Vovó. No dia seguinte, no restaurante, a menina conversa com a avó e diz que deseja voltar a trabalhar; declarando que ficou assustada com as responsabilidades que a senhora queria que ela assumisse. Não é que ela não quer ser como a Vovó, é que ela tem

medo de não conseguir ser boa como ela. Vovó revela que deseja que Ruby seja a proprietária da lanchonete quando ela se aposentar e diz estar orgulhosa dela.

3.2.4.5 *A Bela e a Fera*

Em nosso percurso explorador de significações de uma narrativa, chegamos à história de *A Bela e a Fera*. A versão mais conhecida do conto é de Madame de Beaumont (Jeanne-Marie Leprince de Beaumont), datada de 1756 (BEAUMONT, 2013, p. 74-93). A protagonista, Bela, era uma menina humilde que adorava ler, filha de um negociante muito rico e irmã de outras duas meninas muito vaidosas que gostavam de festas, luxo e ostentação, além de outros três irmãos. Em certo momento, contudo, o negociante perde sua fortuna e vão todos morar no campo, para a profunda tristeza das irmãs vaidosas de Bela. Após um ano no campo, recebendo notícias de que um navio atracara no porto com mercadorias suas, o pai parte, recebendo de Bela um singelo pedido de lhe trazer uma rosa. No caminho de volta, ainda mais pobre, por não ter conseguido suas mercadorias, o negociante se abriga num castelo que encontra no caminho, pois estava perdido no bosque e precisava se proteger de uma nevasca. Entrando ali, sem avistar ninguém, come o jantar posto à mesa e dorme em um dos aposentos. Na manhã seguinte, partindo do palácio, lembra do pedido da filha caçula e colhe uma rosa do jardim do castelo. Porém, foi surpreendido pela Fera, proprietária da mansão. Ofendida pelo roubo da rosa após toda a hospitalidade oferecida, a Fera jura o negociante de morte. Suplicando perdão, o velho explica que colheu a rosa para atender a um pedido da filha mais nova. A Fera, então, ordena que o negociante traga, dentro de três dias, uma das filhas para se oferecer como prisioneira dele em seu lugar. A Fera o deixa partir, inclusive entregando a ele um cofre cheio de moedas de ouro. O pai, chegando em casa, explica o que havia acontecido, e Bela, em um gesto de ternura pelo pai, se oferece para salvá-lo. Assim, dentro de três dias, conforme o combinado, Bela chega ao palácio de Fera. Na primeira noite, sonha com uma dama (uma fada), que lhe explica que ela será recompensada por sua boa ação. Com o passar dos dias, Bela e Fera se aproximam cada vez mais. Bela passou três meses ali, tranquila e feliz com as conversas e a companhia da Fera todas as noites durante a ceia. Num determinado dia, Bela pede a gentileza de poder visitar seu pai, pois enxergou, através de seu espelho, que ele está triste com saudades dela. A Fera concorda, dá a ela oito dias para ficar com sua família e explica que, para retornar, basta Bela colocar seu anel sobre a mesa. Bela, então, parte e reencontra seu pai e seus irmãos. Suas irmãs, invejando a felicidade da caçula, tiveram a ideia de distrair Bela para que ela retardasse

seu retorno para além dos oito dias e deixasse a Fera furiosa. Na décima noite que Bela está na casa de seu pai, porém, ela sonha que Fera está morrendo por sua falta. A menina, então, percebe que ela também sente falta dele e que o ama verdadeiramente, decidindo retornar naquele instante. Chegando ao castelo, Bela encontra Fera de fato esvaecendo-se por não se alimentar direito, temendo que Bela não retornasse. Bela se dá conta que não pode viver sem ele, declarando seu amor ao aceitar se casar com ele. Fera, então, se transforma num lindo príncipe, pois o amor de Bela fez quebrar um encanto que o condenara a viver sob a forma de fera. Por fim, a Bela e o Príncipe se casam e vivem felizes para sempre. Antes, porém, a fada que apareceu em sonho para Bela transforma as suas irmãs em estátuas frontais do palácio, para testemunharem diariamente a felicidade da caçula, como castigo aos seus corações ruins. A versão mais popular de *A Bela e a Fera*, midiatizada pela Disney (1991), traz algumas mudanças nessa história original. As distinções centrais seriam as seguintes: o pai de Bela, em vez de negociante, é um inventor frustrado; as irmãs más não são transformadas em estátuas ao final e, principalmente, a narrativa da Disney traz uma explicação para o encantamento do Príncipe em Fera que inexiste no original. Na versão da Disney, tal feitiço teria origem porque o Príncipe, rude, se recusou a hospedar uma velha senhora em troca de uma rosa. Esta, então, feiticeira, rogou a maldição transformando o Príncipe em Fera, determinando que a rosa, encantada, floresceria até o 21º ano, quando começaria a perder suas pétalas. Assim, se a Fera não encontrasse um amor verdadeiro correspondido até a última pétala cair, permaneceria Fera para sempre.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *A Bela e a Fera* se inicia com um Guarda Real trazendo más notícias da Guerra dos Ogros a Sir Maurice. Chega, então, Rumpelstiltskin para salvar o Reino, informando que o seu preço é Bela, filha do Rei, pois ele deseja uma guardiã para suas vastas propriedades. Bela aceita. Num primeiro momento, ele coloca a menina num calabouço, mas aos poucos os dois vão se aproximando a ponto de Rumpelstiltskin revelar a ela inclusive que teve um filho e que o perdeu, assim como a mãe do menino. Em determinado momento, Gaston, noivo de Bela, bate à porta do castelo de Rumpelstiltskin, e este transforma o rapaz numa rosa vermelha. Retornando ao interior do castelo, diz que era uma velha vendendo flores e dá a rosa a Bela. Em outro momento, Rumpelstiltskin faz uma proposta: Bela deve buscar palha na cidade e, na volta, contará a história completa dele sobre seu filho para ela. Lá fora, caminhando, Bela passa pela carruagem da Rainha Má, que desce e caminha com ela. As duas conversam e, nessa conversa, a Rainha faz Bela perceber que ama Rumpelstiltskin e sugere que a moça o beije, justificando que o ato o faria voltar a ser um homem comum e não essa entidade

sombria que é atualmente. Assim, Bela retorna ao castelo e beija Rumpelstiltskin, e a maldição começa a se desfazer. Contudo, ele interrompe o beijo, concluindo que Bela trabalha para a Rainha Má para enfraquecê-lo. Rumpelstiltskin, então, coloca Bela no calabouço e, mais ao final, liberta-a, negando veementemente o amor que sente pela jovem. Recebendo visita da Rainha Má um tempo depois, ela o comunica uma notícia mentirosa de que Bela está morta, pois o pai da jovem havia a prendido em uma torre da qual ela se jogou. Assim, a história finaliza com Rumpelstiltskin colocando sua xícara lascada (única lembrança que guarda de Bela) em pedestal, lugar de destaque em sua sala.

Enquanto isso, no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *A Bela e a Fera* inicia na véspera de um Dia dos Namorados com Gold confiscando o furgão de Moe French, florista, por falta de pagamento. Na sequência, a casa de Sr. Gold é assaltada, a xerife Emma é acionada e ele declara que o assaltante foi Moe. Avançando na narrativa, Emma recupera as peças roubadas por Moe, mas Sr. Gold sente falta de um objeto, o mais precioso segundo ele: uma xícara lascada. Sr. Gold, então, decide resolver o caso com as próprias mãos e sequestra Moe. Amarra-o e tortura-o, insistindo em saber onde está a xícara e quem mandou Moe roubá-la. Na sequência, Emma chega ao local, Moe é enviado ao hospital, e Sr. Gold vai preso na delegacia. Finalizando o episódio, Regina chega à delegacia para conversar com Sr. Gold. A prefeita está com o objeto que Sr. Gold deseja (a xícara), mas, em troca, ela quer que o homem responda: *"Qual o seu nome? O verdadeiro, dos momentos passados em outro lugar"*. Ele fala *"Rumpelstiltskin"*, e Regina, então, devolve a xícara lascada. Ao final, vemos Regina entrando em parte subterrânea do hospital da cidade, em uma espécie de calabouço, onde está internada Lacey French (Bela), que apenas retornará a aparecer no Mundo Real no último episódio da temporada, procurando por Sr. Gold.

3.2.4.6 *Branca de Neve*

Branca de Neve, conto dos Irmãos Grimm (GRIMM, 2005, p. 33-41), conta a história de uma menina "[...] cujos cabelos eram negros como o ébano, as faces rubras como o sangue e a pele branca como a neve [...]" (GRIMM, 2005, p. 33), e, por isso, recebeu o nome de Branca de Neve. Sua mãe, a Rainha, veio a falecer com o parto da menina, e o Rei se casou um ano depois com uma mulher linda e invejosa. De posse de um espelho mágico, a madrasta sempre lhe questionava se havia no mundo alguém mais bela que ela, e a resposta era sempre negativa. Até que, quando Branca de Neve completou 7 anos, a resposta do espelho à tradicional pergunta da madrasta foi de que Branca de Neve era a mais bela. Com inveja, a

madrasta ordena a um caçador que mate a menina e traga-lhe os pulmões e o fígado como prova. O caçador, piedoso, não mata a menina e a deixa partir na floresta, levando à Rainha Má pulmões e fígado de uma corça. Branca de Neve, andando perdida pela floresta, encontra a casa de sete anões, onde se refugia e passa a viver com o consentimento dos proprietários. Porém, logo a madrasta teria conhecimento, pelo espelho, de que a menina ainda estava viva e era a mais bela. Assim, ainda ambiciosa, a Rainha Má, está disposta a matar a menina por conta própria. Em uma primeira tentativa frustrada, a madrasta se disfarça de velha vendedora ambulante, vai até a casa dos anões e vende um cordão para corpete que, ao ser amarrado com força pela própria vendedora, asfixia Branca de Neve. Os anões, porém, chegam à casa, afrouxam o cordão e salvam a menina. Na segunda tentativa, com disfarce semelhante, a velha vende um pente envenenado para enfeitar o cabelo que faz Branca de Neve desmaiar ao fixar na cabeça e, novamente, os anões chegam, retiram o pente da cabeça da menina e a salvam. Na terceira tentativa, com um disfarce parecido, a madrasta oferece uma maçã envenenada a Branca de Neve. Esta reluta, mas a aceita e, assim que dá a primeira mordida na fruta, cai aparentemente morta no chão. Ao regressarem para casa, os setes anões encontram Branca de Neve caída no assoalho e, dessa vez, não conseguem reanimá-la. Colocam-na, então, em um caixão de cristal, velando por ela dia e noite. Num determinado dia, um Príncipe passando pela floresta hospeda-se com os anões, vê o caixão e encanta-se perdidamente por Branca de Neve. Ele suplica para que deixem-no levá-la, prometendo cuidar dela preciosamente. Recebendo o aceite dos anões, o príncipe solicita que seus empregados carreguem o caixão. Enquanto o fazem, tropeçam, provocando o balanço do caixão e o deslocamento do pedaço de maçã que sufocava Branca de Neve. Ela, então, acorda para a vida novamente, apaixona-se também pelo Príncipe e acompanha-o até o castelo, onde se casam. Ao final, a Rainha Má vai até a festa de casamento e, reconhecida, é obrigada a calçar sapatos de ferro esquentados em brasa e dançar até cair morta. A versão de *Branca de Neve* que ficou muito mais popularmente conhecida pelo filme de animação da Disney (1937), *Branca de Neve e os setes anões*, apresenta algumas sutis diferenças em relação ao conto original. Uma delas é que a madrasta, disfarçada de velha vendedora, faz apenas uma visita à casa dos anões, já sendo bem sucedida com a oferta da maçã envenenada que faz Branca de Neve morrer. Mas a principal distinção é que Branca de Neve não acorda com a remoção do pedaço da maçã de sua garganta e, sim, desperta com o beijo do Príncipe, seu amor verdadeiro. Nessa versão mais midiática, também não existe o final trágico da madrasta com os sapatos de ferro.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história forjada a partir do texto de *Branca de Neve* está na base central da narrativa da série. Afinal, conforme já situamos desde o início de nossos escritos, sua história efetivamente inicia com o casamento de Branca de Neve e Príncipe Encantado. Aqui já podemos sinalizar uma mudança: em vez de o casamento ser parte do tradicional "final feliz", ele marca o oposto, um começo disfórico, que rompe com a felicidade e o equilíbrio iniciais, dando novo rumo e efetivamente fazendo a história ter razão de ser e ter o que contar. Depois do evento do casamento, ocasião em que a Rainha Má anuncia a maldição, a história que remete à história de *Branca de Neve* é recorrente na série e é contada aos poucos, em vários episódios, sem obedecer a uma ordem cronológica fixa. Em verdade, na série, há construções narrativas anteriores e posteriores ao núcleo que seria principal da história matriz de Branca de Neve, todas mantendo em comum a presença da protagonista. Por fim, por ser central e recorrente, o relato que envolve a história de Branca de Neve se alonga e se envereda por toda a temporada, relacionando-se com demais histórias da série.

Procurando organizá-la no tempo, a história seria a seguinte: aos moldes do conto original, a menina Branca de Neve perde a mãe e, pouco tempo depois, seu pai se casa com uma nova mulher. Essa nova mulher se chama Regina, uma jovem bastante humilde e bondosa que, antes de se casar com o Rei Leopoldo, pai de Branca de Neve, amava Daniel, um cavalariço que trabalhava para os pais de Regina. Em determinado momento da história, Regina salva uma menina em perigo que montava em um cavalo arisco. Essa menina era Branca de Neve. O Rei fez questão de conhecer a jovem mulher que havia salvo a sua filha e acaba pedindo a mão de Regina em casamento. Depois viríamos a saber que todo o incidente com o cavalo foi um plano manipulado por magia pela mãe de Regina, Cora, uma mulher extremamente poderosa, com fortes poderes mágicos e ainda assim muito ambiciosa e gananciosa por mais poder. Ela era obviamente contra o romance da filha com Daniel e, sabendo da passagem do Rei por suas terras, aproveitou para tramar a favor de um encontro que pudesse levar ao pedido de matrimônio do monarca com Regina. Ao saber do casamento arranjado por sua mãe, Regina combina uma fuga com Daniel. Porém, são interpelados por Cora, que mata o cavalariço. Sem alternativa, Regina se casa com o Rei e, aos poucos, se torna uma mulher fria e rancorosa, a Rainha Má. Ela, então, trama a morte de seu marido e, na sequência, faz de tudo também para acabar com a felicidade e a vida de Branca de Neve. Primeiro, pede a ajuda do Caçador para arrancar o coração da menina. Porém, o homem tem piedade de Branca e não consegue matá-la. Depois, a Rainha Má, de posse da maçã envenenada, convence Branca de Neve a comê-la para que poupe a vida do Príncipe

Encantado. A jovem morde a maçã, entra em sono profundo e depois de um tempo é despertada pelo beijo do amor verdadeiro, do Príncipe Encantado. O casal se casa e tem uma filha, Emma. Por fim, a Rainha Má é bem sucedida em conseguir acabar com a felicidade da ex-enteada, com a implantação da maldição negra que virá a separar Branca de seu grande amor e de sua filha.

Já no Mundo Real de *Once upon a Time*, a história arquitetada em cima do original de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41) é centrada em Mary Margaret. Jovem professora, romântica, aparentemente vivia uma vida pacata até que conhece David, um paciente que estava em coma durante anos no hospital da cidade em que ela era voluntária. Quando o rapaz finalmente desperta, sai desnorteado pela mata e desmaia ali. Mary Margaret é quem o localiza e o acorda com um beijo (do amor verdadeiro). A partir desse momento, a personagem vive as dores de seu amor pelo rapaz, que é casado. Regina, percebendo a aproximação de Mary Margaret e David, e seguindo com seu plano de vingança contra a felicidade da moça, faz toda uma armação que incrimina Mary Margaret pelo suposto assassinato de Kathryn, esposa de David que está sumida. A professora é presa e seu sofrimento ali dura alguns episódios. Até que finalmente Kathryn é encontrada, e Mary Margaret, inocentada. A felicidade de Mary Margaret e David só será efetivada realmente no último episódio da primeira temporada, assim que a maldição é desfeita e passam a relembrar de suas vidas passadas, ao se reconhecem como o amor verdadeiro um do outro. Finalizam com um beijo (do amor verdadeiro).

3.2.4.7 *Rumpelstiltskin*

Rumpelstiltskin, que dá nome ao conto dos Irmãos Grimm (GRIMM, 2005, p. 297-299), é, na verdade, o nome de um duende que presta favores pedindo algo em troca. A história começa apresentando um moleiro bastante pobre que, tendo a oportunidade de falar com o Rei e querendo mostrar ares de importância, revela que tem uma filha que consegue tecer palha transformando-a em ouro. O Rei, interessado, pede que traga a filha para ser colocada à prova. Na primeira noite, o Rei coloca a menina em um quarto com um cesto cheio de palha e uma roda de fiar e estabelece que, se até a manhã seguinte ela não tivesse transformado palha em ouro, morreria. A menina, à certa altura, já aflita, começa a chorar. Rumpelstiltskin, então, aparece perguntando porque ela está chorando. Ela explica a situação, e ele questiona o que ela lhe daria em troca se ele transformasse a palha em ouro. Ela oferece seu colar, e ele faz a transformação. Feliz, mas ganancioso, o Rei coloca a menina em outro

quarto maior cheio de palha e ordena que, se valoriza sua vida, deve transformar toda aquela palha em ouro aquela noite. Novamente, a menina começa a chorar, Rumpelstiltskin aparece pedindo algo em troca pela ajuda, ela oferece seu anel, ele aceita e faz a transformação. No dia seguinte, o Rei, ainda mais avarento, coloca a menina em um quarto ainda maior cheio de palha e diz que se ela fiar ouro com toda aquela palha, fará dela sua Rainha. E pela terceira vez, Rumpelstiltskin aparece. Dessa vez, a menina, sem ter nada para oferecer em troca, aceita a proposta do duende: prometeu-lhe seu primogênito que viria a ter com o Rei. Passado aproximadamente um ano, nasce o bebê. Rumpelstiltskin, então, reaparece cobrando a criança prometida a ele. A Rainha começa a chorar e ele, compadecido, faz um novo acordo: se em três dias, ela descobrisse o seu nome, poderia ficar com o bebê. A Rainha mandou um mensageiro percorrer o país em busca de nomes diversos, até que no terceiro dia o mensageiro voltou com um nome que ouvira de um homenzinho pulando e cantarolando. *"Rumpelstiltskin"*, a Rainha fala ao duende. "Então, no auge da emoção, ele agarrou sua perna esquerda com as duas mãos e se rasgou em pedaços." (GRIMM, 2005, p. 299).

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *Rumpelstiltskin* (GRIMM, 2005, p. 297-299), relata a vida de um homem muito humilde, simples e, principalmente, covarde. Não é mostrado, mas é comentado na série que sua esposa o deixou justamente por vergonha de sua covardia. Ele vive uma vida simples em uma aldeia com seu filho, Baelfire, até que um determinado dia, com medo de perder seu filho, porque os guardas reais estão recrutando jovens para lutarem na Guerra dos Ogros, ele decide fugir com o menino. Na fuga, é interceptado e humilhado pelos guardas e recebe ajuda de um suposto mendigo. Retornando para casa, Rumpelstiltskin desabafa que, fraco como é, não encontra uma saída para ficar com seu filho. O velho mendigo sugere que Rumpelstiltskin roube a adaga que controla Sombrio, entidade maligna, para tomar todo esse poder para si. Rumpelstiltskin bola um plano e assim o faz. Chegando no castelo, localiza a adaga, mata Sombrio com o artefato (que acaba revelando-se ser o próprio mendigo) e passa a ser a nova entidade maligna. Tal transformação está materializada na adaga que deixa de ter o nome de Zoso (nome verdadeiro do Sombrio original) e passa a ter o nome de Rumpelstiltskin. A partir daí, de homem bom e fraco, Rumpelstiltskin passa a ser mau e extremamente poderoso. Passa a viver em um grande castelo, onde se dedica a fiar palha em ouro. Passa a prestar favores mágicos em troca de recompensas que lhe interessam, sempre citando sua frase clássica: *"toda magia tem um preço"*.

Enquanto isso, no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *Rumpelstiltskin* (GRIMM, 2005, p. 297-299) gira em torno de seu equivalente, Sr. Gold.

Nesse universo, sem magia, Sr. Gold é muito poderoso em virtude de seu *status* social, enquanto dono de inúmeras propriedades em Storybrooke, as quais loca para muitos dos moradores da cidade. Dedica-se em seu dia a dia a atender em sua Casa de Penhores e Antiguidades e está a todo momento procurando ou sendo procurado por demais personagens para ajudar-lhes em questões variadas. Portanto, frequentemente, fecha acordos em que, como contrapartida de sua ajuda, a outra parte fica devendo algum tipo de favor.

3.2.4.8 *As aventuras de Pinóquio*

Pinóquio é, originalmente, o personagem principal de *As aventuras de Pinóquio* (*Le avventure di Pinocchio* em italiano), um romance italiano de Carlo Collodi (COLLODI, 2002), datado de 1881. A história se inicia com um velho marceneiro, certa manhã, em sua marcenaria que, decidido a fazer pernas de mesa, pega um pedaço de madeira e logo percebe que há algo de errado, pois ouve uma voz aguda soando dali. Nisso, recebe a visita de Geppetto, um velho amigo que traz consigo pernas de mesa. Em troca, o amigo é presenteado com o pedaço de madeira falante, que seria perfeito para o boneco de marionete que ele estava interessado em construir. Imediatamente, começa a trabalhar em seu boneco e logo em breve o menino de madeira já estava correndo pela casa e sai para a rua. Geppetto, com essa confusão, é preso, e Pinóquio, como havia sido batizado o boneco, volta para a casa, onde conhece o Grilo Falante, que seria, em verdade, a consciência do próprio Pinóquio. O Grilo Falante explica ao boneco que ele precisa ir à escola; caso contrário, tornar-se-á um burro. Com raiva, Pinóquio lança um machado e o mata. A noite passa, o dia amanhece, e Pinóquio está em casa faminto. Geppetto, então, retorna ao lar, onde é recebido alegremente pelo boneco, o qual promete ser um bom menino e ir à escola. Com muito custo, Geppetto compra a cartilha ao menino com suas poucas economias e manda-o ao seu primeiro dia de aula, mas no caminho ele vê um teatro de bonecos e vende a cartilha para comprar o ingresso e assistir à peça. Ali, conhece a raposa e o gato, que se mostram amigos e depois acabam roubando-lhe suas moedas.

Depois disso, Pinóquio enfrenta muitas aventuras e problemas ao longo de toda a história, sobretudo em virtude de sua teimosia, mentiras (que fazem seu nariz crescer) e por não querer estudar. Entre as confusões, por não estudar, ele vira um burro e é vendido ao circo. Mais para o final da narrativa, em determinado momento, Pinóquio é engolido por um monstro marinho, e o boneco localiza Geppetto também ali na barriga do monstro. Os dois conseguem escapar pela boca da criatura e encontram uma cabana onde vive Grilo Falante,

que não havia morrido. Pinóquio, então, se torna um bom menino, trabalhador, estudioso e respeitador. Certa noite, sonha com a Fada Azul que havia conhecido em uma de suas aventuras e para quem havia revelado seu desejo de tornar-se um menino de verdade. No sonho, a Fada lhe diz que ele estava perdoado e que, por seu bom comportamento, transformá-lo-ia em um menino de verdade. Ele acorda, percebe que é de fato um menino de carne e osso, que a cabana virou uma bela casa, que Geppetto está feliz, e que o velho Pinóquio de pau está na estante.

Novamente, uma das versões mais populares de *As aventuras de Pinóquio* é o filme em animação *Pinóquio* (1940), da Disney. Essa versão aproveita várias das aventuras criadas por Collodi (2002), porém de forma bem mais sucinta. Diferente do original, o Grilo Falante ocupa a posição de narrador da história em vez de apenas aparecer pontualmente. Quem dá vida inicialmente ao boneco de madeira é a própria Fada Azul, que depois o transforma em menino de verdade. Por outro lado, semelhante ao original, Pinóquio também vira um burrico em certo momento, assim como também conhece o gato e a raposa, que irão vendê-lo a Stromboli, diretor do teatro de bonecos (que no original chama-se Come-Fogo, não é um vilão e até poupa a vida de Pinóquio.). Na parte final, o monstro marinho é substituído por uma baleia, entre outras pequenas alterações que não mudam a essência da história: um boneco que deseja ser um menino de verdade.

A narrativa que se passa no Reino Encantado de *Once upon a time* que envolve *As Aventuras de Pinóquio* usa vários dos elementos do original e/ou da adaptação da Disney. Geppetto é um carpinteiro sofrido por ter perdido os pais muito cedo e também a esposa. Com a madeira de uma árvore encantada, constrói Pinóquio que, apesar de feito de madeira, é tratado como filho. Em determinada ocasião, Geppetto e Pinóquio estão em alto mar e enfrentam uma baleia, tal qual a versão da animação Disney. Desse incidente, Geppetto acorda na beira do mar e encontra Pinóquio afogado. Para a sua alegria, chega a Fada Azul que, além de devolver a vida ao boneco, transforma-o em menino de verdade, com a condição de que seja uma boa pessoa. Mais adiante, Pinóquio recebe a missão de ir para o Mundo Real para ser o tutor de Emma, prometendo a seu pai que faria a menina acreditar na maldição para poder salvar a todos os personagens. Anteriormente a essa história, há uma narrativa à parte que se relaciona à obra de Pinóquio, por dizer respeito ao personagem Grilo Falante. Antes de ser grilo, ele era Jiminy, filho de ciganos trapaceiros que passavam de cidade em cidade apresentando, na rua, seu teatro de marionetes. De bom coração, cansado de roubar a mando de seus pais do público que assistia à peça, Jiminy aceita de Rumpelstiltskin uma poção que prometia libertá-lo de seus pais quando a bebessem. Contudo, os pais de Jiminy descobriram

sobre a poção e deram outro uso a ela, transformando um jovem casal em marionetes de madeira. Tomado em remorso, Jiminy recebe a visita da Fada Azul que, atendendo a seu pedido, transforma-o em Grilo Falante e lhe dá a missão de procurar Geppetto para ser sua consciência, pois este era ainda criança à época e perdeu seus pais porque era filho do mencionado jovem casal. A partir daí Grilo passa a acompanhar o restante da vida de Geppetto até sua velhice.

Já no Mundo Real de *Once upon a time*, Pinóquio recebe o nome de August, um jovem escritor que chega a Storybrooke com a tarefa de fazer Emma acreditar na maldição. Além de ter prometido a seu pai, no outro espaço-tempo, que faria isso, ele tem um motivo ainda maior: precisa acabar com o feitiço ou votará a ser um boneco de madeira, processo que já teve início com uma de suas pernas já sendo madeira. Na cidade, August reencontra seu pai, Marco, que é carpinteiro e se oferece a ser seu ajudante. Já o Grilo falante, nesse espaço-tempo atual, é Dr. Archibald, cuja profissão, terapeuta, remete à função de consciência de seu equivalente. De fato, o personagem é procurado por vários outros quando necessitam de orientações na vida. Assim como Jiminy, que estava descontente com sua condição de ladrão, em determinado episódio da série Dr. Archie vive um dilema com sua identidade e revela que gostaria de ser outra pessoa.

3.2.4.9 *Alice no País das Maravilhas*

Alice no País das Maravilhas é uma obra infantil de autoria do britânico Lewis Carroll (pseudônimo de Charles Ludwidge Dodgson), datada de 1865. A história (CARROLL, 2013) inicia com Alice entediada passando o tempo com sua irmã, quando vê correr por ela o Coelho Branco. Alice, então, o segue e cai em sua toca. Ali, passa por várias mudanças de tamanho, desde muito pequena após beber a garrafa com os escritos “beba-me” até enormemente gigante assim que come o bolo com os escritos “coma-me”. Em seguida, passa a presenciar variadas situações. Entre elas, Alice encontra uma Lagarta Azul sentada em um cogumelo fumando tranquilamente seu narguilé. Ela aconselha a menina a comer pedaços do lado direito e do lado esquerdo do cogumelo, fazendo a menina retomar seu tamanho normal. Presencia, em seguida, a cozinheira atirando pratos e frigideiras contra a Duquesa. Nisso, encontra o Gato de Cheshire com quem tem uma conversa sobre todos serem loucos ali, ao final da qual ele sugere a ela que vá visitar o Chapeleiro Maluco. Com isso, o bichano desaparece lentamente até sobrar apenas seu sorriso. Chegando ao chá dos loucos, protagonizado por Chapeleiro Maluco, Lebre de Março e Arganaz, Alice se sente cansada de

ser bombardeada de enigmas. Saindo dali, ela finalmente consegue alcançar o lindo jardim que era de seu interesse. Chega bem no meio de uma partida de críquete entre a Rainha de Copas e seus súditos, para a qual é convidada/ordenada. Mas logo a partida vira uma grande confusão, e a Rainha de Copas ordena que o Gato de Cheshire seja decapitado, ordem a que o capataz se recusa a cumprir: *"onde já se viu cortar uma cabeça sem corpo?"*. A Rainha de Copas, então, apresenta Alice ao Grifo, que, por sua vez, a introduz à Tartaruga Fingida. Os três – Alice, Grifo e Tartaruga – cantam, dançam e recitam poemas e são interrompidos pelo início do julgamento: o valete de Copas está sendo acusado por ter roubado tortas. Dando início à audiência, o Rei cita o artigo que diz que todas as pessoas com mais de uma milha de altura devem deixar o recinto. Alice contesta e gera uma discussão que é encerrada com a ordem típica da Rainha: *"Cortem-lhe a cabeça!"*. Mas Alice, que começou a crescer novamente desde o início do julgamento, não teme, por ser mais alta, e ainda menospreza-os afirmando que são todos apenas cartas de um baralho, ao que todos se revoltam e começam a atacá-la. Nisso Alice é despertada por sua irmã para ir tomar o chá.

Para colocar um contraponto, como nos demais contos, pontuamos algumas das principais diferenças apresentadas pela versão de *Alice no País das Maravilhas* em filme de animação da Disney (1951). Ela insere plantas e animais fantasiosos, oníricos, assim como introduz a maçaneta falante da porta que Alice tenta passar para entrar no País das Maravilhas. Enquanto, no livro, Alice participa como testemunha no julgamento em que o Valete de Copas é acusado de ter roubado tortas, no filme, a própria Alice é a acusada pelo inadmissível crime de ter zangado a Rainha de Copas no jogo de críquete, levando-a a perder a paciência. O Coelho Branco é, no filme, um agente da Rainha, o que não condiz com o original. O capítulo do chá de loucos, em ambos os casos, traz os três mesmos personagens: o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março e o Arganaz; a diferença é que a cena de desaniversário encenada durante o chá não existe no livro.

No Reino Encantado de *Once upon a time*, a história construída a partir do texto de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2013) gira em torno do personagem Jefferson, que equivaleria ao Chapeleiro Maluco no original. A série não mostra, mas deixa a entender que, por deslize de magia sua, Jefferson perdeu sua esposa. Aparentemente, ele era um homem mais rico que vivia de magia. Porém, desde sua perda, vive uma vida mais simples com sua filha, Grace, e sem usar de magia. Em um determinado dia, porém, a Rainha Má procura por Jefferson solicitando que ele use sua cartola mágica uma última vez, porque ela precisa se transportar para o País das Maravilhas para resgatar algo. Primeiramente, ele resiste, mas cede com a proposta de que sua filha não passe por privações dali para frente. Assim sendo, Rainha

Má e Jefferson são transportados para o País das Maravilhas através do portal aberto pela cartola de Jefferson. Ali, Rainha Má resgata um baú que supostamente teria o coração de seu pai e o alimenta com um pedaço de cogumelo do jardim da Rainha de Copas, e nisso seu pai ganha forma. Rainha Má havia armado para Jefferson. Sabendo da regra da cartola de que a mesma quantidade de pessoas que entra no País das Maravilhas deve sair dele, Rainha Má apenas usou Jefferson por interesse em seus poderes. Rainha Má e seu pai, portanto, rapidamente atravessam novamente o portal de volta ao Reino Encantado. Jefferson, por sua vez, fica preso no País das Maravilhas. Ali, é julgado pela Rainha de Copas por ser responsável por ajudar a Rainha Má em roubo e tem sua cabeça cortada. Respondendo a algumas questões, ele tem sua cabeça de volta, e a Rainha, então, sentencia que ele deve fazer uma cartola mágica que funcione para que ele possa retornar a sua terra. Jefferson passa dia e noite dedicando-se à feitura de uma cartola que tenha êxito.

Enquanto isso, no Mundo Real da série, a história construída a partir do texto de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2013) está centrada na pessoa de Jefferson. Ele afirma que sabe da existência da maldição, porque a sua maldição particular é justamente ter memória dos tempos passados no mundo dos contos de fada, consciência que o deixa muito perturbado. Tem ciência de que não pertence aquele mundo, sente-se sozinho e sabe que teve uma filha no outro espaço-tempo que, agora, no Mundo Real, é Paige, que tem outros pais e não se recorda de sua vida com Jefferson no Reino Encantado. Seu maior desejo é retornar a sua terra de origem; por isso, vive dedicado à feitura de cartolas que possam funcionar. Sem êxito até então, em determinada ocasião, prende Emma, que acredita ser a suposta salvadora da cidade que teria, portanto, poderes para construir uma cartola mágica. Jefferson lhe anuncia que a manterá presa até que faça uma cartola que funcione. Enquanto isso, ela consegue distrai-lo, e, em uma luta física, ele cai da janela e, ao alcançar o chão, desaparece, sobrando apenas a sua cartola. Esse fato deixa a entender, portanto, que a cartola funcionou e abriu um portal para outra dimensão espaço-temporal para o qual Jefferson foi deslocado.

Reduzindo todo esse panorama de sentidos, para melhor visualização, temos como resultado um pequeno quadro (Tabela 3), em que apresentamos tanto os (novos) sentidos que os contos originais ganham no Reino Encantado de *Once upon a time*, que seria o que chamamos de primeiro grau de significação, quanto (novos) contornos que os contos ganham no Mundo Real da série, que seria para nós o segundo grau de significação.

Tabela 3 – Primeiro e segundo graus de significações em *Once upon a time*

Conto original	Sentido original	1º grau de significação	2º grau de significação
João e Maria	União familiar por esforço próprio.	União familiar por esforço próprio.	União familiar com ajuda externa.
Cinderela/*A Gata Borralheira*	Mudança de vida, com uso de magia, por merecimento, por ter um bom coração.	Mudança de vida, com uso de magia, que vem com um preço a ser pago.	Mudança de vida conquistada com esforço próprio.
Chapeuzinho Vermelho	Aquisição de aprendizado de esfera fantástica.	Aquisição de aprendizado de esfera fantástica.	Aquisição de aprendizado no mundo do trabalho.
Aladim e a Lâmpada Maravilhosa	Realização de desejos. (aqui o personagem principal é Aladim)	Prisão literal, em objetos mágicos (lâmpada e espelho). (aqui o personagem principal é o Gênio)	Prisão metafórica, aos sentimentos por alguém. (aqui o personagem principal é o "Gênio")
A Bela e a Fera	Aceitação do amor verdadeiro, que transcende a aparência física.	Negação do amor verdadeiro em nome do poder.	Arrependimento por não viver o amor verdadeiro.
Branca de Neve	Triunfo do amor verdadeiro.	Triunfo do amor verdadeiro.	Triunfo do amor verdadeiro.
Rumpelstiltskin	Realização de favor de ordem mágica, com um preço a ser pago.	Realização de favor de ordem mágica, com um preço a ser pago.	Realização de favor, sem uso de magia, com um preço a ser pago.
As aventuras de Pinóquio	Honestidade.	Honestidade e cumprimento de promessa.	Cumprimento de promessa.
Alice no País das Maravilhas	Enxergar o mundo com olhos de criança.	A loucura.	A loucura da lucidez.

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

Sobre essa tabela (Tabela 3), quando estabelecemos primeiro e segundo graus de significação, referimo-nos a graus de significação de contos de fada dentro do texto de *Once upon a time*. Assim, desse quadro, podemos depreender algumas considerações. Sobre o arranjo em cima das histórias de *João e Maria*, *Chapeuzinho Vermelho* e *Rumpelstiltskin*, podemos dizer que o sentido se mantém do conto original para o primeiro grau de significação (Reino Encantado da série), e, por sua vez, modifica-se deste para o segundo grau de significação (Mundo Real da série). No trabalho realizado com base nas demais histórias, a ressignificação já se dá logo no deslocamento do texto-fonte (dos contos de fada)

para o Reino Encantado da série, ou seja, já no primeiro grau de sentidos, e, depois, o discurso se ressignifica novamente na passagem para o segundo grau de sentidos. De todo modo, em ambas as situações, quando o Mundo Real da série (segundo grau de significação) se refere ao conto de fadas, já o faz a ele ressignificado no primeiro movimento de mudança de sentidos.

Quando essa transformação acontece no primeiro grau, pode ser mais sutil, como no caso das releituras de *Cinderela* e de *As aventuras de Pinóquio*, ou trabalhar com sentidos completamente diferentes, como no caso das releituras de *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa*, *A Bela e a Fera* e *Alice no País das Maravilhas*. Em *A Bela e a Fera*, especificamente, percebemos um trânsito interessante: do original para o primeiro grau de significação do conto na série, notamos a total negação do sentido original: a negação do amor romântico, que acontece no texto-fonte. A consequência dessa negação nesse grau, ou seja, seu arrependimento, por fim, é o sentido que emerge do segundo grau de significação do conto na série.

A exceção a todos esses casos se dá no que tange ao discurso trabalhado a partir do conto de *Branca de Neve*. Entendemos que, nesse caso, o sentido se mantém constante do início ao fim do fluxo intertextual: do conto original para o Reino Encantado, e deste para o Mundo Real, o mesmo significado de apologia ao amor verdadeiro é mobilizado. Essa constância parece ter razão de ser, porque faz referência justamente a um dos sentidos que a série mais deseja reforçar, sobre o triunfo do amor verdadeiro; preservando-o, corrobora-o.

Por fim, à parte de todas essas ordenações, temos que a valorização da família, a possibilidade de mudança do *status quo*, a apreciação do aprendizado, o elogio à liberdade individual, a importância do cumprimento de promessas e, obviamente, o reconhecimento do amor verdadeiro afloram como os sentidos centrais manifestados nesse trânsito intertextual; com seus devidos desenhos, com e sem a esfera mágica, respectivamente, no Reino Encantado e no Mundo Real de *Once upon a time*.

3.2.5 Intertextualidade interna e externa: inventário completo em OUAT

A intertextualidade pode ser notada na série nas três dimensões que constituem um produto audiovisual: na dimensão verbal, na dimensão imagética e na dimensão sonora. A dimensão verbal compreende às falas dos diversos personagens; quando a fala de um personagem remete à história de um texto externo a ela ou quando a fala de um personagem de um dos mundos da série remete à fala do personagem do outro mundo. A dimensão imagética diz respeito à construção de cenas, quando o enquadramento e elementos/objetos de

composição de uma cena remetem a uma cena anterior ou posterior a ela dentro da série ou a uma cena de outra versão audiovisual do conto original. Já a dimensão sonora[21], mesmo que menos frequente em nosso objeto empírico, se refere a musicalidades que reincidem de um mundo a outro da série ou que referenciam sonoridade externa. Neste capítulo, nós nos atemos à dimensão verbal da intertextualidade. No último capítulo, nós nos dedicamos à intertextualidade na dimensão imagética.

Atendendo-nos neste momento à dimensão verbal, começamos ilustrando, com exemplos, como tem operado a intertextualidade na primeira temporada da série, que é nosso recorte do *corpus*. Portanto, neste espaço, a partir de toda a teoria fundamentada sobre intertextualidade, empreendemos o que chamamos de "inventário da intertextualidade" de *Once upon a time*. Ou seja, é uma relação indicando *quais* os textos com que a série interage, de que *modo* e com que *tipo* de relação intertextual. Examinamos todos os 22 episódios da primeira temporada da série e buscamos revelar esse rol à exaustão. O formato que nos pareceu mais simples para apresentar todos esses dados foi pontuar o trabalho intertextual de cruzamento de diversos textos (contos de fada e outros) distribuindo por cada episódio. Fazemos apenas uma observação a esse ponto: quando se trata de um texto citado/aludido em mais de um episódio, agrupamos as ocorrências em apenas um deles. Ao final deste tópico, sintetizamos todas essas informações em quadro (Tabela 4) que ilustra toda a construção intertextual da narrativa, evidenciando o entrelaçamento de variados textos.

3.2.5.1 Episódio 1: *Pilot*

Já do primeiro episódio (*Pilot*), temos algo a dizer. No Reino Encantado, vários personagens estão reunidos para deliberarem sobre o que será feito a respeito da maldição. O Grilo Falante toma a palavra e responde ao Príncipe Encantado, que havia sugerido lutar contra a Rainha Má: "*Lutar é uma má ideia. Não se consegue nada cedendo ao lado sombrio*". Com esse comentário, faz uma direta remissão ao que diz a Henry o terapeuta Dr. Archibald, equivalente ao Grilo Falante no Mundo Real: "*O que eu te contei sobre mentir? Não se consegue nada cedendo ao lado sombrio*". Configurando-se como intertextualidade interna à série, do texto de um mundo a outro.

Seguimos com a identificação das relações intertextuais na dimensão verbal da série. Enquanto, no Reino Encantado (1º episódio, *Pilot*), o Príncipe encontra Branca de Neve

[21] Pontuamos muito brevemente em um momento ou outro a dimensão sonora, a qual ganha menos atenção, justamente porque é menos explorada em termos intertextuais na construção da série em estudo.

adormecida e a desperta dizendo *"Nunca terá de se preocupar. Eu sempre a acharei"*, no Mundo Real, a professora Mary Margaret profere a seus alunos um discurso alusivo a esse anterior: "*Não se esqueçam, ao montar a casa para pássaros, estão fazendo um lar, não uma gaiola. Um pássaro é livre e fará o que bem quiser. A casa é para eles, não para nós. Eles são criaturas leais. Se vocês os amarem e eles os amarem, eles sempre os encontrarão*". Mais uma vez, intertextualidade interna, de um mundo a outro.

No início do primeiro episódio (*Pilot*), a Rainha Má interrompe a cerimônia de casamento de Branca de Neve e Príncipe Encantado para esbravejar o seguinte discurso: "*Em breve, tudo o que amam, tudo que todos vocês amam, será tirado de vocês para sempre. E do seu sofrimento, surgirá minha vitória. Eu destruirei sua felicidade nem que seja a última coisa que eu faça*". Ao fim deste mesmo episódio, em relação intertextual, no Mundo Real, Regina ameaça Emma citando o mesmo texto: "*Sugiro que você entre em seu carro e vá embora. Porque se não o fizer, vou destruí-la, nem que seja a última coisa que faça*".

Voltando ao Reino Encantado (1º episódio, *Pilot*), ali Branca de Neve comenta com Príncipe *"Temos de oferecer a ela* [Emma] *a melhor oportunidade"*, e, sincronicamente, no Mundo Real, Henry tranquiliza Emma em relação intertextual com o texto do mundo anterior: *"Está tudo bem. Sei porque me deu. Queria que eu tivesse a melhor oportunidade"*.

Dando sequência, notamos que a cena em que Marco, na delegacia (1º episódio, *Pilot*), exclama: *"Eu daria qualquer coisa por um* [filho]. *Minha esposa e eu tentamos vários anos, mas não nasci para ser pai"*, faz alusão ao texto de *Pinóquio* (COLLODI, 2002) e ao fato de que Geppetto (personagem que Marco representa em *Once upon a time*) e sua esposa, nesse conto original, também não conseguiam ter filhos. Trata-se, portanto, de intertextualidade externa à série, porém, como Geppetto, no Reino Encantado da série, também enfrentou o mesmo problema que sua contraparte em Storybrooke, consiste ainda em uma intertextualidade interna à série, de um espaço-tempo a outro.

3.2.5.2 Episódio 2: *The thing you love most*

No momento em que a Rainha Má vai negociar com Rumpelstiltskin a revelação do segredo para fazer a Maldição Negra funcionar, no segundo episódio (*The thing you love most*), ele faz uma exigência do que deseja ter no novo mundo para onde será transportado: *"Nessa nova terra, sempre que eu a procurar, deve atender meu pedido. Deve fazer o que eu falar. Desde que eu peça por favor"*. Mais adiante nesse mesmo episódio, nos dias atuais em Storybrooke, Regina exige que Sr. Gold explique quem é Emma Swan e onde encontrou

Henry na época em que Regina o adotou, ao que Sr. Gold responde dizendo que não deve explicações a ela e pede *por favor* para que ela o deixe ir, citando sua exigência no outro mundo. Mais tarde, no 12º episódio (*Skin deep*), Sr. Gold novamente pede *por favor* para que Regina aguarde pela conversa que ela deseja ter com ele, até o momento em que ele tenha algo que ele deseje discutir com ela.

Assim que Emma percebe que Regina armou para que Henry a ouvisse falando que o considera louco por acreditar na realidade dos contos de fada (2º episódio, *The thing you love most*), Emma vocifera à prefeita: *"Você não tem alma. Como diabos ficou assim?"*; enunciado que remete, pois, ao outro mundo e à morte do grande amor de Regina, fator que desencadeou sua transformação em Rainha Má, "sem alma".

É menos recorrente, mas há casos de intertextualidade interna ao texto da série que se dá por meio de citação/alusão de texto de um mundo no mesmo mundo. Uma situação em que esse trabalho intertextual ocorre envolve o segundo episódio (*The thing you love most*). Quando Branca de Neve desperta de seu sono beijada por Príncipe Encantado (1º episódio, *Pilot*), quando Branca de Neve rouba as joias do Príncipe antes de se conhecerem (2º episódio, *The thing you love most*) e quando o Príncipe captura Branca (2º episódio, *The thing you love most*), vemos nas duas últimas situações citações à primeira delas: *"Nunca terá de se preocupar, eu sempre a acharei"*; *"Aonde for, eu a encontrarei"* e *"Eu disse que a encontraria. Não importa o que faça, eu sempre a encontrarei"*, respectivamente, sempre pronunciadas por Príncipe Encantado. E novamente o mesmo personagem volta a citar a ele mesmo no décimo episódio (*7:15 AM*), quando termina seu noivado com Abigail e corre atrás de Branca: *"Então a encontrarei. Sempre a encontrarei"*. Por fim, esse mesmo enunciado depois se manifesta como intertextualidade interna de um mundo a outro da série: no 22º episódio (*A land without magic*), o diálogo *"Você me encontrou!"* e *"Você duvidava"*, entre Branca de Neve e Príncipe Encantado, é posteriormente replicado por suas contrapartes, Mary Margaret e David, no Mundo Real quando da quebra da maldição.

Retomando o segundo episódio (*The thing you love most*), notamos uma citação clara do Mundo Real no mesmo espaço-tempo quando Emma, enfurecida com a armação de Regina para prendê-la por furto dos arquivos de Henry do consultório de Dr. Archie, corta a macieira do jardim da prefeita dizendo: *"Porque, irmã, não faz ideia do que sou capaz"*. Ela cita uma das falas iniciais deste episódio – *"Não me subestime, Srta. Swan. Não faz ideia do que sou capaz"* – expressa por Regina em visita a Emma na Pensão da Vovó, quando declara abertamente que não pensa ser uma boa ideia a permanência na moça na cidade. É uma frase

que alude, ainda, às maldades de Regina no Reino Encantado, conformando-se como intertextualidade interna de um mundo a outro da série.

Na mesma linha, enquanto no Reino Encantado o pai de Regina, Henry, diz que protegê-la é sua vida (2º episódio, *The thing you love most*), no Mundo Real, Regina também fala a Henry, seu filho, que tudo o que faz é para protegê-lo (2º episódio, *The thing you love most*).

Por fim, outra citação acontece na seguinte relação intertextual interna (no mesmo espaço/tempo da série) entre duas cenas em que ambos os personagens envolvidos tentam convencer a Rainha Má a não seguir em frente com a maldição, no segundo episódio (*The thing you love most*): a fala do pai da Rainha Má: *"Se o preço é um buraco que não pode ser preenchido, por que fazer isso? Pare de pensar na Branca de Neve e recomece a viver. Podemos ter vida nova"* cita a fala anterior de Malévola: *"Todo poder tem um preço. Ativá-la* [a Maldição Negra] *trará um efeito terrível. Criará um vazio dentro de você. Um vácuo que nunca poderá preencher"*.

3.2.5.3 Episódio 3: *Snow falls*

Uma intertextualidade interna no mesmo espaço/tempo pode ser percebida na sequência de frases do terceiro episódio (*Snow falls*): *"Você me salvou"* e *"Era a coisa honrada a fazer"*. Primeiro, quando Príncipe Encantado salva Branca de Neve dos guardas da Rainha que capturam-na por estar sendo procurada por crimes contra a Rainha (assassinato, traição e perfídia), Branca exclama: *"Você me salvou"*, e Príncipe responde: *"Era a coisa honrada a fazer"*. Depois, quando Branca salva Príncipe dos *trolls* usando pó de fada, eles invertem o papel, e um cita o outro.

Quando Kathryn, no terceiro episódio (*Snow falls*), em Storybrooke, diz que agora, com o despertar de seu marido David, eles têm uma segunda chance, faz alusão ao fato ocorrido entre ela e o amor de sua vida no Reino Encantado: ali, Abigail (contraparte de Kathryn no Reino Encantado) e Frederick também tiveram uma nova chance após este ter sido libertado da forma de ouro em que estava preso.

No que tange a relações intertextuais externas à série e referentes a *Lost*, identificamos uma no terceiro episódio (*Snow Falls*): em seu encontro, quando Dr. Whale pergunta a Mary Margaret *"Então, você estava dizendo que deseja cerca de 15 crianças?"*, o número 15 é uma referência ao número do personagem Sawyer em *Lost* (DOVE, 2011g).

3.2.5.4 Episódio 4: *The price of gold*

A cena em que, no Reino Encantado da série, Rumpelstiltskin usa de magia para ajudar Cinderela a ir ao baile e melhorar de vida (4º episódio, *The price of gold*) remete ao original *Cinderela/A Gata Borralheira* (GRIMM, 2005, p. 55-61), em que a Fada Madrinha também melhora as condições de vida da mocinha. Nessa mesma ocasião, ele é questionado pela menina sobre os sapatos serem de cristal, consistindo novamente numa relação intertextual de alusão aos sapatos de cristal da história original de *Cinderela/A Gata Borralheira*. Aliás, Rumpelstiltskin ajudar Cinderela a mudar sua condição de oprimida e exigir um pagamento em troca (4º episódio, *The price of gold*) é uma alusão ao conto original homônimo do duende. Por sua vez, como tanto no Reino Encantado quanto no Mundo Real o pagamento que Rumpelstiltskin/Sr. Gold pede em troca de favor é a entrega do bebê de Cinderela/Ashley, aqui há uma relação intertextual interna entre os espaços-tempos da série. E assim como ele não consegue o que quer ao final da trama do quarto episódio na dimensão do Reino Encantado, Sr. Gold também não logra ao final no Mundo Real. Essa questão da dívida com o bebê que Cinderela não entregou a Rumpelstiltskin no Reino Encantado ser deslocada para o outro espaço-tempo é confirmada por dois discursos de Rumpelstiltskin (4º episódio, *The price of gold*): *"Ninguém desfaz meus acordos, queridinha. Ninguém. Não importa onde esteja, não importa em que terra se encontre, garanto que terei seu bebê"* e *"Neste mundo ou no outro, Cinderela, ficarei com seu bebê!"*

Ainda no âmbito do 4º episódio (*The price of gold*), a frase *"Agora, divirta-se. Não se esqueça de olhar o relógio"*, que Rumpelstiltskin diz a Cinderela, é uma alusão ao alerta que a Fada Madrinha dá a Cinderela no conto original (GRIMM, 2005, p. 55-61) para que não perca a hora, pois o feitiço se desfaz à meia-noite. Mais uma vez, como remissão ao conto original de *Cinderela/A Gata Borralheira*, tomamos conhecimento (4º episódio, *The price of gold*) que, na série, no plano do Mundo Real, Ashley, assim como a heroína em que a personagem é inspirada, tem uma madrasta e duas meias-irmãs com quem não tem um bom relacionamento.

Por fim, um texto que sofre recorrência intertextual constante na série é o jargão cunhado por Rumpelstiltskin: *"toda magia tem um preço"*. Uma das primeiras vezes que aparece é na fala deste mesmo personagem antes de conceber o desejo de Cinderela no Reino Encantado no 4º episódio (*The price of gold*). Depois, é citado em muitos outros momentos ao longo da temporada. Ainda no mesmo quarto episódio, é citado: (1) por Cinderela no Reino Encantado: *"Mas deveríamos usar magia? Ela é a causa dos nossos problemas. E se esta*

magia tiver um preço?"; e (2) por Rumpelstiltskin novamente: *"Porque ambos sabemos que toda magia tem seu preço. E se fosse usá-la para, digamos, me aprisionar, sua dívida ficaria maior ainda*". Seguindo, no oitavo episódio (*Desperate souls*) o velho mendigo (agora revelado como Zoso) diz a Rumpelstiltskin após este roubar a adaga daquele: *"A magia sempre tem um preço. E agora é a sua vez de pagar"*. Já mais ao final, no 21º episódio (*An apple red as blood*), Sr. Gold alerta Regina: *"Fez magia com magia? Sei que não preciso lembrá-la que toda magia tem seu preço"*. Portanto, enquadra-se como intertextualidade interna à série, tanto no mesmo mundo quanto de um mundo a outro.

Em Storybrooke, no momento em que pede ajuda a Emma para localizar Ashley (4º episódio, *The price of gold*), Sr. Gold refere-se ao "bem" que ele alega que a menina lhe roubou como *"um objeto precioso"*, tal qual Rumpelstiltskin, no Reino Encantado, cobra de Cinderela *"uma coisa preciosa"* em troca da magia. Ambos seriam os bebês das personagens. Na mesma linha, Rumpelstiltskin diz a Cinderela que, se ele a ajudar, terá que arcar com as consequências (4º episódio, *The price of gold*). Aludindo a isso, no espaço do Mundo Real, nesse mesmo episódio, Regina dá ordens a Henry justamente ameaçando com dizeres semelhantes: *"Obedeça ou aguente as consequências"*.

Dando sequência, reconhecemos que o discurso sobre a possibilidade de se mudar o rumo de nossas vidas a partir das escolhas que fazemos passa de um mundo a outro da série como relação intertextual – primeiro dentro de um mesmo universo e depois de um a outro. Primeiramente a tese de que é possível mudar de vida é negada por Regina: *"Só o que tem raízes pode crescer, Srta. Swan. E você não tem nenhuma. As pessoas se enganam achando que podem mudar"* (4º episódio, *The price of gold*). Mas depois vemos que a série pretende mesmo reforçar que uma transformação na vida é viável, bastando querer e lutar para isso; tanto no Reino Encantado quanto no Mundo Real. Discurso reforçado em vários momentos desse mesmo quarto episódio: (1) *"Vão te julgar a vida inteira. Deve reagir e mostrar quem é você. Quer que a vejam diferente? Obrigue-as. Quer ver mudanças? Você terá de fazê-las, pois não há fada madrinha neste mundo"*, diz Emma para Ashley no Mundo Real, procurando repassar ensinamentos à jovem mãe; (2) *"Não é nada do que te falaram. Acham que* [Ashley] *não pode ter o filho, mas ela está se esforçando. Está estudando à noite para se aprimorar, melhorar de vida"*, diz Ruby para Emma no Mundo Real, evidenciando que Ashley deseja melhorar na vida; e (3) *"Sabe que é uma inspiração para todos? Você mostrou que todos podem mudar sua vida. Estou orgulhosa"*, diz Branca de Neve para Cinderela, no Reino Encantado.

Por fim, ainda no quarto episódio (*The price of gold*), no espaço-tempo de

Storybrooke, Regina menciona que Emma morou dois anos em Tallahasse; trata-se de uma referência ao episódio *The man from Tallahassee*, de *Lost* (DOVE, 2011b), intertextualidade externa de um texto cultural que não é conto de fada.

3.2.5.5 Episódio 5: *That still small voice*

No Reino Encantado (5º episódio, *That still small voice*), os ciganos, pais de Jiminy, falam "*Nós pensaremos por você*" e "*Pais servem para isso*", sequencial e respectivamente proferidas pela mãe e pelo pai do menino. Intertextualmente, Dr. Archie diz algo semelhante a Henry nesse mesmo episódio, mas no Reino Encantado: "*Está tudo bem, Henry. Também sinto muito. Não acho que seja louco. Só acho que tem uma mãe muito forte com uma ideia bem clara do caminho onde quer vê-lo e que se assusta quando você se desvia dele. E isso é natural*".

Em uma discussão (5º episódio, *That still small voice*), vemos mais uma relação intertextual quando a fala de Regina remete o fato de Dr. Archie ser, no Reino Encantado, o Grilo Falante, um inseto: "*Às vezes você se esquece. Você trabalha para mim. É meu funcionário. Eu posso demiti-lo. Esta é minha cidade. Perderá seu consultório, sua casa. Posso esmagá-lo feito um inseto. E este será o único teto que lhe restará*." Já Dr. Archie, por sua vez, nesse mesmo episódio, alude ao fato de o Grilo Falante ser uma consciência e clama para Regina: "*Permita-me trabalhar como minha consciência me manda*". No oitavo episódio (*Desperate souls*), Dr. Archie, na ocasião da votação municipal para o cargo de novo Xerife da cidade, novamente em referência a sua essência passada de Grilo Falante, alerta: "*Votem com consciência*". Ao final deste episódio, os grilos, que não davam sinal de existência em Storybrooke, voltam a cantar na cidade, em alusão ao Grilo Falante do Reino Encantado, o que podemos situar como uma alusão sonora a um texto externo.

Seguindo, David, em conversa com Mary Margaret (5º episódio, *That still small voice*), fala do Mundo Real como não lhe sendo familiar, em alusão direta ao fato de que o Mundo Real não é a terra natal do Príncipe Encantado, sua contraparte no Reino Encantado: "*Foi como acordar numa terra estranha*" e "*Mas tudo parece fora do lugar. Desde quando Ajax é nome de cachorro? Nada faz sentido. Nada... Nada parece real*". E o personagem complementa com o fato de que somente Mary Margaret, que seria Branca de Neve, esposa do Príncipe Encantado, parece se encaixar nisso tudo, fazendo referência a sua alma gêmea no Reino Encantado: "*Sei que é loucura, mas, juro,* [Você, Mary Margaret] *é a única coisa aqui*

que parece correta". Enquanto a esposa de David no Mundo Real, Kathryn, não faz sentido para ele.

As minas que têm tanto destaque no Mundo Real no quinto episódio (*That still small voice*) são uma referência ao fato de os sete anões, de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41), serem mineiros na história, tanto na original quanto na releitura no Reino Encantado de *Once upon a time* (DOVE, 2011d), configurando-se como intertextualidade interna e externa à série.

3.2.5.6 Episódio 6: *The shepherd*

Em torno do discurso a respeito das escolhas corretas, do qual tratamos também na parte sobre dialogismo (adiante), há diversas relações intertextuais internas à narrativa da série, tanto de um mundo a outro quanto dentro de cada um desses mundos. No espaço-tempo do Reino Encantado, Rumpelstiltskin, primeiro, provoca Príncipe Encantado, dizendo: *"Todos têm* [escolha], *meu caro. Basta escolher a coisa certa"*, e depois Príncipe ouve o mesmo texto de Rei George: *"Que bom que tomou a decisão certa, filho"* (6º episódio, *The shepherd*). Já no espaço-tempo do Mundo Real, no início do sexto episódio (*The shepherd*), Emma opina a Mary Margaret que: *"Se você acha que o que quer fazer é errado, é porque é errado"*, e mais ao final David revela a mesma Mary Margaret que a escolha dele é, naquele momento, ficar com sua esposa por ser *"a coisa certa a fazer"*.

No texto que envolve David Nolan no Mundo Real, conseguimos visualizar a ampla relação intertextual que o personagem mantém duplamente com James e Príncipe Encantado, irmãos gêmeos no Reino Encantado. David parece representar, em Storybrooke, metaforicamente ambos esses personagens do espaço-tempo dos contos. Segundo a história passada nos dias atuais, o personagem teve um acidente que o deixou em coma por anos, e, ao acordar, sofre de uma amnésia. Assim, é como se ele, antes do acidente, fosse um dos irmãos (James), e, após a amnésia, fosse o outro irmão (Príncipe Encantado). Nessa costura intertextual, assim como no espaço-tempo dos contos, Príncipe Encantado não se casa com Abigail, mas sim com Branca de Neve, David passa a temporada inteira dividido entre sua esposa, Kathryn (contraparte de Abigail no Mundo Real), de quem em princípio ele nem se recorda, e Mary Margaret (contraparte de Branca de Neve no Mundo Real), que parece amar verdadeiramente. Os discursos a seguir, de David em Storybrooke (6º episódio, *The shepherd*), atestam toda essa relação intertextual e o duplo papel de David: *"Não fui eu que casei com Kathryn. Não a escolhi. Estou escolhendo você. Eu sei que também sente. É*

visível” e *“O homem que escolheu aquela vida, que se casou com Kathryn, morreu. Este homem aqui quer outra”*.

Como uma intertextualidade externa à série, o nome e o enredo em torno de Rei Midas, que aparece no sexto episódio da série (*The shepherd*) e transforma em ouro tudo o que toca, tem referência a Midas, um personagem de um mito grego (TORRES, 2014), rei da Frígia, por sua vez inspirado em rei que realmente existiu naquela região (da atual Turquia). Conta o mito que, certa vez, tendo Midas entregue Sileno são e salvo ao deus Baco, o deus concedeu a Midas um desejo. Obcecado por ouro como era, Midas, então, pediu que tudo o que tocasse virasse ouro. Tendo sido atendido, porém, precisou conviver também com o infortúnio de seu dom: absolutamente tudo o que tocava, inclusive sua filha, virava ouro.

3.2.5.7 Episódio 7: *The heart is a lonely hunter*

Há vários elementos no texto de *Once upon a time* que são do texto do original de *Branca de neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41), configurando-se como intertextualidades externas, portanto. Notamos, primeiro, com a simples presença da figura do Caçador na dimensão espaço-temporal encantada da série assim como ocorre no conto-fonte (7º episódio, *The heart is a lonely hunter*). Somado a isso, há o fato de que o Caçador, no Reino Encantado da série, fica com pena e não mata Branca, aludindo diretamente à história de *Branca de Neve* em que o Caçador também não segue as ordens da Rainha e não mata a menina, levando órgão de um animal da floresta no lugar de órgão do corpo de Branca.

Enquanto intertextualidade interna aos mundos da série, podemos listar mais algumas do sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*). A presença do lobo companheiro de Caçador no Reino Encantado e sua aparição para Graham no Mundo Real é uma delas. Nessa dimensão, aliás, o lobo aparece para Graham tanto no mundo concreto de Storybrooke como também na esfera onírica, nos sonhos do xerife. No que tange a este aspecto, Sr. Gold reforça a ocorrência da intertextualidade: *“Sabe, xerife, dizem que os sonhos são lembranças de uma outra vida”*. Ainda internamente, Graham e o Caçador, contrapartes um do outro, morrem ao final quando têm seus corações esmagados e arrancados por Regina e Rainha Má, respectivamente no Mundo Real e no Mundo Encantado da série.

A questão de Graham, no Mundo Real, não ter sentimentos e obedecer cegamente à Rainha Má é uma intensa relação intertextual com o Reino Encantado, no qual Caçador, sua contraparte, teve seu coração arrancado. Depois que o Caçador poupou Branca de Neve (sétimo episódio, *The heart is a lonely hunter*), a Rainha Má arrancou literalmente seu

coração porque queria que ele nunca mais tivesse sentimentos: *"Agora você* [Caçador] *é meu bicho de estimação. Esta é sua gaiola* [a urna com o coração]. *De agora em diante, fará tudo que eu mandar. Se um dia me desobedecer, se quiser fugir, eu só preciso apertar* [o coração]*" e "Sua vida agora está em minhas mãos. Para sempre"*. Por conseguinte, o vazio no peito de Caçador deixado pelo espaço agora oco, antes ocupado pelo coração, foi transportado de um universo a outro da narrativa, e, por isso, Graham, no Mundo Real, se sente vazio e obedece a Regina de forma automática.

Outra intertextualidade interna ainda no sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*): Graham tem uma ligação especial com Emma no espaço-tempo contemporâneo, porque ela deve sua vida a Caçador, contraparte de Graham no Reino Encantado; afinal, ela é filha de Branca de Neve, e ele poupou sua vida. Caso contrário, não teria nascido.

Por fim, uma intertextualidade externa encontramos no título dado a esse sétimo episódio: *The heart is a lonely hunter* é um filme norte-americano de drama, de 1968 (*Por que tem de ser assim?*, título no Brasil), dirigido por Robert Ellis Miller, cujo roteiro é baseado em romance homônimo da escritora estadunidense Carson McCullers, de 1940 (MCCULLERS, 2007).

3.2.5.8 Episódio 8: *Desperate souls*

No que se refere ao discurso sobre o bem versus o mal, o qual abordamos também na parte em que tratamos de dialogismo (mais à frente), há diversas relações intertextuais internas à narrativa, especialmente no oitavo episódio *(Desperate souls*). Primeiro, no âmbito da relação entre os universos. No plano do Reino Encantado, localizamos o fato de que Rumpelstiltskin era inicialmente um homem bom. Ele se considerava bastante covarde e fraco sem poder, mas, de qualquer forma, era um sujeito simples e do bem. Nessa mesma linha, no Mundo Real, vários personagens comentam sobre a bondade de Graham, que acabara de falecer, citando a questão do homem bom do outro mundo: (1) Sr. Gold fala para Emma *"Ele* [Graham] *era um homem bom"*; e (2) Regina também fala para Emma *"Ele* [Graham] *era um homem bom, Srta. Swan. Deixou a cidade segura"*; e ainda Henry fala para Emma *"Ela* [Regina] *matou Graham porque ele era bom. E você* [Emma] *é boa. O bem perde. O bem sempre perde. Porque o bem joga limpo. O mal não. Ela* [Regina] *é maligna. Deve ser melhor assim. Não devemos mais aborrecê-la"*. Ou seja, aqui localizamos a questão do bem versus o mal a partir da qual se opera uma intertextualidade interna dentro do mesmo universo: o Mundo Real. Henry, mais uma vez, mais tarde, no mesmo episódio, ratifica sua opinião sobre

a fragilidade do bem: *"O bem não pode derrotar o mal porque o bem não faz essas coisas. Minha mãe* [Regina] *joga sujo, é por isso que* [você, Emma,] *nunca poderá vencê-la"*. Em contrapartida, mais adiante, Emma procura, dentro da mesma temática do bem contra o mal, provar que o bem pode, sim, sair vitorioso. Quando Emma salva Regina do incêndio na Prefeitura, ela fala para Henry: *"É assim que o bem vence. Você faz algo bom, as pessoas veem e querem ajudar*"; e ainda: *"Quero mostrar para Henry que o herói pode vencer. E se eu não for a heroína, a salvadora, que papel represento em sua vida?"*.

Ainda em termos de intertextualidade interna, o incêndio na Prefeitura de Storybrooke (8º episódio, *Desperate souls*) remete ao incêndio que Rumpelstiltskin, ainda homem bom, provoca no Castelo do Duque de Frontlands para roubar a adaga e o poder de Sombrio. Identificamos outra relação intertextual interna quando Sr. Gold profere a Emma discurso que remete a perda de seu filho enquanto estando no papel de Rumpelstiltskin na dimensão do Reino Encantado: *"Eles crescem tão rápido. Aproveite* [o *walk-talk*] *com seu filho. O tempo que passam juntos é precioso. É o problema com as crianças. Antes que perceba, você os perde"*. Mas adiante, Sr. Gold faz outra remissão a seu filho do passado, mais ou menos como uma tentativa de situar justificativa por seus atos em prol do poder para proteger seu filho: *"Nunca subestime quem age em nome dos filhos"*.

Em dois momentos pontuais do oitavo episódio (*Desperate souls*), na dimensão do Mundo Real, Sr. Gold, ao conversar com Regina, faz alusões à fixação de sua contraparte do Reino Encantado por acordos e contratos: (1) *"Documentos legais e contratos sempre me fascinaram"*, e (2) *"Gosto de armas pequenas, sabia? Da agulha, da pena, da minúcia de um acordo. Sutileza. Não faz seu* [de Regina] *estilo, bem sei*".

Enquanto, no espaço-tempo de Storybrooke, Sr. Gold se considera um benfeitor de Emma em sua candidatura à posição de xerife da cidade (8º episódio, *Desperate souls*), o velho mendigo (o Sombrio original disfarçado) se oferece como benfeitor de Rumpelstiltskin para ajudá-lo a melhorar sua condição de pobre oprimido prestes a perder seu filho. E ainda relacionado à relação entre beneficiários e beneficiados, ao final do oitavo episódio (*Desperate souls*), percebemos uma relação intertextual de citação da frase *"Sei reconhecer uma alma desesperada"*. Ela é primeiramente discursada pelo velho mendigo (Sombrio original), quando questionado por Rumpelstiltskin sobre o porquê de ele ter sido escolhido para assumir a posição de novo Sombrio. Posteriormente, é enunciada por Sr. Gold, quando Emma pergunta a ele o motivo de ele tê-la ajudado a se candidatar ao cargo de xerife.

Por fim, conforme se observa no oitavo episódio (*Desperate souls*), o nome de Sombrio é Zoso, em alusão à banda *Led Zeppelin*: Zoso é usado como um apelido para o

guitarrista Jimmy Page (DOVE, 2012e), configurando-se como intertextualidade externa à série.

3.2.5.9 Episódio 9: *True north*

A primeira e mais clara relação intertextual externa no nono episódio (*True north*) é, inclusive, declarada abertamente por Henry: *"Eu sei quem são eles* [referindo-se a Ava e Nicholas]. *Dois irmãos. Perdidos. Sem pais. João e Maria!"*. De fato, são construções dos personagens do Mundo Real da série expressamente alusivas ao conto original de *João e Maria* (GRIMM, 2005, p. 211-219). Já no Reino Encantado, a casa da Bruxa Cega ser feita de doces e a proibição de João e Maria em comerem o que está ali, além de a bruxa estar preparando as crianças para comê-las (tudo no 9º episódio, *True north*), também operam relações intertextuais externas com a história de *João e Maria* (Rainha Má: *"Só tem mais um detalhe. A casa da bruxa é singular. Por causa disso, tomem um cuidado especial dentro dela. Façam o que fizerem, por maior que seja a tentação, não comam nada."* / Bruxa Cega: *"Oba! Macio e tenro. Você dará um assado suculento."*). Em uma alusão ao conto original, a Rainha Má faz as crianças pensarem que seu pai as abandonou, o que não procede, pois a própria Rainha é quem o prendeu, porém é uma referência à história clássica em que o pai, influenciado pela esposa, madrasta dos meninos, os abandona na floresta.

3.2.5.10 Episódio 10: *7:15 AM*

No décimo episódio (*7:15 AM*), como uma intertextualidade interna à série, tanto em um mundo quanto no outro, há a questão de que Mary Margaret não consegue parar de pensar em David (e vice-versa), tanto quanto Branca de Neve não tira Príncipe Encantado de seus pensamentos (e vice-versa). Branca de Neve diz: *"Pensei que ficando aqui seria mais fácil esquecê-lo* [o Príncipe Encantado]. *Porém, só consigo pensar nele"*; enquanto Mary Margaret, referenciando sua contraparte, cita: *"Não consigo tirá-lo* [David] *da cabeça"*. Da mesma forma, os personagens masculinos também se sentem do mesmo jeito e também se citam um ao outro. No Reino Encantado, Príncipe Encantado, em sua carta, escreve: *"Queridíssima Branca. Não tive notícias após nosso encontro e só posso supor que encontrou a felicidade que tanto desejava. Porém, não passa um dia sequer sem que eu pense em você"*. Por sua vez, no Mundo Real, David, em conversa com Mary Margaret, fala: *"Não consigo parar de pensar em você"*.

Em ambas as situações, as personagens femininas, intertextualmente, tomam atitudes para forçar o esquecimento de seus amores. Enquanto, no Reino Encantado, Branca de Neve toma uma poção dada por Rumpelstiltskin que a fará esquecer completamente sobre o Príncipe (Rumpelstiltskin: *"Da próxima vez que vir a causa da sua dor, nem se lembrará dele"*), no Mundo Real, Mary Margaret sugere que ela e David cortem relações e evitem encontros. Quando Mary Margaret desabafa para Emma: *"O amor é a pior coisa. Queria que houvesse uma cura mágica"* (10º episódio, *7:15 AM*), localizamos aqui uma relação intertextual com o Reino Encantado, espaço no qual a contraparte de Mary Margaret ingere, de fato, uma poção mágica justamente para esquecer seu amor e sua dor (*"Queria ter como tirá-lo da cabeça"*, diz Branca de Neve).

Ao final, como intertextualidade externa, no décimo episódio (*7:15 AM*), aludindo ao original de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41), os anões, agora sete (com a morte do oitavo pelos guardas de Rei George), convidam Branca para morar com eles. Zangado faz o convite: *"Eu não estaria aqui sem você. Vamos juntos para casa, Branca. Iremos protegê-la"*.

3.2.5.11 Episódio 11: *Fruit of the poisonous tree*

Encontramos uma primeira relação intertextual interna à série no 11º episódio (*Fruit of the poisonous tree*) quando Regina, no Mundo Real, fala a Emma: *"Srta. Swan, não deixe seus sentimentos atrapalharem seu juízo. As pessoas podem se machucar"*. Consiste numa referência direta a uma fala de Rei Leopoldo a Príncipe Encantado, no Reino Encantado do mesmo episódio: *"O amor nos faz cometer besteiras"*. Da mesma forma, alude a uma situação passada no Reino Encantado, em que o Gênio de Agrabah fica cego de amor por Regina e mata Rei Leopoldo por ter sido manipulado pela Rainha. Essa referência é acentuada ainda no Mundo Real com fala de Sr. Gold para Emma e Sidney Glass: *"Tenham cuidado. Envolvimentos emocionais podem nos levar a caminhos muito perigosos"* (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*).

Quando Sidney Glass chega ao Restaurante da Vovó e fala a Emma *"Posso realizar seu pedido"*, está aludindo diretamente tanto ao texto externo da história de Aladim (DINIZ, 2015) quanto ao texto interno à série passado no espaço-tempo do Reino Encantado, em que o Gênio de Agrabah realiza desejos.

Outra intertextualidade interna localizamos na fala do Gênio de Agrabah, em que alude à tradicional frase de Rumpelstiltskin de que toda magia tem seu preço. Nesse caso, o

Gênio afirma que todo desejo vem com uma pena a ser paga em algum momento: *"Durante minha vida, concedi 1.001 desejos e, 1001 vezes, vi tudo acabar mal. Fazer um desejo tem preço. E é por isso que nunca usarei este desejo"*. Inclusive, essa mesma fala é uma referência à obra *As mil e uma noites* (DINIZ, 2015), da qual faz parte a história de Aladim, de que, por sua vez, origina o personagem Gênio da Lâmpada em que Gênio de Agrabah é inspirado (DOVE, 2012d), conformando-se como intertextualidade externa à série.

Concluindo, em um telefone grampeado, Regina instrui Sr. Gold para encontrá-la no acesso à estrada 23 (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*), e esse numeral é uma referência ao número do personagem Jack Shephard, em *Lost* (DOVE, 2012d); conforma-se, portanto, como mais uma intertextualidade externa à série.

3.2.5.12 Episódio 12: *Skin deep*

Quando Sir Maurice, pai de Bela, exclama: *"Bela, por favor, não pode ir com esta fera"*, referindo-se a Rumpelstiltskin, faz uma alusão direta ao papel que este está representando nesse episódio (12º episódio, *Skin deep*), o de Fera, de *A Bela e a Fera* (BEAUMONT, 2013, p. 74-93); configura-se, pois, como intertextualidade externa à série.

Sobre intertextualidades internas à série, no 12º episódio (*Skin deep*), Moe French grita: *"Não é assim que se negocia, Gold"*, em alusão à contraparte de Sr. Gold no Reino Encantado, que está sempre negociando acordos. Já *"Não sou fácil de ser amado"*, frase enunciada por Sr. Gold (12º episódio, *Skin deep*), é uma alusão à sua contraparte Rumpelstiltskin, criatura que não acredita que pode ser amada por alguém. *"Sabia que nunca poderia gostar de mim"* e *"Porque ninguém nunca poderia me amar!"* (12º episódio, *Skin deep*), diz ele a Bela, duvidando de seu amor por ele. Mais ainda: o sermão de Sr. Gold ao espancar French no Mundo Real remete ao papel de French enquanto Sir Maurice no Reino Encantado. Sr. Gold grita: *"Você a botou para fora. Você tinha seu amor e a botou para fora! Ela se foi para sempre. Nunca irá voltar e a culpa é toda sua! Não minha. Você é o pai dela!"*. Sr. Gold se refere nesse momento ao suposto tratamento dado por Sir Maurice a Bela, no outro mundo, porque a Rainha Má, no espaço-tempo dos contos de fada, disse a Rumplestiltskin (contraparte de Sr. Gold), mentindo, que o pai de Bela havia expulsado a filha de casa e a trancado numa torre, da qual ela se jogou e morreu.

O nome *Dark Star Farmácia*, dado à drogaria de Storybrooke, que aparece no 12º episódio (*Skin deep*), é uma referência à música *Dark Star*, do álbum *Live/Dead* (de 1969) da

banda norte-americana de rock *Grateful Dead* (GRATEFUL DEAD, 1969) (DOVE, 2012a), conformando-se como intertextualidade externa à série.

3.2.5.13 Episódio 13: *What happened to Frederick*

Como uma intertextualidade interna à série e dentro de um mesmo espaço-tempo, Príncipe Encantado, conversando com Abigail sobre Frederick (13º episódio, *What happened to Frederick*) afirma que *"Toda maldição pode ser quebrada"* e questiona: *"Já tentou um beijo de amor?"*; citando, pois, a Rainha Má, que anteriormente já havia dito exatamente que *"Toda maldição pode ser quebrada. Um beijo de amor verdadeiro faria isso"*, sugerindo a Bela, no 12º episódio (*Skin deep*), que beijasse Rumpelstiltskin para libertá-lo do mal que o apoderava.

No que concerne à intertextualidade interna entre os mundos da série no 13º episódio (*What happened to Frederick*), assim como Abigail, na Terra Encantada, põe um fim no noivado com Príncipe Encantado, paralelamente, em Storybrooke, David coloca um ponto final em seu casamento com Kathryn. Nessa ocasião, tanto Príncipe pede para que Abigail fale a verdade sobre a razão do término, quanto Kathryn também suplica a verdade para David sobre o que está acontecendo para desejar o divórcio.

Mais uma relação intertextual entre os universos neste episódio se dá pela alusão, no Mundo Real, às águas do Lago Nostos e suas faculdades especiais. Quando August profere a Emma seu discurso, em Storybrooke, sobre o poço dos desejos (*"Dizem que esse poço é especial. Tem até uma lenda. Dizem que a água do poço vem de um lago subterrâneo e que o lago tem propriedades mágicas. Segundo a lenda, quem beber água do poço, terá de volta algo que perdeu"*), o escritor referencia o próprio Lago Nostos do Reino Encantado (*"As lendas falam do Lago Nostos. Dizem que suas águas têm propriedades mágicas. Que lhe devolvem algo que havia perdido"*, diz Abigail ao Príncipe Encantado).

3.2.5.14 Episódio 14: *Dreamy*

O Dia dos Mineiros, comemorado em Storybrooke (14º episódio, *Dreamy*), é uma expressa menção aos anões mineiros tanto do conto original *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41) quanto do Reino Encantado da série. Os anões não são explicitamente mencionados na explicação da festa, mas a profissão exaltada na festividade remete a eles: trata-se de um feriado anual para celebrar a antiga tradição de troca de velas por carvão que as freiras faziam

na região com os mineiros em tempos passados; agora, a festa serve para arrecadar fundos para o convento.

Há uma variedade de relações intertextuais estritamente internas à série, de um espaço-tempo a outro, que conseguimos identificar nesse 14º episódio (*Dreamy*). Leroy, em Storybrooke, desabafa para Irmã Astrid que seu maior sonho seria deixar a cidade e conhecer o mundo navegando (*"Eu trabalho com manutenção. Eu queria mesmo era navegar. Até comprei um barco. Uma porcaria, eu ia arrumar. Navegar pelo mundo, dar adeus a este inferno..."*); e paralelamente, no outro mundo, Sonhador (contraparte de Leroy) faz um convite para Fada Nova (contraparte de Irmã Astrid): *"Nós poderíamos ver juntos [o mundo]. Arrumar um barco, navegar e explorar tudo que o mundo tem a oferecer"*. Ainda na narrativa em torno desses personagens, Sonhador ajuda Nova em dois momentos, com uma engrenagem enguiçada e com o saco de pozinho mágico. Por sua vez, Leroy colabora com Astrid também em duas ocasiões: com as lâmpadas da festa e com a venda das velas. Continuando na identificação das relações intertextuais internas, o fato de os anões, no Reino Encantado, não se apaixonarem, não se casarem e não terem filhos alude à condição de vida de uma freira que também não se casa e não tem filhos, indicando mais uma correspondência entre anão Sonhador e Irmã Astrid. Na mesma linha intertextual, Fada Nova é representada como uma personagem desastrada e rotula a ela mesma de idiota, exatamente as representações atribuídas a Irmã Astrid, sua contraparte.

À parte dos personagens Nova/Astrid e Sonhador/Leroy, há no 14º episódio (*Dreamy*) uma imediata intertextualidade apontando, no Mundo Real, para a relação de Rumpelstiltskin com a Fada Azul no Reino Encantado. *"Tenho um contrato de aluguel específico. Se atrasarem, posso despejá-las. Sinceramente, será um grande alívio me livrar de inquilinas tão destetáveis"*, diz Sr. Gold, referindo-se às freiras para quem loca uma propriedade. E ele continua, argumentando a razão de não gostar das freiras: *"Tenho meus motivos. E só dizem respeito a mim. Digamos que tenho uma história longa e complicada com elas. E vamos parar por aí"*. A mágoa que preserva da Madre Superiora é referência à ocasião em que ela, enquanto Fada Azul, no outro universo, ajudou o filho de Rumpelstiltskin a passar para outra dimensão espaço-temporal, abandonando o pai sozinho.

Mais raro em *Once upon a time*, há também um trabalho intertextual sonoro entre os dois mundos da série e entre a série e o texto-fonte em sua versão fílmica. A exemplo do que acontece no 14º episódio (*Dreamy*) quando os anões, no Reino Encantado, estão assoviando a melodia de *"eu, vou, eu vou, pra casa agora eu vou"*, canção entoada pelos sete anões no

clássico da Disney (1937). O assovio dos anões é brevemente continuado por Leroy no Mundo Real, fechando o ciclo do trabalho intertextual interno e externo.

3.2.5.15 Episódio 15: *Red-handed*

Já logo no início do 15º episódio (*Red-handed*), identificamos uma relação intertextual externa com um conto pouco (ou nada) explorado pela série até aqui, que seria *A história dos três porquinhos* (JACOBS, 2013, p. 218-223). Ali, o Lobo Mau, grande vilão da narrativa, na tentativa de capturar os porquinhos para comê-los, ameaça soprar suas casas até derrubar, frase exatamente citada por Peter, namorado de chapeuzinho Vermelho, no Reino Encantado da série: *"Vou soprar e bufar até derrubar"*, diz o rapaz.

Em termos de intertextualidade interna articulando o texto do Mundo Real ao texto do Mundo Encantado da série, conseguimos apontar várias ocorrências no 15º episódio (*Red-handed*). Quando Branca de Neve, fugitiva da guarda real, se apresenta como Mary para Chapeuzinho Vermelho (15º episódio, *Red-handed*), faz referência ao nome que a personagem viria a adotar no Mundo Real mais tarde. Assim como Chapeuzinho Vermelho hospeda Branca de Neve na dimensão dos contos de fada, Mary Margaret, contraparte de Branca, retribui intertextualmente a gentileza convidando Ruby a ficar em sua casa quando esta discute com Vovó. Tanto Chapeuzinho Vermelho quanto Ruby – personagens equivalentes – desejam sair de casa. Enquanto Chapeuzinho Vermelho quer fugir para ficar com Peter, Ruby, por sua vez, tem o ideal de aventurar-se pelo mundo. Em contrapartida, ambas têm como resposta imposições de Vovó. Chapeuzinho Vermelho é proibida de sair e deve permanecer em casa para proteger-se do lobo; enquanto Ruby deve trabalhar nas noites de sábado no Restaurante da Vovó.

No computador da delegacia (15º episódio, *Red-handed*), Henry, procurando vaga de emprego para Ruby, questiona se ela gostaria de ser mensageira com ou sem bicicleta: *"Você entrega coisas com uma cesta"*, resume ele, aludindo, pois, à personagem do conto original de *Chapeuzinho Vermelho* (GRIMM, 2005, p. 283-286) e também à Chapeuzinho Vermelho do Reino Encantado de *Once upon a time*, contraparte de Ruby no Reino Encantado. A primeira tem como principal missão entregar uma cesta de comidas a sua avó; a segunda aparece entregando cesta com suprimentos para Branca de Neve foragida na floresta.

Ao mesmo tempo em que Chapeuzinho Vermelho está à caça do lobo no plano do Reino Encantado (15º episódio, *Red-handed*), Ruby está buscando pistas sobre o suposto crime contra Kathryn no Mundo Real. Neste espaço-tempo de Storybrooke, Ruby vai

seguindo seu instinto na mata, em alusão ao instinto de lobo que possui no espaço-tempo dos contos de fada.

Finalizando, ainda no 15º episódio (*Red-handed*), em Storybrooke, David aparece tendo momentos de apagões que o deixam confuso, como o que teve na ocasião em que saiu do coma. Nesse sentido, metaforicamente, o personagem David em seu estado catártico representa, no Mundo Real, Ruby em sua forma de lobo no Reino Encantado, porque ambos, após voltarem a si, não recordam do que possam ter feito em seus momentos "de crise".

3.2.5.16 Episódio 16: *Heart of darkness*

Como intertextualidade interna entre os mundos da série, há várias situações correspondentes de um espaço-tempo a outro no 16º episódio (*Heart of darkness*). Assim como Branca de Neve parte da casa dos anões determinada a matar a Rainha Má, Mary Margaret, sua contraparte, é suspeita de matar Kathryn em Storybrooke. No Mundo Real, Emma confia que a incriminação de Mary Margaret é uma armação, porém não enxerga ninguém que teria motivo para lhe querer o mal. Nisso, Henry, em referência ao Reino Encantado, aponta Regina como a pessoa que teria uma razão: *"Ela* [a Rainha Má] *odeia a Branca de Neve"*.

Em conversa com David (16º episódio, *Heart of darkness*), em Storybrooke, Regina desabafa: *"Eu entendo o que está passando. Dói ser traído por alguém de quem gostamos"*. Nesse ponto, a prefeita está, em verdade, referindo-se ao que considera traição de Branca de Neve com ela em sua outra vida, quando a menina, inocentemente, revelou à mãe de Regina o segredo do verdadeiro amor de sua vida. Em defesa de Mary Margaret, David argumenta: *"Ela é uma boa pessoa. Eu a conheço"* e *"Sim, claro, mas ter um lado sombrio e fazer algo tão maligno são coisas diferentes. Ela não é assim"*; parafraseando ele mesmo, ou melhor, sua contraparte no Reino Encantado: *"A Branca não é sanguinária. Ela não é assassina. Eu a conheço"*, e: *"Ela nunca seria tão maligna"*.

Os mesmos personagens, David e seu equivalente, Príncipe Encantado, ouvem nos distintos mundos o mesmo discurso de pessoas diferentes. Enquanto Rumpelstiltskin fala: *"O mal não nasce pronto, querido. É feito. Se a Branca tomar esse caminho, nunca a terá de volta!"*, Regina no outro mundo o cita: *"Sempre pensei que o mal não nasce pronto, ele se faz"*.

No Reino Encantado (16º episódio, *Heart of darkness*), o anão Zangado resume bem a "nova" Branca de Neve após ter tomado a poção para não lembrar mais de Príncipe

Encantado e da dor de estarem separados: *"Branca de Neve, você mudou. Tornou-se irada, irritada, pura e simplesmente má"*. No outro espaço-tempo atual, durante o interrogatório de Mary Margaret, Regina, em alusão à mudança de Branca de Neve no Reino Encantado, tenta convencer e insinuar que Mary Margaret mudou após Kathryn ter batido nela em frente a todos da escola, e isso a teria levado a assassinar a moça: *"Sei o que está passando. Sei como é perder quem se ama, ser humilhada publicamente. Eu fiquei arrasada. Eu mudei. Posso imaginar o que perdê-lo* [David] *fez a você"*, e *"Ela* [Mary Margaret] *é uma mulher de coração partido. E isso pode levá-la a fazer coisas indescritíveis"*. Aqui também há uma concreta indicação à situação passada por Regina enquanto Rainha Má no Reino Encantado: sua mãe matou seu verdadeiro amor, e isso endureceu seu coração e esfriou seus sentimentos para sempre, o que a fez praticar a maldade a todo custo.

Assim como Dr. Archibald tenta ajudar David no Mundo Real (16º episódio, *Heart of darkness*), os respectivos personagens equivalentes a eles, Grilo Falante e Príncipe Encantado, também encontram-se no mundo dos contos de fada da série e o inseto orienta o Príncipe. Em Storybrooke, na tentativa de ajudar David a recuperar a memória do que aconteceu durante seu apagão, Dr. Archie faz uma sessão de hipnose com o rapaz. Acontece que o personagem entra em hipnose profunda e, além de lembrar das memórias imediatas, tem *flashes* de sua vida passada com Branca de Neve, o que mais uma vez enxergamos como uma intertextualidade interna entre as duas dimensões tempo-espaciais.

"Digamos apenas que investi no seu futuro" é uma citação clara e explícita de um mundo a outro e na voz de personagens equivalentes (16º episódio, *Heart of darkness*). É falada por Sr. Gold, no Mundo Real, como justificativa por ajudar Mary Margaret sendo seu advogado de defesa no caso do suposto crime contra Kathryn, e é enunciada por Rumpelstiltskin para Príncipe Encantado para justificar porque lhe forneceu a informação sobre o paradeiro de Branca de Neve. No fundo, Sr. Gold e Rumpelstiltskin pretendem, com isso, atingir Regina/Rainha Má.

A partir de afirmações e questionamento de Emma, em Storybrooke (16º episódio, *Heart of darkness*), podemos traçar várias considerações: *"O coração* [supostamente de Kathryn] *foi enterrado perto da antiga ponte. Parece ter sido arrancado com uma faca de caça. Já esteve naquela ponte?"*. Aqui, nesse pequeno trecho, vemos relações intertextuais internas e externas à série. Externa, porque a faca de caça remeteria ao Caçador e sua missão de arrancar um órgão de Branca de Neve no texto-fonte da personagem homônima (GRIMM, 2005, p. 33-41). Já relações intertextuais internas estariam nas menções também ao Caçador e à sua tarefa de arrancar o coração de Branca de Neve no Reino Encantado, mas também, indo

além, há uma alusão, no questionamento a respeito da ida de Mary Margaret à ponte, ao fato de que sua contraparte, Branca de Neve, conheceu o grande amor de sua vida, Príncipe Encantado, justamente nesta ponte no espaço-tempo dos contos de fada.

Também identificamos mais uma relação intertextual interna à série, mas dessa vez inserida no mesmo mundo. Dentro de um mesmo discurso sobre Branca de Neve não poder matar a Rainha Má para não se corromper de vez ao mal, Grilo Falante e Rumpelstiltskin falam, respectivamente: *"Não, não. Vingança não é a saída. Não, isso vai mudá-la. Ficará mais sombria do que imagina. Nem queira isso. Não, não"* e *"Se ela matar a Rainha, vai se tornar tão maligna quanto a mulher cuja vida quer tomar"*.

Já bem ao fim do 16º episódio (*Heart of darkness*), localizamos uma relação intertextual externa à série. Quando Zangado comemora: *"Vamos mostrar ao Rei* [George] *o que Branca de Neve e os sete anões podem fazer"*, remete-nos objetivamente ao título da clássica animação da Disney (1937), baseada na história de *Branca de Neve*.

3.2.5.17 Episódio 17: *Hat trick*

A narrativa do 17º episódio (*Hat trick*) assume como principal texto externo ao qual faz referência a obra de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas* (2013). Desse modo, há uma variedade de relações intertextuais com esse texto-fonte externo à série. A primeira delas menciona um dos primeiros personagens que aparecem na história de Alice. Sr. Gold, ao saber da fuga de Mary Margaret de sua cela, alerta para Emma *"Srta. Swan, o tempo é essencial, mas se a Srta. Blanchard não voltar, seu futuro está em risco"*. A preocupação com o tempo é uma menção aberta ao Coelho Branco, personagem da história de Alice (2013), sempre preocupado com o tempo de seu relógio. O personagem Jefferson, que tem sua primeira aparição na série neste episódio, corresponde a um protagonista de *Alice no País das Maravilhas* (2013), o Chapeleiro Maluco. É a própria Emma quem desvenda o intertexto neste caso: *"Os chapéus, o chá, o comportamento psicótico. Você se acha o Chapeleiro Maluco!"*, exclama ela. Esses elementos do universo ficcional de Alice citados por Emma são referenciados em vários momentos ao longo do episódio. Por exemplo, em Storybrooke, Emma considera Jefferson louco por acreditar em magia, loucura situada ali em alusão ao Chapeleiro Maluco. Aliás, o próprio Jefferson fala em loucura para designar seu estado: *"Ter realidades conflitantes na cabeça o deixam louco"*, referindo-se ao fato de que precisa conviver com o conhecimento de que mora numa terra que não é a sua e com uma identidade

que também não é sua identidade primária. Sua maldição é exatamente ter a memória do outro universo e se conformar à sua atual condição no Mundo Real.

Ainda em Storybrooke (17º episódio, *Hat trick*), Jefferson serve para Emma o que parece ser um chá, remetendo à parte da história de Alice que retrata "um chá de loucos" (2013). Assim como, no espaço-tempo do Reino Encantado, Grace, filha de Jefferson, também alude ao chá em sua brincadeira da "festa do chá" (DOVE, 2012c). Além de tudo disso, há a cartola, importante objeto intertextual com a história de Alice. Remetendo ao fato de Chapeleiro Maluco, no original (2013), ser um fabricante de chapéus, é à cartola que está atrelada a possibilidade de Jefferson, no Reino Encantado, escapar do País das Maravilhas, onde está preso e de onde só pode partir se fizer uma cartola mágica que funcione para deslocá-lo dali. Por essa razão, o personagem começa a fabricar cartolas insanamente até chegar a uma que funcione. Por sua vez, no espaço-tempo do Mundo Real, relacionando ao Reino Encantado, ele tem uma espécie de atelier no qual abriga uma infinidade de cartolas, porque tenta, há 28 anos, fazer uma que tenha êxito para fazê-lo retornar a sua terra natal, o que até aquele momento não havia conseguido. Dessa forma, considerando que a Rainha de Copas (outra referência a *Alice no País das Maravilhas*, 2013) o mantém preso no País das Maravilhas até que faça uma cartola, ele, na dimensão que se passa em Storybrooke, anuncia que manterá Emma presa até que faça uma cartola funcionar.

Continuando com as relações intertextuais com o texto de Carroll (2013) no 17º episódio (*Hat trick*), assim como Alice escorrega para dentro da toca do coelho, Regina e Jefferson, no Reino Encantado, pulam para dentro do portal aberto pela cartola para transportá-los do Reino Encantado para o País das Maravilhas. Igualmente, tal qual Alice supostamente teve um sonho muito curioso e cheio de aventuras, e despertou deixando aos leitores a mensagem de que devemos prestar atenção às belezas do mundo, Jefferson insiste com Emma para que ela acorde e enxergue a magia e a maldição: "*Abra os olhos. Olhe ao redor. Acorde. Não está na hora?*".

Por fim, *"Cortem-lhe a cabeça"*, frase clássica da Rainha de Copas no original de Alice (2013), é citada por sua equivalente no País das Maravilhas de *Once upon a time* (17º episódio, *Hat trick*), e é repetida por Jefferson, no plano do Mundo Real, quando aponta uma arma para Emma.

Inclusive, ainda nesse 17º episódio (*Hat trick*), um discurso de Jefferson para Emma nos chama a atenção, porque justamente aponta para o que estamos insistentemente investigando, a intertextualidade entre os mundos da série: "*Um mundo real? É muita arrogância achar que o seu é o único. Há um número infinito deles. Abra a sua mente. Eles*

se tocam. Pressionando-se em diversas terras. Uma tão real quanto a outra. Cada uma com suas regras. Algumas têm magia. Outras não. E outras precisam de magia. Como esta aqui".

3.2.5.18 Episódio 18: *The stable boy*

No 18º episódio (*The stable boy*), no Mundo Real, quando Emma chama August de mentiroso, faz referência a *Pinóquio* (COLLODI, 2002), personagem de história que leva seu próprio nome e que corresponde à contraparte de August no Reino Encantado da série. Ainda nesse mesmo episódio, em Storybrooke, Sr. Gold procura Regina para pedir um favor; uma remissão inversa a Rumpelstiltskin, contraparte de Sr. Gold no Reino Encantado e criatura a quem todos procuram, também no conto original (GRIMM, 2005, p. 297-299), para pedir ajuda. Enquanto isso, ainda nesse episódio, mas no Reino Encantado, Branca de Neve diz a Regina vestida de noiva que ela *"é a mais bela"*, citando diretamente a frase clássica do original de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41). Frase também citada por Rumpelstiltskin quando conhece Branca de Neve (10º episódio, *7:15 AM*): *"Você é mesmo a mais bela de todas";* e por Rei Leopoldo em seu discurso na ocasião de seu aniversário: *"Todo dia que olho seu rosto* [de Branca de Neve], *me lembro da sua querida e falecida mãe. Que, como você, realmente era a mais bela de todas"* (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*). Ainda, é citada por Gênio de Agrabah ao presentear Regina com um espelho: *"Assim poderá se ver como eu a vejo. Como a mais bela de todas*".

Retornando ao Mundo Real do 18º episódio (*The stable boy*), quando Regina ameaça que Mary Margaret pagará pelo que fez (seu suposto envolvimento em crime contra Kathryn, que depois não se confirma), ela está, em verdade, referindo-se ao papel de Mary Margaret na outra vida, enquanto Branca de Neve, a quem Regina/Rainha Má culpa por ter perdido seu grande amor.

3.2.5.19 Episódio 19: *The return*

No que concerne às relações intertextuais internas à série, identificamos várias delas no 19º episódio (*The return*) em torno do personagem de Sr. Gold, do Mundo Real, e sua contraparte no Reino Encantado, Rumpelstiltskin. Regina, em Storybrooke, acusa Sr. Gold de ter quebrado o acordo com ela de que ele faria algo trágico acontecer a Kathryn. A essa acusação, Sr. Gold responde *"Querida, eu só quebrei um acordo na minha vida. E, certamente, não foi este"*, aludindo à situação passada por ele mesmo no outro universo da

série, em que não cumpriu a promessa que fez a seu filho, Baelfire, de que se o menino achasse um modo de livrá-lo de seus poderes, sem o matá-lo, ele aceitaria – acordo ao qual não cumpriu.

Seguindo, Sr. Gold responde a Regina: *"Homicídio parece bem pior aqui, né? Não dá para transformá-los em lesmas e pisar em cima"* (19º episódio, *The return*), sentença que nos remete imediatamente a uma ocorrência no Reino Encantado na qual Rumpelstiltskin transforma um homem em lesma, porque Baelfire se machuca ao deixar sua bola rolar pela estrada para de baixo da carroça desse senhor que estava passando.

Continuando, na festa de recepção para Mary Margaret retornando da prisão (19º episódio, *The return*), Emma se despede de Henry, que está indo para casa com David. Nisso, Sr. Gold exclama: *"É difícil dizer adeus, né? Ao seu filho"*, o que novamente enxergamos como uma remissão à sofrida despedida entre Rumpelstiltskin e seu filho, pois este entrou no portal aberto pelo feijão mágico e foi conduzido para outra dimensão espacial.

Ainda circunscrevendo o universo ao redor de Sr. Gold/Rumpelstiltskin no 19º episódio (*The return*), quando o próprio Sr. Gold questiona o nome do escritor forasteiro a Emma, ele exclama *"August Wayne Booth, certamente um nome falso. E de nomes eu entendo"*, referindo-se objetivamente a toda a relação que ele, enquanto Rumpelstiltskin, tem no Reino Encantado com a questão dos nomes que já sinalizamos anteriormente; mesma relação que mantém seu personagem equivalente no texto-fonte (GRIMM, 2005, p. 297-299).

No momento em que Sr. Gold entra no quarto de August e encontra um desenho da adaga de Rumpelstiltskin (19º episódio, *The return*), vemos uma clara relação intertextual com o texto do outro espaço-tempo da série. Ali, Rumpelstiltskin mata sua empregada muda que "ouviu" sobre o poder da adaga, alegando que *"até mudos sabem desenhar"*.

Agora, sobre relações intertextuais internas à série no 19º episódio (*The return*), mas em torno de outros personagens que não Sr. Gold/Rumpelstiltskin, temos o seguinte: (1) Sidney Glass insinua que é apaixonado por Regina e, por isso, obedece a tudo que ela fala, o que corresponde a uma relação intertextual com o texto do Reino Encantado, no qual o personagem equivalente a Glass, o Gênio de Agrabah, ama Regina e também atende cegamente a seus pedidos; (2) Mary Margaret desabafa para David: *"É como se algo neste mundo não nos quisesse juntos"*, o que, obviamente, procede, porque Regina, em Storybrooke não deseja vê-los felizes juntos, mas esse fato, efetivamente, tem uma explicação que está localizada no outro mundo, caracterizando uma relação intertextual com o texto do outro espaço-tempo da série; (3) tal qual Pinóquio recebe conselhos de Fada Azul tanto no Reino Encantado da série quanto no conto original (COLLODI, 2002), seus personagens

correspondentes também interagem: August se aconselha com Madre Superiora; e (4) August, conversando com Sr. Gold, em Storybrooke, exclama: *"Bem, então, a mentira pode terminar"*, novamente remetendo a Pinóquio, tanto no texto-fonte do conto (COLLODI, 2002) quanto no texto da dimensão do Reino Encantado de *Once upon a time*, neste caso, Pinóquio e sua fama de mentiroso.

3.2.5.20 Episódio 20: *The stranger*

Sendo a história de Pinóquio (COLLODI, 2002) o grande texto externo que a série referencia em seu 20º episódio (*The stranger*), há muitas menções a ele no que tange a relações intertextuais externas à série e, consequentemente, como o Reino Encantado trabalha com os elementos do conto original (COLLODI, 2002). Quando o Mundo Real o menciona, menciona também o universo mágico da série, constituindo simultaneamente uma intertextualidade externa à série e uma intertextualidade interna de um espaço-tempo a outro de *Once upon a time*.

August conserta a fechadura da casa de Mary Margaret dizendo que aprendeu esse tipo de competência na *"aula de carpintaria na 8ª série"*, fazendo alusão, pois, a seu passado vivido no outro universo, como Pinóquio, filho de carpinteiro e, ao mesmo tempo, aludindo ao protagonista do conto de Collodi (2002) e seu universo ficcional. Seguindo, no Reino Encantado da série, Geppetto e Pinóquio aparecem em alto mar enfrentando baleia em referência a momentos também passados em alto mar e na barriga da baleia na história original (versão Disney, 1940). Ainda nesta dimensão dos contos de fada, Fada Azul chega e transforma Pinóquio em menino de verdade, em alusão explícita à história-fonte (COLLODI, 2002). Nisso, Pinóquio celebra citando a frase de seu personagem externo equivalente: *"Sou um menino de verdade. Sou um menino de verdade!"*. Dando sequência, August, inversamente à Pinóquio (na série e no conto), mas remetendo a ele, deixa de ser humano para voltar a ser um personagem de madeira. E novamente uma alusão a Pinóquio (da série e do conto), mas dessa vez a suas mentiras, pode ser percebida em conversa entre ele e Sr. Gold: *"Posso fazê-la* [Emma] *acreditar. Confie em mim"*, diz August. E *"Desculpe, mas é que conhecendo você e a sua natureza, confiar é pedir demais"*, responde Sr. Gold. No momento em que August, em Storybrooke, encontra Marco, contraparte de Geppetto, seu pai na dimensão do Reino Encantado, August cita a ele próprio, referindo-se à situação em que, no passado, havia aprendido com seu pai a consertar um relógio: *"Alinhe a engrenagem com o eixo, agora pressione a mola"*. Ao que Marco responde: *"Ele* [seu pai] *te ensinou direitinho.*

Ele deve estar muito orgulhoso”, apontando para fala do próprio Geppetto no outro plano: *“Você voltará a me encontrar. E naquele dia, eu o olharei com orgulho. Você será um grande homem, filho”*.

Agora, em termos de intertextualidade interna à série, mas acerca de demais personagens, vemos algumas passagens no 20º episódio (*The stranger*) que, no Mundo Real, aludem e/ou citam o Reino Encantado: (1) *“Obrigada por ser meu cavaleiro de armadura brilhante”*, diz Regina agradecendo a David pela gentileza em ajudá-la com as compras, fazendo menção à contraparte de David, o Príncipe Encantado, cavaleiro na terra dos contos de fada; e (2) Mary Margaret faz a Regina todo um discurso remissivo tanto ao comportamento de Regina enquanto Rainha Má, vingativa, que luta contra felicidade de Branca de Neve, quanto à verdadeira intenção da maldição, que era roubar a felicidade de Branca de Neve e Príncipe Encantado em resposta ao fato de Branca ter, na visão da Rainha, destruído sua felicidade por ter contribuído para a morte de seu verdadeiro amor: *“Mesmo não admitindo o que fez, eu a perdoo mesmo assim. Sua vida deve ser tremendamente solitária se sua única alegria é destruir a felicidade alheia. É tão triste, Prefeita Mills, pois apesar do que pensa, isso não a fará feliz. Somente deixará um buraco gigante no seu coração”*.

3.2.5.21 Episódio 21: *An apple red as blood*

Em referência ao clássico de *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41) – intertextualidade externa à série –, Regina/Rainha Má faz uso da maçã. No original da *Branca de Neve*, a Rainha Má deseja o mal a Branca por inveja e vaidade (porque a menina é mais bela que ela), e, então, faz a enteada comer a maçã envenenada. Já na série, no Reino Encantado (21º episódio, *An apple red as blood*), a Rainha usa a maçã, contaminada pela maldição do sono, para punir Branca por ter sido corresponsável pela morte de seu verdadeiro amor: *“Isso* [a maçã] *não a matará. Seu corpo será seu túmulo e você ficará dentro dele com nada além de sonhos nascidos de seu próprio remorso”*.

Como intertextualidade simultaneamente interna e externa à série, temos: assim como na história de Pinóquio (COLLODI, 2002) e em sua versão no Reino Encantado da série o protagonista voltaria a ser de madeira se não fosse um bom menino, August está voltando a ser de madeira porque não foi um bom menino: *“Estou voltando a ser o que era porque não fui um bom menino. E, se a maldição não for quebrada, isto não vai parar”*, diz August a Henry (21º episódio, *An apple red as blood*).

Enquanto intertextualidade estritamente interna à série, dentro do mesmo espaço-tempo do Mundo Real, uma fala de Dr. Archie para Emma, no 21º episódio (*An apple red as blood*), sobre sua vinda a Storybrooke remete ao dragão (Malévola no Reino Encantado) que apareceria no episódio seguinte (22º episódio, *A land without magic*): *"Não estou julgando, mas de muitas formas, sua chegada despertou um dragão"*.

Mais uma relação intertextual: no 21º episódio (*An apple red as blood*), tal qual a Rainha Má, no Reino Encantado, sugere interromper a briga com Branca de Neve para conversarem (parlamentarem), e essa conversa resulta em Branca mordendo a maçã e entrando em sono profundo, no Mundo Real, Emma procura Regina para propor acabar com a briga entre elas e selarem um acordo para convivência mais harmoniosa de ambas na vida de Henry, e o resultado é o menino comer a torta de maçã contaminada e desmaiar.

3.2.5.22 Episódio 22: *A land without magic*

Um discurso sobre a grande força do amor verdadeiro (amor verdadeiro enquanto magia mais poderosa) apresenta-se como intertextualidade interna entre os mundos da série no episódio final da temporada (22º episódio, *A land without magic*). Rumpelstiltskin defende a Príncipe Encantado: *"O amor verdadeiro, querido, escapa por entre os dedos. É a magia mais poderosa do mundo. É a única magia com poder para quebrar qualquer maldição. Deve se protegida a todo custo"*. Passados 28 anos, no Mundo Real, em alusão a este discurso, Sr. Gold explica a Emma: *"Amor verdadeiro, Srta. Swan. A única magia com poder pra transcender os reinos e quebrar a maldição. Para a sua sorte, engarrafei um pouco. De fios dos cabelos dos seus pais* [Branca de Neve e Príncipe Encantado] *fiz a poção mais poderosa de todo o Reino. Tão poderosa que quando criei a Maldição Sombria, pus apenas uma gota no pergaminho. Uma mera válvula de segurança"*. Tanto é um discurso intertextual entre os universos da série que, no próprio discurso, a questão da extrapolação de um mundo a outro está colocada.

Entre as demais relações intertextuais de um mundo a outro da série no 22º episódio (*A land without magic*), temos: (1) Rumpelstiltskin, no Reino Encantado, esclarece a David com *"Digamos apenas que vou guardar para uma emergência"* para justificar o porquê de desejar proteger a poção do amor verdadeiro; por outro lado, o personagem equivalente a Rumpelstiltskin, Sr. Gold, na cidade nos tempos atuais, cita a si próprio objetivamente com: *"Não usei a poção inteira. Guardei-a para uma emergência"*, quando está elucidando Emma sobre a possibilidade de salvação de Henry; (2) Regina se refere ao dragão/Malévola como

"uma velha amiga", citando ela mesma de frase do 2º episódio (*The thing you love most*), quando declara a Malévola: *"Você é minha única amiga"*; (3) James enfrenta dragão/Malévola no Reino Encantado para colocar a poção do amor verdadeiro em sua barriga com o intuito de protegê-la e, paralelamente, do outro lado, no Mundo Real, sua filha, Emma, assume missão semelhante, de enfrentar a mesma fera, mas dessa vez para retirar a poção dali, com a intenção de usá-la para salvar Henry; (4) na terra dos contos de fada, Rumpelstiltskin declara a David: *"Sou fã do amor verdadeiro, querido. E, principalmente, do que ele cria"*, e então Sr. Gold, posteriormente, aludindo a esta criação, refere-se a Emma como *"produto da magia"*; (5) Jefferson, em Storybrooke, lamenta a Regina: *"Pena, não é? Não há nada pior do que não saber se voltaremos a ver os filhos"*, referindo-se a sua situação legada da outra dimensão espaço-temporal em que está separado de sua filha; (6) o mesmo personagem Jefferson também reclama a Regina: *"Fiz o que pediu e ainda assim vai me enganar de novo?"*, sinalizando que já havia sido traído em outra situação, no espaço-tempo do mundo mágico, no País das Maravilhas; (7) Dr. Whale, em Storybrooke, ao anunciar a Emma e Regina: *"Sinto muito. Vocês chegaram tarde"*, referindo-se à suposta morte de Henry, está citando os sete anões do Reino Encantado, que fazem o mesmo discurso a Príncipe Encantado quando este, por fim, encontra Branca de Neve, mas já adormecida em seu túmulo.

Finalizamos assim o que estamos chamando de inventário dos cruzamentos intertextuais dos textos internos e externos referenciados na série. Apresentamos na tabela a seguir (Tabela 4) um esquema sintético de todo esse inventário da estrutura intertextual de *Once upon a time* que exploramos até aqui, apontando o texto-fonte e o respectivo tipo de intertextualidade em cada caso, de acordo com nomenclatura proposta por Fiorin (2003).

Tabela 4 – Estrutura intertextual de *Once upon a time*

Episódio	Texto de origem (ao qual se faz alusão/citação)	Tipo intertex.
1º	Um mundo referencia o outro (não ceder ao lado sombrio)	Citação
	Um mundo referencia o outro (quem ama encontra o outro)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ameaça de destruição)	Citação
	Um mundo referencia o outro (a melhor oportunidade)	Citação
	Pinóquio (Geppetto não consegue ter filhos)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Geppetto não consegue ter filhos)	Alusão
2º	Um mundo referencia o outro (por favor)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (não ter alma)	Alusão

	Um mundo referencia ele mesmo (eu sempre a acharei)	Citação
	Um mundo referencia ele mesmo (não sabe do que sou capaz)	Citação
	Um mundo referencia o outro (proteção paterna)	Citação
	Um mundo referencia ele mesmo (o vazio da vingança)	Citação
3º	Um mundo referencia ele mesmo (coisa honrada a se fazer)	Citação
	Um mundo referencia o outro (segunda chance)	Alusão
	Lost (15, número de Sawyer)	Alusão
4º	*Cinderela/A Gata Borralheira* (magia para mudar de vida)	Alusão
	Cinderela/A Gata Borralheira (sapato de cristal)	Alusão
	Rumpelstiltskin (favor e dívida)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (bebê como moeda de troca)	Alusão
	Cinderela/A Gata Borralheira (horário)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (toda magia tem um preço)	Citação
	Um mundo referencia ele mesmo (toda magia tem um preço)	Citação
	Um mundo referencia o outro (objeto precioso)	Citação
	Um mundo referencia o outro (lidar com as consequências)	Citação
	Cinderela/A Gata Borralheira (madrasta e duas meias-irmãs)	Alusão
	Lost (Tallahasse)	Alusão
5º	Um mundo referencia o outro (relação pais-filhos)	Citação
	Um mundo referencia o outro (consciência)	Alusão
	Pinóquio (consciência)	Alusão
	Pinóquio (Grilo Falante)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (terra natal)	Alusão
	Branca de Neve (minas)	Alusão
6º	Um mundo referencia ele mesmo (escolha certa)	Citação
	Um mundo referencia o outro (escolha certa)	Citação
	Um mundo referencia o outro (David = gêmeos)	Alusão
	Mito grego de Midas (nome e enredo)	Alusão
7º	*Branca de Neve* (Caçador)	Alusão
	Branca de Neve (Caçador tem dó de Branca)	Alusão
	Branca de Neve (Caçador mata cervo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (lobo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (morte de Caçador e Graham)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ausência de sentimentos)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ligação com Emma)	Alusão
8º	Um mundo referencia o outro (valorização do filho)	Alusão

	Um mundo referencia o outro (incêndio)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (homem bom)	Alusão
	Um mundo referencia ele mesmo (homem bom)	Citação
	Um mundo referencia ele mesmo (bem versus mal)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (contrato)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (benfeitor)	Citação
	Um mundo referencia o outro (consciência)	Alusão
	Pinóquio (consciência)	Citação
	Um mundo referencia o outro (alma desesperada)	Alusão
	Banda Led Zeppelin (Zoso)	Alusão
9º	*João e Maria* (dois irmãos, perdidos, sem pais)	Alusão
	João e Maria (casa de doce, proibição, bruxa come criança)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (crianças querem o pai)	Alusão
10º	Um mundo referencia o outro (“só penso em você”)	Citação
	Um mundo referencia o outro (atitude para esquecer amor)	Alusão
	Branca de Neve (Branca de Neve vai morar com anões)	Alusão
	Branca de Neve (a mais bela)	Citação
11º	Um mundo referencia o outro (amor faz cometer besteiras)	Alusão
	Aladim (realização de desejo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (realização de desejo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (todo desejo tem um preço)	Alusão
	Branca de Neve (a mais bela)	Citação
	As mil e uma noites (nome do livro)	Alusão
	Lost (23, número de Jack Shephard)	Alusão
12º	*A Bela e a Fera* (Fera)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (acordos)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (impossibilidade de ser amado)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (expulsão da filha)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (por favor)	Citação
	Banda *Grateful Dead* (música *Dark Star*)	Alusão
13º	Um mundo referencia o outro (verdade e ilusão)	Alusão
	Um mundo referencia ele mesmo (quebra de maldição)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (término de relacionamento)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (contar a verdade)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (água com propriedade mágica)	Citação
14º	*Branca de Neve* (anões mineiros)	Alusão

	Um mundo referencia o outro (sonho de navegar pelo mundo)	Citação
	Um mundo referencia o outro (ajuda de Leroy/Sonhador)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (não poder casar e nem ter filhos)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (desastrada e idiota)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (rancor de Sr. Gold pelas freiras)	Alusão
	Branca de Neve e os Sete Anões (canção dos anões)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (assovio dos anões)	Citação
15º	*A história dos três porquinhos* (“vou assoprar e derrubar”)	Citação
	Um mundo referencia o outro (Branca diz que é Mary)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (hospedagem)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (desejo de sair de casa)	Alusão
	Chapeuzinho Vermelho (cesta)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (cesta)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (caça ao lobo/às pistas)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (instinto de lobo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (David catártico = Ruby-lobo)	Alusão
16º	Um mundo referencia o outro (Branca e Mary atreladas a mortes)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ódio da Rainha Má)	Citação
	Um mundo referencia o outro (o mal não nasce pronto)	Citação
	Um mundo referencia o outro (a dor da traição)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Branca/Mary não são malignas)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (mudança de personalidade)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Grilo Falante ajuda Príncipe)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (*flashes* de Branca de Neve)	Citação
	Um mundo referencia o outro (“*investi no seu futuro”*)	Citação
	Um mundo referencia o outro (faca e arrancar coração)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (faca e arrancar coração)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ponte)	Alusão
	Um mundo referencia ele mesmo (Branca corrompida pelo mal)	Alusão
	Branca de Neve e os sete anões (os sete anões e a Branca)	Alusão
17º	*Alice no País das Maravilhas* (Coelho Branco)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (Chapeleiro Maluco)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (chá)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (comportamento psicótico)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (cartolas)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (cartola mágica)	Alusão

	Um mundo referencia o outro (prisão até fazer cartola funcionar)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (toca do coelho = portal da cartola)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (acordar do sonho)	Alusão
	Alice no País das Maravilhas (*"cortem-lhe a cabeça!"*)	Citação
	Um mundo referencia o outro (cicatriz do corte)	Alusão
18º	Um mundo referencia o outro (mentira)	Alusão
	Pinóquio (mentira)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (pedido de favor)	Alusão
	Rumpelstiltskin (pedido de favor)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (a mais bela)	Citação
	Branca de Neve (a mais bela)	Citação
	Um mundo referencia o outro (Mary Margaret pagará pelo que fez)	Alusão
19º	Um mundo referencia o outro (quebrar acordo)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (lesma)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (despedida do filho)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Rumpelstiltskin e nomes)	Alusão
	Rumpelstiltskin (Rumpelstiltskin e nomes)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (desenho da adaga de Rumpelstiltskin)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Gênio apaixonado por Regina)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (força que separa David e Mary)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (Pinóquio e Fada Azul)	Alusão
	Pinóquio (mentiras)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (mentiras)	Alusão
20º	Um mundo referencia o outro (carpintaria)	Alusão
	Pinóquio (carpintaria)	Alusão
	Pinóquio (alto mar)	Alusão
	Pinóquio (baleia)	Alusão
	Pinóquio (transformação em menino de verdade)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (transformação em menino de verdade)	Alusão
	Pinóquio (*"sou um menino de verdade"*)	Citação
	Um mundo referencia o outro (mentiras)	Alusão
	Pinóquio (mentiras)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (*"alinhe a engrenagem com o eixo"*)	Citação
	Um mundo referencia o outro (orgulhoso do pai)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (cavaleiro)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (destruição da felicidade alheia)	Alusão

21º	*Branca de Neve* (maçã)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (maçã)	Alusão
	Pinóquio (ser bom menino)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (ser bom menino)	Alusão
	Um mundo referencia ele mesmo (dragão)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (conversa > maçã > sono profundo)	Alusão
22º	Um mundo referencia o outro (você me encontrou/você duvidava)	Citação
	Um mundo referencia o outro (amor magia mais poderosa)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (guardou poção para emergência)	Citação
	Um mundo referencia o outro (Malévola amiga)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (enfrentamento de dragão/Malévola)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (produto da magia)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (separação dos filhos)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (traição de Regina a Jefferson)	Alusão
	Um mundo referencia o outro (chegada tardia)	Citação

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

De todo esse quadro, depreendemos que o principal tipo de intertextualidade de que a série faz uso em seu plano discursivo (verbal), de acordo com a classificação proposta por Fiorin (2003, p. 30), é a alusão. Conseguimos visualizar melhor agora que, sim, *Once upon a time* trabalha citando/aludindo a textos externos a ela, em sua maioria os contos de fada. Primeiro, referencia-os em seu espaço-tempo do Reino Encantado, dando nova leitura a eles, e, então, volta a referenciá-los no espaço-tempo do Mundo Real, mas, em verdade, nesse segundo cronotopo faz remissão a eles agora já de forma indireta, pois está mencionando-os com a nova roupagem que já ganharam na primeira dimensão em que foram introduzidos na narrativa. Mesclam-se aos contos de fada, entram outros textos, sobretudo a série *Lost*. Toda essa costura acontece principalmente individualmente dentro de um episódio, mas também amarrando os episódios com remissões de um a outro.

3.2.6 Dialogismo: discursos mobilizados

Passamos agora ao segundo momento de análise dentro do plano discursivo, que diz respeito à noção de dialogismo. Conforme já situamos, dialogismo é um conceito de Bakhtin, mas, em verdade, ele formulou a ideia e não o nome do termo propriamente dito. Como bem situa Beth Brait, professora e pesquisadora brasileira da área de teoria e análise do texto e do

discurso, o que definimos hoje como dialogismo é um dos conceitos que "[…] se nem sempre correspondem a palavras estabelecidas pelo autor, constituem ao menos sínteses das idéias que mobilizam seus trabalhos" (BRAIT, 2005, p. 89). Ou seja, o que Bakhtin trata em *Estética da criação verbal* (2011) como "relações dialógicas", ou em *Questões de literatura e de estética* (2014b) como "dialogicidade", ou ainda em *Marxismo e filosofia da linguagem* (2014a) como "discurso de outrem" é o que se convencionou chamar postumamente de dialogismo.

A partir dos escritos de Bakhtin em torno de dialogismo (2011; 2014a; 2014b)[22], depreendemos que, antes de mais nada, o teórico acredita no princípio dialógico não apenas da linguagem, mas também do homem e da vida humana, que se dá na relação e diálogo com o outro:

> Natureza dialógica da consciência, natureza dialógica da própria vida humana. A única forma adequada de *expressão verbal* da autêntica vida do homem é o *diálogo inconcluso*. A vida é dialógica por natureza. Viver significa participar do diálogo: interrogar, ouvir, responder, concordar, etc. Nesse diálogo o homem participa inteiro e com toda a vida: com os olhos, os lábios, as mãos, a alma, o espírito, todo o corpo, os atos. Aplica-se totalmente na palavra, e essa palavra entra no tecido dialógico da vida humana, no simpósio universal. (BAKHTIN, 2011, p. 348, grifos do autor).

Dessa dimensão ampla do dialogismo, nós nos atemos à esfera da linguagem, na qual Bakhtin (2011) assume "a concepção do diálogo como uma das formas composicionais do discurso (o discurso dialógico e o discurso monológico)" (BAKHTIN, 2011, p. 323). A esse respeito, Diana Luz Pessoa de Barros (2003), professora e pesquisadora brasileira das áreas de teoria e análise do discurso e do texto, sintetiza da seguinte forma: "em resumo, Bakhtin concebe o dialogismo como o princípio constitutivo da linguagem e a condição do sentido do discurso" (BARROS, 2003, p. 2). Nessa linha de pensamento, todo texto e todo discurso são sempre dialógicos. Ou seja, o dialogismo fundamenta os textos e discursos, e, nisso, o sentido, portanto, é construído dialogicamente.

Uma das principais obras em que Bakhtin trata do conceito de dialogismo é *Estética da criação verbal* (2011), quando trata de "relações dialógicas" que um enunciado mantém com outros enunciados, considerando enunciado tanto uma conversa cotidiana com alguém quanto um discurso monológico como um romance ou outro tipo de obra enquanto produção cultural. Sobre isso, o autor defende que:

> Todo enunciado – da réplica sucinta (monovocal) do diálogo cotidiano ao grande romance ou tratado científico – tem, por assim dizer, um princípio absoluto e um

[22] Ainda que Bakhtin trate do dialogismo também em outras obras, situamos nosso referencial teórico em torno do conceito no que o autor trabalha em três de seus textos: *Estética da criação verbal* (2011), *Marxismo e filosofia da linguagem* (2014a) e *Questões de literatura e de estética* (2014b).

> fim absoluto: antes do seu início, os enunciados de outros; depois do seu término, os enunciados responsivos de outros (ou ao menos uma compreensão responsiva baseada nessa compreensão). (BAKHTIN, 2011, p. 275).

Tanto discursos anteriores quanto potenciais discursos posteriores orientam, portanto, a produção de nossos discursos. Mais especificamente, sobre os discursos pregressos, "[...] o enunciado é um elo na cadeia da comunicação discursiva e não pode ser separado dos elos precedentes que o determinam tanto de fora quanto de dentro, gerando nele atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas" (BAKHTIN, 2011, p. 300). Já quanto aos discursos ulteriores a um discurso, afirma que o emissor tem seu discurso determinado pela compreensão que espera de seus interlocutores. O enunciado é construído pensando na resposta subsequente a ele (BAKHTIN, 2011, p. 301). A "resposta antecipável" (BAKHTIN, 2011, p. 302) entra em nossos discursos. Uma resposta ou, no mínimo, uma "ativa compreensão responsiva" é levada em consideração na construção de nossos textos.

Em outra obra, *Questões de literatura e de estética* (2014b), Bakhtin situa esses mesmos dois aspectos no que chama de "dialogicidade interna do discurso". O primeiro diz respeito ao fato de que, ao construirmos um discurso, travamos um diálogo com discursos anteriores de outros sujeitos, os já ditos. Diz exatamente o autor a esse respeito: "em todos os seus caminhos até o objeto, em todas as direções, o discurso se encontra com o discurso de outrem e não pode deixar de participar, com ele, de uma interação viva e tensa" (BAKHTIN, 2014b, p. 88). Ou seja, estabelecemos um processo dialógico com o já dito anteriormente que entra na construção de nosso discurso. Já o segundo aspecto diz respeito ao fato de que, ao formularmos nosso discurso, procuramos introduzir elementos do contexto do ouvinte para que ele compreenda nossa enunciação. Sobre essa noção, nas palavras do autor: "o falante tende a orientar o seu discurso, com o seu círculo determinante, para o círculo alheio de quem compreende, entrando em relação dialógica com os aspectos deste âmbito" (BAKHTIN, 2014b, p. 91). Em outras palavras, consiste num processo dialógico com o ouvinte no sentido de incorporarmos a potencial resposta dele em nosso discurso.

Essa preocupação com a recepção de nosso discurso que introduzimos de antemão em nossa enunciação seria a "orientação apreciativa" de que Bakhtin trata em *Marxismo e filosofia da linguagem* (2014a): "toda enunciação compreende antes de mais nada uma *orientação apreciativa*" (BAKHTIN, 2014a, p. 140, grifos do autor). O discurso sempre é conduzido por essa virtual apreciação póstuma, que é ponderada no momento de produção do discurso. "[...] Apreensão ativa do discurso de outrem que se manifestam nas formas da língua." (BAKHTIN, 2014a, p. 152).

Assim sendo, esta possível resposta que antecipamos em nossos enunciados entram na composição do gênero, do estilo de uma obra. Voltando nosso olhar a nosso objeto de estudo, sabemos que, por questões estratégicas de mercado, o gênero e o formato de *Once upon a time* são direcionados a um determinado perfil de público. Por conseguinte, obviamente, por razões de conquista e fidelização de audiência, a ativa compreensão responsiva conhecida desse tipo de público é levada em consideração na formulação do texto da série. Esta é o que é porque foi desenhada pensando – não só, mas também – no repertório e na demanda de seus receptores. Caso contrário, não seria bem sucedida junto ao público e seria descontinuada. Seus produtores têm uma concepção do perfil da audiência que, no melhor dos casos, provém de resultados de pesquisa de mercado. Com base nesses dados, ou seja, na opinião e expectativas do público destinatário, adequam-se discursos, temas, enredos e personagens da série.

Da mesma forma, comentadores de Bakhtin também localizam os limites do conceito de dialogismo nas duas direções apontadas. Brait (2005), empreendendo uma certa reconstituição de conceitos em textos basilares do percurso reflexivo de Bakhtin, quando se atém ao dialogismo, resume as duas dimensões do conceito. Em suas palavras:

> Por um lado, o dialogismo diz respeito ao permanente diálogo, nem sempre simétrico e harmonioso, existente entre os diferentes discursos que configuram uma comunidade, uma cultura, uma sociedade. É nesse sentido que podemos interpretar o dialogismo como o elemento que instaura a constitutiva natureza interdiscursiva da linguagem.
> Por outro lado, o dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos, que, por sua vez, se instauram e são instaurados por esses discursos. (BRAIT, 2005, p. 94-95).

Barros (2003), também analista de Bakhtin, ainda assenta que o dialogismo se dá de duas formas: ou pela interação entre enunciador e enunciatário, ou pela conversa entre textos culturais. Na primeira forma, o dialogismo consiste no diálogo que um texto estabelece entre o enunciador e o enunciatário, que são, ambos, sujeitos sócio-históricos e ideológicos. Construímos nossos textos conversando com nossos valores e com os valores do outro. O significado do texto que nós construímos conversa com os nossos valores e com os valores do outro; e o resultado disso é o dialogismo. Já a segunda forma em que se dá o dialogismo "[...] é o do diálogo entre os muitos textos da cultura, que se instala no interior de cada texto e o define" (BARROS, 2003, p. 4).

A partir de todo o exposto, podemos situar que *Once upon a time* encadeia as duas linhas de dialogização apontadas por Bakhtin (2014b). Ao mesmo tempo em que dialoga com discursos sociais já enunciados, procura dialogar com a compreensão do espectador. Embora,

como aponta o próprio Bakhtin (2014b), essas distintas relações dialógicas possam "[...] se entrelaçar muito estreitamente, tornando-se quase que indistinguíveis entre si para a análise estilística" (BAKHTIN, 2014b, p. 91), para o recorte necessário dentro de nossos interesses da presente pesquisa, nós nos atemos mais ao primeiro tipo de relação dialógica: os já ditos. Para tanto, aliás, entendemos exatamente essa relação dialógica nos seguintes termos:

> Dois enunciados distantes um do outro, tanto no tempo quanto no espaço, que nada sabem um sobre o outro, no confronto dos sentidos revelam relações dialógicas se entre eles há ao menos alguma convergência de sentidos (ainda que seja uma identidade particular do tema, do ponto de vista, etc.). (BAKHTIN, 2011, p. 331).

Isso posto, buscamos agora traçar discursos que dialogam com o discurso da série no plano dos sentidos. E, novamente, por questões de contornos de nosso estudo, nós nos limitamos a traçar considerações sobre relações dialógicas de *concordância*, o que se justifica por serem, de acordo com o próprio Bakhtin, as mais importantes (BAKHTIN, 2011, p. 331).

Estamos aqui, sobretudo, partindo da premissa de Bakhtin (2011, p. 312) de que o texto da série *Once upon a time*[23] é uma réplica ao contexto dialógico em que se dá. O discurso da série é uma resposta aos discursos e objetos de discursos contemporâneos a ela que resultam em relações dialógicas em torno de um mesmo tema. "Eles se tocam no território do tema comum, do pensamento comum" (BAKHTIN, 2011, p. 320), e dialogam no plano dos sentidos.

3.2.7 Dialogismo: inventário completo em Once upon a time

Conforme já situamos, dialogismo é nosso segundo conceito central para a análise do plano discursivo de *Once upon a time*, no sentido de que é a conversa que se estabelece com outros discursos – possivelmente oscilando entre discursos de ontem e de hoje. Ratificamos: por dialogismo, entende-se uma contínua conversa com todos os textos que nos precederam, que pautam nossa cultura no momento e que tangenciam os textos futuros. O que sempre fazemos é dialogismo, como uma noção básica de como funcionam as linguagens. Para conversarmos, escrevermos e nos comunicarmos, dialogamos com esses discursos que já se produziram ou que estão se produzindo.

Complementando, nesse raciocínio, a noção de dialogismo nos remete ao conceito de *discurso circulante* de que trata Charaudeau (2010), para quem:

---

[23] Concordamos com Brait (2005) quando a autora defende que, apesar de Bakhtin ter situado seus conceitos nas representações de um romance russo, eles não se concentram somente à literatura, e podem abranger todo tipo de discurso (BRAIT, 2005, p. 96).

> o discurso circulante é uma soma empírica de enunciados com visada definicional sobre o que são os seres, as ações, os acontecimentos, suas características, seus comportamentos e os julgamentos a eles ligados. Esses enunciados tomam uma forma discursiva que, por vezes, se fixa em fragmentos textuais (provérbios, ditados, máximas e frases feitas), por vezes varia em maneiras de falar com fraseologia variável que se constituem em socioletos. (CHARAUDEAU, 2010, p. 118).

Em outras palavras, os discursos circulantes dizem respeito a um jeito de ver e pensar o mundo em determinada época e, assim, portanto, pautam nosso contexto e lugar. Nesse sentido, empreendemos um mapeamento de blocos da narrativa da primeira temporada de *Once upon a time*, e agora procuramos evidenciar os discursos que circulam no Reino Encantado da série (no mundo diretamente originário dos contos de fada) e os discursos que circulam em seu Mundo Real (em nossos dias).

Neste momento, portanto, à semelhança do processo que efetuamos junto ao conceito de intertextualidade, apresentamos agora novamente um inventário, mas desta vez em cima dos diálogos que *Once upon a time* estabelece com variados discursos. Entendemos que esses discursos com os quais *Once upon a time* dialoga são, a nosso ver, as temáticas subjacentes aos episódios da série. Praticamente, cada um dos episódios da primeira temporada tem uma ou mais de uma temática implícitas à narrativa. Ao fim e ao cabo, uma história se presta a figurar certos temas que estão em seu pano de fundo. Partindo da teorização exposta, fazemos esse levantamento percorrendo um a um dos 22 episódios da primeira temporada da série, procurando expor esses discursos que os atravessam.

3.2.7.1 Discurso sobre tempo

No primeiro episódio (*Pilot*), há uma grande temática do tempo, da passagem (ou não passagem) do tempo. Nas palavras do personagem Rumpelstiltskin para Branca de Neve e Príncipe Encantado, no Reino Encantado: *"A Rainha criou uma maldição poderosa. Que se aproxima de nós. Em breve, todos vocês estarão numa prisão, como a minha* [na ocasião desta fala, Rumpelstiltskin está preso], *só que pior. A sua prisão, todas as nossas prisões, será o tempo. O tempo irá parar e ficaremos presos. Num lugar horrível, onde tudo o que gostamos, tudo que amamos será tomado de nós, e passaremos a eternidade sofrendo, enquanto ela* [a Rainha] *comemora enfim vitoriosa! Nada de finais felizes."* Podemos dizer que o tempo (seu estancamento) figura ali como a própria maldição. E tal aproximação do tempo com a maldição poderia ser interpretada como uma metáfora para a relação

contemporânea que nós, sujeitos desta época, mantemos com o tempo[24]. Isso tanto para a nossa sensação hoje do tempo acelerado (fruto da acumulação flexível na tese de Harvey, de 2014), quanto para a nossa atual percepção também do tempo "parado", resultante de tamanha efemeridade dos fatos sociais que gera a impressão de que vivemos um eterno presente. De qualquer forma, há uma iminente abreviação do tempo, e esse é um dos grandes inimigos de nossos dias, tal qual a maldição da Rainha Má.

3.2.7.2 Discurso sobre fé

Ainda no primeiro episódio (*Pilot*), e mais uma vez no Reino Encantado, notamos o discurso da fé, da crença em algo maior que dará certo. Primeiro, durante a cena passada na ocasião da assembleia coordenada por Príncipe Encantado com a presença de vários outros importantes personagens de contos de fada, para deliberarem as ações a serem tomadas em relação à maldição. Nesse momento, a Fada Azul chega com a árvore encantada e explica que, se transformada em um armário, conduzirá para o novo lugar e cortará o efeito da maldição para quem se proteger dentro dele. Questionando Geppetto se poderia construir o armário, a Fada emenda: "*Vai dar certo* [o armário feito da madeira da árvore encantada vai funcionar]. *Todos nós precisamos ter fé.*" Dentro dessa mesma temática, mais tarde, ainda no Reino Encantado, quando Branca de Neve expõe sua preocupação ao Príncipe Encantado sobre o êxito do armário e seu afastamento do marido[25], o Príncipe declara: "*O que são 28 anos quando se tem amor eterno? Eu tenho fé. Você* [Branca de Neve] *irá me salvar como eu a salvei* [do sono profundo com o beijo do amor verdadeiro]". Discurso semelhante da crença transparece também no Mundo Real nos episódios 19, 20 e 21 (respectivamente *The return*, *The stranger e An apple red as blood*), em que começa a ficar mais evidente que a grande missão de August é fazer Emma crer na maldição: "*Você não vê, né? Sua negação é mais poderosa do que eu pensei. Ela a impede de ver a verdade. Você não quer acreditar. Depois*

[24] Temática que, aliás, retomamos em nosso último capítulo, ao tratarmos das características da contemporaneidade e de seus produtos culturais, para contextualizar o panorama sociocultural do qual a série emerge e os sentidos em circulação.

[25] Na ideia inicial, seria protegida pelo armário e transportada do Reino Encantado para o Mundo Real, além de Pinóquio (condição imposta por Geppetto para que construísse o armário), Branca de Neve, grávida de Emma. Com isso, Príncipe Encantado e Branca de Neve ficariam apartados por 28 anos, até que Emma cumprisse sua missão de quebrar o feitiço. Daí a preocupação de Branca com o distanciamento do Príncipe. Depois, contudo, os planos mudaram, porque ela deu à luz a Emma ainda no Reino Encantado. Assim, na impossibilidade de o armário abrigar e conduzir os três pessoas (Pinóquio, Branca e Emma), somente Pinóquio e Emma foram deslocados via esse portal. Fala explicativa de Rumpelstiltskin: "*A criança é nossa única esperança. Coloque-a em segurança. Coloque-a e, em seu 28º aniversário, a criança voltará, os encontrará e a batalha final terá início*".

de tudo que viu, por que não acredita?" (20º episódio, *The stranger*). Discurso complementado por Henry no 21º episódio (*An apple red as blood*): *"Uma pena termos chegado a este ponto. Você pode não acreditar na maldição, nem em mim. Mas eu acredito em você"*. O menino fala isso, come a torta de maçã contaminada e desmaia – tudo para provar a existência real do feitiço e fazer Emma crer em todo esse encantamento.

O 16º episódio (*Heart of darkness*) procura contrapor a questão da crença cega em algo com a necessidade de evidências comprobatórias para se ter certeza sobre algo. Enquanto personagens como Henry e August são crentes e acreditam na maldição mesmo sem provas, Emma é descrente e segue somente o que as provas indicam. Emma diz frases como: "[...] *sigo o que dizem as evidências"*; "[...] *agora temos de encarar os fatos"*, e *"É claro que acredito. Mas o que eu penso não importa. As provas estão se acumulando"*. Já August defende o discurso da crença para Henry: *"Para pessoas como nós dois* [Henry e August], *a fé é o bastante. Outras, como Emma, precisam de provas"*.

3.2.7.3 Discurso sobre esperança

Tocando essa mesma linha temática anterior, notamos a presença do discurso sobre a esperança; mais especificamente, a esperança em uma realidade melhor. Ele se manifesta, por exemplo, no Mundo Real, no microcosmo de Henry, menino especial, inteligente e criativo, mas também um tanto oprimido pela mãe e por sua condição de filho adotivo. Quando Emma, no primeiro episódio (*Pilot*), questiona Mary Margaret sobre como o livro de contos ajudaria Henry, a professora responde: *"Acha que essas histórias sevem para que? Elas, as clássicas, há um motivo para as conhecermos bem. São uma forma de lidar com nosso mundo. Um mundo que nem sempre faz sentido. Henry não teve uma vida fácil. Ele é como qualquer criança adotada. Ele luta com a pergunta mais básica que todas elas farão um dia: Por que alguém me daria?"*, e *"Dei o livro porque queria que o Henry tivesse a coisa mais importante que se pode ter: esperança. Acreditar que um final feliz seja possível é uma coisa muito poderosa."*

A temática da esperança aparece também figurada na preocupação em nunca desestimular a alimentação da esperança por parte do outro. Por exemplo, no diálogo entre Emma e Dr. Archibald, terapeuta de Henry, no segundo episódio (*The thing you love most*). Ela diz: "*Essa obsessão por contos de fada. O que a causa? Ele* [Henry] *acha que todos são personagens do livro. Isso é loucura.*" Ao que Dr. Archibald responde: "*Não fale assim com ele. A palavra 'loucura' é muito prejudicial. Essas histórias. São sua linguagem. Não sabe*

expressar emoções complexas e as traduz como pode. É como se comunica. Ele usa o livro para ajudar a lidar com os problemas." E, na sequência, Dr. Archibald continua: "*Pelo bem do garoto, cuidado ao lidar com seu sistema de crenças. Destruir sua imaginação seria devastador.*"

Toda a necessidade ou preocupação de preservação desses sentimentos de esperança e fé são respostas a mundos em mudança que geram inquietações. O rompimento dos personagens de contos fantásticos com o mundo em que nasceram e estavam habituados não deixa de ser uma representação da constante descontinuidade a que estamos sujeitos hoje para acompanhar sempre e initerruptamente as transformações tecnológicas, que se refletem sobre o social e demais esferas da vida; ou uma representação mais ampla e genérica das permanentes crises pelas quais passam as sociedades capitalistas (ZIZEK, 2015). Assim, com todo esse panorama de instabilidades e mutações gerando angústias e ansiedades, encontramos fortaleza em sentimentos como a fé e a esperança.

3.2.7.4 Discurso sobre amor verdadeiro

O discurso do amor é frequente e, podemos afirmar, notadamente o amor verdadeiro é temática estrutural da narrativa de *Once upon a time*. Por exemplo, faz-se presente no terceiro episódio (*Snow falls*), quando Mary Margaret fala: *"Quero filhos, casamento, amor verdadeiro. Quero o pacote completo"* para Dr. Whale. A busca pelo amor verdadeiro aparece também mais adiante, no 11º episódio (*Fruit of the poisonous tree*). Ao ser questionado por Rei Leopoldo sobre o que desejava, agora que estava livre da lâmpada, o Gênio de Agrabah responde: *"Encontrarei o que sempre desejei e minha prisão me impedia de achar. O amor verdadeiro"*. O tema do amor verdadeiro cerca também a história que envolve os personagens Rumpelstiltskin e Bela (12º episódio, *Skin deep*), no Reino Encantado, que, ao conviverem, passam a se amar. Ainda no espaço-tempo do Reino Encantado, o amor verdadeiro envolve também os personagens Abigail e Frederick (13º episódio, *What happened to Frederick*), assim como Regina e Daniel (18º episódio, *The stable boy*); amor verdadeiro sobre o qual Regina fala: *"O amor, o amor verdadeiro, é mágico. E não uma magia qualquer, é a mais poderosa de todas. Ele cria a felicidade"*. Por fim, obviamente, o amor verdadeiro circunda a narrativa de Branca de Neve e Príncipe Encantado e suas contrapartes no Mundo Real, Mary Margaret e David. É possível vislumbrá-lo ao longo de toda a temporada, mas especialmente no último episódio (22º episódio, *A land without magic*).

3.2.7.5 Discurso sobre amor como “posse do coração do outro”

O amor se apresenta ainda, frequentemente, em *Once upon a time*, como “a posse do coração do outro”, no sentido de que quando se ama alguém o seu coração passa a pertencer ao ser amado. Ocorre em inúmeras situações: (1) quando Rei George diz para Príncipe Encantado: *“Seu coração não será de Abigail quando pertence a outra”* (10º episódio, *7:15 AM*); (2) quando Rei Leopoldo diz para Gênio de Agrabah: *“Tenho motivos pra crer que o coração da minha esposa pertença a outro homem”*, e *“Preciso de alguém com a sua inteligência para descobrir a identidade do homem que roubou o coração da minha esposa”* (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*); (3) quando Henry, pai de Regina, diz também ao Gênio de Agrabah: *“Ele* [Rei Leopoldo] *não sabe que é o dono do coração da minha filha”* (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*); e (4) quando Abigail justifica a Príncipe Encantado porque não pode se casar com ele: *“Não é por você, James. É por mim. Não quero me casar com você porque meu coração pertence a outro”* (13º episódio, *What happened to Frederick*).

3.2.7.6 Discurso sobre amor como grande mediador do mundo

Identificamos, entre os discursos com perspectiva positiva frente ao amor, o amor enquanto o grande mediador do mundo (14º episódio, *Dreamy*): “[O amor] *é a coisa mais maravilhosa e incrível deste mundo. Amor é esperança, alimenta nossos sonhos”*, defende Bela, personagem que, aliás, também configura o amor como complexo no 12º episódio (*Skin deep*): *“Para mim, o amor é complexo. O amor é um mistério a ser desvendado. Eu nunca poderia entregar meu coração a alguém tão superficial quanto ele* [Gaston]”.

3.2.7.7 Discurso sobre amor como doença

Outra figurativização do amor é a do amor como doença, que é introduzido no enredo especialmente do décimo episódio (*7:15 AM*). Está presente, por exemplo, na fala de Rumpelstiltskin para Branca de Neve, sugestionando-a a tomar a poção para esquecer seu amor (10º episódio, *7:15 AM*): *“O amor nos faz adoecer. Assombra nossos sonhos, destrói nossos dias. O amor já matou mais do que qualquer doença. Esta cura é um presente”*. No mesmo episódio, o amor-doença marca presença na fala de Rei George para Príncipe

Encantado, quando tenta convencê-lo a esquecer Branca: *"O amor é uma doença. Como toda doença, pode ser vencido de duas formas. Pela cura ou pela morte"*.

3.2.7.8 Discurso sobre amor impossível

Mais uma figurativização do amor é a do amor impossível, como o vivido, em um primeiro momento, entre Branca de Neve e Príncipe Encantado, retratado sobretudo no décimo episódio (*7:15 AM*). Essa mesma representação do amor como impossível, proibido, é vivido também entre os personagens Fada Nova e Anão Sonhador, como podemos assistir no 14º episódio (*Dreamy*). Tal qual o amor entre Abigail e Frederick, enquanto ele está banhado em ouro (13º episódio, *What happened to Frederick*); e, por fim, também se dá entre Daniel e Regina (18º episódio, *The stable boy*). Tal discurso e representação do amor passa para o mundo atual nas figurativizações dos amores que também não podem se concretizar entre Mary Margaret e David, e entre Irmã Astrid e Leroy.

3.2.7.9 Discurso sobre felicidade ou busca da felicidade

Ainda, identificamos o discurso temático da felicidade, ou da busca pela felicidade, a todo momento reiterado. Por exemplo, sempre que a Rainha Má ratifica que o final feliz agora, com a maldição, será o dela (1º episódio, *Pilot*). Ou quando, antes de lançar o feitiço, questionada por seu pai sobre a necessidade desta maldade (2º episódio, *The thing you like most*), Regina/Rainha Má desabafa que simplesmente deseja ser feliz. O tema da felicidade aparece verbalmente mais explicitamente no Reino Encantado, mas acreditamos que seja uma grande metáfora ao imperativo da felicidade hoje, supervalorizado e publicizado pela mídia, e reforçado pela grande massa em seus perfis pessoais nas redes sociais digitais. Afinal, vivemos na "era da felicidade compulsiva e compulsória", como bem provoca o pesquisador brasileiro João Freire Filho (2010, p. 17). A busca da felicidade marca novamente presença no 19º episódio (*The return*): Baelfire, filho de Rumpelstiltskin deseja somente ser feliz com seu pai do jeito que ele era antes, sem poderes. Finalmente, o final feliz aparece no último episódio da temporada (22º episódio, *A land without magic*), quando efetivamente sai do plano apenas discursivo e se concretiza com a quebra da maldição no Mundo Real.

Aliás, o discurso da busca pela felicidade parece estar sempre à espreita na narrativa da série, mesmo que bastante implícita. *"Espero que encontre o que procura"* é uma frase recorrente entre muitos personagens de *Once upon a time* (tanto entre personagens do Reino

Encantado quanto entre personagens do Mundo Real) e, como ponto convergente entre todas as ocorrências, todas parecem apontar para uma certa busca da felicidade, metaforicamente. Ilustramos algumas situações em que o discurso marca presença: (1) Regina diz: *"Boa sorte, David. Tomara que encontre o que procura"* quando ele a questiona sobre a localização da Ponte Toll para se encontrar com a amada Mary Margaret (episódio 6, *The shepherd*); (2) Rumpelstiltskin deseja: *"Boa sorte, xerife. Espero que encontre o que procura"* quando Graham está na mata buscando o lobo após sonhar com ele (episódio 7, *The heart is a lonely hunter*); (3) *"Tomara que tenha encontrado o que procura"*, diz Vovó a Ruby, quando esta retorna ao trabalho arrependida após pedir demissão (15º episódio, *Red-handed*); e (4) *"Venha e prometo que achará exatamente o que procura"*, insiste August para que Emma o acompanhe na tentativa de fazê-la crer na maldição (20º episódio, *The stranger*).

3.2.7.10 Discurso sobre vingança

É recorrente ainda o discurso da vingança. Especialmente permeando a narrativa construída em torno de Regina/Rainha Má. No segundo episódio (*The thing you like most*), no Reino Encantado, Regina explica ao pai que não consegue mais viver com a perda que Branca de Neve a causou, porque isso está a devorando por dentro. Por essa razão, ela deseja tanto que Branca seja punida com a maldição. O discurso da vingança é forte também no 21º episódio (*An apple red as blood*), percorrendo todo ele, por tratar sobretudo dos planos da Rainha Má para se vingar de Branca de Neve.

3.2.7.11 Discurso sobre poder

Nesse mesmo universo semântico da vingança, há também o discurso e a temática do poder (movido muitas vezes pelo sentimento de vingança), novamente às voltas da narrativa de Rainha Má, ou ainda da narrativa de Rumpelstiltskin. É visível no seguinte diálogo entre Regina e seu pai, no Reino Encantado (2º episódio, *The thing you love most*): Regina diz que já pensam que ela é nada porque está ficando sem poder, e seu pai responde que *"O poder é sedutor. Mas o amor também é. Você pode amar novamente"*. Em outras palavras, o poder se apresenta como o caminho oposto ao amor. A valorização do poder em detrimento do amor pode ser notada também no 12º episódio (*Skin deep*). Na ocasião, Sr. Gold responde a Bela exatamente: *"Não sou covarde, querida. É muito simples. Para mim, meu poder é mais importante do que você* [do que o amor que sinto por você]".

Localizamos, mais notadamente no 18º episódio (*The stable boy*) um discurso da comparação entre o amor e o poder. Cora, procurando convencer Regina de que a mãe fez o melhor para sua filha matando Daniel e que a melhor coisa que ela tem a fazer é casar-se com o Rei Leopoldo, enuncia: *"Amor é fraqueza, Regina. Parece real agora. No começo, sempre parece. Mas é uma ilusão. Ele some. E depois você fica com as mãos abanando. Já o poder, o verdadeiro poder dura. E não terá de recorrer a ninguém para conseguir o que deseja. Eu a salvei, meu amor*". Adicionalmente, a magia se apresenta como este grande poder em várias situações ao longo da narrativa de toda a temporada de *Once upon a time*. Um caso ilustrativo conseguimos localizar no 22º episódio (*A land without magic*), nas palavras de Sr. Gold a Bela, no Mundo Real: *"Esta é uma terra sem magia, Bela. E vou trazê-la. A magia está vindo. Por quê? Porque magia é poder"*.

3.2.7.12 Discurso sobre solidão

Seguindo, temos o discurso da solidão. No terceiro episódio (*Snow falls*), no âmbito do Mundo Real, no momento em que Regina faz com que Kathryn, no hospital, reencontre David, seu marido desaparecido, ela profere a seguinte sentença a Emma: "*E eu achei que você e Mary Margaret ficariam felizes. O amor verdadeiro triunfou. Aproveite o momento, querida. Se não fossem vocês* [Emma e Mary Margaret], *eles* [David e Kathryn] *teriam vivido suas vidas completamente sozinhos. Por isso estou disposta a perdoar sua grosseria. Porque tudo isso me lembrou de algo muito importante. De como sou grata por ter Henry. Porque não ter alguém... Bem, é a pior maldição imaginável.*" E aqui podemos localizar uma relação intertextual com o texto do Reino Encantado, pois Regina ali se sente só após a morte de Daniel, seu grande amor. Anterior a todo esse desenlace, no primeiro episódio (*Pilot*), Emma diz sobre ela própria: "*Eu sou uma solitária*", referindo-se ao fato de não ter família. E no terceiro episódio (*Snow falls*), Emma reforça a temática da solidão: *"Não sou do tipo que tem colega de quarto. Não é meu estilo. Fico melhor sozinha"*.

Esse mesmo discurso da solidão ganha vez também no décimo episódio (*7:15 AM*). Ora como positiva, para um autoconhecimento; ora como algo negativa, melancólica, por não se ter alguém. Enquanto percepção positiva, podemos identificar em fala de Branca de Neve para Chapeuzinho Vermelho: *"É boa* [a solidão]. *É tudo que queria. Ficar aqui. Distante"*. Com conotação negativa, aparece quando o veterinário, no Mundo Real, explica a Mary Margaret que a ave que ela encontrou é uma espécie de pomba migratória específica do

Atlântico Norte que deve ser devolvida ao bando, ou, nas palavras de Mary Margaret, "[...] *pode ficar perdida para sempre. Completamente sozinha. Ninguém merece isso*".

3.2.7.13 Discurso sobre mudança de vida

Dando sequência, reconhecemos o discurso sobre a possibilidade de se mudar o rumo de nossas vidas a partir das escolhas que fazemos. Aparece tanto no Reino Encantado quanto no Mundo Real da série. Primeiramente, a tese de que é possível mudar de vida é negada por Regina: *"Só o que tem raízes pode crescer, Srta. Swan. E você não tem nenhuma. As pessoas se enganam achando que podem mudar"* (4º episódio, *The price of gold*). Mas, depois, vemos que a série pretende mesmo é reforçar que uma transformação na vida é viável, bastando querer e lutar para isso. O discurso é reforçado em vários momentos desse mesmo quarto episódio: (1) *"Vão te julgar a vida inteira. Deve reagir e mostrar quem é você. Quer que a vejam diferente? Obrigue-as. Quer ver mudanças? Você terá de fazê-las, pois não há fada madrinha neste mundo"*, diz Emma para Ashley no Mundo Real, procurando repassar ensinamentos à jovem mãe; (2) *"Não é nada do que te falaram. Acham que* [Ashley] *não pode ter o filho, mas ela está se esforçando. Está estudando à noite para se aprimorar, melhorar de vida"*, diz Ruby para Emma no Mundo Real, evidenciando que Ashley deseja melhorar na vida; e (3) *"Sabe que é uma inspiração para todos? Você mostrou que todos podem mudar sua vida. Estou orgulhosa"*, diz Branca de Neve para Cinderela no Reino Encantado.

3.2.7.14 Discurso sobre identidade

Encontramos, ainda na narrativa da série, o discurso sobre identidade: sobre ser quem se é, ou ser quem se deseja ser. O primeiro caso estaria relacionado à noção de identidade centrada e una do sujeito da sociedade tradicional (HALL, 2011), enquanto o segundo caso estaria mais relacionado à concepção de identidade em eterna construção na pós-modernidade (HALL, 2011). De forma bastante explícita, a temática da identidade está presente no quinto episódio (*That still small voice*), que gira em torno da história de Dr. Archibald (Archie) no Mundo Real e de sua contraparte, que seria, no Reino Encantado, o menino Jiminy, filho de ciganos ladrões, que se transforma depois em Grilo Falante. Desde o início da história, em *flashback*, o menino Jiminy já expressa sua identificação com os grilos por fazerem o que querem, "*livres, pulando por aí*". Aí temos, nesse episódio, de um lado, discursos que

caminham para o sentido de identidade com uma essência unificada: (1) "*Nada mudará quem você é, pequeno Jiminy*", diz o pai do menino no Reino Encantado; (2) "*Por causa de quem você é [...] Uma consciência. Ajuda a ver o certo e o errado*", diz Henry explicando para Dr. Archie o porquê de considerar que o terapeuta era o Grilo Falante no outro universo; e (3) "*Sou o que sou*", diz Jiminy adulto para Geppetto ainda criança, quando este questiona o cigano sobre o porquê de ele não fazer algo diferente se ele não gosta da mesmice de trabalhar com o show de marionetes. De outro lado, há discursos que vão na direção da noção de identidade como esfera aberta às possibilidades de edificação por parte do sujeito descentrado contemporâneo: (1) "*Passo o ano preso na maldita carroça. Quero ser livre, ser outra pessoa*", diz Jiminy adulto apelando a Rumpelstiltskin; (2) "*Não devo ser uma pessoa muito boa. Não sou o homem que gostaria de ser*", diz Dr. Archie para Henry, expondo sua crise de identidade; e (3) "*Mas antes de ser grilo, ele* [o Grilo Falante] *foi um cara que demorou um tempão para resolver agir corretamente*", diz Henry para Dr. Archie, enfatizando no ponto de que podemos construir a identidade que desejamos.

3.2.7.15 Discurso sobre liberdade de escolhas

Uma fala de Príncipe Encantado ainda enquanto pastor camponês (que ainda viria a substituir seu irmão gêmeo James morto em batalha) parece resumir os sentidos centrais que a série está trabalhando no plano discursivo do sexto episódio (*The shepherd*), a liberdade de escolhas: *"Por favor, mãe. Pobres como somos, o amor é o único luxo que posso ter. Descobrirei um jeito de salvar a fazenda. Mas não casando por dinheiro. Quando eu me casar, quero que seja porque escolhi passar o resto da vida com quem eu amo"*. Por outro lado, a esse pronunciamento a mãe retruca: *"Quando você vai aprender? Não se pode ter tudo"*, adiantando, pois, o tema em torno da privação da liberdade (próximo discurso). É a conclusão a que o mesmo jovem depois chega quando se percebe em uma situação em que terá de abdicar tanto da família quanto do amor verdadeiro em nome do bem-estar de sua mãe e do Reino como um todo. Até porque, nesse episódio, a liberdade de escolhas é direcionada para uma certa perspectiva ética/moralista de se optar pelas alternativas consideradas corretas pela sociedade e/ou pelo que a moral de cada sujeito indica. Em outro sentido, muito mais livre, Bela é outra personagem que reforça o tema das escolhas e liberdades individuais: *"Somente eu decido meu destino"*, diz ela, ao optar por viver com Rumpelstiltskin para salvar seu reino, no 12º episódio (*Skin deep*).

3.2.7.16 Discurso sobre privação da liberdade

A temática da privação da liberdade é extensamente explorada no 11º episódio (*Fruit of the poisonous tree*) da série, a começar pelo desejo do Gênio de Agrabah de ser livre e viver fora de sua lâmpada. Depois, o tema é reforçado pelo sentimento de aprisionamento cultivado tanto por Regina, em seu palácio no Reino Encantado (*"Nós duas* [Regina e a macieira] *temos algo em comum. Não podemos deixar o palácio nem realmente fazer parte dele"*), quanto pelo Gênio de Agrabah (*"Mais do que ninguém, sei como é estar preso"*). Em outras palavras, Regina considera sua vida uma prisão, tal qual a lâmpada para o Gênio.

3.2.7.17 Discurso sobre sentimentos

Outra grande temática da série e que atravessa especialmente o sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*) é o discurso sobre sentimentos e a eventual proteção emocional contra sentimentos. No âmbito do Mundo Real, Graham está em busca de seus sentimentos, de entender o que de fato o emociona, o que o toca, o que realmente pode fazer seu coração bater mais forte. Ao passo que Emma, ressentida por ter sido abandonada pelos pais, está acostumada a se proteger e ter cautela para não se envolver em relacionamentos e sofrer. Sobre isso, Mary Margaret alerta a amiga: *"É verdade. Mas, Emma, esse seu muro, pode manter a dor distante, mas também impede o amor de entrar"*.

3.2.7.18 Discurso sobre bem versus mal

No oitavo episódio *(Desperate souls*), temos como grande discurso temático a questão do bem contra o mal e tópicos que o tocam: a discussão sobre a possibilidade de o bem vencer ou não o mal; e a questão da força do poder e da fraqueza de não possuí-lo. Trazendo para os dias atuais, em nível macro, talvez possamos situar esta nossa dualidade ancestral entre bem e mal nos embates hoje de sujeitos cidadãos manifestantes no mundo inteiro, contra problemas/inimigos como corrupção e autoritarismo no âmbito social, político e econômico[26].

[26] Ver Slavoj Zizek (2015), filósofo esloveno, que investiga os fatores desencadeantes de movimentos como a Primavera Árabe, no Oriente Médio e no norte da África (2010), o *Occupy Wall Street*, nos Estados Unidos (2011) e muitos outros em países da Europa, como Turquia, Grécia e Espanha, além de países em desenvolvimento, como o Brasil (a partir de 2013).

3.2.7.19 Discurso sobre família e união familiar

Há ainda na série um discurso sobre a família e a união familiar, que fica bastante manifesto no nono episódio (*True north*), em falas distintas de um mesmo personagem do Reino Encantado, o Lenhador, da história de *João e Maria*: (1) *"Assim não vai se perder. A família sempre precisa poder se encontrar"*, enunciada ao entregar a bússola para sua filha; e (2) *"Porque somos uma família. E os familiares sempre se reencontram"*, proferida ao responder à Rainha Má quando questionado sobre o porquê de seus filhos recusarem a riqueza e preferirem o pai. A mesma temática, de importância da família e manutenção de seus laços, pode ser percebida no 17º episódio (*Hat trick*), quando Jefferson, também no Reino Encantado, num primeiro momento, se recusa a fazer um favor à Rainha Má para não se separar de sua filha, Grace. Atrelada a essa temática, há todo um discurso sobre a assunção da paternidade, na fala de Emma convencendo Michael a assumir a guarda dos filhos (9º episódio, *True north*): *"Não tenho meu filho porque não tenho escolha. Você tem. As crianças não pediram para nascer. Você e a mãe delas as trouxeram a este mundo. E elas precisam de você. Se preferir não aceitá-las, terá de lidar com isso pelo resto da vida. Cedo ou tarde, quando acharem, e, acredite, vão achá-lo, terá de se explicar a eles"*.

Complementarmente, o principal discurso que circula entre os mundos de *Once upon a time* no 17º episódio (*Hat Trick*) é o da importância da família, o estar junto da família. No Reino Encantado, Jefferson, em um primeiro momento, se recusa a fazer um último serviço para a Rainha Má, porque deseja ficar junto de sua filha: *"É por isso que vou ficar aqui. Não se abandona a família. É o que ela* [Grace, sua filha] *merece"*. Justamente por estar distante da filha, no Mundo Real, ele sofre por ter consciência de que não está em seu mundo e de que está separado de Grace, que, em Storybrooke, se chama Paige e vive com outros pais sem a memória de seu pai no Reino Encantado. *"De que adianta esta casa, estas coisas, sem poder dividir com ela* [Grace]*?"*, interroga Jefferson a Emma. Ainda, à parte da narrativa em torno de Jefferson, a temática da união familiar ultrapassa novamente a fronteira entre os mundos da série e pode ser percebida também em Storybrooke, quando Emma tenta justificar para Mary Margaret por que a amiga é tão importante para ela e por que se importa com o que acontece com ela: *"Quando a Regina me acusou, você pagou a fiança. E disse que pagou por confiar em mim. Quando eu quis deixar Storybrooke, por querer o melhor pro Henry, disse-me que ficar era o melhor para ele. Percebi que passei a vida sozinha. Fechada. Você foi a única que me ajudou. Não posso perder isso, perder a minha família"*.

3.2.7.20 Discurso sobre coragem

Entre os discursos constantes na série, localizamos ainda a apologia à coragem, no 12º episódio (*Skin deep*). Bela, personagem que representa a personagem homônima do conto de *A Bela e a Fera*, é corajosa e aceita por vontade própria o desafio de se distanciar da família e viver para sempre servindo a Rumpelstiltskin. A menina tomou esta decisão, segundo ela, por heroísmo e sacrifício: *"Como sabe, existem poucas oportunidades para as mulheres desta terra provarem seu valor. Para ver o mundo, ser heroínas. E quando você chegou* [Rumpelstiltskin], *vi a minha chance. Sempre quis ser corajosa. Pensei, faça algo corajoso e a coragem virá junto"*.

3.2.7.21 Discurso sobre verdade versus ilusão

O principal discurso do 13º episódio (*What happened to Frederick*) é a relação entre verdade e ilusão, questão esta que inclusive atravessa os dois mundos da série e se configura como uma intertextualidade interna. No Reino Encantado, James prefere a verdade à ilusão/mentira e não se entrega aos encantos da Dama do Lago: *"Você não é ela* [Branca de Neve]. *É uma ilusão. Sei que não é real. Não quero uma ilusão. Quero a verdade ou nada"*. No Mundo Real, Kathryn também pretere a ilusão: *"Porque cheguei à conclusão que nunca amei. O que eles têm é real, verdadeiro. Meu casamento com o David nunca passou de ilusão. Não sei como aconteceu, mas nunca foi real. Agora sei disso. Quero para mim o jeito como David olha a Mary Margaret. E vou sair pelo mundo para descobrir"*.

3.2.7.22 Discurso sobre possibilidade de realização dos sonhos

O grande discurso pressuposto do 14º episódio (*Dreamy*) é o da possibilidade de realização de sonhos, o qual, aliás, promove uma relação intertextual entre os dois mundos representados em *Once upon a time*, porque a temática atravessa o discurso de personagens de ambos. Irmã Astrid incentiva Leroy, dizendo: *"Um dia alguém me disse que é possível realizar todos os nossos sonhos"*, citando fala do próprio Leroy enquanto anão Sonhador no Reino Encantado: *"Dá para fazer tudo o que você quiser, desde que você sonhe com isso"*, disse o anão para Fada Nova (contraparte de Irmã Astrid). É um elogio aos sonhos e à prática de seguir na vida sonhando com o que se deseja.

3.2.7.23 Discurso sobre lembranças do amor

Enxergamos também um discurso que valoriza a compensação de se viver um amor por um tempo (e ter boas lembranças para conservar) em detrimento de não poder viver um amor por ser proibido. Esse discurso está presente na conversa entre Leroy e Mary Margaret, ao final do 14º episódio (*Dreamy*): *"A vida não é disso? Agarrar-se às boas lembranças? Eu só queria um momento com a Astrid. Um momento para ganhar esperança de que todo sonho é possível. Você teve tudo isso, Mary Margaret. Então, pare de sentir pena de si mesma e aproveite. Porque eu não tenho"*.

3.2.7.24 Discurso sobre autoconhecimento e responsabilidade

O discurso maior que atravessa o 15º episódio (*Red-handed*) tem a ver com autoconhecimento, autoconfiança e responsabilidade. Incorporando referências ao universo ficcional do conto de *Chapeuzinho Vermelho* (GRIMM, 2005, p. 283-286), a personagem correspondente à protagonista do conto no Reino Encantado da série passa a se conhecer após saber do fardo que carrega: ela é o lobo que atormenta o vilarejo todo mês durante a lua cheia. No mesmo sentido, Ruby sua contraparte no Mundo Real, passa a conhecer a si própria após se demitir do emprego e se aventurar em outra atividade, para reconhecer que ela não deseja isso para a sua e quer, sim, assumir as responsabilidades no trabalho atribuídas por Vovó. *"Eu estou assustada, mas tudo bem. Vou conseguir mesmo assim. Encontrei dentro de mim alguém mais capaz do que esperava*", desabafa a moça.

3.2.7.25 Discurso sobre dor do amor

As dores pelas quais os sujeitos passam em suas vidas podem, de um ponto de vista, fazê-los o que são hoje e, de outro ponto de vista, podem provocar mudanças em seus pensamentos e atitudes. A primeira situação é ilustrada com discurso de Zangado para Branca de Neve (10º episódio, *7:15 AM*): *"Não quero que seja apagada. Por mais triste que seja, preciso da minha dor* [provocada por amor impossível]. *Ela me torna quem sou. Ela faz de mim o Zangado"* – até porque antes da dor causada pelo amor, ele tinha outro nome, Sonhador.

Já a segunda situação perpassa todo o 16º episódio (*Heart of darkness*), em que há o discurso a respeito de como as circunstâncias da vida, especialmente a dor do amor, podem

fazer a pessoa mudar seus comportamentos. Ou, mais especificamente, que uma vida sem amor faz a pessoa mudar e se tornar fria. Esse tema está mais centrado na personagem da Branca de Neve que, após tomar a poção para esquecer a causa de sua dor (seu amor proibido), assume nova postura diante da vida e das circunstâncias que a vida lhe impõe. Há, como consequência dessa ausência de amor, o sentimento de vingança e, portanto, o discurso da vingança de que já tratamos.

3.2.7.26 Discurso sobre cumprimento de promessas

No espaço do 19º episódio (*The return*) uma importante mensagem é sobre o cumprimento de promessas. Rumpelstiltskin deixou de cumprir o que havia se comprometido com seu filho, tema que encerra os discursos também da diegese do 20º episódio (*The stranger*). No Reino Encantado, Geppetto alerta a seu filho: *"Pinóquio, lembre-se do que a Fada Azul disse. Em 28 anos, faça a salvadora* [Emma] *acreditar. Prometa que fará isso. É a única forma de voltarmos a nos ver"*. Por sua vez, no Mundo Real: August diz a Marco: *"Fiz uma promessa a ele muito tempo atrás. Quando pude cumpri-la, era tarde demais"*, e Marco responde: *"Mas você manteve a promessa. Viu o erro e tentou dar um jeito. Isso é importante. Se eu tivesse um filho, essa vontade bastaria"*.

3.2.7.27 Discurso sobre coragem, generosidade e honestidade

Três eixos temáticos emergem da narrativa do 20º episódio (*The stranger*) da série. Eles têm origem da fala de Fada Azul para Pinóquio – esse episódio retrabalha sobretudo o texto de *Pinóquio* (COLLODI, 2002) –, na dimensão espaço-temporal do Reino Encantado, no momento em que a fada transforma o boneco em menino de verdade: *"Lembre-se Pinóquio, seja corajoso, generoso e não minta. Enquanto for assim, sempre será um menino de verdade"*. Portanto, coragem, generosidade e honestidade são as principais mensagens desta vez, que depois serão reforçadas ainda por Grilo Falante aconselhando Pinóquio a como se comportar no Mundo Real: *"Existirão muitas tentações neste mundo novo, Pinóquio. Porém, enquanto for corajoso, generoso e falar a verdade, não irá fracassar"*. Em contraponto à honestidade, entra em cena ainda o discurso sobre a mentira, em virtude da reputação de mentiroso de Pinóquio na história original (COLLODI, 2002) e no plano dos contos de fada da série.

Encerramos com todos esses discursos o que chamamos de inventário dialógico da série. Disponibilizamos na sequência, na Tabela 5, um quadro que resume toda a estrutura dialógica levantada em *Once upon a time*, procurando situar a temática e os personagens que as circunscrevem (e respectivos espaços-tempos que podem ser depreendidos deles).

Tabela 5 – Estrutura dialógica de *Once upon a time*

Episódio	Discursos/Temas	Personagens envolvidos
1º	Tempo Fé Esperança Solidão Felicidade/Final feliz	Todos Fada Azul; Príncipe Encantado Henry; Dr. Archibald Emma Rainha Má
2º	Esperança Felicidade Vingança Poder	Henry Rainha Má Rainha Má/Regina Rainha Má/Regina
3º	Amor Solidão	Mary Margaret Rainha Má; Regina; Emma
4º	Mudanças/escolhas	Cinderela/Ashley; Emma
5º	Identidade Pais decidem por filho	Dr. Archibald/Jiminy/Grilo Falante Martin e Myrna (pais de Jiminy)
6º	Amor verdadeiro Liberdade de escolha Escolhas certas Limite de escolhas	Príncipe Encantado Príncipe Encantado Emma; David; Rumpelstiltskin; Rei George; Pr. Encantado Príncipe Encantado
7º	Busca por sentimento Proteção emocional	Graham Emma
8º	Homem bom Fraqueza do bem Força do bem	Rumpelstiltskin (antes de ser Sombrio); Graham Henry Emma
9º	Paternidade União familiar	Emma; Sr. Gold; Michael Tillman Emma; Sr. Gold; Michael Tillman
10º	Amor como doença Dor de amor Solidão Amor impossível	Rumpelstiltskin; Rei George Mary Margaret/Branca de Neve e Anão Zangado Mary Margaret/Branca de Neve Branca e Príncipe Encantado; Mary Margaret e David

	Amor: posse de coração	Príncipe Encantado e Branca de Neve
11º	Liberdade versus prisão Amor verdadeiro Amor: posse de coração	Gênio de Agrabah/Espelho Mágico Gênio da Agrabah Regina e Gênio de Agrabah
12º	Coragem Amor verdadeiro Amor complexo Liberdade de escolha Poder versus amor	Bela Rumpelstiltskin e Bela Bela Bela Rumpelstiltskin
13º	Amor verdadeiro Amor impossível Amor: posse de coração Verdade versus ilusão	Abigail e Frederick; Branca de Neve e Príncipe Encantado Abigail e Frederick; Branca de Neve e Príncipe Encantado Abigail e Frederick Dama do Lago; David e Kathryn
14º	Realização dos sonhos Amor impossível Lembranças do amor	Fada Nova/Irmã Astrid e Sonhador/Leroy Fada Nova/Irmã Astrid e Sonhador/Leroy Leroy e Mary Margaret
15º	Autoconfiança Autoconhecimento Responsabilidade	Ruby Ruby/Chapeuzinho Vermelho Ruby/Chapeuzinho Vermelho
16º	Vingança Mudança Crença versus provas	Branca de Neve Branca de Neve; Mary Margaret Emma
17º	Família	Jefferson/Jefferson (Chapeleiro Maluco); Emma
18º	Amor verdadeiro Magia Felicidade Final feliz Pais decidem por filho Amor é fraqueza Amor versus poder	Regina (Reino Encantado) Cora Regina (Reino Encantado) Cora Cora Cora Cora; Rumpelstiltskin
19º	Cumprir promessa Busca da felicidade Crença	Sr. Gold/Rumpelstiltskin Baelfire Emma
20º	Coragem Generosidade Honestidade	Pinóquio Pinóquio Pinóquio; August

	Mentira Cumprir promessa Crença	Pinóquio; August August Emma
21º	Vingança Crença	Rainha Má; Regina Emma
22º	Amor verdadeiro Magia é poder Final feliz	Branca de Neve e Príncipe Encantado; Emma e Henry Sr. Gold Todos os personagens

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

De todo esse panorama de discursos levantados, conseguimos perceber que grande parte dos discursos mantêm-se do espaço-tempo originário diretamente dos contos de fada ao espaço-tempo da atualidade. Com destaque para: fé; esperança; amor verdadeiro; felicidade; força do poder; realização de sonhos; união familiar; assunção de responsabilidade e honestidade. A distinção está na intensidade da recorrência e nos desenhos que cada discurso ganha, que adequam-se aos valores de cada época. Sobre a mudança de frequência de ocorrência, podemos ilustrar com a seguinte situação: enquanto o discurso do amor verdadeiro marca fortemente a narrativa passada no Reino Encantado, tem uma presença fraca em Storybrooke, pontualmente localizado apenas nos ideais de Mary Margaret – fraca frequência talvez como sintoma dos tempos de amores líquidos (BAUMAN, 2004). Já quanto aos distintos contornos que um discurso ganha de um universo a outro, exemplificamos com a questão da responsabilidade: se por um lado Chapeuzinho Vermelho, na terra dos contos de fada, precisa lidar com o fato de ter um *alter ego* violento de caráter fantástico; por outro, sua personagem equivalente, Ruby, no Mundo Real, necessita dar conta de questões do mundo do trabalho, ordem característica da contemporaneidade.

4 COMPREENDENDO O PLANO IMAGÉTICO

"Pela memória de falas, textos, velhas histórias, contos e lendas – um dia narrados e ouvidos – o passado reencontra no presente seu sentido e permite a convergência de expectativas no processo de restauração de experiências."
(BORELLI, 1996, p. 184)

Tendo levantado o inventário de diálogos e textos que articulam a intertextualidade e o dialogismo na dimensão verbal da narrativa em estudo, queremos agora adentrar de forma mais próxima (pois já a tangenciamos, mas não focamos nela) na esfera imagética desse produto cultural midiático em foco que, afinal, tem uma esfera visual premente. Por imagético, entendemos todo o plano que diz respeito à imagem, sendo imagem, por sua vez, assumida conversando com as concepções do filósofo francês Edgar Morin (s.d.) enquanto representação, e fundida ao imaginário enquanto forma de perceber o mundo.

De acordo com o que pregam tantos estudiosos, vivemos em uma cultura e uma época eminentemente imagéticas. Fredric Jameson (1994), crítico literário, é um dos pensadores que expõem nosso atual cenário de "estetização da realidade" (JAMESON, 1994, p. 120), em que a imagem (e seu excesso) é naturalizada em nosso cotidiano[27]. Assim, tendo em vista essa profunda centralidade que é atribuída à imagem, situamos também, nesse sentido, a justificativa para a exploração da dimensão imagética, grande condutora de modos de vida de tantos sujeitos contemporâneos.

Conforme explicamos brevemente no primeiro capítulo (ao delinearmos nosso desenho metodológico) e aprofundamos melhor mais à frente, procedemos com o exame do domínio imagético inspirados pelo processo sugerido por Pink (2008). Para tanto, exploramos o contexto social e histórico em que as imagens de *Once upon a time* se dão e, principalmente, tentamos compreender os significados desse texto. Na tentativa de captar tais sentidos, adentramos mais no plano imagético, investigando o campo das representações e o universo do imaginário para, finalmente, apresentarmos a lógica intertextual com a qual também as imagens de *Once upon a time* são produzidas; seja na composição das cenas, seja na inserção de materialidades articuladoras dessa técnica intertextual imagética.

---

[27] Ler também: Baitello (2003, p. 50), que situa que as imagens "[…] conquistaram no mundo contemporâneo o grau de igualdade em relação aos homens […]"; Flusser (2009, p. 18), que defende que "tudo, atualmente, tende para a imagem técnica […]" (2009, p. 18); e Rocha (2009, p. 269), que enxerga que hoje, num panorama em que nos apropriamos de visualidades com vistas a visibilidades, consumir é consumir imagem (ou consumir cultura "imageticamente realizada").

Enfim, trata-se de *um* processo interpretativo, de *uma* versão sobre essas imagens: a nossa, a partir de *nosso* olhar, que é, precisamos admitir, sempre subjetivo, mas ainda assim, é também científico. Em outros termos, ainda que subjetiva, propomo-nos a uma análise rigorosa a partir do recorte e das escolhas metodológicas assumidas. Olhamos para as imagens que nos interessam ou, mais particularmente, em nosso caso, às imagens em vídeo, como um "artefato cultural": "[...] artefato cultural e por isso passível de se transformar em objeto da antropologia [...]" (BARBOSA; CUNHA, 2006, p. 7) e da comunicação.

Assim, para nos deslocarmos, observarmos e analisarmos agora o plano imagético, assumimos uma conduta similar a de um antropólogo[28], no caminho tanto de tornar familiar o estranho, no sentido de nos aproximarmos do desconhecido para compreender melhor sua realidade, quanto de tornar estranho o que já nos é familiar, na direção de promover um novo olhar mais crítico sobre o que já nos é tão natural (DA MATTA, 1978; VELHO, 1978).

Aliás, operamos um ir e vir constante da teoria à empiria, em diálogo com a pesquisadora brasileira do audiovisual Rosana de Lima Soares (2009, p. 9), que nos diz: "ainda que o exercício teórico seja produtivo em si mesmo, ao tratar das mídias, é preciso voltar à realidade concreta de suas produções para delas extrair novas teorias". Acreditamos, pois, em consonância com a autora, ser esse o único modo de não nos desorientarmos em discussões conceituais despregadas do real concreto da produção cultural midiática. Por essa razão, esse movimento é sentido nas próximas páginas.

4.1 Um método de análise audiovisual

Tendo explorado algumas possibilidades metodológicas dentro do campo da comunicação, chegamos a uma que nos pareceu mais apropriada: o processo de análise das imagens de um texto cultural em três etapas proposto por Pink (2008). Em primeiro lugar, a autora defende um momento de entendimento do objetivo e da origem do texto cultural em questão. Em seguida, propõe um segundo momento de identificação do contexto sociocultural mais amplo em que as imagens do texto são produzidas. Por último, um terceiro momento de análise dos significados das imagens do texto. Efetuamos, portanto, a partir de agora, esse percurso proposto pela pesquisadora.

[28] Adotamos essa conduta/perspectiva desde o início deste estudo, mas agora ela fica mais manifesta.

4.1.1 Primeiro momento: entendimento do objetivo e origem do texto cultural

Esse primeiro momento abrange compreender o objetivo e o lugar de origem do produto midiático em estudo. Julgamos que já viemos tratando das questões do primeiro momento da análise audiovisual proposta por Pink (2008) ao longo de todos os nossos escritos até aqui, desde nossa primeira página (especialmente no primeiro capítulo, estritamente dedicado a uma descrição da série), mas convém o ratificarmos e complementarmos sinteticamente. Quanto à sua origem, *Once upon a time* é uma cocriação de Adam Horowitz e Edward Kitsis, ambos escritores/roteiristas de séries de TV norte-americanas e produtores de televisão. Além de criarem/escreverem, são produtores executivos de alguns dos programas dos quais fazem parte. Trabalharam juntos como escritores em várias séries de TV anteriores, com destaque para *Lost* (2004-2010), que foi a de maior repercussão e para a qual escreveram juntos alguns episódios. E, de fato, *Once upon a time* mantém algumas semelhanças em termos de construção narrativa com *Lost* (ABRAMS, 2016): ambas têm suas tramas se intercalando em dois espaços-tempos distintos (no caso de *Lost*, a ilha e o fora da ilha); as duas trabalham a todo momento com *flashbacks*; e cada uma a seu modo incorpora referências externas à série. Aliás, *Once upon a time* faz uso de elementos que citam a própria série *Lost*. Por exemplo, quando em determinado episódio (5º episódio, *That still small voice*), Dr. Archie encontra fora da entrada da mina uma barra de chocolate da marca Apollo, marca de chocolates fictícia criada para a série *Lost*, ou quando, no 6º episódio (*The shepherd*), Emma e Mary Margaret bebem um uísque da marca MacCutcheon, marca fictícia de uísque escocês que aparece ao longo de *Lost*. Enfim, as duas séries trabalham desse modo, inserindo informações vinculadas a outros universos. Inclusive, podemos dizer que *Lost* foi uma das primeiras séries televisivas recentes (ou a primeira série) a fazer essa brincadeira de forma tão intencional e promovendo mesmo um convite para os espectadores embarcarem nesse jogo de procurar pistas, vestígios e referências entre os episódios. É um jogo a que *Once upon a time* dá continuidade. Nos primeiros *posts* publicados no site oficial da série hospedado junto ao site da ABC, é possível ver o quanto a série incita aos espectadores para que vasculhem os episódios em busca de intertextos, referências e citações/alusões. O *post* de 5 de dezembro de 2011, referindo-se ao sexto episódio da primeira temporada (*The shepherd*), diz exatamente assim:

> O mundo de Storybrooke não é bem o que parece. Se você olhar de perto, você pode encontrar pistas escondidas sobre um outro mundo, ou mundos. No episódio “The shepherd”: Emma e Mary Margaret bebem o whisky MacCutcheon. Esta é uma marca fictícia de uísque escocês usado ao longo da série Lost. Há muitas referências

> a contos de fadas na Casa de Penhores de Mr. Gold, incluindo as duas marionetes dos pais de Geppetto vistas no episódio "That still small voice" e o móbile de unicórnio do berçário de Branca de Neve e Príncipe Encantado visto no episódio "Pilot". Mas isso não é tudo o que havia para descobrir neste episódio. Se você acha que encontrou um outro segredo oculto de Storybrooke, compartilhá-lo com outros fãs nos comentários abaixo. Você nunca sabe quem pode estar assistindo. (DOVE, 2011f, tradução nossa).[29]

Esse não é o único *post* nessa linha; há uma variedade de *posts* que, efetivamente, fazem um convite para que o público descubra as referências com as quais a série trabalha (o que reforça a pertinência de nosso olhar sobre ela a partir da noção de intertextualidade). Mais ainda, além de convocar para que o público encontre essas citações/alusões, em tempos de forte presença das redes sociais digitais, a produção da série faz uma solicitação para que partilhem as descobertas na internet, uma vez que ela tem se mostrado um espaço efervescente para as trocas de conteúdo entre *fandoms*[30], o que alimenta o consumo da série.

À parte de *Lost*, podemos dizer que *Once upon a time* concorre mesmo é com uma série da NBC contemporânea sua, chamada *Grimm*[31], iniciada em 2011 e atualmente na sexta temporada, ou seja, bastante próxima a *Once upon a time* em termos de início e duração atual. Suas tramas são bem distintas, mas *Grimm* recebe esse nome em virtude do sobrenome dos Irmãos Grimm, justamente autores/compiladores dos tradicionais contos de fada aos quais *Once upon a time* tanto referencia. Desse modo, a aproximação das duas séries se dá em virtude do mesmo repertório das histórias clássicas infantis que pode chamar o mesmo tipo de público.

Aliás, em termos de perfil de público, *Once upon a time*, nos primeiros cinco meses de 2015[32] (dados mais recentes a que tivemos acesso até a conclusão deste estudo), foi líder entre cinco perfis de públicos: (1) ambos os sexos, classes AB, com idade entre 25 e 34 anos; (2) mulheres, classes AB, com idade entre 18 e 34 anos; (3) mulheres, classes AB, com idade entre 25 e 34 anos; (4) mulheres, classes AB, com idade entre 25 e 49 anos; e (5) mulheres,

---

[29] No original: “The world of Storybrooke isn't quite what it seems. If you look closely, you may find hidden clues about another world, or worlds. In "The Shepherd": Emma and Mary Margaret drink MacCutcheon whisky. This is a fictional brand of scotch whisky used throughout the LOST series. There are many fairy tale references in Mr. Gold’s Pawnshop, including the two marionettes of Geppetto’s parents seen in "That Still Small Voice" and the unicorn mobile from Snow White and Charming’s nursery seen in the "Pilot." But that's not all there was to discover in this episode. If you think you've found another hidden secret of Storybrooke, share it with other fans in the Comments below. You never know who may be watching.”

[30] Grupo de pessoas fãs de algo em comum que se formam geralmente na internet.

[31] GRIMM – Temporadas 1 e 2. EUA: Universal Pictures, 2012. 10 DVDs (1903 min.), 5.1 dolby digital, color.

[32] Dados obtidos junto à Sony Pictures Entertainment, em arquivo da Proposta Comercial da 5ª temporada para patrocínio da série; cujos dados tem como fonte o Ibope/ Media Workstation (15 markets, 11/jan a 14/jun/15). (SONY PICTURES ENTERTAINMENT. *Proposta comercial 5ª temporada Once upon a time*. São Paulo, 2016. PDF).

classes ABC, com idade entre 25 e 34 anos. Generalizando, a série é mais assistida por jovens e mulheres dos níveis socioeconômicos mais elevados da sociedade brasileira.

Esse é o contexto de produção (parte da primeira etapa da análise audiovisual que estamos perseguindo) em que *Once upon a time* se dá em termos de referenciais da narrativa, perfil de público que a assiste e produto concorrente. Já quanto a seu objetivo (ainda parte da primeira etapa da análise audiovisual que estamos seguindo), cremos que ele fica bastante explícito quando analisamos seu discurso (vide terceiro capítulo): a série quer, sobretudo, tratar das grandes temáticas do amor, da felicidade e da esperança. A jornalista brasileira Priscila Harumi (2014), em levantamento descritivo de séries atuais de sucesso na televisão, reforça isso:

> [...] OUAT é uma série inteligente, que abusa de romance, ação e mistério, em que o poder do amor verdadeiro é mágico e que acreditar até mesmo na possibilidade de um final feliz é algo poderoso. Como um feitiço, o seriado consegue misturar fantasia e mitologia, construindo um universo que entrelaça histórias e encanta muita gente. (HARUMI, 2014, p. 161).

Lendo pronunciamentos dos produtores da série, vemos claramente sua intenção de trabalhar, sobretudo, em cima da questão da esperança. No site oficial da série junto ao site da ABC, encontramos o seguinte depoimento de Kitsis, um dos produtores:

> Para nós, isso é o que é um conto de fadas. É essa capacidade de pensar que sua vida irá melhorar. É por isso que você compra um bilhete de loteria – porque se você ganhar você vai dizer para o seu chefe que você está se demitindo e vai se mudar para Paris ou onde quer que seja e ser quem você sempre quis ser. E isso é Cinderela, certo? Um dia ela está varrendo o chão e no seguinte ela está indo ao baile. Adam e eu somente queríamos escrever sobre algo esperançoso que por uma hora da semana permita que a pessoa coloque todo o restante de lado e tenha a sensação de que seus sonhos podem se tornar realidade. (ABC, 2016, tradução nossa).[33]

Dessa verbalização, conseguimos depreender que fomentar o sentimento de esperança é um dos grandes propósitos da série, a tônica central de sua trama. Relacionando essa fala do produtor, Kitsis, com o que vemos na narrativa da primeira temporada, essa esperança seria, principalmente, em confiar na existência de finais felizes. O foco, a nosso ver, não seria o final feliz em si, mas a *crença* nele. No último episódio da primeira temporada, ele acontece, sim, mas a ênfase teria estado na *manutenção do sentimento de confiança* num futuro melhor e pleno que seria esse final. Já transpondo essa metáfora para o mundo real concreto, os "finais felizes" seriam as realizações dos pequenos e grandes sonhos de cada sujeito em

[33] No original: "For us, that's what a fairy tale is. It's that ability to think your life will get better. It's why you buy a lottery ticket – because if you win you get to tell your boss that you're quitting and you get to move to Paris or wherever and be who you always wanted to be. And that's Cinderella, right? One day she's sweeping up and the next she's going to the ball. Adam and I just wanted to write about something hopeful that for one hour a week allows one to put everything aside and have that feeling that your dreams just may come true."

relação ao amor, à família, à carreira, à moradia, à saúde e às várias esferas da vida. Então, temos que a grande mensagem da série está na alimentação da convicção na possibilidade de concretização de conquistas e realizações, que iniciam/encerram ciclos ao logo de nossas vidas. Esse seria, enfim, o microambiente em que *Once upon a time* está inserida.

4.1.2 Segundo momento: identificação do contexto sociocultural do texto

Agora, dando seguimento, o segundo momento de análise proposto por Pink (2008) compreende entender o macroambiente, o contexto sociocultural mais amplo da série: identificar *conexões* entre as práticas representadas no texto cultural em investigação e o macrocontexto de que emergem essas práticas.

Para tratar das representações da/na série, começamos observando o perfil sintético (mas suficiente para nossa proposta) de quatro protagonistas: Mary Margaret, uma mulher romântica que se atormenta demais pelo amor de sua vida; Regina, uma mulher que no passado sofreu uma grande desilusão amorosa, a qual endureceu seu coração e a faz amarga hoje, lutando apenas pela manutenção de poder e vinganças; Emma, uma mulher extremamente forte que, tendo sido abandonada pelos pais, no fundo tem medo de comprometimentos que possam a vir a machucá-la; e Henry, um menino que é tachado pelos adultos que o cercam por acreditar em ilusões e faz terapia desde cedo. Podemos dizer que o contorno desses personagens se dá a partir de questões centrais bastante emocionais que resumem algumas das inquietações, ansiedades e incertezas de nossos dias. A partir dessas representações circuladas pela série, traçamos paralelos com o macroambiente que envolve o seu processo de produção, recepção e consumo.

Mediado pelo viés tecnológico, o historiador brasileiro descendente de ucranianos Nicolau Sevcenko (2001) atravessa essa questão da ansiedade. O autor usa a metáfora da montanha-russa para representar nossas experiências e nossas atitudes com o avanço da tecnologia ao longo da história até o alcance do século XXI, dividindo esse tempo em três fases distintas pelos quais o carrinho da montanha-russa passa em seu percurso por toda a extensão do brinquedo, as quais corresponderiam a momentos pelos quais a humanidade vem passando exposta às forças agenciadas pela tecnologia e que desembocam, cada qual, em comportamentos e sentimentos humanos distintos.

Teríamos já passado pela primeira fase, que vai do século XVI até metade do século XIX, fase de ascensão contínua rumo ao topo da montanha-russa, que representa o *boom* do desenvolvimento tecnológico que nos enche de otimismo para o futuro. Assim como teríamos

também já atravessado a segunda fase, de 1870 a 1945, fase de queda vertiginosa da montanha-russa, que representa principalmente o período de guerras e nos deixa sem referências – característica marcante que deixa sequelas. Agora, alcançaríamos a terceira fase que teria iniciado em 1945 e se estenderia até os dias atuais (ao menos até 2001, data da primeira edição do livro do autor). Essa etapa corresponderia ao *loop* da montanha-russa, momento que nos deixa ainda mais desorientados e desfigurados, o qual representa de fato o comportamento a que nós, atores sociais, estamos sujeitos frente às mudanças tecnológicas cada vez mais aceleradas se não pararmos para refletir a respeito. Elas seriam, portanto, as tais desorientações que os personagens da série representam. Então, Sevcenko (2001) sugere um exercício para escaparmos da "síndrome do *loop*", esse "[...] efeito perverso pelo qual a precipitação das transformações tecnológicas tende a nos submeter a uma anuência passiva, cega e irrefletida [...]" (SEVCENKO, 2001, p. 17). Tal exercício exigiria uma recuperação do tempo histórico, que forneceria o contexto para avaliar as mudanças em curso, para, a partir da perspectiva histórica, sondar o futuro. Esse movimento, a nosso ver, *Once upon a time* pode promover a certo modo, trazendo as antigas narrativas para um novo olhar no presente.

Muitos outros teóricos têm discorrido sobre a conjetura do contemporâneo ou, como tantos deles preferem, da pós-modernidade. A maioria dos textos seminais a respeito da emergência de mudanças na sociedade que marcam uma possível transição para o pós-moderno e as consequências nos comportamentos e sentimentos dos sujeitos data das duas últimas décadas do século XX, quando, visto em retrospectiva, muito se dissertou e se teorizou sobre isso. A data parece e é distante, mas seus escritos não se apresentam datados; pelo contrário. Assim, comentamos brevemente alguns desses textos (LYOTARD, 2009; HARVEY, 2014; JAMESON, 2006) que, acima de tudo, dão conta, a nosso ver, de desenhar o macrocontexto que nos interessa. Jean-François Lyotard, filósofo francês, foi um pioneiro a disseminar a noção de pós-modernidade em *A condição pós-moderna* (2009), cuja primeira edição, francesa, data de 1979. O teórico trata da pós-modernidade a partir da perspectiva do saber científico, de como o assentamento do capitalismo e o avanço tecnológico alteram o estado atual do saber científico e sua (des)legitimação. Nisso, entende a pós-modernidade, sobretudo, como uma *experiência* resultante de nossa rejeição do que ele chama de metarrelatos – ou metanarrativas, para harmonizar com nosso amplo espectro de estudo das narrativas –, os quais seriam grandes teorias universalizantes que sempre justificaram o conhecimento científico até então e preconizavam realidades possíveis para a sociedade, mas que não se realizaram. De acordo com o próprio autor, "simplificando ao extremo, considera-se 'pós-moderna' a incredulidade em relação aos metarrelatos" (LYOTARD, 2009, p. xvi). A

não concretização desses discursos – “decomposição dos grandes relatos” (LYOLARD, 2009, p. 28) – conduziu a um sentimento de descrença que garantiu a ambientação para a pós-modernidade, marcada, então, pela relativização de discursos e de valores do que é verdadeiro e justo. E isso, novamente, potencializa a geração de uma sensação de desorientação que apontamos com percepções de Sevcenko (2001), e que vemos retratada em *Once upon a time*.

Em outra perspectiva sobre a pós-modernidade, Fredric Jameson (2006), teórico estadunidense do tema, por sua vez, enxerga o pós-moderno a partir das formas culturais nesse que seria o estágio do capitalismo global. Também afirma que, entre tantas outras discussões, uma grande diferença que marca o pós-moderno em relação à modernidade é justamente a natureza global e, principalmente, mercantil das manifestações culturais. Defende, portanto, que o que há é a fusão entre a esfera cultural e a esfera econômica.

> O que ocorreu é que a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral: a urgência desvairada da economia em produzir novas séries de produtos que cada vez mais pareçam novidades (de roupas a aviões), com um ritmo de *turn over* cada vez maior, atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essenciais à inovação estética e ao experimentalismo. (JAMESON, 2006, p. 30).

Examinando as produções da cultura, Jameson (2006) ainda discute as noções de historicidade e temporalidade que nos parecem pertinentes aqui. Desse ponto de vista, o autor percebe alguns aspectos fundamentais nas produções pós-modernas: a linguagem artística do simulacro; a crise da historicidade e o modelo estético da esquizofrenia que rompe com a temporalidade.

Jameson (2006) ilustra a crise da historicidade com o que chama de filmes de nostalgia: “[...] tentativas desesperadas de recuperar um passado perdido [...]” (JAMESON, 2006, p. 46). Filmes, pois, em que o passado (décadas de 1930 ou 1950, por exemplo) é revisitado e passa por uma “colonização estética” (JAMESON, 2006, p. 46) no presente, que é, por sua vez, “colonizado pela modalidade da nostalgia” (JAMESON, 2006, p. 47). Em outras palavras, ao mesmo tempo, há uma estetização de um passado que ganha destaque na cultura da imagem e também um presente que é envolvido pelo passado. Traçando um paralelo, no caso de *Once upon a time*, temos um passado que aparece apenas conotado entre o fantástico dos contos de fada ambientados em uma suposta Idade Média europeia. Essa abordagem do presente através do passado seria também a linguagem do simulacro, porque as representações ali são cópias de um original que nem de fato aconteceu. Nesse sentido, o passado que trabalhamos hoje nos produtos culturais é apenas um simulacro do passado, um

estereótipo do passado. “Essa abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche do passado estereotípico, empresta à realidade presente, e à abertura da história presente, o encanto e a distância de uma miragem reluzente.” (JAMESON, 2006, p. 48). Jameson (2006) sugere o modelo estético da esquizofrenia para definir a produção cultural pós-moderna, porque o esquizofrênico vive somente o presente, incapaz de correlacionar passado, presente e futuro, o que consistiria em uma “ruptura da temporalidade” (JAMESON, 2006, p. 54). A esquizofrenia é um estado que mexe com nossos sentidos e sensações e, consequentemente, gera resultados estéticos e culturais específicos, marcados por descontinuidades e desconexões; aos moldes do que, mesmo que levemente, *Once upon a time* empreende com seu modo fragmentado de composição temporal e intertextual.

Com tudo isso, mais do que a questão de conteúdo, vemos uma questão mais estrutural aí colocada nessa narrativa midiática. Muito mais do que as temáticas trabalhadas na série (especialmente sobre as desorientações emocionais) que estão em conexão com o real concreto atual e que nos dizem algo sobre o macroambiente que estamos, enfim, explorando aqui teoricamente, a construção narrativa em si (e seu trabalho intertextual) parece tentar nos contar muito mais sobre o tempo histórico atual: desconexo. Todo o jogo cronotópico praticado pela série revela essa sua face. E assim mais uma vez nos ajustamos – nosso olhar e nossa teoria – a nosso objeto de estudo.

Por fim, David Harvey (2014), geógrafo britânico, interessado em entender a chamada condição pós-moderna, disserta exaustivas páginas para tratar das características da modernidade e da pós-modernidade. Novamente, o pós-moderno, segundo o autor, dialogando com vários outros estudiosos (inclusive Jameson, já citado) seria marcado pela transitoriedade, pela fragmentação e pela descontinuidade. São qualidades que Harvey (2014) situa como já presentes na modernidade, mas que agora estariam, além de intensificadas, também apartadas da busca por um discurso universalizante para a compreensão do sujeito e do mundo que se fazia presente na modernidade.

Harvey (2014) explora todo esse panorama, sobretudo, para contextualizar sua tese – que é o que nos interessa mais de perto neste momento – de que houve uma profunda transformação nos sentidos de tempo e de espaço na transição da modernidade para a pós-modernidade. Teria ocorrido, segundo o teórico, uma compressão do tempo-espaço, a qual seria consequência de uma série de fatores que o autor concentra no conceito de acumulação flexível, que seria a lógica que veio a substituir a lógica e as práticas rígidas do fordismo enquanto sistema de produção na era moderna. A partir dos anos 1960, teríamos tido, então, uma intensificação da compressão tempo-espaço em virtude de várias práticas que emergiram

e que assumimos. Começamos pensando sobre a dimensão temporal. Novas tecnologias têm possibilitado a aceleração da produção de bens, envolvendo/exigindo, consequentemente, acelerações na aquisição e no consumo desses mesmos bens. Nessa mesma linha, sistemas de distribuição mais avançados possibilitaram a circulação de mercadorias com velocidade também maior. Somado a isso, ainda há o investimento tanto na racionalidade da moda, cujo princípio é o da obsolescência programada e do descarte rápido e contínuo, quanto na oferta e no consumo de serviços (como educação, saúde, entretenimento, etc.), os quais são infinitesimamente mais efêmeros que bens duráveis, pois alguns, como um show, ou um espetáculo duram em média duas horas e se esgotam aí. Destaca-se, assim, a valorização do instantâneo (que se dá rapidamente) e do descartável; incluindo nisso não apenas bens, mas também valores e relacionamentos. Enfim, tudo se acelera. Vivemos em uma sociedade que se transforma cada vez mais com maior rapidez e na qual ocorrem mais acontecimentos em um mesmo intervalo de tempo. Com esse breve cenário, já é possível vislumbrar uma precipitação grande da experiência temporal contemporânea, sinalizando a mencionada compressão tempo-espaço. Passando para a dimensão espacial, podemos começar apontando que o mesmo avanço no sistema de distribuição de bens de consumo, além de acelerar a disseminação, também amplia seu alcance, ultrapassando barreiras geográficas e fazendo, portanto, solapar a dimensão do espaço. O mesmo acontece com as imagens, que atravessam continentes via meios de comunicação cada vez mais imediatamente ao ocorrido. Assim, em certo sentido, o espaço encolhe porque temos acesso a produtos e imagens do mundo inteiro em um mesmo e único lugar.

> A implicação geral é de que, por meio da experiência de tudo – comida, hábitos culinários, música, televisão, espetáculos e cinema –, hoje é possível vivenciar geografia do mundo vicariamente, como um simulacro. O entrelaçamento de simulacros da vida diária reúne no mesmo espaço e no mesmo tempo diferentes mundos (de mercadorias). (HARVEY, 2014, p. 270-271).

Toda essa compressão temporal e espacial gera consequências sobre o pensamento e os sentimentos dos sujeitos. Harvey (2014) argumenta que vivemos de presentes puros, uma vez que, rejeitando, na pós-modernidade, a ideia moderna de emancipação humana que seria alcançada pela racionalidade iluminista, nega-se a continuidade e a memória histórica; resta, pois, somente o presente, o imediato.

Por sua vez, a produção cultural contemporânea não sai ilesa de todo esse estado de coisas. Na medida em que Harvey (2014) procura entender a sociedade (a economia e a política), também observa formas culturais, como a literatura, o cinema e a arquitetura. Mais especificamente, sobre os filmes que o autor analisa (*Blade Runner* e *Asas do Desejo*), a

nosso ver, ao mesmo tempo que são metáforas para trabalhar temas condizentes à condição pós-moderna sobre a qual ele discorre, são também produto dessa condição e, como tal, reproduzem seus traços. O teórico busca compreender as representações do tema da compressão tempo-espaço trabalhadas nesses filmes e, assim, dessa perspectiva que assumimos, *Once upon a time* pode ser considerada uma representação audiovisual dessa mesma compressão tempo-espaço; a seu modo, distinto das formas culturais examinadas por Harvey (2014), mas com traços convergentes aos delas.

Entre essas marcas da temática da compressão espaço-tempo, a questão de *Once upon a time* trabalhar com a justaposição de dois mundos é a primeira delas: correspondem a dois espaços distintos que coexistem em paralelo na trama da narrativa. A segunda seria justamente o trabalho que a série faz de colagem de vários textos anteriores (de tempos passados), sobre o qual Harvey (2014), inclusive, menciona que Derrida considera a "[...] modalidade primária de discurso pós-moderno" (HARVEY, 2014, p. 55). O próprio Harvey (2014), antes, admite o inexorável "entrelaçamento intertextual" (2014, p. 54) das produções culturais pós-modernas: "A vida cultural é, pois, vista como uma série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos" (HARVEY, 2014, p. 54).

Já a terceira marca da temática da compressão tempo-espaço em *Once upon a time* está na ênfase dada ao tempo presente, visualizada especialmente no fato de os personagens da série, em seu Mundo Real, não recordarem de suas vidas passadas como personagens de contos de fada e estarem presos num presente infinito, sem suas memórias históricas. Características que ficam evidentes na seguinte fala de Emma no segundo episódio: "*Há décadas as pessoas vagam confusas, sem envelhecer, com memórias embotadas, numa cidade amaldiçoada que as faz esquecer?*" Esse fato do "viver o efêmero presente", sincronicamente, gera uma contradição: a busca pelo duradouro. Essa procura pode estar situada exatamente no resgate do passado: em plano micro, na diegese da narrativa, localizamos a busca pelo perene/passado no personagem Henry e seu apego ao livro de contos, ou, em plano macro, podemos localizar no contexto ele próprio de produção/consumo de *Once upon a time* pelos receptores contemporâneos que demandam e são atendidos por um produto como este. De fato, toda a efemeridade da condição pós-moderna, defende Harvey (2014), produz um paradoxo: "O retorno do interesse por instituições básicas (como a família e a comunidade) e a busca de raízes históricas são indícios da procura de hábitos mais seguros e valores mais duradouros num mundo cambiante" (HARVEY, 2014, p. 263.

Concluindo, Harvey (2014) defende que passamos a ter consciência e a desconstruir a visão linear da temporalidade social. Passamos a nos dar conta das descontinuidades

históricas. Aqui, parece-nos estar a maior conexão do texto cultural de *Once upon a time* com o macrocontexto concreto em que ele se dá e da qual emerge. Trata-se de uma representação não linear de narrativa como uma mediação, chamando a atenção para essas descontinuidades históricas. Sobrepondo e tecendo textos diversos, também desconstrói-se a linearidade moderna.

4.1.3 Terceiro momento: análise dos significados das imagens do texto

Chegamos ao terceiro e último momento da análise audiovisual sugerida por Pink (2008), que corresponde à análise dos significados das imagens do texto em estudo. Porém, entendemos que, para darmos conta desta etapa, precisamos antes passar por uma exploração teórica e empírica das imagens concretas de *Once upon a time*, para assim, então, alcançarmos seus sentidos. Empreendemos este trajeto do seguinte modo: (1) refletindo teoricamente sobre a questão das representações, que, em última instância, é do que tratamos quando um produto cultural coloca imagens em circulação; (2) explorando o âmbito do imaginário, o qual a série sustenta e pelo qual é sustentada; (3) entendendo o trabalho intertextual que a série empreende, agora, no plano imagético; e (4) compreendendo o papel articulador de objetos na narrativa, em diálogo com a antropologia e seus estudos da cultura material, que justificam sua centralidade ali – por fim, esta teoria nos permite chegar aos significados esperados.

4.2 Sobre representações

Tudo o que a mídia – ou, de forma particular, *Once upon a time* – veicula são representações. No sentido de que representações, em nossa tentativa de livre conceituação, são conceitos, imagens, ideias, posições e entendimentos do mundo. E indo além, nada na realidade, mesmo fora da mídia, escapa às representações. Nas palavras de Serge Moscovici (2013), psicólogo social romeno, as “[...] representações são tudo o que nós temos, aquilo a que nossos sistemas perceptivos, como cognitivos, estão ajustados” (MOSCOVICI, 2013, p. 32). Ou, citando Bower: “por representação eu quero dizer um conjunto de estímulos feitos pelos homens, que têm a finalidade de servir como um substituto a um sinal ou som que não pode ocorrer naturalmente” (BOWER, 1977, p. 58 apud MOSCOVICI, 2013, p. 32).

Quando vemos uma Chapeuzinho Vermelho se transformar em Lobo Mau, ou vemos um Gênio Lâmpada se transmutar em Espelho Mágico, são representações entre as tantas

possíveis. São versões, assim como as histórias de contos maravilhosos que tivemos contato na infância também o são. Em *Once upon a time*, temos representações produzidas pelos autores da série, mas que são, antes de tudo, sociais. Por mais que cada sujeito opere representações "próprias", essas apenas conseguem ser partilhadas porque há um consenso estabelecido. Um repertório prévio comum. Um conjunto de sentidos, uma determinada disposição de mundo compartilhada.

As representações, em verdade, são construídas para facilitar – ou mesmo tornar possível – a comunicação e o relacionamento entre sujeitos. Afinal, conforme defende Moscovici, "todas as interações humanas, surjam elas entre duas pessoas ou entre dois grupos, pressupõem representações. Na realidade, é isso que as caracteriza" (MOSCOVICI, 2013, p. 40).

Psicólogo que atravessa o universo da linguagem, o autor trabalha com a ideia de que as representações sociais – de pessoas ou de objetos –, em um dado contexto sociocultural, são blocos de sentidos: uma série de ideias agrupadas numa simples expressão. E essa representação, que é então um bloco, é auxiliar, facilita a comunicação. Facilita em termos de transitarmos por um território comum ao de nosso interlocutor, uma vez que trabalhamos com as mesmas representações. Facilita ainda no sentido de rapidez de apreensão, porque é justamente um bloco de significação. Está muito próximo da ideia de estereótipo. Um bloco que agiliza a compreensão das coisas, porque está tudo ali inserido.

Portanto, tudo significa, desde que haja alguém que compartilhe de um mesmo repertório para fazer uma leitura, pois as representações se originam de nossa realidade sócio-histórica-cultural. Moscovici (2013) ainda sustenta – como já pontuamos brevemente no segundo capítulo – que as representações tornam "familiar algo não familiar" (MOSCOVICI, 2013, p. 54) e, então, explica o que seriam suas duas principais grandes funções.

O primeiro mecanismo que rege essa familiarização gerada pela representação é a ancoragem. Simplificadamente, "[...] ancorar é classificar e dar nome a alguma coisa" (MOSCOVICI, 2013, p. 61). Quando damos um nome a algo, elegemos uma característica como categoria principal que subsume aquilo que queríamos nomear. É a operação realizada ao construirmos recortes e classificações. Ao mesmo tempo, quando nomeamos algo, fazemo-lo a seu oposto automaticamente. Dessa forma, voltando-nos a *Once upon a time*, quando damos nome ao que é do Mundo Real, fazemos o mesmo, ainda que não deliberadamente, com o que é da esfera do Reino Encantado.

Já a segunda grande função das representações, segundo Moscovici (2013), é a objetivação. Objetivar "[...] é descobrir a qualidade icônica de uma ideia [...]; é reproduzir um

conceito em uma imagem" (MOSCOVICI, 2013, p. 71-72). Em outras palavras, objetivar é descobrir a qualidade icônica da ideia e reproduzir um conceito em imagens, gerando níveis de práticas discursivas, que se encarnam nos sujeitos, em seu cotidiano. Uma vez que enxergamos os discursos enquanto processos em nossas vidas, eles literalmente atravessam a concretude do mundo. Trata-se, metaforicamente de transformar palavras em coisas. Por isso, o mal é, de certa forma, materializado na maçã envenenada em *Once upon a time*. Ou a esperança de quebra da maldição é materializada no livro de histórias de Henry, para mencionar apenas dois exemplos.

Objetivamos também, por exemplo, por meio de pares antitéticos. Duplas opositivas como as que vemos em *Once upon a time*: bem versus mal; Mundo Real versus Reino Encantado; final feliz versus eterna maldição, entre tantos outros possíveis. Esses pares antitéticos nada mais seriam que grandes temas que se sobrepõem a tudo e a partir dos quais emergem (1) estereótipos e (2) pacotes discursivos. Pacotes discursivos enquanto princípios organizadores, que nos orientam cognitiva e socialmente, nos quais se encaixam as representações e, por conseguinte, os estereótipos, que se referem, por sua vez, a uma coalisão de significados, que é uma representação de coisa/pessoa. Assim, as representações e os estereótipos com as quais elas se vinculam constituem regimes discursivos e neles estão apontadas as possibilidades de equação do sujeito.

Do exposto, reforçamos que tudo o que circula no plano imagético de *Once upon a time* é da ordem da representação. Com esse substrato, conseguimos avançar em nosso fluxo de análise das imagens deste texto.

4.3 Sobre imaginário, mitos e arquétipos

Nós construímos as narrativas (também) com imagens. Daí a pertinência da questão da imagem entrar aqui ao abordarmos narrativas. Imagem e, automaticamente, imaginário. Primeiramente, de um modo bastante simples, para, em seguida, entrarmos na complexidade do tema, imagem é representação de um original, e imaginário decorre de imagem num sentido de que as imagens em circulação constroem compreensões de mundo. Por essa razão, fazemos aqui uma breve recuperação da questão do imaginário – e a metodologia para seu estudo proposta pelo teórico francês Gilbert Durand (1985) – para evidenciar a importância que toma no mundo contemporâneo, principalmente com grandes produções midiáticas. Ao final deste tópico, fazemos uma aproximação com a série objeto de nosso estudo, propondo

um exercício de aplicação da metodologia de estudo do imaginário defendida por Durand (1985) que exploramos neste espaço.

Para tratar de questões da ordem imaginária, Gomes (2013b, informação verbal)[34] trabalha com notações que, em sua origem, vêm do Estruturalismo, e foram tomadas pelo psicanalista Jacques Lacan e codificadas, propondo uma certa compreensão de mundo do ponto de vista da linguagem. Nessa perspectiva, constituímo-nos como sujeitos numa realidade compreendida como a articulação entre as esferas do Real, do Simbólico e do Imaginário. Nesse contexto, o Real (com "R" maiúsculo) é uma massa amorfa, enquanto o Simbólico seria a esfera que coloca as coisas desordenadas dessa massa amorfa em nosso entendimento, organizando-as. A ordem simbólica compreende, então, uma espécie de malha jogada em cima do pano de fundo que é o Real (que, a rigor, existe para dar sustentação à ordem simbólica). A ordem simbólica, assim, "amarra nós", ou seja, produz sentidos. E aí já estamos na ordem do Imaginário, e é essa a realidade onde nos locomovemos.

A mídia em geral e as narrativas audiovisuais em particular – apenas para focarmos no produto objeto de nosso estudo – promovem imagens que interiorizamos; correspondendo a fontes privilegiadas para a construção de imaginários. Compreendemos, portanto, imaginário a partir das concepções de Durand (2000, 2012), o qual, em sua obra, estudando a imaginação simbólica, chega a uma teoria do imaginário. O sociólogo francês explica o imaginário através do que chama de "trajeto antropológico" (DURAND, 2000): a esfera subjetiva e a esfera social do sujeito. Ou seja, Durand (1985, 2000, 2004) sempre trabalha a questão do imaginário nesses dois aspectos, o psicológico e o sociológico, que estabelecem relações mútuas por meio de "estruturas do imaginário", como mitos, imagens, símbolos e arquétipos, as quais seriam todas atitudes imaginativas dos sujeitos. Nesse raciocínio, acreditamos que as narrativas audiovisuais ocupem uma posição privilegiada como reveladoras de atitudes imaginativas, justificando a relação entre nosso objeto de estudo e as questões do imaginário que colocamos aqui.

Em outros termos, imaginário é um enquadramento a partir dos quais entendemos as coisas do mundo. Ou, mais próxima à terminologia de Durand (a partir daqui, dialogamos

[34] Conteúdo fornecido por Mayra Rodrigues Gomes, em aula da disciplina de "Ciências da linguagem: a ordem simbólica. Fundamentos das reflexões sobre linguagem", do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, ECA-USP, em 09 de maio de 2013. (GOMES, Mayra Rodrigues. *O Real, o Simbólico e o Imaginário*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: A ORDEM SIMBÓLICA. FUNDAMENTOS DAS REFLEXÕES SOBRE LINGUAGEM, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 09 maio 2013b).

com: DURAND, 1985; 2004; ANAZ, 2015, informação verbal[35]), imaginário enquanto conjunto de atitudes imaginativas que o homem produz desde sempre. Assim, o imaginário teria emergido em virtude da percepção/consciência humana sobre a finitude e a passagem do tempo, que gera angústia e exige o desenvolvimento de mecanismos mentais para com elas lidar. Dessa forma, Durand (2004) entende que o imaginário é esse mecanismo principal – a vida seria impossível sem esses mecanismos – e tem a função, portanto, de dar um equilíbrio biopsicossocial ao ser humano.

Na mesma linha de pensamento, segue Morin (s.d.), quando situa que se vê no homem (*homo sapiens*) "[...] a emergência de um grau mais complexo e de uma qualidade nova do conhecimento" (MORIN, s.d., p. 94). Comparado aos primatas que nos antecederam, irrompe um novo tipo de consciência que se dá, sobretudo, pela consciência da morte. Essa consciência de nossa mortalidade e a consequente noção temporal são geradoras de angústia e o gatilho de toda a nossa complexidade cerebral, o que nos tornamos a partir da necessidade de criarmos respostas a essa angústia; e disso floresce nossa capacidade imaginativa. A partir do momento em que, frente à morte, passamos a crer numa outra vida após finda esta, estamos no campo do imaginário e do pensamento mítico (mito enquanto forma de pensar). "Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtos e co-produtores do destino humano" (MORIN, s.d., p. 95). É, portanto, da natureza humana mobilizar todo um aparato imaginativo para enfrentar a morte. "Assim, há todo um aparelho mitológico-mágico que emerge no *sapiens* e que se encontra mobilizado para enfrentar a morte" (MORIN, s.d., p. 95, grifo do autor).

Os arquétipos e os mitos são elementos fundamentais para se entender o que é o imaginário. Durand (1985) recupera a ideia de arquétipo de Jung (2000) como imagem primordial e avança apresentando o já citado percurso antropológico, em que o arquétipo se insere, ou seja, na base de toda produção humana. Arquétipo, pois, como uma das primeiras imagens que vem à mente do ser humano no seu desenvolvimento. Ou, ainda, como matriz primordial que é preenchida cultural e historicamente por imagens e símbolos, arquétipos enquanto núcleos organizadores das produções culturais dos sujeitos.

O mito, por seu turno, seria a primeira racionalização do arquétipo, sob a forma de relato, de narrativa, um discurso sobre elementos do mundo social e/ou do mundo cultural.

---

[35] Conteúdo fornecido por Sílvio Anaz, em aula da disciplina de "Ciências da linguagem: fundamentos das práticas midiáticas I", do curso de graduação em Jornalismo, ECA-USP, em 25 de maio de 2015. (ANAZ, Sílvio. *Mitocrítica aplicada a narrativas midiáticas*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: FUNDAMENTOS DAS PRÁTICAS MIDIÁTICAS I, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 25 maio 2015).

Mito seria, então, uma narrativa desenvolvida em cima de um arquétipo. Esclarecendo um pouco mais, Luc Ferry (2009), filósofo francês, situa o mito como uma narração que tenta responder de forma leiga à questão da vida boa – questão primordial da filosofia – sob a forma de literatura, de poesia ou de epopeia; e essas narrações trazem lições de sabedoria com profundidade filosófica. Ferry diz que as mitologias, especialmente a grega, em que o filósofo francês se concentra, são uma primeira tentativa dos gregos de entenderem o mundo, de explicarem o mundo do ponto de vista filosófico, religioso e científico.

Já a antropologia moderna define o mito como relato (discurso mítico) que coloca em cena personagens, cenários e situações geralmente não naturais, divinos, utópicos, em que está investida uma crença. Desse modo, o discurso mítico é aplicado a questões metafísicas, que escapam à ciência. Nesse sentido, a mitologia e os mitos procuram explicar de onde viemos, o que acontece após nossa morte e por que existe o mundo. Essas questões estão além do que a ciência consegue explicar e para as quais o discurso mítico tenta dar uma satisfação.

Conforme já pontuamos, o mito é uma racionalização do arquétipo. O arsenal simbólico que forma o mito é constituído pelas grandes imagens arquetípicas. Aliás, todo discurso mítico trabalha questões arquetípicas. Mitos fundadores trazem arquétipos fundadores. Por conseguinte, Durand (1985) defende que esses mitos fundadores estão permanentemente circulando na sociedade, em maior ou menor evidência. Fazendo uma comparação com os níveis psicológicos, o filósofo sugere que os mitos circulam em três níveis na sociedade. Um primeiro nível, mais basal, que ele chama de “inconsciente antropológico”, é o nível fundador, em que estão os arquétipos – afinal, como já pontuamos, os mitos trazem essas grandes imagens arquetípicas e trabalham nelas. Já o segundo nível, “ego societal”, é em que está a ideologia, e, por sua vez, o terceiro nível, o “superego societal”, é o que temos contato no dia a dia, na pedagogia, nas instituições, nas mídias, em que os mitos se manifestam de forma mais clara.

Nesses termos, significa que temos mitos dominando o pensamento em cada fase da humanidade. Esses mitos que circulam (dominam, emergem ou decaem) é a grande ideia de Durand (1985) quando aborda como os mitos atravessam a sociedade. É difícil ver isso tão de imediato, afinal se necessita de um aprofundamento, porque os mitos estão sob várias camadas de histórias e mudanças sociais, que os tornam latentes, escondidos sob inúmeras camadas de cultura. É necessário empreender uma análise de “mitemas” – termo que Durand (1985) empresta de Claude Lévi-Strauss (1975, p. 243), antropólogo francês –, entendidos como elementos, índices fundamentais que mostram a presença de um mito em uma determinada sociedade ou em um uma certa narrativa. Portanto, analisando os mitemas e

como eles se articulam, identificamos os mitos dominantes ou em ascensão numa determinada sociedade.

Levando em consideração o imaginário enquanto mecanismo mental para lidarmos com a morte, o imaginário desenvolve como recurso a tentativa de derrotar ou suavizar a morte. Isso Durand (1985) divide em dois regimes de imagens: o diurno e o noturno. Basicamente, o diurno representaria a vontade de derrotar a morte; já o noturno, a vontade de suavizar a morte, aceitando-a, porém amenizando-a. Dentro desses regimes, há estruturações mentais que geram os arquétipos e os mitos. No regime diurno, há uma estruturação heroica, em que prevalece o tema do combate; enquanto no noturno temos duas estruturas, a mística e a sintética. Na mística, prevalece uma atmosfera de repouso; na sintética, há tanto o combate quanto o repouso, agrupando elementos da estruturação heroica e da mística – seria o regime "crepuscular", intermediário entre o diurno e o noturno. Portanto, conforme as concepções de Durand (1985), teríamos imagens que pertenceriam mais a um regime diurno e imagens que pertenceriam mais a um regime noturno.

O que vale ressaltar, o que significa tudo isso, é que enxergamos o mundo através de mitos, cada sujeito a seu modo. Cada um de nós vê o mundo de acordo com um universo mítico, que pode mudar em diferentes momentos de nossas vidas. Alguns sujeitos revelam que conservam um microuniverso mítico de estruturação heroica – em que o herói pode triunfar ou fracassar –, enquanto outros podem revelar um microuniverso mítico de estruturação mística, e outros, ainda, sintética. Isso corresponde a uma forma particular de entender o mundo, a sociedade em que vivemos e os produtos culturais. Em outras palavras, nós operamos naturalmente na vida com esses regimes e estruturações imaginárias, que também dizem respeito, obviamente, a como produzimos determinadas narrativas. Geralmente, as narrativas têm características de ambos os regimes, mas algum deles pode predominar em determinada história.

Basicamente, essa é a ideia de Durand: conseguimos olhar para a sociedade, para a produção cultural, através de um olhar mítico, de tentar identificar quais são os mitos que estão ditando a forma de pensar e agir de uma sociedade ou manifestação cultural. Para tanto, Durand (1985) desenvolve uma metodologia para analisar a sociedade e os produtos culturais, baseada principalmente na questão do imaginário, nos mitos e nos arquétipos. Mitodologia é o nome genérico que o teórico dá a essa metodologia, que abarca duas formas de análise: a mitocrítica e a mitanálise. Ao final dos anos 1960, o autor desenvolve sua primeira mitodologia, que ele chama de mitanálise, para ser aplicada à análise de um grande período histórico ou social e definida como um método científico de análise dos mitos buscando

sentidos psicológicos e sociológicos neles. A mitanálise tenta compreender os grandes mitos – mitos patentes (evidentes) e latentes (escondidos) – que orientam os momentos históricos, grupos e relações sociais. Durand (1985) quer dizer com isso, conforme já pontuamos, que, durante toda a nossa história, sempre há mitos determinando a forma como nós conduzimos a nossa vida.

A partir da mitanálise, o autor desenvolve o conceito de mitocrítica, que nos interessa mais de perto por ser uma proposta metodológica que cabe para analisar um produto midiático. A mitocrítica foca no imaginário compartilhado que emerge desde o processo criativo até a recepção. Assim, a mitocrítica corresponde a uma metodologia aplicada aos produtos culturais, como as narrativas midiáticas. A mitocrítica busca analisar o imaginário que sai de um produto cultural, que traz esses microuniversos míticos tanto do autor como do receptor. Nesse processo, a mitocrítica se baseia, sobretudo, no conceito de mito, já exposto.

Para empreender essa mitocrítica em uma determinada produção cultural, como uma série ficcional televisiva, são necessários basicamente três passos (ANAZ, 2015, informação verbal[36]). O primeiro seria levantar temas redundantes nesse produto cultural. Temas e motivos que mais aparecem, assim como também situações, personagens e combinatórias de situações e personagens (elementos simbólicos) que são mais recorrentes na obra. O segundo passo seria fazer uma convergência desses elementos simbólicos em função de seus sentidos e funções na narrativa. Essa convergência leva à identificação de um mitema muito forte que conduzirá para um determinado mito (geralmente grego). O terceiro passo seria identificar nesse universo dessa produção cultural as correlações com os mitos fundadores de uma determinada época e cultura. Essa última etapa (relacionar as funções e sentidos numa narrativa com os mitos fundadores) é a parte mais complexa, porque os mitos estão latentes, escondidos embaixo de várias camadas culturais, como já dissemos.

Quando Durand (1985) propõe a mitanálise e a mitocrítica, o autor as sugere para aplicação a longos períodos históricos ou amplo conjunto de obras. Ele não chega a aplicar a mitocrítica para uma obra isolada, que, segundo ele, não teria elementos suficientes para identificar os mitos, ou seria uma análise muito frágil. De qualquer forma, propomos fazer um *exercício* de aplicação da mitocrítica à primeira temporada de *Once upon a time*. Trata-se somente de um exercício por dois motivos: porque fizemos em cima de um recorte, ou seja,

[36] Conteúdo fornecido por Sílvio Anaz, em aula da disciplina de "Ciências da linguagem: fundamentos das práticas midiáticas I", do curso de graduação em Jornalismo, ECA-USP, em 25 de maio de 2015. (ANAZ, Sílvio. *Mitocrítica aplicada a narrativas midiáticas*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: FUNDAMENTOS DAS PRÁTICAS MIDIÁTICAS I, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 25 maio 2015).

somente em cima de três personagens que nos parecem importantes para a primeira temporada da série; e também pelo fato de que não pretendemos alcançar o nível mais profundo da análise, identificando o mito que fundamenta a narrativa, mas, sim, executamos somente os dois passos iniciais, procurando extrair os temas recorrentes em torno desses personagens e, consequentemente, enxergar os arquétipos aí trabalhados e os regimes de imagens em que se situam. Desse modo, os personagens que selecionamos para essa análise da narrativa de *Once upon a time* via mitocrítica são exatamente: Emma Swan, Mary Margaret Blanchard e Sr. Gold, todos do Mundo Real da série.

Emma Swan é claramente uma personagem principal da trama passada no Mundo Real da série, sobretudo por ter o poder de quebrar a maldição. É uma jovem que foi abandonada pelos pais quando criança e viveu em orfanatos por muito tempo. Aos 18 anos, engravida de Henry e o dá para adoção. Enfim, sua vida não é fácil. Antes de ir para Storybrooke, morou em Boston. Somado ao fato de não ter familiares próximos, ainda vive numa grande cidade (quase 6 milhões de habitantes) e, visivelmente, sente-se sozinha – o que deixa transparecer no seu aniversário de 28 anos, no primeiro episódio. Mas é também, talvez justamente pelas dificuldades enfrentadas em sua trajetória, perceptivelmente, uma mulher extremamente forte. Trabalha como agente de fiança ("caçadora de recompensas") em Boston, e, depois, em Storybrooke, assume a posição de xerife da cidade. São atividades profissionais que exigem pessoas firmes, portanto. Percebemos, então, que Emma, apesar de heroína da história, predestinada a ser a salvadora da cidade, foge do estereótipo de princesa, delicada. Pelo contrário, é corajosa e determinada, como se vê em sua busca obsessiva pela verdade, pela justiça, pela quebra da maldição. Identificamos que os temas trabalhados junto à personagem Emma giram em torno de: força, determinação, independência e justiça. Temas, em sua maioria, que situam a personagem numa lógica do combate, posicionando-a no regime diurno das imagens. Essas características também nos remetem ao arquétipo do herói que fundamenta a personagem: "um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros" (VOGLER, 2009, p. 75), aos moldes da aventura que Emma se propõe a enfrentar, no último episódio, na tentativa de ajudar Henry e os demais habitantes da cidade.

Mary Margaret Blanchard é uma professora da escola primária de Storybrooke. Enxergamos seu protagonismo em virtude de ser, no Mundo Real, a contraparte de Branca de Neve do Reino Encantado, a qual seria, portanto, "mãe" de Emma. O amor é temática recorrente em sua vida, pois vive a angústia de amar David, cujo personagem equivalente no Reino Encantado é seu amor verdadeiro, mas um homem casado no Mundo Real. Voluntária

no hospital local no início da série, é sempre muito bondosa, delicada e carinhosa. Protetora, oferece estadia a Emma, e passa a apoiá-la e colaborar com ela em suas várias empreitadas contra Regina, prefeita da cidade. Entre os temas mais recorrentes trabalhados em torno da personagem Mary Margaret, identificamos: amor, esperança e bondade. Nesse sentido, percebemos uma atmosfera de repouso, que localiza a personagem automaticamente no regime noturno místico. Já o arquétipo por trás da personagem aproxima-se do mentor, "[...] figura positiva que ajuda ou treina o herói [...]" (VOGLER, 2009, p. 89), que "[...] se expressa em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons" (VOGLER, 2009, p. 89). Enxergamos o mentor na personagem, especialmente por Mary Margaret ser a mãe que Emma não teve. Além de abrigar e ajudar Emma, em certo sentido, Mary Margaret transmite ensinamentos à amiga, sobretudo em termos de relacionamentos, sentimentos e confiança nos outros, esferas em que Emma é bastante carente.

Por fim, Sr. Gold, personagem do Mundo Real de *Once upon a time*, em nossa visão, é figura central na narrativa porque interliga direta ou indiretamente todos – ou praticamente todos – os demais personagens. No passado, no Mundo Encantado, seu personagem, Rumpelstiltskin, mantém ao menos uma história com cada um dos demais personagens principais. No Mundo Real, Sr. Gold é introduzido como o "dono" de Storybrooke, proprietário de muitos imóveis que loca na cidade, além de dono da Casa de Penhores e Antiguidades. Tanto Sr. Gold quanto sua contraparte, Rumpelstiltskin, são extremamente poderosos (em virtude de magia no Reino Encantado e em função de posição social no Mundo Real). Desse modo, Sr. Gold está sempre sendo procurado (ou procurando) por demais personagens para selar acordos que ajudam a estes num primeiro momento, mas pelos quais terão um preço a pagar no futuro. Dessa forma, o personagem parece sempre migrar entre o bem e o mal. Nunca sabemos de imediato seu real interesse por trás de cada uma de suas ações e alianças. Entre os temas que norteiam Sr. Gold, identificamos especialmente magia/poder e trocas de favores representadas pelos tantos acordos interesseiros que firma. Seu perfil nos leva a localizá-lo no regime diurno sintético das imagens, por seguir uma lógica cíclica que se desloca entre os estados do combate e do repouso. Nessa linha, o personagem está embasado no arquétipo do camaleão (VOGLER, 2009, p. 115), que preserva uma natureza mutante e instável, difícil de ser capturada e que muitas vezes confunde o herói.

No quadro a seguir (Tabela 6), resumimos as linhas gerais da análise (inspirada na mitocrítica) que traçamos desses três personagens:

Tabela 6 – Exercício de aplicação da mitocrítica à *Once upon a time*

Personagem	Temas	Regime de imagem	Arquétipo
Emma Swan	- Força - Determinação - Independência - Justiça	Regime diurno	Herói
Mary Margaret Blanchard	- Amor - Esperança - Bondade	Regime noturno místico	Mentor
Sr. Gold	- Magia / poder - Negociação	Regime diurno sintético	Camaleão

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2016.

De toda nossa explanação, guardamos, sobretudo, que uma narrativa – como *Once upon a time*, produto objeto de nossa investigação – é fonte e produto do imaginário. Uma narrativa midiática alimenta o imaginário na mesma medida em que é alimentada por ele. A sociedade/cultura e o imaginário se retroalimentam. Uma vez que o pensamento em vigor de certa época em uma determinada sociedade tem sua base no mito – mesma matriz da narrativa –, estudar uma narrativa é estudar uma sociedade. Desconstruindo uma narrativa, chegamos ao princípio do pensamento de uma sociedade.

Podemos, assim, considerar que, a partir da desconstrução da estrutura imaginária que emerge de *Once upon a time*, na base do pensamento de nossa sociedade, substrato da série, desponta a complexidade (MORIN, 2010). Isso porque há um meio-termo aí colocado que desconstrói as dualidades e a rigidez de seus extremos clássicos do bem e do mal. Esse ponto complexifica os sujeitos e suas relações. Complexifica, pois, o pensamento. Ou deveria, pois a camada mais profunda do pensamento predominante hoje parece apontar nessa direção, ou em sua necessidade, como defende Morin (2010).

4.4 Intertextualidade imagética

Tendo realizado essas nossas primeiras incursões em torno de imagens e imaginários mobilizados em *Once upon a time*, conseguimos proceder com o estudo de nosso conceito basilar – a intertextualidade –, agora explorado no plano imagético da série.

Poderíamos fazer um estudo da imagética que abrangesse *todos* os elementos que compõem as tantas cenas e imagens de *Once upon a time* em todos os seus espaços e entre todos os seus personagens. Seria um trabalho exaustivo, mas não por isso impossível ou até mesmo instigante. Contudo, não nos deixamos levar pela tentação e não nos permitimos um desvio, afinal, novamente e sempre, precisamos fazer um recorte. Nosso recorte se dá, com razão, seguindo nosso eixo teórico central: a intertextualidade. Nessa via, procuramos apresentar agora como a intertextualidade aparece em *Once upon a time* também através da imagem. A imagem, defendemos, é mais uma esfera em que a intertextualidade se deixa perceber. Ou, em outros termos, da perspectiva da produção desse produto cultural, também o campo imagético é construído intertextualmente. Tal construção, mais uma vez, ocorre por meio de citação/referência de um universo a outro e/ou de um texto externo à série.

Nesse ponto, sobre o trabalho intertextual desenvolvido no espaço imagético de *Once upon a time*, tangenciamos os escritos de Denize Correa Araujo (2007), professora e pesquisadora brasileira de cinema e audiovisual (entre outros objetos de estudo), que investiga a intertextualidade no plano das imagens. A partir do conceito de intertextualidade, justamente de Kristeva (2012), com a qual repetidamente enfatizamos que dialogamos também, Araujo (2007) estuda imagens de universos como o cinema, a publicidade e a internet, para citarmos alguns dos espaços dos quais coleta produções para compor seu *corpus* de análise.

Em verdade, assumindo a afirmação de Kristeva (1984) segundo a qual "[...] qualquer texto se constrói como um mosaico de citações e é absorção e transformação dum outro texto" (KRISTEVA, 1984, p. 146 apud ARAUJO, 2007, p. 70), Araujo (2007) declara que atualiza a noção de intertextualidade. Mais precisamente, Araujo (2007) pesquisa a articulação entre o pós-modernismo e a intertextualidade e, consequentemente, defende que o que chama de "intertextualidade pós-modernista" faz emergir uma "estética da hipervenção". Explicando sucintamente cada um dos termos aí colocados, a intertextualidade seria o cruzamento de citações. Pós-modernista seria uma corrente de produção cultural contemporânea que faz parte de um contexto de pós-modernidade mais amplo marcado sobretudo por desconstruções e pluralismos. Enquanto hipervenção seria um neologismo que combina "hiper-real" (no sentido de virtual, que oferece inúmeras potencialidades) com "invenção" e "intervenção", vocábulos que dariam conta da linguagem da comunicação visual hoje, cujos textos interagem com outros textos de forma criativa.

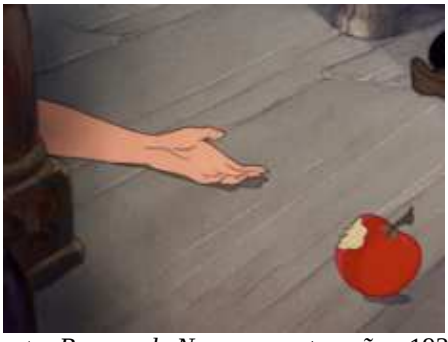
Localizando produções culturais que seguem essa estética, Araujo (2007) identifica em comum a elas o aspecto híbrido: "[...] a coexistência de duas estéticas distintas que

dialogam e se complementam, criando um texto terceiro com elementos de ambas as estéticas-base" (ARAUJO, 2007, p. 71). Em outras palavras, Araujo (2007) enxerga a intertextualidade imagética no sentido de que as obras audiovisuais que analisa trabalham com a fusão de estéticas. A publicidade se apropria de uma estética do cinema, ou o cinema incorpora a estética do teatro, por exemplo. Em verdade, podemos dizer que, dentro da classificação dos tipos de intertextualidades propostos por Fiorin (2003), a pesquisadora localiza principalmente a *estilização* como processo de referência que a textualidade de uma imagem faz à textualidade de uma outra imagem.

Desse modo, *Once upon a time* não pode ser considerada imediatamente uma obra que obedece à estética da intervenção (com sua respectiva intertextualidade pós-modernista) aos moldes literais com que propõe Araujo (2007). Contudo, defendemos que há, sim, um trabalho intertextual em seu plano imagético. Porém, ele não se dá via estilização, e, sim, via citação ou alusão de outras imagens (FIORIN, 2003). Ou melhor, a *construção de suas imagens* se dá a partir da citação ou alusão de imagem-base anterior.

Assim, identificamos múltiplas intertextualidades imagéticas na série em estudo. Na ordem das citações, em uma primeira camada, vemos a série citando a construção imagética da ilustração do conto original (ou da versão Disney do conto, 1937) e, em uma segunda camada, vemos o Mundo Real da série citando a construção imagética do seu Reino Encantado. Ilustramos essa urdidura intertextual da imagem com o primeiro conjunto de figuras a seguir (Figura 22, Figura 23 e Figura 24) que fazem todas referências ao desmaio de Branca de Neve após comer a maçã.

Figura 22 – Desmaio de Branca de Neve na versão Disney



Fonte: *Branca de Neve e os sete anões*, 1937

Figura 23 – Desmaio de Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Figura 24 – Desmaio de Henry no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Esse trabalho intertextual imagético que parte do filme anterior passa pelo Reino Encantado da série e finaliza em seu Mundo Real seria o exemplo mais complexo do que entendemos aqui por relações intertextuais imagéticas no produto cultural em análise. Percebemos essa mesma construção imagética a partir de intertextualidade externa à série que parte do clássico *Branca de Neve e os Sete Anões*, de Disney (1937), passa pelo Reino Encantado da série e chega ao seu Mundo Real, em cenas que mencionam a relação de Branca de Neve com o pássaro azulão.

Figura 25 – Branca e azulão na versão Disney de *Branca de Neve e os Sete Anões*

Fonte: *Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937.

Figura 26 – Branca de Neve e azulão no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 27 – Mary Margaret e azulão no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Há outros arranjos que trabalham com apenas parte desta relação intertextual imagética. Por exemplo, quando a referência à imagem do texto externo à série se limita apenas a um dos universos (seja o Reino Encantado ou o Mundo Real) e não extrapola para o outro tempo-espaço. Esse caminho intertextual de fora para dentro do plano imagético da série pode ser percebido nos vários conjuntos de imagens que apresentamos na sequência. A começar pela construção da cena do casamento de Cinderela e Príncipe Thomas (4º episódio, *The price of gold*), que remete à cena do casal equivalente na versão Disney do conto de *Cinderela* (1950): Figura 28 e Figura 29.

Figura 28 – Casamento de *Cinderela* na versão Disney

Fonte: *Cinderela*, 1950.

Figura 29 – Casamento de Cinderela no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (4º episódio).

A mesma relação intertextual imagética, que provém do conto original (livro) para o Reino Encantado, podemos notar na construção da imagem da Figura 31, que mostra a casa da Bruxa Cega (9º episódio), a qual remete esteticamente à casa de doces da bruxa do conto de *João e Maria* (GRIMM, 2013, p. 60-73), na Figura 30.

Figura 30 – Casa de doces da bruxa no conto de *João e Maria*

Fonte: *João e Maria* (GRIMM, 2013, p. 67).

Figura 31 – Casa de doces no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

O mesmo acontece entre a Figura 33 e a Figura 32, ambas referentes a *Chapeuzinho Vermelho* (GRIMM, 2013, p. 33-43): a primeira, do Reino Encantado (10º episódio) de *Once upon a time*, cita a segunda, de livro com conto de *Chapeuzinho Vermelho* (GRIMM, 2013, p. 33-43). As duas trazem os mesmos elementos: a protagonista, o lobo (no caso da série, estão aglutinados na mesma personagem) e a cesta icônica da mocinha da história.

Figura 32 – Chapeuzinho Vermelho e sua cesta, com Lobo, no conto original

Fonte: *Chapeuzinho Vermelho* (GRIMM, 2013).

Figura 33 – Chapeuzinho Vermelho/Lobo com sua cesta no Reino Encantado de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (10º episódio).

Arquitetura imagética semelhante a essas anteriores com relação intertextual externa à série pode ser vista no conjunto de imagens composto pela Figura 34 e pela Figura 35: aquela, da animação da Disney de *Alice no País das Maravilhas* (1951), serve de imagem-fonte para esta, do Reino Encantado de *Once upon a time* (17º episódio). Ambas trazem a Lagarta Azul fumando narguilé.

Figura 34 – Lagarta Azul na versão Disney de *Alice e o País das Maravilhas*

Fonte: *Alice e o País das Maravilhas*, 1951.

Figura 35 – Lagarta Azul no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Tal qual acontece com *Alice no País das Maravilhas*, a partir de *Pinóquio* (COLLODI, 2002) também podemos visualizar o mesmo esquema imagético de relação intertextual, que

também sai da versão Disney, do filme (1940), e chega ao Reino Encantado da série (20º episódio). A Figura 36 e a Figura 37 mostram, de forma esteticamente bem próxima, o boneco desmaiado após afogamento.

Figura 36 – Pinóquio afogado na versão Disney da animação

Fonte: *Pinóquio*, 1940.

Figura 37 – Pinóquio afogado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Vemos ainda uma ocorrência de relação intertextual imagética que vem de filme da Disney, *Cinderela* (1950), já mencionado, e aparece, de forma mais premente, no Mundo Real, e não no Reino Encantado da série: Sean (4º episódio), em Storybrooke, calça sapato em sua filha Alexandra (Figura 39), tal qual Príncipe no desenho longa-metragem do conto prova o sapato de cristal em Cinderela (Figura 38).

Figura 38 – Provando o sapato de cristal em Cinderela na versão Disney de *Cinderela*

Fonte: *Cinderela*, 1950.

Figura 39 – Calçando o sapato e Alexandra no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (4º episódio).

Agora, sobre o caminho intertextual no plano imagético interno à série, conseguimos notar seu Mundo Real citar a construção imagética de seu Reino Encantado. Num primeiro momento, essa citação se dá sobretudo para *marcar a transição de cena que vai de um espaço-tempo a outro*. Por esse motivo, um primeiro tipo de citação direta e literal acontece com o livro de histórias de Henry, no espaço-tempo de Storybrooke, mostrando ilustração de

acontecimento do universo paralelo dos contos de fada. O que podemos ver em todos os conjuntos de imagens a seguir: no casamento de Branca e Príncipe Encantado (Figura 40 e Figura 41); quando Geppetto está construindo o armário com a árvore encantada (Figura 42 e Figura 43) e com Branca de Neve, na floresta, no 3º episódio (Figura 44 e Figura 45).

Figura 40 – Casamento de Branca e Príncipe no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 41 – Casamento de Branca e Príncipe no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 42 – Geppetto construindo armário no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 43 – Geppetto construindo armário no Mundo Real de *Once upon a time* (no livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 44 – Branca na floresta no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (3º episódio).

Figura 45 – Branca na floresta no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

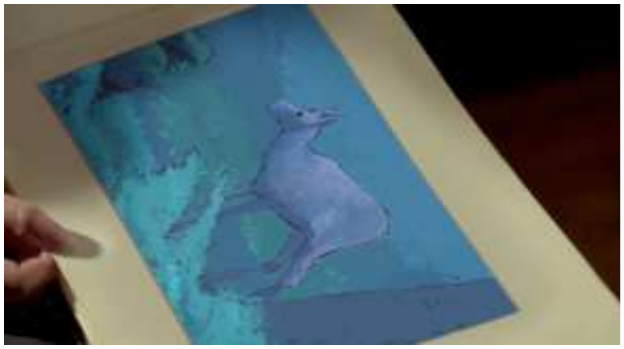
Fonte: *Once upon a time*, 2012 (3º episódio).

O mesmo tipo de citação imagética, no livro de Henry, de situação passada no Reino Encantado, acontece nas sequências de imagens a seguir: de cervo morto por Caçador (Figura 46 e Figura 47); de Frederick banhado em ouro (Figura 48 e Figura 49) e de Príncipe Encantado na floresta (Figura 50 e Figura 51). Todas marcam a passagem espaço-temporal do livro (no Mundo Real) ao Reino Encantado, ou vice-versa.

Figura 46 – Cervo no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 47 – Cervo no Mundo Real de *Once upon a time* (no livro)



Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 48 – Frederick banhado em ouro no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 49 – Frederick banhado em ouro Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 50 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 51 – Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Igual recurso intertextual imagético se faz presente ainda nas duplas de imagens a seguir, que mostram: Príncipe Encantado cavalgando na floresta (Figura 52 e Figura 53); Branca de Neve criança observando flores de Cora (Figura 54 e Figura 55); e jangada de Geppetto com Pinóquio em alto mar (Figura 56 e Figura 57). Sempre se assinala o deslocamento de um espaço-tempo a outro, a partir da citação imagética do mundo dos contos de fadas no livro de Henry.

Figura 52 – Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 53 – Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 54 – Branca de Neve criança no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (18º episódio).

Figura 55 – Branca de Neve criança no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 56 – Jangada de Geppetto no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Figura 57 – Jangada de Geppetto no Mundo Real de *Once upon a time* (livro)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Ainda na camada intertextual interna de um universo ficcional a outro da narrativa da série, mas à parte dessas citações literais apresentadas até aqui, há também as *alusões* imagéticas. Elas acontecem quando as imagens não referenciam exatamente o mesmo personagem e a mesma cena, mas, sim, suas contrapartes em construção de cena próxima a da outra no outro mundo que é aludido. Por exemplo, quando Regina, em Storybrooke, é apresentada em frente ao espelho (Figura 59), em alusão a Rainha Má e Espelho Mágico do Reino Encantado (Figura 58). Quando David está deitado, em coma (Figura 61), em remissão a Príncipe Encantado ferido na terra dos contos de fada (Figura 60). Quando Graham aparece com lobo (Figura 63), tal qual Caçador, seu personagem equivalente no Reino Encantado, com seu companheiro fiel (Figura 62). Aqui, a intertextualidade não marca a passagem de um espaço-tempo a outro, mas *evidencia a relação entre eles*.

Figura 58 – Rainha Má e Espelho Mágico no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

Figura 59 – Regina e espelho no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 60 – Príncipe Encantado ferido no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 61 – David em coma no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 62 – Caçador e lobo no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 63 – Graham e lobo no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Igual alusão imagética de um mundo a outro da série pode ser vista em outras duplas de imagens: Rainha Má apertando coração de Caçador no Reino Encantado (Figura 64) e sua alusão em cena de Regina esmagando coração de Graham no Mundo Real (Figura 65); Ava e Nicholas explicando-se a Regina em Storybrooke (Figura 67), aludindo à cena de João e Maria se explicando à Rainha Má no universo dos contos (Figura 66); e João (Figura 68) e Nicholas (Figura 69) pegando doce em seus respectivos espaços-tempos.

Figura 64 – Rainha Má e coração de Caçador no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 65 – Regina e coração de Graham no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 66 – João e Maria no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Figura 67 – Nicholas e Ava no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Figura 68 – João pegando doce no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Figura 69 – Nicholas pegando doce no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Para reforçar o que queremos dizer, novas alusões imagéticas de um espaço-tempo a outro da narrativa da série podem ser vistas nas imagens a seguir. Cena de Mary Margaret com pomba em Storybrooke (Figura 71) em alusão à interação entre Branca de Neve com pomba no Reino Encantado (Figura 70). Mesma escolha de enquadramento de câmera (close-up) para mostrar Sidney Glass em Storybrooke (Figura 72) e suas contrapartes no Reino Encantado: Gênio de Agrabah (Figura 73) e Espelho Mágico (Figura 74).

Figura 70 – Branca de Neve e pomba no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (10º episódio).

Figura 71 – Mary Margaret e pomba no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (10º episódio).

Figura 72 – Close de Sidney Glass no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

Figura 73 – Close de Gênio de Agrabah no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

Figura 74 – Close de Espelho Mágico no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

A relação intertextual imagética de alusão de um mundo a outro da série é recorrente e contínua em outras situações: Lacey internada no hospital de Storybrooke (Figura 76), aludindo a cena de Bela presa em calabouço no Reino Encantado (Figura 75); abraço de Irmã Astrid em Leroy em Storybrooke (Figura 78), aludindo a beijo de Fada Nova em Sonhador no Reino Encantado (Figura 77); e momento de discussão entre Ruby e Vovó no Mundo Real (Figura 80), remetendo à discussão entre Chapeuzinho Vermelho e Vovozinha na terra dos contos de fada (Figura 79). Em todos esses conjuntos de imagens conseguimos perceber a esfera imagética ratificando a conexão entre um texto-mundo e o outro texto-mundo da série, a partir da construção de cenas próximas umas às outras, produzidas em planos e enquadramentos semelhantes, ou, ainda, que trabalham com posições e gestos similares dos personagens envolvidos.

Figura 75 – Bela aprisionada no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 76 – Lacey aprisionada no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 77 – Beijo de Nova em Sonhador no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 78 – Abraço de Astrid em Leroy no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 79 – Chapeuzinho e Vovó negociam no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (15º episódio).

Figura 80 – Ruby e Vovozinha negociam no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (15º episódio).

Esse mesmo tipo de intertextualidade imagética de alusão de um espaço-tempo a outro da série, ainda com a mesma intenção de afirmar a interconexão entre os dois universos paralelos, ocorre sem que a contraparte do personagem aludido faça parte da cena como acontece nos casos anteriores, e, sim, outro personagem relacionado a ele entra como protagonista equivalente. Um caso ilustrativo é encontrado no último episódio da temporada: diferente do que acontece no Reino Encantado, não é David, contraparte de Príncipe Encantado (Figura 81), quem contracena com a fórmula do amor verdadeiro em Storybrooke, e, sim, sua filha, Emma (Figura 82). De todo modo, corresponde, pois, de nosso ponto de vista, a uma relação intertextual justamente porque a textualidade de um universo está referenciando a textualidade do outro universo no plano imagético.

Figura 81 – Príncipe com fórmula do amor no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 82 – Emma com fórmula do amor no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Por fim, temos exemplos de relações intertextuais imagéticas internas de alusões bem mais sutis que acontecem em um mundo e remetem ao outro mundo de maneira bem menos explícita, mas que consistem em remissões consistentes. Astrid deixa cair pó em Leroy durante preparativos da festa do Dia dos Mineiros em Storybrooke (Figura 84), correspondendo à situação passada pelas contrapartes desses mesmos personagens no Mundo Encantado: Fada Nova derruba pozinho mágico sobre o ovo que estava chocando o anão Sonhador (Figura 83).

Figura 83 – Pó mágico cai em Sonhador no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 84 – Pó cai em Leroy no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Notamos essa intertextualidade imagética de alusão mais sutil também na foto da prisão de Mary Margaret (Figura 86), em Storybrooke, que remete ao cartaz de “procura-se”, com o retrato falado de Branca de Neve (Figura 85), procurada por crimes contra a Rainha, no espaço-tempo do Reino Encantado. Novamente, essa categoria de intertextualidade sublinha o vínculo entre os dois mundos da série.

Figura 85 – Cartaz para captura de Branca no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 86 – Foto de Mary Margaret sendo presa no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Entre o atelier de Jefferson no Mundo Real (Figura 88), com grande quantidade de chapéus, e a oficina de Jefferson no País das Maravilhas (Figura 87), também repleta de chapéus, percebemos a mesma leve intertextualidade imagética de alusão. Igual relação intertextual vemos também entre a cena de Leroy quebrando ovo no café da manhã, em Storybrooke (Figura 90), e a cena do ovo rachando indicando o nascimento de Sonhador, no Mundo Encantado (Figura 89).

Figura 87 – Jefferson e cartolas no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 88 – Jefferson e cartolas no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 89 – Sonhador nascendo do ovo no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 90 – Leroy comendo ovo no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Mais uma vez, suave relação intertextual imagética (por alusão) ocorre com as velas e as lâmpadas da festa do Dia dos Mineiros, no Mundo Real, que remetem aos vaga-lumes no Reino Encantado. Plano aberto do alto do local da festa (Figura 92 e Figura 93), em Storybrooke, corresponde à vista da Colina dos Vaga-lumes (Figura 91), de onde se admira os pontinhos de luzes/vaga-lumes, no Reino Encantado.

Figura 91 – Vaga-lumes no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 92 – "Vaga-lumes" no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 93 – "Vaga-lumes" no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Para finalizar os casos de intertextualidade internas à série, a cicatriz que Jefferson, em Storybrooke, deixa à mostra em seu pescoço (Figura 95) é uma alusão imagética ao fato de que teve sua cabeça cortada no País das Maravilhas por ordens da Rainha de Copas (Figura 94); portanto, trata-se de relação intertextual imagética com o texto do outro mundo da série. Além de, extensivamente, representar uma intertextualidade com *Alice no País das Maravilhas* (1951), de onde têm origem todos esses elementos.

Figura 94 – Cabeça de Jefferson cortada no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 95 – Cicatriz de Jefferson no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Agora, no que concerne a relações intertextuais imagéticas externas à parte dos contos de fada, localizamos no primeiro episódio, duas alusões à série *Lost*: (1) antes de Emma decidir ficar em Storybrooke, o relógio na torre da cidade estava parado às 8h15 (Figura 96), em alusão ao 815, número do voo cujo acidente aéreo marcou todo o enredo de *Lost* (DOVE, 2011c); e (2) o carro de Emma tem, no canto inferior esquerdo do vidro traseiro, um adesivo da banda *Geronimo Jackson* (Figura 97), referência à banda fictícia cujo *hit Dharma Lady* foi destaque em *Lost* (DOVE, 2011c).

Figura 96 – Relógio da torre às 8h15 no Mundo Real *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 97 – Adesivo no carro de Emma no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

No segundo episódio, também conseguimos situar relações intertextuais imagéticas externas à série alusivas a *Lost*. Quando Regina está olhando para a torre do relógio, a hora muda para 8h23 (Figura 98); neste caso, 23 é uma referência ao número do personagem Jack Shephard em *Lost* (DOVE, 2011e). O número do quarto de Emma na Pensão da Vovó é 4 (Figura 99), uma referência ao número do personagem John Locke em *Lost* (DOVE, 2011e).

Figura 98 – Relógio da torre às 8h23 no Mundo Real *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

Figura 99 – Número do quarto de Emma no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

Mary Margaret tem uma estatueta de um pássaro azul em cerâmica ao lado de sua cama (Figura 100), em referência aos pássaros azuis vistos na versão clássica da Disney de *A Branca de Neve e os sete anões* (1937), visto que a professora é a personagem equivalente a Branca de Neve (DOVE, 2011g). Por sua vez, Ruby tem um pingente de um lobo pendurado no espelho de seu carro (Figura 101), correspondendo a uma referência ao Lobo Mau da história de *Chapeuzinho Vermelho*, personagem que Ruby encarna no Reino Encantado da série (DOVE, 2011b).

Figura 100 – Estatueta de pássaro azul de Mary Margaret no Mundo Real de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (3º episódio).

Figura 101 – Pingente de lobo de Ruby no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (4º episódio).

Entre os pertences de Henry, encontramos a barra de chocolate Apollo (Figura 102), uma marca fictícia de barras de chocolate utilizada ao longo da série *Lost.* Na mesma linha de referências, no sexto episódio, Emma e Mary Margaret aparecem bebendo o uísque da marca MacCutcheon (Figura 103), marca fictícia de uísque escocês também usada ao longo de *Lost* (DOVE, 2011f).

Figura 102 – Chocolate Apollo no Mundo Real *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 103 – Uísque MacCutcheon no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (6º episódio).

Na mesma orientação de alusões a uma série televisiva, o negócio de flores de Moe French recebe o nome *Game of Thorns* (traduzido por "Guerra dos Espinhos") (Figura 104), como uma brincadeira com o nome do seriado norte-americano *Game of Thrones*[37].

Figura 104 – Referência a *Game of Thrones* no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

O açucareiro de Mary Margarete tem um pássaro azul no topo (Figura 105), em referência à estreita relação que Branca de Neve, contraparte de Mary Margaret no Reino Encantado, tem com pássaros e outros animais da floresta no original de *Branca de Neve* (DOVE, 2011a). Já na sala de aula de Mary Margaret, é possível ver conchas do mar (Figura 106), porque seriam referências à história de *A Pequena Sereia* (1989) (DOVE, 2011a).

[37] GAME of Thrones – Temporadas completas (6 temporadas). Estados Unidos: Warner Home Vídeo, 1ª 2012; 2ª 2012; 3ª 2013; 4ª 2014; 5ª 2015; 6ª 2015. (3313 min.), son., color.

Figura 105 – Açucareiro de Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (8º episódio).

Figura 106 – Conchas do mar na sala de aula no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Ocorrem ainda inserções referenciais à cultura pop, como no caso do personagem ícone da Disney, Mickey Mouse. Na cena do oitavo episódio, em que Emma vai até a Casa de Penhores e confronta Sr. Gold, acusando-o de pôr fogo na Prefeitura, há um boneco de Mickey no canto inferior esquerdo da tela (Figura 107) (DOVE, 2012e). No Restaurante da Vovó, no décimo episódio, Mary Margaret lê o romance *A ilha misteriosa*, do escritor francês Júlio Verne (Figura 108). Esse romance aparece no esconderijo do personagem Flynn em *Tron: o legado* (2010), filme norte-americano de ficção científica lançado em 2010, e é o livro favorito da protagonista Quorra (DOVE, 2012b).

Figura 107 – Mickey na Casa de Penhores no Mundo Real *Once upon a time*

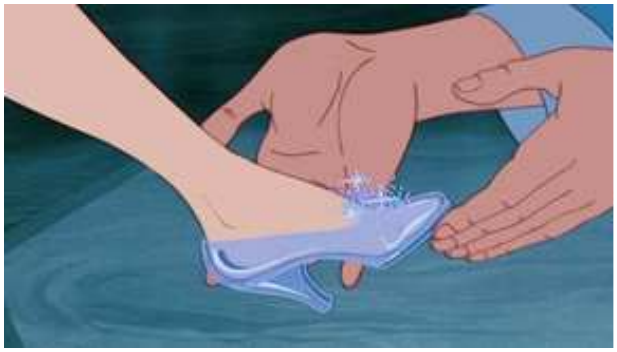
Fonte: *Once upon a time*, 2012 (8º episódio).

Figura 108 – Livro *A ilha misteriosa* no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

O sapato de Cinderela no Reino Encantado é de cristal (Figura 110), em referência ao sapado também de cristal do conto original da personagem homônima, como pode ser contemplado em imagem da versão Disney (1950) do conto (Figura 109).

Figura 109 – Sapato de cristal na versão Disney de *Cinderela*



Fonte: *Cinderela*, 1950.

Figura 110 – Sapato de cristal no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (4º episódio).

Grilo Falante, no Reino Encantado da série, e sua contraparte no Mundo Real, Dr. Archie, carregam constantemente um guarda-chuva (respectivamente, Figura 111 e Figura 112), em referência ao próprio Grilo falante, da história de *Pinóquio* (na versão Disney 1940), ao qual equivalem.

Figura 111 – Guarda-chuva de Grilo Falante no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (5º episódio).

Figura 112 – Guarda-chuva de Dr. Archibald no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

No espaço do Reino Encantado, quando Jefferson e sua filha Grace estão no mercado, e a menina pergunta se pode comprar um coelho branco de pelúcia (Figura 114), trata-se de uma alusão ao Coelho Branco de *Alice no País das Maravilhas* (DOVE, 2012c), que podemos visualizar em imagem da versão Disney (1951) da história (Figura 113). Mais tarde, no mesmo episódio e ainda no Reino Encantado, Jefferson presenteia Grace com um coelho de pelúcia feito à mão (Figura 116), o qual, devido às inabilidades do pai com trabalhos manuais, é menos elegante que o anterior. Configura-se, então, como uma alusão à Lebre de Março, personagem que contracena com Chapeleiro Maluco (representado por Jefferson) no País das Maravilhas, no conto original de Lewis Carroll (DOVE, 2012c), e que podemos ver em imagem da versão Disney (1951) da história (Figura 115).

Figura 113 – Coelho Branco na versão Disney de *Alice no País das Maravilhas*

Fonte: *Alice no País das Maravilhas*, 1951.

Figura 114 – "Coelho Branco" de pelúcia no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 115 – Lebre de Março na versão Disney de *Alice no País das Maravilhas*

Fonte: *Alice no País das Maravilhas*, 1951.

Figura 116 – "Lebre de Março" de pelúcia no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Enfim, mais direta ou menos diretamente, o que temos em mãos é um texto cultural midiático que referencia em suas imagens textos externos a ela de contos de fada em suas versões de livro ou filme, assim como referencia textos de outros produtos culturais, como a literatura ou séries televisivas. Internamente, sendo sua narrativa dividida em dois espaços-tempo que constituem textualidades distintas, um deles cita ou alude imageticamente de forma recorrente o outro. Todo esse arranjo acontece tanto na composição da cena quanto através da inserção de objetos. Justamente sobre esses últimos é que nos atemos agora.

4.5 Intertextualidade agenciada/mediada por objetos: noções antropológicas

Visto que identificamos que muitos dos casos de relações intertextuais imagéticas na série ocorrem com a citação de objetos de uma textualidade na outra (seja interna ou seja externa à série), procuramos um referencial que pudesse nos dar sustentação para pensar a respeito. Encontramos na antropologia como um todo e na corrente da cultura material em

particular um diálogo possível. Portanto, neste momento, a base conceitual com a qual dialogamos vem dos estudos desse campo. Entendemos que a cultura material é um *locus* notável de observação das práticas dos atores sociais e seus sentidos porque estão materializados, solidificados nos objetos. Um olhar que dá luz ao que que queremos defender com a articulação entre narrativas e materialidades se encontra em Miller (2013), antropólogo inglês que, procurando desenvolver uma teoria da cultura material, uma teoria das coisas, afirma que "[...] os objetos nos fazem como parte do processo pelo qual os fazemos" (MILLER, 2013, p. 92).

Mais especificamente, Miller (2013) procura entender a relação entre pessoas e os objetos – ou o que ele chama de "trecos" – e como se encaixam na organização das relações humanas e sociais, formadores de nossa vida social. Nisso, conclui, por exemplo, que as coisas constituem as pessoas. Falando a partir de quatro exemplos concretos (Trinidad, Índia, Madri e Londres), o autor tenta comprovar sua tese de que as roupas revelam o verdadeiro eu dos sujeitos. Sua produção de conhecimento, portanto, nesse momento, ali está aplicada ao vestuário, mas pode ser expandida para se pensar demais objetos e até mesmo justificar sua posição fulcral em nossas vidas – e numa narrativa, que é nossa preocupação.

Os objetos fazem parte de nossas vidas, assim como pudemos observar na vida cotidiana dos personagens de *Once upon a time*. Ao mesmo tempo que os objetos eles próprios possuem suas próprias narrativas, contam sobre nós e fazem parte das nossas histórias. De tal modo que vemos desejos, esperanças, sonhos, lembranças e demais sentimentos humanos materializados em objetos. Portanto, são objetos materiais, mas também simbólicos, no sentido de que carregam uma narrativa.

Outro argumento que Miller (2013) alcança diz respeito à "humildade das coisas":

> [...] os objetos são importantes não porque sejam evidentes e fisicamente restrinjam ou habitem, mas justo o contrário. Muitas vezes, é precisamente porque nós não *os* vemos. Quanto menos tivermos consciência deles, mais conseguem determinar nossas expectativas, estabelecendo o cenário e assegurando o comportamento apropriado, sem se submeter a questionamentos. (MILLER, 2013, p. 78-79, grifo do autor).

O autor ainda complementa:

> Elas [as coisas] funcionam porque são invisíveis e não mencionadas, condição que em geral alcançam por serem familiares e tidas como dadas. Tal perspectiva parece ser descrita da maneira apropriada como *cultura material*, pois implica que grande parte do que nos torna o que somos existe não por meio da nossa consciência ou do nosso corpo, mas como um ambiente exterior que nos habitua e incita. (MILLER, p. 79, grifo do autor).

Os objetos se revestem, portanto, de certa invisibilidade, porque já os naturalizamos em nossas relações. Envoltos por essa "camada invisível", eles fornecem contornos a nossos comportamentos e nos orientam socialmente em nosso cotidiano – e isso está colocado em uma produção cultural como a série aqui em estudo. Afinal, nossa evolução social se dá pela capacidade crescente de criarmos coisas que nos potencializam, coisas que são extensão de nós, porque, ao fim e ao cabo, são produto de nosso trabalho.

Outro autor que nos ajuda a pensar é Grant McCracken (2003), antropólogo canadense. O estudioso entende a cultura material enquanto sistema de comunicação (MCCRACKEN, 2003, p. 83), enxergando suas propriedades simbólicas e seu caráter expressivo. Situa, portanto, o que comentávamos sobre as narrativas que comportam os objetos, que correspondem à esfera imaterial dessas materialidades.

McCracken (2003) chega ao ponto de defender que "aparentemente, [a cultura material] dispõe de vantagens semióticas que a tornam mais apropriada que a linguagem para certos propósitos comunicativos" (MCCRACKEN, 2003, p. 98). Não concordamos exatamente com esta afirmação, que soa exagerada, mas acreditamos, dialogando com nossa macro inserção nos estudos da linguagem, que a materialidade dos objetos de que estamos tratando aqui *complementam* a linguagem verbal. Nos exemplos que ilustramos a seguir, de *Once upon a time*, podemos entrever que a intertextualidade verbal somada à intertextualidade imagética articulada pelos objetos faz ampliar a força dessa estratégia de construção narrativa.

A cultura material – e seus objetos – promove a construção do mundo sociocultural:

> [...] a cultura material dispõe de uma função instrumental poderosa e variada. Pode ser usada para performatizar certos tipos de ação social e cultural. Esta habilidade instrumental, esta capacidade de se prestar à construção de si e do mundo tornam a cultura material indispensável à cultura. (MCCRACKEN, 2003, p. 98).

Nesse sentido, acreditamos que introduzir perspectivas e abordagens teóricas que focam na *agência de objetos* podem nos ajudar a pensar essas questões que nos interessam. O antropólogo britânico Alfred Gell (1998), estudando objetos de arte, aproxima as noções de sujeito e de objeto, defendendo que os objetos agregam funções que seriam humanas; os objetos têm agência. Em outras palavras, o objetos são agentes, e essa concepção de agente envolve entender o objeto como origem de um encadeamento de ações.

> A agência é atribuída a essas pessoas (e coisas [...]) que são vistas como iniciadoras de sequências causais de um tipo particular, ou seja, eventos causados por atos mentais ou vontade ou intenção, em vez da mera concatenação de eventos físicos.

> Um agente é aquele que 'faz com que eventos aconteçam' na sua vizinhança. (GELL, 1998, p. 16, tradução nossa).[38]

Focando na arte visual, Gell (1998) propõe que o objeto artístico é aquele em que o índice material (imagético, visível) permite uma operação cognitiva particular que o autor identifica como a "abdução da agência" (GELL, 1998, p. 13). Considerando abdução nos termos de Eco (1991), enquanto inferência, temos que o objeto é agente à medida que inferimos a partir dele sobre as intenções e capacidades dos sujeitos. Significa dizer que o objeto impulsiona e potencializa uma ação, sim, mas que há uma agência do sujeito acionando este objeto.

Como vemos mais à frente, alguns dos objetos em *Once upon a time* estão mesmo na posição de ferramentas com os quais os personagens efetuam alguma ação. Para essas situações, portanto, a proposição de agência dos objetos, de Gell (1998), dá conta. Contudo, em outros momentos, o objeto é *mediador efetivo* da ação. O objeto faz a ação acontecer, ou o objeto é responsável por fazer o sujeito empreender determinada ação. Para essas circunstâncias, retomamos o campo mais amplo da antropologia, e não estritamente os estudos da cultura material. Referimo-nos à teoria de Bruno Latour (2012), antropólogo francês, que parece resolver melhor o posicionamento dos objetos em alguns eventos na narrativa de nosso produto cultural investigado.

Latour (2012) não faz distinção entre sujeito e objeto em sua teoria do ator-rede. Em sua concepção, ator seria qualquer elemento, podendo ser um sujeito ou um objeto (ou outros), e a rede seriam as relações sociais. O termo que o teórico adota é a junção "ator-rede", justamente porque as relações podem ser mediadas por objetos; então, as ações se dão sempre em rede, e por isso o ator é sempre por si só também rede: ator-rede.

Mantendo todo esse repertório teórico em nosso horizonte, passamos à observação empírica, construindo um inventário dos objetos que agenciam/medeiam eventos na textualidade de *Once upon a time*.

4.6 Intertextualidade agenciada/mediada por objetos em *Once upon a time*

Neste momento, passamos a olhar mais atentamente aos objetos que compõem as cenas de *Once upon a time*. Ou melhor, mais do que as cenas, constituem verdadeiramente a

[38] No original: "Agency is attributable to those persons (and things, see below) who which are seen as initiating causal sequences of a particular type, that is, events caused by acts of mind or will or intention, rather than the mere concatenation of physical events. An agent is one who 'causes events to happen' in their vicinity." (GELL, 1998, p. 16)

narrativa da série. Portanto, amarram o plano narrativo/discursivo ao plano imagético, arrematando nosso modelo metodológico. Trabalhamos com esses objetos porque notamos, em nosso percurso investigativo, que há, em determinadas materialidades (com certas particularidades) do universo ficcional da série, algo que as fazem se apresentar essenciais de serem observadas mais de perto dentro de um estudo como este, que se propõe a estudar narrativa e intertextualidade. Desse modo, não é de quaisquer objetos que tratamos aqui, e sim sobre objetos que conservam peculiaridades específicas.

Aliás, o que delineamos aqui em relação a esses objetos segue na tentativa de verificarmos se se confirma nossa terceira hipótese de trabalho, de que os objetos nas vidas dos personagens são elementos essenciais: tanto por concretizarem a referência ao conto original de onde vêm, quanto por fazerem a narrativa da série se desenrolar e também por promoverem o elo entre os dois mundos retratados na série.

Aos moldes de como Mary Douglas e Baron Isherwood (2006), estudiosos da cultura material, propuseram-se a entender o fluxo dos bens para compreender a sociedade, nós procuramos observar o fluxo dos bens numa narrativa para compreendê-la e, consequentemente, mas não como objetivo último e necessário, captar um pouco da sociedade. Pretendemos, pois, identificar materialidades, objetos que seriam peças-chave na narrativa e que podem ter algo a dizer, por conseguinte, do social em que estão (estamos) situados.

Podemos usar uma metáfora que nos compara metodologicamente à etnografia. Assim como o antropólogo, ao empreender uma pesquisa etnográfica, faz uso da observação direta em saídas exploratórias para mergulhar nessa realidade, conviver e interagir com o grupo a ser estudado e conhecer o outro, a fim de captar as práticas da vida social cotidiana, nós assistimos e analisamos a série, aproximando-nos e familiarizando-nos com os personagens. O objetivo foi conhecer esse outro na trama ficcional, que também permite indiretamente conhecer o outro do mundo concreto, seus dramas sociais e o sistema simbólico que orienta a vida cotidiana nesse contexto social ficcional. Assistimos, pois, a série num exercício de olhar e escutar, e registramos nossas avaliações sobre a experiência partilhada junto ao seu fluxo em espécie de diário de campo ou caderno de notas a exemplo de um etnógrafo. Agora, pois, discorremos sobre tudo o que compilamos.

Fazemos nossas notações sobre essa narrativa para, a certo modo, gerarmos uma nova narrativa. Afinal, se os produtores da série, fundamentados na realidade, que é sempre substrato (com maior ou menor descolamento) para uma produção cultural, criaram uma narrativa midiática ficcional, nós observamos esse texto para fazer emergir uma certa

narrativa que a deu origem. Portanto, não deixa de ser um trabalho de pensar o mundo social. Não diretamente, mas atravessando uma narrativa midiática, para compreender as transformações da sociedade a partir de sua produção cultural (WILLIAMS, 1979).

Portanto, novamente, nesse percurso exploratório, de imersão e observação, adotamos a postura antropológica já mencionada de familiarização/estranhamento (DA MATTA, 1978; VELHO, 1978), enquanto percorremos a primeira temporada de *Once upon a time* observando e garimpando objetos basilares da sua narrativa. São sempre objetos que estão nos dois mundos da série e, portanto, a nosso ver, são articuladores de intertextualidades internas à série, entre os dois espaços-tempo. São também sempre objetos que contribuem para uma ou mais de uma ação e avanço da história e, por fim, são sempre objetos que possuem uma narrativa particular a seu redor.

Iniciando por algo mais geral, que atravessa toda a extensão da narrativa de *Once upon a time*, o que percebemos é que a Casa de Penhores e Antiguidades de Sr. Gold, em Storybrooke, a partir dos objetos à venda ali, interliga os dois mundos (Real e Encantado). Ou seja, grande parte dos objetos que estão aí, no tempo presente, pertenceu, antes, ao tempo passado no Reino Encantado, e cada qual possui uma história singular. A Casa de Penhores e Antiguidades é, nesse sentido, *locus* privilegiado de nossa investigação[39].

Ilustramos essa centralidade da Casa de Penhores com um primeiro objeto: as marionetes. Bebendo de poção de Rumpelstiltskin, um jovem casal vira bonecos de madeira (Figura 117) logo no quinto episódio, na terra dos contos de fada. Avançando no tempo, esses bonecos aparecem, ainda no Reino Encantado, como enfeites no castelo de Rumpelstiltskin (Figura 118), e, por fim, transpondo a barreira espaço-temporal, estão à venda na Casa de Penhores e Antiguidades de Sr. Gold (Figura 119), em Storybrooke. Sua presença em ambos os universos diz muito sobre a intertextualidade interna às textualidades dos mundos da série: reforça o trabalho de citação imagética. No mais, se não fossem essas marionetes, Jiminy possivelmente não seria Grilo Falante e não contracenaria com Pinóquio; seria outra história.

[39] Esta constatação é inclusive noticiada pela equipe de produção da série em seu blog: no sexto episódio (*The shepherd*), é possível observar que há muitas referências ao Reino Encantado na Casa de Penhores de Sr. Gold, incluindo as duas marionetes dos pais de Geppetto vistos no quinto episódio (*That still small voice*) e o móbile de unicórnio do quarto do bebê de Branca de Neve e Príncipe Encantado, visto no primeiro episódio (*Pilot*) (DOVE, 2011f).

Figura 117 – Casal transformado em bonecos no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (5º episódio).

Figura 118 – Bonecos no castelo de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 119 – Bonecos à venda na Casa de Penhores no Mundo Real de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (5º episódio).

Outro objeto que merece menção por sua centralidade na narrativa da série é o próprio livro de histórias de Henry. Intitulado justamente *Once upon a time*, o livro promete conter o segredo para a maldição. Podemos, inclusive, traçar um paralelo entre o livro de Henry e os chamados "objetos pequenos a", de Lacan (GOMES, 2013b, informação verbal)[40]. Seriam objetos que elegemos para lidar com o sentimento de perda de algo que imaginariamente existia para nós no início de nossa existência: uma suposta continuidade entre nós e nossa mãe. Não existindo de fato essa ligação, ao longo de nossas vidas, nós procuramos esses "objetos pequenos a" como caminhos que nos conduziriam a essa completude desejada que nos move. Os "objetos pequenos a" encarnam desejos. Podemos perceber esse papel do livro para Henry em duas situações. A primeira, na fala de Mary Margaret: "*Dei o livro porque queria que o Henry tivesse a coisa mais importante que se pode ter: esperança. Acreditar que um final feliz seja possível é uma coisa muito poderosa. [...] Acha que essas histórias sevem*

[40] Conteúdo fornecido por Mayra Rodrigues Gomes, em aula da disciplina de "Ciências da linguagem: a ordem simbólica. Fundamentos das reflexões sobre linguagem", do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, ECA-USP, em 09 de maio de 2013. (GOMES, Mayra Rodrigues. *O Real, o Simbólico e o Imaginário*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: A ORDEM SIMBÓLICA. FUNDAMENTOS DAS REFLEXÕES SOBRE LINGUAGEM, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 09 maio 2013b).

para que? Elas, as clássicas, há um motivo para as conhecermos bem. São uma forma de lidar com nosso mundo. Um mundo que nem sempre faz sentido". A segunda, na voz do terapeuta de Henry, Dr. Archie: *"Essas histórias. São sua linguagem* [de Henry]. *Não sabe expressar emoções complexas e as traduz como pode. É como se comunica. Ele usa o livro para ajudar a lidar com os problemas"*. Aliás, sobre os contos de fada, conteúdo do livro de Henry, Benjamin (1980) já dizia ser o "primeiro conselheiro das crianças":

> O conto-de-fadas, que ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora o primeiro da humanidade, permanece vivo, em segredo, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o dos contos-de-fadas. Onde era difícil obter o bom conselho, o conto-de-fadas sabia dá-lo, e onde a aflição se mostrava extrema, mais próxima estava sua *ajuda*. A aflição vinha do mito. O conto-de-fadas dá-nos notícia dos ritos mais antigos que a humanidade instituiu para espantar o pesadelo que o mito depositara no seu peito. (BENJAMIN, 1980, p. 69-70, grifo do autor).

O livro parece figurar como a resolução para todos os problemas na vida de Henry. Seria a realização de um sonho, do sonho de completude. E mais: trata-se da esperança de quebra da maldição materializada em um objeto, um livro (Figura 120).

Figura 120 – Livro de histórias de Henry

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Ainda sobre o livro de contos de Henry, o objeto traça uma trajetória própria e ganha uma narrativa particular dentro da grande narrativa da série. A "jornada do livro" começa com o momento em que é presenteado a Henry por Mary Margaret (fato que não é mostrado, mas é mencionado na série, no 1º episódio, *Pilot*). Depois ele é lido por Mary Margaret para David em coma, e sua leitura resulta no início do despertar de David (3º episódio, *Snow falls*), fato importante na narrativa. Dando sequência, a obra ganha notoriedade mais adiante porque vem a sumir do esconderijo de Henry (11º episódio, *Fruit of the poisonous tree*) e é encontrada na sarjeta (Figura 121) dias depois (13º episódio, *What happened to Frederick*). Em seguida, o livro aponta pista para Henry desvendar uma parte da trama do crime pelo qual Mary

Margaret está respondendo injustamente, pois ele revela que as chaves-mestras da cidade abrem todas as portas e o menino deduz que foi assim que Regina entrou no apartamento de Mary Margaret sem deixar vestígios, roubou a caixa de joias e plantou a arma do crime. Por fim, no último episódio (22º episódio, *A land without magic*), é ao pegar no livro de Henry que Emma passa a efetivamente acreditar na maldição e na existência do espaço-tempo dos contos de fada (Figura 122). Ele, enfim, agencia e media uma série de ações de personagens em *Once upon a time*.

Figura 121 – Livro sendo reencontrado em *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 122 – Livro despertando a consciência de Emma em *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

A maçã, em alusão à maçã envenenada do original *Branca de Neve* (GRIMM, 2005, p. 33-41), é um dos objetos que mais marcam a intertextualidade operada por objetos. A figura da maçã, de forma geral, é bastante presente em inúmeras situações ao longo de toda a temporada, tanto no Reino Encantado quanto no Mundo Real. Em Storybrooke, Regina cultiva uma macieira (Figura 125), e, então, a fruta, aludindo ao conto de fadas, é inserida em variadas práticas cotidianas e rituais. Mas especificamente a *maçã envenenada* tem toda uma trajetória própria bastante intensa e central em *Once upon a time.* Uma narrativa exclusiva, com deslocamento temporal, mudança de estados e peripécia, como uma verdadeira "jornada do herói" (CAMPBELL, 2007). Em um primeiro momento, no espaço-tempo do Reino Encantado, a Rainha negocia com Malévola a Maldição do Sono e envenena a maçã com esse feitiço. Tudo isso não é mostrado, mas fica implícito no discurso dos personagens (2º episódio, *The thing you love most*). Algo acontece, e a Bruxa Cega rouba a maçã envenenada da Rainha Má, fato que também não é mostrado, mas de que tomamos conhecimento quando João e Maria recuperam a maçã para a Rainha (Figura 123) (9º episódio, *True north*). Com a maçã em mãos e com a intenção de evitar a felicidade de Branca de Neve, a Rainha chantageia a enteada para que coma a maçã (Figura 124) (21º episódio, *A apple red as blood*),

fazendo-a imergir em sono profundo. Depois, no outro espaço-tempo, Jefferson, em acordo com Regina, usa sua cartola para trazer ao Mundo Real a mesma maçã envenenada mordida por Branca de Neve nos tempos de outrora (21º episódio, *A apple red as blood*). De posse da maçã, Regina a usa como ingrediente principal para uma torta (Figura 126) que presenteia a Emma, com a intenção de que a xerife coma e adormeça eternamente, saindo da vida do filho Henry. Porém, quem acaba comendo a torta é o próprio Henry, e esse fato dá toda uma reviravolta no final da história, que culmina na quebra da maldição. Assim, como conseguimos perceber, a maçã envenenada é transferida de um espaço-tempo a outro da série e é componente importante para o impulso de ações da narrativa. Indo além, a maçã é, de certo modo, a materialização do mal, da maldade.

Figura 123 – Maçã recuperada por Rainha Má no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Figura 124 – Maçã sendo comida por Branca de Neve no Reino Encantado de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Figura 125 – Maçãs no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

Figura 126 – Maçã servindo de ingrediente para torta no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

A aliança de Regina, dada por seu amado, Daniel, no Reino Encantado (Figura 127), ainda possui propriedades mágicas no Mundo Real (Figura 128), simbolizando a força do amor verdadeiro, que transita de um espaço-tempo a outro. Mesmo em Storybrooke, terra sem magia, essa aliança permite acionar a cartola e, por conseguinte, possibilita o acesso à maçã

envenenada no outro espaço-tempo, que conduzirá a todo um novo rumo da narrativa até finalmente a quebra da maldição e salvação de todos os personagens. Mais ainda: a aliança materializa o sentimento do amor verdadeiro.

Figura 127 – Aliança de Regina no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (18º episódio).

Figura 128 – Aliança de Regina no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Antes da maçã, a cartola de Jefferson é um importante agente na narrativa. Presente em ambas as dimensões espaço-temporais da série (Figura 129 e Figura 130), sua atuação é fundamental, sobretudo, no Mundo Real. É a cartola, responsável por abertura de portal, que possibilita resgatar a maçã envenenada e dá toda uma nova guinada na narrativa que conduzirá à quebra da maldição no episódio final.

Figura 129 – Cartola no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (17º episódio).

Figura 130 – Cartola no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (21º episódio).

Aliás, a força dos objetos na narrativa de *Once upon a time* e sua importância no impulso das ações dos personagens pode ser percebida registrada em um discurso que assinala a presença desses três últimos objetos arrolados: a cartola de Jefferson, a aliança de Regina e a maçã envenenada: *"A magia* [da aliança] *é insuficiente. Não podemos viajar* [para o Reino

Encantado]”, diz Jefferson a Regina, em Storybrooke, que continua: *“Existe magia para tocar o outro lado, mas não para nos transportar. Talvez dê para trazer algo de lá. Existe algum objeto que possa ajudá-la? Talvez eu possa abrir para pegá-lo. Precisa ser pequeno. Algo que dê para pegar com a mão. Existe algo assim para ajudá-la? Então, dirija-me à hora e local em que este objeto existe. Pense nele. Guie a cartola”* (21º episódio, *An apple red as blood*). Resumindo: o anel, inserido dentro cartola, permite resgatar a maçã envenenada.

Outro anel, agora da mãe de Príncipe Encantado, é um importante objeto promotor de relação intertextual interna na narrativa da série e mediador de ações. No espaço-tempo dos contos, Príncipe recebeu o anel de sua mãe e o passou para Branca de Neve quando se casaram (Figura 131). Já no plano do Mundo Real, o anel pertence a Mary Margaret, contraparte de Branca de Neve (Figura 132), que vez ou outra aparece em cena mexendo no anel enquanto pensa em questões de sua vida. No Reino Encantado, o objeto teve uma trajetória importante para marcar a passagem de eventos no sexto episódio (*The shepherd*): foi furtado por Branca, vendido aos *trolls* e resgatado. Marcação temporal que, aliás, fez Branca de Neve e Príncipe Encantado se conhecerem e se aproximarem. Mais do que isso, o anel tem uma narrativa à parte. Ele simboliza e materializa o amor verdadeiro. O que fica bastante aparente no momento em que a mãe de Príncipe Encantado insiste para que o filho fique com o anel: *“O verdadeiro amor segue este anel aonde ele for, filho. Eu tive o amor com seu pai. Eu tive o amor como sua mãe. Agora o aceite. Pegue”* e *“Pegue-o e saberei, mesmo que nunca mais o veja, que encontrará o amor. Sei que será feliz.”*

Figura 131 – Anel de Branca de Neve no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 132 – Anel de Mary Margaret no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (3º episódio).

Ainda dentro do que podemos chamar de narrativa do anel, ou “jornada do anel”, há o momento em que ele passa por um encantamento e passa a ter poderes mágicos, servindo de adjuvante para o herói. Rumpelstiltskin deseja que Príncipe Encantado introduza a cápsula

com a poção do amor verdadeiro dentro de um lugar seguro, a barriga do dragão/Malévola (22º episódio, *A land without magic*). Assim, para convencê-lo a essa tarefa, rouba de Príncipe Encantado o anel que era de sua mãe e atribui magia a ele para que sirva de moeda de troca e convença o Príncipe a realizar tal tarefa para resgatar o anel, pois agora tem o poder de localizar rapidamente Branca de Neve, que já se encontra adormecida e a quem o Príncipe está buscando em meio à Floresta Infinita, sem saída (uma missão quase impossível sem magia). *"O anel agora está encantado. O brilho aumentará ao se aproximar de Branca de Neve"*, diz Rumpelstiltskin. O Príncipe, então, aceita o desafio, enfrenta o dragão, recebe o anel e localiza Branca de Neve com a ajuda desse objeto mágico.

Continuando a observação dos objetos, no sexto episódio da primeira temporada vemos um papel de destaque de um moinho de vento decorativo. No Mundo Real da série, em Storybrooke, a peça teve origem como enfeite no jardim da casa que Kathryn e David compraram (Figura 133). David não gostou do moinho, e Kathryn se desfez dele. A proeminência do objeto está no fato de que é exatamente quando David vê o moinho na Casa de Penhores e Antiguidades (Figura 134) que ele recupera sua memória – o personagem estava com amnésia em virtude de um acidente – e lembra de sua vida ao lado de Kathryn. Um objeto possibilitando a progressão da história.

Figura 133 – Espaço do moinho na casa de David no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (6º episódio).

Figura 134 – Moinho na Casa de Penhores no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (6º episódio).

Nessa mesma linha, entre os objetos presentes na Casa de Penhores de Sr. Gold, há ainda a citação imagética (Figura 136) do móbile que decora o quarto da bebê Emma no Reino Encantado (Figura 135).

Figura 135 – Móbile de unicórnio no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 136 – Móbile de unicórnio no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (6º episódio).

Dando sequência, fora do espaço da Casa de Penhores, o coração humano é um objeto que marca muito fortemente a intertextualidade da série, por sua presença em ambos os universos, assim como já apontamos sua recorrência no discurso verbal intertextual. Por exemplo, ele tem uma presença marcante narrativa e discursivamente no sétimo episódio (*The heart is a lonely hunter*). Quando Graham diz a Emma que precisa achar seu coração, ele quer dizer literalmente, pois diz: "[Não ter um coração] *É a única coisa que faz sentido. Só isso explica o fato de não sentir nada"*. De fato, sua contraparte, Caçador, teve seu coração retirado de seu corpo na esfera do Reino Encantado, e esse vazio em seu peito foi metafórica e fisicamente transferido para o Mundo Real. O coração, então, além de materializar a grande esfera dos sentimentos, sobretudo do amor (verdadeiro), também objetifica a vida. Em variadas situações, a morte se dá pela retirada do coração do corpo: Figura 137, Figura 138, Figura 139 e Figura 140.

Figura 137 – Coração de Caçador no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 138 – Coração de Graham no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (7º episódio).

Figura 139 – Coração de Daniel no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (18º episódio).

Figura 140 – Coração de Henry (pai de Regina) no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (2º episódio).

A bússola de João/Nicholas e Maria/Ava (Figura 141 e Figura 142) conserva toda uma narrativa própria. No Reino Encantado (9º episódio, *True north*), foi dada pelo Lenhador para João e Maria, para que os filhos pudessem encontrá-lo: *"A família sempre precisa poder se encontrar"*, diz o pai. Já no Mundo Real, ficamos sabendo que Michael (que representa o Lenhador) estava com a bússola no acampamento em que conheceu Dorrie (mãe das crianças) na única noite que passaram juntos. A mulher engravida, tem as crianças e vem a falecer, tudo sem o conhecimento do pai delas. Ava e Nicholas, agora sozinhos, guardam a bússola como única lembrança do pai desconhecido. Mais adiante, o objeto efetivamente serve para localizar Michael Tillman, junto aos registros mantidos por Sr. Gold na Casa de Penhores, como o comprador do artefato e, consequentemente, como o pai dos gêmeos. A bússola é justamente o objeto que vem a possibilitar o encontro do pai com os filhos. Ela percorre, pois, uma jornada na narrativa da série e articula uma relação intertextual entre os dois espaços-tempos. Ainda, a bússola possui toda uma narrativa em torno de suas propriedades físicas, como podemos notar na fala de Sr. Gold: *"Ora, ora. Veja os detalhes. É de cristal. As joias engastadas. Apesar do péssimo estado de conservação, é uma peça bastante incomum. Seu dono claramente tinha bom gosto"*.

Figura 141 – Bússola de João e Maria no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Figura 142 – Bússola de Nicholas e Ava no Mundo Real de *Once upon a time*

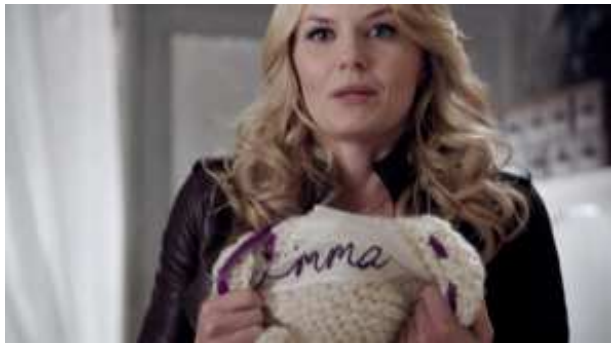
Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Seguindo, podemos destacar a manta de quando Emma era bebê, que tem todo um significado e uma narrativa. A primeira vez que ela ganha destaque é no momento em que Emma conversa com Ava e Nicholas sobre a importância de lembrarem de algum objeto de seu pai: *"Minha manta de bebê. Eu a guardei a vida inteira. É a única coisa que tenho dos meus pais. Passei muito tempo com crianças na sua situação* [sem pais], *e todas elas, todas nós, guardávamos coisas. Quero achar seu pai, mas preciso de ajuda. Guardaram alguma coisa dele?"*, questiona Emma (9º episódio, *True north*). Mais à diante na narrativa, em novo episódio, novamente a manta ganha centralidade; dessa vez, no argumento que o escritor August usa na tentativa de provar para Emma que era ele o menino de sete anos que a encontrou na floresta. O personagem menciona e descreve a manta: *"Quando a achei, você estava enrolada num cobertor. O nome 'Emma' estava bordado na beirada. O jornal dizia isso? Não. Como eu saberia se não estivesse lá?"*. A manta veio com Emma do Reino Encantado (Figura 143) para o Mundo Real, acompanhou-a durante a infância e é guardada desde então (Figura 144). A manta é, pois, objeto articulador da intertextualidade de um mundo a outro.

Figura 143 – Manta de Emma no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (1º episódio).

Figura 144 – Manta de Emma no Mundo Real de *Once upon a time*



Fonte: *Once upon a time*, 2012 (9º episódio).

Para esclarecer tanto o caso da bússola de Ava e Nicholas quanto o caso da manta de Emma, podemos nos apropriar em termos gerais de uma explicação possível a partir dos estudos da cultura material. McCracken (2003), buscando iluminar as maneiras como os objetos carregam significados, trabalha um argumento pertinente, o conceito de "significado deslocado" (MCCRACKEN, 2003, p. 135). Segundo essa teoria, para conseguir lidar com o abismo entre o real e o ideal, um sujeito ou uma sociedade pode deslocar seus ideais para um outro universo cultural e, assim, transportados para esse outro lugar, "[...] os ideais passam a ser vistos como realidades praticáveis" (MCCRACKEN, 2003, p. 137). Nesse processo, os objetos inanimados entrariam como responsáveis pelo resgate do significado deslocado. "Os bens servem como pontes para o significado deslocado, tanto para os indivíduos quanto para os grupos. Constituem um dos mecanismos que podem ser usados para ajudar na retomada deste significado." (MCCRACKEN, 2003, p. 141). Desse modo, os personagens mencionados depositariam em seus objetos herdados dos pais, enquanto "objetos colecionáveis", uma esperança de reencontro, ou um significado de elo com seu passado.

Dando sequência, já assinalamos que há inúmeras cenas que trabalham com a imagem da maçã: no Reino Encantado, citando/aludindo o conto original, e, no Mundo Real, referenciando em primeira instância o texto externo do conto e, em segunda instância, o texto interno da releitura do conto. Na mesma direção, temos as rosas compondo o *mis-en-scène* da série, neste caso, mais relacionado à presença (posicionamento) do objeto na cena. A rosa, na animação clássica da Disney (1991), materializa o tempo que ainda resta a Fera para que encontre o amor verdadeiro e desfaça o feitiço (Figura 145). No Reino Encantado de *Once upon a time*, Rumpelstiltskin transforma Gaston em rosa, presenteando Bela com a flor/Gaston (Figura 146), e em episódio mais adiante, vemos que um arranjo de rosas enfeita o saguão do castelo de Rumpelstiltskin (Figura 147). Já em Storybrooke, a rosa aparece constituindo diversas cenas: French está tirando rosas do furgão (Figura 148), Sean presenteia Ashley com rosas no Dia dos Namorados (Figura 149), e Regina presenteia enfermeira com rosa no hospital (Figura 150); todas citações imagéticas incorporadas por um objeto, compondo o quadro das cenas.

Figura 145 – Rosa em *A Bela e a Fera* (Disney)

Fonte: *A Bela e a Fera*, 1991.

Figura 146 – Rosa no Reino Encantado de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 147 – Rosas no Reino Encantado de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 148 – Rosas no Mundo Real de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 149 – Rosas no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 150 – Rosa no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Seguindo com a observação dos objetos no plano imagético de *Once upon a time*, no 12º episódio, que trabalha com elementos de *A Bela e a Fera* (BEAUMONT, 2013, p. 74-93), percebemos uma grande liderança dos objetos, em especial uma xícara lascada, que remete imediatamente ao supracitado conto original. Ou melhor, nesse episódio, no Reino Encantado, Bela acidentalmente deixa cair uma pequena xícara de chá, que lasca (Figura 152), sendo uma referência ao personagem Chip (Figura 151), justamente um personagem que representa uma

xícara lascada na versão Disney (1991) de *A Bela e a Fera* (DOVE, 2012a). Nesse mesmo episódio, na dimensão do Mundo Real, Sr. Gold tem sua casa assaltada e dá falta de muitos bens. Ele está especialmente preocupado com essa mesma xícara lascada (Figura 153), transportada da outra dimensão espaço-temporal e remetendo ao sentimento que sua contraparte no Reino Encantado mantém pelo objeto. Na época passada, na terra dos contos de fada, Rumpelstiltskin e Bela se apaixonam, porém ele nega esse amor. A única coisa que lhe resta como lembrança da amada é a xícara que ela lascou durante sua convivência. Bela, na ocasião em que Rumpelstiltskin diz que o poder é mais importante que o amor por ela, retruca e alerta a ele exatamente: *"Não, não é. Só não acredita que eu possa amá-lo. Mas você já se decidiu. E vai se arrepender por isso. Para sempre. E tudo que terá será um coração vazio e uma xícara lascada"*. O objeto, mais uma vez, materializa um sentimento (o amor verdadeiro) e também uma lembrança; sentimento, aliás, que suplanta a barreira espaço-temporal, correspondendo a uma relação intertextual entre os textos dos dois universos paralelos, além de ser elemento que impele fortemente a narrativa de um episódio específico.

Figura 151 – Personagem Chip, uma xícara lascada, na versão Disney de *A Bela e a Fera*

Fonte: *A Bela e a Fera*, 1991.

Figura 152 – Xícara lascada no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Figura 153 – Xícara lascada no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (12º episódio).

Outro objeto agenciador de ações e promotor de encadeamento de eventos é uma chave. No espaço tempo do Reino Encantado, a chave (Figura 154) abre o baú que contém a víbora de Agrabah, com a qual o Gênio de Agrabah mata Rei Leopoldo, correspondendo a um importante ponto de virada da história. Por sua vez, na dimensão do Mundo Real, essa mesma chave faz parte de um molho com chaves-mestras de Storybrooke, que Emma encontra na prefeitura em um primeiro momento (Figura 155), e depois Henry as localiza (Figura 156) como tendo sido usadas por Regina para entrar no apartamento de Mary Margaret para implantar uma faca que teria sido usada no assassinato de Kathryn. Por fim, a chave é colocada por Sr. Gold na cela de Mary Margaret (Figura 157), permitindo que a personagem fuja da prisão e viva uma sequência de eventos na narrativa, os quais, sem a chave agenciando a fuga, não teriam acontecido. Fora o fato de estar em ambos os mundos e ser citada imageticamente de um para o outro.

Figura 154 – Chave no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

Figura 155 – Molho com chaves-mestras de Storybrooke no Mundo Real de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

Figura 156 – Molho com chaves-mestras de Storybrooke no Mundo Real de OUAT

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 157 – Chave-mestra de Storybrooke no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

A água em *Once upon a time* (representada em alguns momentos por um poço) tem uma narrativa bastante própria e especial. Em ambos os espaços-tempo, possui propriedades

mágicas. No Reino Encantado, Abigail fala sobre as águas do Lago Nostos: *"Dizem que suas águas têm propriedades mágicas. Que lhe devolvem algo que havia perdido"*. Já sobre o Poço dos Desejos em Storybrooke, August explica a Emma: *"Dizem que esse poço é especial. Tem até uma lenda. Dizem que a água do poço vem de um lago subterrâneo e que o lago tem propriedades mágicas. Segundo a lenda, quem beber água do poço, terá de volta algo que perdeu"*. Há uma relação intertextual interna nessa conexão da água do poço nos dias atuais com as águas do lago de outrora, e também no fato de que ambas conservam poderes fantásticos. Faculdade que, aliás, permite que a água solucione "nós" na narrativa da série em alguns momentos. De fato, a água do lago (Figura 158) derramada sobre Frederick possibilita que ele volte à vida, na terra dos contos de fada; faz ainda com que Emma, no Mundo Real, bebendo da água do poço, reencontre o livro de histórias de Henry; e, no último episódio da temporada, é pela água que Sr. Gold faz a magia chegar a Storybrooke ao derramar a poção do amor verdadeiro nas águas do poço da cidade (Figura 159). Essa ocorrência inclusive reforça a narrativa que o escritor August cria em torno da água: *"A água é uma coisa muito poderosa. É adorada por culturas desde a aurora do tempo. Flui por todas as terras, conectando o mundo inteiro. Se algo tivesse propriedades místicas, se algo fosse mágico, eu diria que é a água"*. Ela, enfim, articula a intertextualidade e agencia ações dos personagens.

Figura 158 – Águas do Lago Nostos no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (13º episódio).

Figura 159 – Poço dos Desejos no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

A espada de Príncipe Encantado é usada em diversos momentos pelo personagem na esfera do Reino Encantado (Figura 160), mas, principalmente, passando para o espaço-tempo do Mundo Real, é um objeto bastante importante para o desfecho da primeira temporada da série. Permite que Emma mate o Dragão e recupere a fórmula do amor verdadeiro (Figura 161), para salvar Henry e toda a população de Storybrooke.

Figura 160 – Espada de Príncipe Encantado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 161 – Espada de Príncipe Encantado no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Mais um objeto, a picareta é um elemento estratégico na narrativa (14º episódio, *Dreamy*). Segundo a explicação dada na história passada no Reino Encantado, os anões mineram os diamantes, que são transformados em pó e *"dão luz ao mundo"*, trazendo alegria à vida de todos no reino (Figura 162). Dessa forma, a picareta é a ferramenta que os permite "iluminar" a vida de todos. Esse objeto se mostra premente na narrativa da série, também, porque os anões são batizados conforme o nome que a picareta *dá* a eles. A picareta media seu batismo. Sua mediação é tão forte que, no momento em que Sonhador tem uma decepção amorosa e quebra sua picareta, recebe uma nova que lhe dá um novo nome – Zangado –, marcando o início da nova fase na vida do personagem. No Mundo Real, é com a picareta que Leroy danifica a iluminação de Storybrooke (Figura 163), deixando a cidade do escuro e fazendo com que os moradores comprem as velas das freiras. Com essa mediação da picareta, Leroy consegue vender todas as velas e arrecadar dinheiro suficiente para que Irmã Astrid pague o aluguel a Sr. Gold e não seja despejada.

Figura 162 – Picareta de Sonhador/Zangado no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 163 – Picareta de Leroy no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

A lâmpada maravilhosa, em referência a história de Aladim (DINIZ, 2015) não assume uma função relevante no Mundo Real a ponto de agenciar ações dos personagens, mas, de qualquer forma, aparece na Casa de Penhores de Sr. Gold (Figura 165) e expõe uma intertextualidade externa à série em relação à história da qual é originária, e uma intertextualidade interna em referência à lâmpada mágica, que ganha bastante destaque no Reino Encantado (Figura 164).

Figura 164 – Lâmpada no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (11º episódio).

Figura 165 – Lâmpada no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

As velas, que ganham bastante destaque em Storybrooke no 14º episódio, alimentando variados movimentos ali (Figura 167), compõem o *mis-en-scène* na outra dimensão espaço-temporal (Figura 166).

Figura 166 – Velas no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

Figura 167 – Velas no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (14º episódio).

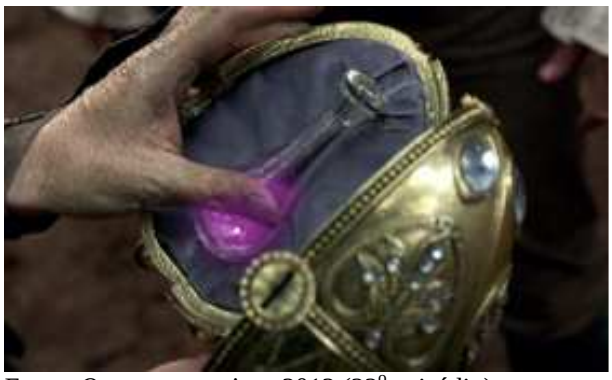
Dando sequência, de acordo com o que já exploramos no terceiro capítulo, o amor verdadeiro compõe de forma marcante o discurso e a esfera dialógica de *Once upon a time*. Agora frisamos que ele é materializado em mais um objeto, além dos anéis de Regina e de

Branca de Neve e da forma física do coração humano, já apresentados. O amor verdadeiro é concretizado agora na fórmula do amor verdadeiro. Ela é criada por Rumpelstiltskin a partir da combinação dos cabelos de Branca de Neve e Príncipe Encantado (Figura 168) e inicia uma jornada que começa na terra dos contos de fada, com sua inserção em uma cápsula que é introduzida no Dragão (Figura 169), e somente será finalizada com sua retirada do peito do Dragão no outro plano espaço-temporal (Figura 170), constituindo uma relação intertextual.

Figura 168 – Fórmula do amor verdadeiro Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (16º episódio).

Figura 169 – Fórmula do amor verdadeiro no Reino Encantado de *Once upon a time*



Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Figura 170 – Fórmula do amor verdadeiro no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (22º episódio).

Da mesma forma que o amor é materializado na fórmula do amor verdadeiro, o poder é materializado na adaga de Rumpelstiltskin. Alguém de posse da adaga pode matar Rumpelstiltskin e lhe roubar toda a sua força, assim como o próprio Rumpelstiltskin o fez com Zoso, passando de homem comum a entidade poderosa. Articulando uma relação intertextual entre as textualidades dos dois espaços-tempos da série, a adaga simboliza poder e magia tanto no Reino Encantado (Figura 171 e Figura 172) quanto no Mundo Real (Figura 173 e Figura 174).

Figura 171 – Adaga de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (8º episódio).

Figura 172 – Adaga de Rumpelstiltskin no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (19º episódio).

Figura 173 – Adaga de Rumpelstiltskin no Mundo Real de *Once upon a time* (desenho)

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (19º episódio).

Figura 174 – Adaga de Rumpelstiltskin no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (19º episódio).

Por fim, objetos menores em termos de ação narrativa, mas que frisam relações intertextuais imagéticas internas à série de um texto-mundo para o outro texto-mundo, são ainda um relógio, que tanto Geppetto quanto Marco (personagens equivalentes) consertam, respectivamente, no Reino Encantado (Figura 175) e no Mundo Real (Figura 176), e uma escultura de baleia em madeira, com que Pinóquio brinca na terra dos contos de fada (Figura 177), e que Marco mantém em sua oficina em Storybrooke (Figura 178), inclusive, correspondendo à citação imagética externa ao texto da versão Disney de *Pinóquio* (1940).

Figura 175 – Relógio consertado por Geppetto no Reino Encantado de *Once upon time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Figura 176 – Relógio consertado por Marco no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Figura 177 – Baleia de madeira de Pinóquio no Reino Encantado de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Figura 178 – Baleia de madeira de Pinóquio no Mundo Real de *Once upon a time*

Fonte: *Once upon a time*, 2012 (20º episódio).

Enfim, alguns exemplos de objetos ficaram de fora nesta amostra, mas o recorte já nos parece suficiente para ratificar nossa tese. Concluindo, defendemos a perspectiva de que os objetos são grandes responsáveis pela marcação de uma transposição temporal na narrativa em estudo. O transcurso de um evento/estado a outro, próprio da natureza de uma narrativa, é agenciado ou mediado por objetos. Ainda, essas materialidades interrelacionam e conectam os dois mundos da série, como uma espécie de intertextualidade: aquela constante referência ao texto do conto original num mundo e citação/alusão de texto desse mundo no outro mundo, característica da essência narrativa de *Once upon a time* que se articula e se constrói organicamente assim. Ou seja, intertextualidade imagética que queremos apontar aqui baseada e materializada em objetos, pois eles que são sempre e recorrentemente referenciados de um universo a outro. São objetos que possuem eles próprios suas histórias, mas que ainda assim não apagam a narrativa (o arco narrativo) principal que seria a dos personagens: representações de sujeitos do mundo concreto.

Os objetos, que não nos chamavam a atenção ao início deste projeto de pesquisa, se mostraram significativos para o alicerce da narrativa em estudo. Defendemos, em síntese, que, em uma narrativa, é possível que os objetos assumam funções além de adjuvantes: permitem a agência e/ou a mediação de ações por parte dos personagens, marcam presença em sequências de eventos, assinalando a passagem temporal e a mudança de estados intrínsecas das narrativas e, sobretudo, sublinham relações intertextuais imagéticas.

4.7 Significados das imagens: o que dizem os objetos em *Once upon a time*

Finalizamos nossa (longa) explanação procurando amarrar algumas pontas dessa análise imagética, especialmente com foco em toda a apresentação sobre os objetos mapeados, levantando alguns pontos sobre o que eles nos dizem, afinal. Até mesmo como forma de responder ao terceiro e último momento da análise audiovisual sugerida por Pink (2008) que deixamos em suspenso.

Os objetos prescrevem modos de ser. Os objetos, tanto nas narrativas (ficcionais ou não) quanto na vida (que não deixa de ser narrativa), prescrevem nossos modos de ser no mundo. Com isso, defendemos que, em *Once upon a time*, os objetos falam dos únicos modos como cada personagem poderia ser representado em cada um dos mundos. Os objetos falam por implicação.

Os objetos delimitam o mis-en-scène *dos personagens.* Prescrevendo esses mesmos modos de ser, entendemos que os objetos dão conta de delimitar as possibilidades de *mis-en-scène* dos personagens, ou seja, os objetos ficam responsáveis pelo encaixe de um personagem em uma cena. Nisso, os objetos são instrumentos do *mis-en-scène*, elementos que o permitem, que o direcionam.

Os objetos incitam e/ou encarnam sentimentos. Alguns mais, outros menos, mas esses objetos estimulam ou materializam sentimentos. Eles colocam em circulação uma série de "climas" que rondam os personagens, que os delineiam, às vezes, a contragosto dos mesmos. Esses personagens talvez não confessassem facilmente a seus pares os sentimentos que tão naturalmente depositam sobre esses objetos. A história da xícara fala de amor e expressa um lado sentimental do personagem Rumpelstiltskin. Ele negou declarar seu amor a Bela, ao menos num primeiro momento, e não nega a intensidade de seu apego à xícara que o faz lembrar dela e que ele guarda com tanto zelo.

Os objetos conectam a série às condições sócio-históricas. São novamente os objetos os elementos que estabelecem a conexão da série com a realidade representada e suas

condições sociais. Há vários objetos que dão essa notação da diferença de tempos históricos, e até das relações sociais. Os objetos é que nos dizem como está o mundo agora, na contemporaneidade, ao menos no contexto sociocultural em que se dá, o subúrbio dos Estados Unidos, mas que pode se refletir globalmente. A grande diferença da vida neste Mundo Real em relação à vida no Reino Encantado está pontuada pelos objetos. Em Storybrooke, os personagens estão inseridos em um esquema de produção capitalista, que não existe no mundo fantástico, no Reino Encantado. Agora, Mary Margaret (Branca de Neve) é professora, e Ruby (Chapeuzinho Vermelho) trabalha em uma lanchonete, por exemplo, e assim por diante com todos os demais personagens. Cada personagem tem uma função, que é uma função numa escala produtiva. Isso não existe no Reino Encantado, denunciando as condições sócio-históricas de nosso tempo. Aliás, importante sublinhar que os personagens que têm uma função social e produtiva no mundo maravilhoso são os personagens de classe mais baixa: o ferreiro, o caçador e personagens afins, que são importantes para as histórias também. Mas os personagens centrais (heróis e heroínas) têm uma função apenas simbólica ali nesses contos, em termos de *status*, sentimento, estilo de vida. Não possuem uma função produtiva.

Os objetos marcam as diferenças dos mundos de um texto a outro. Na passagem de um texto ao outro – de um mundo ao outro da série –, são os objetos que marcam as diferenças. No conto maravilhoso original, Branca de Neve tem uma função simbólica: representar as mazelas de alguém que tem madrasta e não tem mãe; é uma história ancestral. No Reino Encantado de *Once upon a time*, essa função simbólica, com outro desenho, se mantém. Já no terceiro grau de textualidade, no Mundo Real, Mary Margaret, a contraparte de Branca de Neve, tem uma função social: professora, que está enquadrada em uma cadeia produtiva. Isso podemos ver no *mis-en-scène* dos personagens e através dos objetos a que eles se relacionam. Branca de Neve jamais estaria relacionada a classes de alunos e carteiras que, por outro lado, acompanham Mary Margaret. O que vemos aí, portanto, comparando as narrativas que se entrecruzam criando uma outra, sobretudo, é a diferença dos mundos. Retomando a questão de que os objetos delimitam o *mis-en-scène* dos personagens, defendemos que os objetos desenham um quadro em que o personagem está inserido, e no caso específico das histórias/mundos que compõem *Once upon a time*, ao desenhar esse quadro em que o personagem está inserido, ele nos conta sobre as diferenças entre esses dois mundos.

Objetos são elementos articuladores da intertextualidade. Finalmente, os objetos funcionam como pontos de conexão entre as textualidades dos dois mundos da série. São os objetos que principalmente constroem o que chamamos de intertextualidade imagética

interna, de citação/alusão de um mundo no outro. Quando um mundo é citado/aludido no outro, isso se dá também por meio dos objetos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Visto que viemos estudando um produto de nosso tempo contemporâneo, que bebe de múltiplos imaginários e é fonte para a construção de outros tantos, levantamos alguns questionamentos para começar a pensar em nossas considerações finais. São perguntas que não necessariamente respondemos objetivamente – nunca foi esta a intenção –, mas que nos estimulam a escrever essas últimas linhas. Por que uma série ficcional televisiva atual resgata, hoje, os contos de fada clássicos? Por que lhes dá os contornos que lhes dá? Afinal, o que tudo isso diz de nossos dias? Por que essa história foi criada agora? Tecemos nossas derradeiras ponderações sobre a realidade construída na narrativa audiovisual investigada, porém tangenciamos reflexões sobre a realidade a partir da qual essa narrativa é construída.

Buscamos nesse espaço final responder precisamente a nosso problema de pesquisa, nosso objetivo geral, objetivos específicos e hipóteses – razões de ser de uma pesquisa acadêmica. Amarramos, portanto, resultados que fomos assinalando ao longo de nossos escritos. Contudo, adicionamos a essas necessárias argumentações, algumas complementares.

Finalizada esta nossa investigação, enxergamos que, dentro das duas textualidades/mundos em que corre o grande texto da produção cultural em análise, há duas grandes camadas de relações intertextuais que se constroem e se cruzam de maneira mais complexa do que a pressuposta inicialmente. Em uma primeira camada, acontecem referências a textos externos a sua narrativa, em sua maioria contos de fada, mas também textos culturais outros. Eles podem estar referenciados em uma textualidade/mundo ou em outra, ou em ambas. Já na segunda camada de relações intertextuais, acontecem as menções internas à narrativa nela mesma: de uma textualidade/mundo a sua outra textualidade/mundo. Elas, por sua vez, se dão especialmente localizadas em um mesmo episódio, com um espaço-tempo mencionando dado ou enunciado originário do outro espaço-tempo no mesmo episódio, mas ocorrem também com menções mais expandidas entrelaçando os episódios. Em todos esses casos, a intertextualidade se dá por citação ou por alusão, conforme classificações de Fiorin (2003).

No que tange especificamente aos contos de fada como textos-fonte externos, confirmamos que ganham, de fato, dois graus de significação dentro da narrativa da série em estudo, *Once upon a time*; uma em cada textualidade/mundo. A ressignificação do conto original pode acontecer já no deslocamento do original para a primeira textualidade/mundo (o Reino Encantado da série), correspondendo ao primeiro grau de significação, ou apenas na

passagem desta para a segunda textualidade/mundo (o Mundo Real da série, que seria o segundo grau de significação). Ou, ainda, a ressignificação pode não acontecer, que é o que ocorre com o trabalho em cima de *Branca de Neve*, o qual, em essência, entendemos que mantém o mesmo sentido em todo o percurso intertextual: a crença no amor verdadeiro. Essa conservação tem explicação no fato de que o significado mantido é uma das grandes mensagens principais que a série quer deixar como legado. Isso em meio a outros valores que coloca em circulação, como a alimentação da esperança, a certeza do "final feliz", a valorização da família, a possibilidade de mudança do *status quo*, a apreciação do aprendizado na vida, o elogio à liberdade individual e a importância do cumprimento de promessas; cada um deles dentro de seus contornos em cada tempo-espaço.

Identificamos que essas relações intertextuais não estão limitadas ao plano discursivo nesse equacionamento a que chegamos. Ampliam-se também ao plano imagético, mais ou menos com os mesmos contornos do operado no discursivo, mas de outra ordem. Nesse âmbito, também encontramos camadas. Novamente, as referências podem ter origem de textos externos ou de textos internos à narrativa. Textos externos seriam mais uma vez os contos de fada ou filmes e séries norte-americanos; enquanto os textos internos seriam as textualidades das duas dimensões espaço-temporais da narrativa da série. Concluímos que várias cenas são construídas de maneira intertextual, seja citando a *composição* de cenas-fonte externas e internas, seja aludindo a imagens externas ou internas via *inserção de elementos imagéticos* na cena. Desses elementos imagéticos, destacamos alguns objetos em particular que articulam a intertextualidade imagética por estarem presentes em ambas as textualidades/mundos da narrativa. Desse modo, assumem outras propriedades importantes dentro desse universo ficcional, entre elas os papéis de agentes (GELL, 1998) ou mediadores (LATOUR, 2012) das ações dos personagens.

A intertextualidade imagética referente à construção da cena ora marca a passagem de um espaço-tempo a outro, ora evidencia a relação entre eles. Já os objetos, no plano imagético, além de também revelarem as conexões entre os textos, ganham outros atributos. O primeiro deles seria que os objetos sublinham o transcurso temporal da narrativa – próprio de toda narrativa (ARISTÓTELES, 2011) –, articulando as variadas ações de uma história e mesmo passando por estados distintos do início ao final de sua peripécia. Seria como se os objetos tivessem uma jornada (VOGLER, 2009) própria sua a percorrer, atravessando e quebrando barreiras espaço-temporais para estarem presentes nos dois universos ficcionais da série.

O segundo atributo dos objetos consiste na sustentação de uma narrativa e um discurso

seus, particulares. Ou seja, um objeto tem uma esfera simbólica, imaterial que corresponde aos sentidos que emergem dele, construídos sócio-culturalmente, claro. Esses sentidos podem contribuir para potencializar sentidos de eventos dentro da narrativa mais ampla em que o objeto está inserido. No caso de *Once upon a time*, os objetos que mais se destacam conservam discursos como esperança e amor verdadeiro. Indo além, visto que os objetos encarnam esses sentimentos, em verdade, podemos dizer que os objetos materializam esses sentimentos. O que condiz em afirmar que temos discursos literalmente materializados na concretude de objetos, isso a ponto de o objeto ser capaz de passar a representar o sentido que carrega. O anel do Príncipe Encantado materializa e representa o amor verdadeiro; o livro de contos de fada de Henry materializa a esperança por um final feliz; e assim por diante. Afinal, a cultura material expressa significados (MCCRACKEN, 2003).

Defendemos, enfim, que a intertextualidade verbal-discursiva acoplada à intertextualidade imagética (articulada ou não por objetos) faz ampliar a potência dessa estratégia de construção narrativa que é a intertextualidade.

Depreendemos que *Once upon a time* é uma narrativa complexa em virtude da manipulação que faz das temporalidades, construídas de forma não linear e não cronológica. Somado a isso, além de os cronotopos da série se tocarem através de toda a sua costura intertextual interna, o espaço-tempo da atualidade segue alterado após a inserção do *flashback* do espaço-tempo no Reino Encantado. O que sinaliza que o respectivo cronotopo é importante na construção de sentidos, e esse fator tende a complexificar o processo de recepção. Tanto é relevante o espaço-tempo na significação que no cronotopo do Reino Encantado os discursos ganham contornos fantásticos e, no Mundo Real, discursos próximos aos anteriores não recebem esse arranjo.

Inclusive, entendemos que a descontinuidade narrativa – fruto da engenhosidade entre os cronotopos da série – figura como uma mediação junto ao sujeito contemporâneo que a assiste, que tem sua existência marcada por inconstâncias e rupturas (LYOTARD, 2009; HARVEY, 2014; JAMESON, 2006). Como se a compressão tempo-espaço de que fala Harvey (2014) se refletisse na construção tempo-espacial da produção midiática, fragmentando-a. Desse modo, o que queremos dizer é que, nos dias atuais, uma narrativa, simplesmente por construir-se de forma não linear, já teria potencial por si só para gerar identificação por parte de sua audiência.

Aliás, considerando a complexidade narrativa, na exploração da estrutura imaginária de *Once upon a time*, a partir de metodologia proposta por Durand (1985) para o estudo de um produto cultural e consequente alcance da forma de pensar e agir de uma sociedade em

dada época, observamos que ela aponta na direção da complexidade do pensamento (MORIN, 2010). Uma vez que a série não trabalha se limitando aos extremos do bem e do mal e incorpora nuances entre personagens e suas relações, indicaria em direção à complexidade também do pensamento (MORIN, 2010), que estaria na base da camada mais profunda do pensamento preeminente hoje.

De todo modo, *Once upon a time* é uma narrativa complexa também, sobretudo, por sua arquitetura intertextual, a qual, ainda que não seja um traço estabelecido e pré-requisito do que se convencionou chamar de complexidade narrativa (MITTELL, 2012), vem apenas a reforçá-la.

Conduzidas pela asserção de Bakhtin (2011, p. 312), segundo a qual um texto é uma réplica ao contexto dialógico em que se dá, compreendemos que *Once upon a time* é uma resposta às estruturas de sentimento de sua época; noção de Williams (1979) que diz respeito a "[...] uma qualidade particular da experiência social e das relações sociais, historicamente diferente de outras qualidades particulares, que dá o senso de uma geração ou de um período" (WILLIAMS, 1979, p. 134). Em outras palavras, a série responde a gostos e expectativas dos sujeitos contemporâneos, nos quais conseguimos entrever um (certo retorno do) interesse por discursos como os que a série trabalha, que seriam primordialmente os discursos da esperança, do amor verdadeiro e da felicidade (o final feliz), oriundos dos contos de fada.

Das tantas camadas de intertextualidade nos domínios discursivo e imagético assinaladas, inferimos, conforme já sinalizado, que algumas ressignificam os textos-fonte e outras não. Quando a "moral da história" (seu significado) se mantém, sofre apenas adequação aos valores de cada época. Desse modo, ratificamos: tanto os discursos que a série coloca em circulação quanto a construção narrativa em si (sua não linearidade e seu trabalho intertextual) se alinha ao tempo sócio-histórico atual, desconexo.

Trabalhando intertextualmente, acreditamos que *Once upon a time* promove o resgate da memória cultural, coletiva. A série recupera e (re)coloca em circulação antigos contos de fada, de variadas maneiras conforme já exposto. Vai até o baú de memórias do já circulado e, retrabalhando esse material, empreende ressignificações dele.

Todo o arranjo intertextual da série, portanto, aciona memórias, que são postas em movimento por uma dinâmica intertextual. Memórias que seriam "[...] as grandes descontinuidades da vida que tentamos transpor, ou reconciliar, ou integrar pela lembrança" (SACKS, 2006, p. 180). Ou, nas palavras de Nunes (2016), pesquisadora brasileira:

> Seja como sistema neurobiológico, químico, psíquico, cognitivo, isto é, como faculdade individual, seja como expressão das sociedades e culturas humanas, o

> trabalho da memória jamais será o resgate de um dado estanque, mas a recuperação processual e dinâmica, uma construção sobre as imprecisões e os escombros do tempo vivido. A memória, em seus tantos estratos, redesenha liames e limites esgarçados entre natureza e cultura, indivíduo e sociedade. (NUNES, 2016, p. 149).

Estudando *performances* e teatralidades da perspectiva da memória, Nunes (2016) entende a memória como processo comunicativo e emocional, ponto de vista com o qual dialogamos, pois o repertório-fonte com o qual *Once upon a time* trabalha é justamente marcado pela emoção. Essa emoção, nesse caso, tantas vezes, remonta à infância, momento da vida em que frequentemente temos contato mais próximo com os contos de fada.

Nessa mesma linha de pensamento, o sociólogo francês Maurice Halbwachs (2003), cujas preocupações são as relações entre memória e sociedade, defende que tanto enxergamos hoje o já visto a partir de nossas lembranças, quanto nossas lembranças se adequam ao que estamos vendo hoje.

> Assim, quando voltamos a uma cidade em que já havíamos estado, o que percebemos nos ajuda a reconstituir um quadro de que muitas partes foram esquecidas. Se o que vemos hoje toma lugar no quadro de referências de nossas lembranças antigas, inversamente essas lembranças se adaptam ao conjunto de nossas percepções do presente. (HALBWACHS, 2003, p. 29).

Enfim, *Once upon a time* mobiliza lembranças, por parte dos espectadores, de histórias herdadas da tradição oral. Nessa mobilização, a série atribui novas possibilidades de sentidos aos contos tradicionais, ressignificações que procuramos traçar no momento em que apontamos as relações dialógicas e intertextuais.

Trabalhando com as tantas relações de sentido com que trabalha, que fazem emergir novos significados para textos do passado, como o faz *Once Upon a Time*, concluímos que estamos diante de um produto midiático que se apresenta como uma efetiva retrospectiva televisual de contos de fada, propondo um consumo do passado. Indo mais além, a partir das cadeias de remissão – os discursos antecedentes dos contos de fadas originais – que a série movimenta, depreendemos que *Once Upon a Time* apresenta-se como um palimpsesto: “[...] esse texto em que um passado apagado emerge tenaz, embora nebuloso, nas entrelinhas que escrevem o presente” (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 62). Um suporte sobre o qual foram escritos muitos textos e em cuja superfície é possível enxergar, mesmo que com imperfeição, as escritas anteriores, em uma sobreposição de camadas que retornam, memórias que passaram e emergem no presente para consumo simbólico.

Mas, afinal, como se dá de fato a reprodução da memória cultural através do contar histórias dessa série ficcional televisiva e o que esse produto da mídia visual norte-americana traz de novo com a exploração do passado, dos discursos de ontem dos contos fantásticos?

Entendemos que a série faz uma conversão das narrativas de outrora a valores de nosso tempo. Ela conserva, sim, a memória cultural, ao mesmo tempo em que traduz o universo maravilhoso a uma escala de valores dos dias atuais. Afinal, nós somos feitos dessa memória coletiva, cuja função "[...] não é [somente] falar do passado mas dar continuidade ao processo de reconstrução permanente da identidade coletiva" (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 186).

Once upon a time, definitivamente, empreende esta reconstrução. Há, em Storybrooke, filhos que são frutos de relacionamento de uma noite, há uma mulher grávida solteira e há, principalmente, muitas questões relacionadas ao trabalho (ao sistema produtivo) que não havia no mundo fantástico dos contos de fada originais. No mundo fantástico, existe somente bem e mal. Agora, há toda uma escala de valores que são de hoje em dia e, principalmente, diríamos, do Ocidente. É como se a série, no geral, tratasse de uma tradução do universo maravilhoso não só aos modos de ser da atualidade como aos modos de ser do Ocidente e, mais especificamente, em alguns casos, aos modos de ser dos Estados Unidos, em uma cidade do interior norte-americano. *Once upon a time* faz uma conversão dos contos maravilhosos a alguns parâmetros muito específicos que tem a ver com os discursos circulantes (CHARAUDEAU, 2010) hoje, atualmente, que possivelmente serão diferentes daqui a algum tempo, mas isso não nos interessa neste momento.

A série aponta como é viver na segunda década do século XXI, em uma cidade do interior dos Estados Unidos, vivendo o fugaz contemporâneo, mas, ao mesmo tempo, revivendo um passado (de contos de fada) que dá sustentação a esse contemporâneo. Isso é apontado por Borelli (1996), quando a autora, ao discutir a questão do gênero enquanto mecanismo que aciona a memória e o imaginário coletivo, coloca que "pela memória de falas, textos, velhas histórias, contos e lendas – um dia narrados e ouvidos – o passado reencontra no presente seu sentido e permite a convergência de expectativas no processo de restauração de experiências" (BORELLI, 1996, p. 184).

Mais ainda, sendo *Once upon a time*, como vimos, um gênero ficcional, a seu modo, híbrido,

> É possível afirmar que a reposição de matrizes culturais tradicionais por meio dos gêneros ficcionais colabora na *salvação* das *origens*, resgate da memória individual e coletiva e restauração da *experiência*, que na modernidade vai se fragilizando em meio ao torvelinho das meras vivências. (BORELLI, 1996, p. 184, grifos da autora).

Assim como o presente emerge do passado inevitavelmente, porque sempre há um repertório anterior que carregamos, o passado emerge *significando no* presente e significando *o* presente. Tudo isso nos parece colocado na construção da linguagem estética intertextual da narrativa de *Once upon a time*, tanto quanto é possivelmente percebido em sua recepção. Do

mesmo modo que esse mesmo diálogo entre presente e passado pode estar inserido na produção e recepção de demais manifestações audiovisuais contemporâneas à série, indicando que, entre as contribuições teóricas desta investigação, este estudo pode trazer pistas para se pensar a mediação da memória cultural em muitos outros produtos da cultura audiovisual atual e futura.

Em verdade, a respeito de nosso conceito teórico basilar neste estudo, a intertextualidade, estritamente aplicada à série *Once upon a time*, é tão vasta em seu universo narrativo quanto os mundos que ela percorre, mundos da literatura, mundos da mídia, mundos da cultura.

Agora, referindo-nos a um panorama mais amplo, para finalizar, retomamos um enunciado de Benjamin (1980), o qual diz que o conto de fadas "[...] ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora o primeiro da humanidade, permanece vivo, em segredo, na narrativa" (BENJAMIN, 1980, p. 69-70). Aqui, parece-nos que ocorreu um certo deslocamento. Observando as tantas séries televisivas e filmes hoje com dragões, fadas e seres fantásticos, esses contos maravilhosos não se apresentam mais caminhando, em nossos tempos, em segredo, mas a portas abertas, como em *Once upon a time*.

E viveram felizes para sempre... Fim!

REFERÊNCIAS

A BELA Adormecida. EUA: Disney / Buena Vista, 1959. 1 DVD (75 min.), son., color.

A BELA e a Fera. EUA: Walt Disney Feature Animation, 1991. 1 DVD (84 min.), son., color.

A PEQUENA Sereia. EUA: Disney / Buena Vista, 1989. 1 DVD (83 min.), son., color.

ABC. *About Once upon a time*. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/about-the-show>. Acesso em: 24 jul. 2016.

ABRAMS, Natalie [08 abr. 2016]. *Once Upon a Time bosses on the future of the fairy-tale drama*. Disponível em: <http://www.ew.com/article/2016/04/08/once-upon-time-series-end-season-6>. Acesso em: 22 jul. 2016.

ALADDIN. EUA: Walt Disney Feature Animation, 1992. 1 DVD (90 min.), son., color.

ALICE no País das Maravilhas. EUA: Walt Disney Pictures, 1951. 1 DVD (75 min.), son., color.

ANAZ, Sílvio. *Mitocrítica aplicada a narrativas midiáticas*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: FUNDAMENTOS DAS PRÁTICAS MIDIÁTICAS I, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 25 maio 2015.

ANG, Ien. A ficção televisiva no mundo: melodrama e ironia em perspectiva global. *Matrizes*, São Paulo, v. 4, n. 1, jul./dez. 2010, p. 83-99.

ARAUJO, Denize Correa. *Imagens revisitadas*: ensaios sobre a estética da hipervenção. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: EDIPRO, 2011.

BACCEGA, Maria Aparecida. *Palavra e discurso*: literatura e história. São Paulo: Editora Ática, 2003.

BAITELLO, Norval. As quatro devorações. Iconofagia e antropofagia na comunicação e na cultura. In: FRANÇA, Vera; WEBER, Maria Helena; PAIVA, Raquel; SOVIK, Liv (Orgs.). *Livro do XI Compós 2002*: estudos de comunicação ensaios de complexidade 2. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 49-58.

BAITELLO, Norval. *Síndrome da máquina*. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/sindrome.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2016.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

_____. *Marxismo e filosofia da linguagem*: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. 16. ed. São Paulo: Hucitec, 2014a.

_____. *Questões de literatura e de estética*: a teoria do romance. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2014b.

BALOGH, Anna Maria. *Conjunções – disjunções – transmutações*: da literatura ao cinema e à TV. São Paulo: Annablume, 2005.

_____. Minisséries: temos novidades no *front*. In: DUARTE, Elizabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de (Orgs.). *Televisão*: entre o mercado e a academia. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006, p. 91-99.

_____. *O discurso ficcional na TV*: sedução e sonho em doses homeopáticas. São Paulo: EDUSP, 2002.

_____. Relendo, revendo e repensando as adaptações a partir do Obitel. In: XXXI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2008, Natal. *Anais...* Natal: UFRN, 2008, p. 1-12.

_____; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Adaptações e remakes: entrando no jardim dos caminhos que se cruzam. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.) *Ficção televisiva no Brasil*: temas e perspectivas. São Paulo: Globo, 2009, p. 313-351.

BARBOSA, Andréa; CUNHA, Edgar Teodoro. *Antropologia e imagem*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, polifonia e enunciação. In: _____; FIORIN, José Luiz (orgs.). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*: em torno de Bakhtin. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003, p. 1-9.

_____. Estudos do discurso. In: FIORIN, José Luiz (org.). *Introdução à linguística II*: princípios de análise. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2014, p. 187-219.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland [et. al.]. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 19-62.

_____. *O rumor da língua*. 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

BAUM, L. Frank. *O Mágico de Oz*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido*: sobre a fragilidade dos laços humanos. São Paulo: Zahar, 2004.

_____. *Identidade*: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

BEAUMONT, Jeanne-Marie Leprince de. A Bela e a Fera. In: *Contos de fadas*: edição ilustrada e comentada. (edição, introdução e notas Maria Tatar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013, p. 74-93.

BENJAMIN, Walter. O narrador. In: _____; HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. *Textos escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os pensadores), p. 57-74.

_____. Paris, capital do século XIX. In: BENJAMIN, Walter. *Sociologia*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991, p. 30-43.

BORELLI, Silvia Helena Simões. *Ação, suspense, emoção*. Literatura e cultura de massa no Brasil. São Paulo: EDUC: Estação Liberdade, 1996.

BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin*: dialogismo e construção do sentido. 2. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2005.

BRANCA de Neve e os sete anões. EUA: Walt Disney Productions, 1937. 1 DVD (83 min.), son., color.

BRANDÃO, Helena Nagamine. Enunciação e construção de sentido. In: FIGARO, Roseli (org.). *Comunicação e Análise de Discurso*. São Paulo: Contexto, 2012, p. 19-43.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland [et. al.]. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 114-141.

BRUNER, Jerome. *Atos de significação*. São Paulo: ARTMED, 1997.

_____. *Fabricando histórias*: Direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

_____. *O processo da educação*. 4. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1974.

BUONANNO, Milly. *El drama televisivo*: identidad e contenidos sociales. Barcelona: Editora Gedisa, 1999.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARROLL, Lewis. *Alice*: Aventuras de Alice no País das Maravilhas; & Através do Espelho. (introdução e notas Martin Gardner). 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CASTRO, Maria Lília Dias de. A inter-relação publicidade/televisão. In: DUARTE, Elizabeth Bastos e CASTRO, Maria Lília de (orgs.). *Televisão*: entre o mercado e a academia. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 209-2016.

CHARAUDEAU, Patrick. *Discurso das mídias*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

_____; MAINGUENEAU, Dominique (orgs.). *Dicionário de análise do discurso*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

CHOMSKY, Noam. *Estruturas sintáticas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

_____. *Reflexões sobre a linguagem*. São Paulo: JSN Editora, 2009.

CINDERELA. EUA: Walt Disney Pictures, 1950. 1 DVD (72 min.), son., color.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio.* (tradução Gabriella Rinaldi). São Paulo: Iluminuras, 2002.

COSERIU, Eugenio. *Teoria da linguagem e lingüística geral*: cinco estudos. Rio de Janeiro: Presença; São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1979.

DA MATTA, Roberto. O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues. In: NUNES, Edson de Oliveira (Org.). *A aventura sociológica*: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978, p. 23-35.

DINIZ, Alberto (Trad.). *Box As mil e uma noites*. São Paulo: Harper Collins Br., 2015.

DOUGLAS, Mary; ISHERWOOD, Baron. *O mundo dos bens*: para uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

DOVE, Steve [12 dez. 2011a]. *Storybrooke Secrets*: The Heart Is A Lonely Hunter. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-107-the-heart-is-a-lonely-hunter>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [13 fev. 2012a]. *Storybrooke Secrets*: Skin Deep. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-112-skin-deep>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [14 nov. 2011b]. *Storybrooke Secrets*: The Price Of Gold. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-104-the-price-of-gold>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [23 jan. 2012b]. *Storybrooke Secrets*: 7:15 A.M.. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-110-715-am>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [24 out. 2011c]. *Storybrooke Secrets*: Pilot. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-101-pilot>. Acesso em: 02 nov. 2016.

_____. [26 mar. 2012c]. *Storybrooke Secrets*: Hat Trick. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-117-hat-trick>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [28 nov. 2011d]. *Storybrooke Secrets*: That Still Small Voice. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-105-that-still-small-voice>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [30 jan. 2012d]. *Storybrooke Secrets*: Fruit Of The Poisonous Tree. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-111-fruit-of-the-poisonous-tree>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [31 out. 2011e]. *Storybrooke Secrets*: The Thing You Love Most. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-102-the-thing-you-love-most>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [5 dez. 2011f]. *Storybrooke Secrets*: The Shepherd. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-106-the-shepherd>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [7 nov. 2011g]. *Storybrooke Secrets*: Snow Falls. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-103-snow-falls>. Acesso em: 03 nov. 2016.

_____. [9 jan. 2012e]. *Storybrooke Secrets*: Desperate Souls. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/news/storybrooke-secrets/secrets-episode-108-desperate-souls>. Acesso em: 03 nov. 2016.

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 2000.

_____. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Introdução à arquetipiologia geral. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

_____. O retorno do mito: introdução à mitodologia. Mitos e sociedades. *Revista FAMECOS*, v. 1, n. 23, p. 7-22, 2004.

_____. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, análise e mitocrítica. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 11, n. 1-2, p. 244-256, 1985.

ECO, Umberto. Apontamentos sobre a televisão. In: _____. *Apocalípticos e integrados*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015, p. 325-364.

_____. Chifres, cascos, canelas: algumas hipóteses acerca de três tipos de abdução. In: _____; SEBEOK, Thomas A. (Orgs.). *O signo de três*: Dupin, Holmes, Peirce. São Paulo: Perspectiva, 1991, p. 219-243.

_____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Estudos Culturais: uma introdução. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *O que é, afinal, estudos culturais?* 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1999, p. 133-166.

FERRY, Luc. *A sabedoria dos mitos gregos*. Aprendendo a viver II. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

_____. Polifonia, textual e discursiva. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz (Orgs.). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*: em torno de Bakhtin. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003, p. 29-36.

FLUSSER, Villem. *Filosofia da caixa preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FREIRE FILHO, João (Org.). *Ser feliz hoje*: reflexões sobre o imperativo da felicidade. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. *Revista USP*, n. 53, p. 166-182, mar./maio 2002.

FROZEN – Uma aventura congelante. EUA: Disney / Buena Vista, 2013. 1 DVD (102 min.), son., color.

GAME of Thrones – Temporadas completas (6 temporadas). Estados Unidos: Warner Home Vídeo, 1ª 2012; 2ª 2012; 3ª 2013; 4ª 2014; 5ª 2015; 6ª 2015. (3313 min.), son., color.

GELL, Alfred. *Art and agency*: an anthropological theory. New York: Clarendon Press Oxford, 1998.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, s.d..

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GOMES, Mayra Rodrigues. Da narrativa, mais uma vez: transcurso por As aventuras de Pi. *Novos Olhares*, v. 2, p. 1-16, 2013a.

_____. *Jornalismo e ciências da linguagem*. São Paulo: Hacker, 2000.

_____. *O Real, o Simbólico e o Imaginário*. In: AULA DA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM: A ORDEM SIMBÓLICA. FUNDAMENTOS DAS REFLEXÕES SOBRE LINGUAGEM, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 09 maio 2013b.

GRATEFUL DEAD. Dark Star. In: GRATEFUL DEAD. *Live/Dead*. EUA: Warner Bros.-Seven Arts, 1969. 1 CD.

GREGOLIN, Maria do Rosário. *Foucault e Pêcheux na análise do discurso*: diálogos e duelos. São Carlos: ClaraLuz, 2004.

GRIMM – Temporadas 1 e 2. EUA: Universal Pictures, 2012. 10 DVDs (1903 min.), 5.1 dolby digital, color.

GRIMM, Jacob. *A Gata Borralheira*. In: GRIMM, Jacob. *Contos dos Irmãos Grimm*. (organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés). Rio de Janeiro: Rocco, 2005, p. 55-61.

_____. *Branca de Neve*. In: GRIMM, Jacob. *Contos dos Irmãos Grimm*. (organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés). Rio de Janeiro: Rocco, 2005, p. 33-41.

_____. *Chapeuzinho Vermelho*. In: _____. *Contos dos Irmãos Grimm*. (organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés). Rio de Janeiro: Rocco, 2005, p. 283-286.

_____. *João e Maria*. In: _____. *Contos dos Irmãos Grimm*. (organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés). Rio de Janeiro: Rocco, 2005, p. 211-219.

_____. *Rumpelstiltskin*. In: _____. *Contos dos Irmãos Grimm*. (organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés). Rio de Janeiro: Rocco, 2005, p. 297-299.

_____ ; GRIMM, Wilhelm. *Chapeuzinho Vermelho*. In: *Contos de fadas*: edição ilustrada e comentada. (edição, introdução e notas Maria Tatar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013, p. 33-43.

_____ ; _____. *João e Maria*. In: *Contos de fadas*: edição ilustrada e comentada. (edição, introdução e notas Maria Tatar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013, p. 60-73.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Centauro, 2003.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HARUMI, *Priscila. Guias das séries*: tudo que você queria saber sobre as mais importantes dos últimos anos. São Paulo: Évora, 2014.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 25. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos*: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

IANNI, Octavio. *Enigmas da modernidade-mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

JACOBS, Joseph. *A história dos três porquinhos*. In: *Contos de fadas*: edição ilustrada e comentada. (edição, introdução e notas Maria Tatar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013, p. 218-223.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003.

JAMESON, Fredric. *Espaço e imagem*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1994.

_____. *Pós-modernismo*: a lógica cultural do capitalismo tardio. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 2006.

JOST, François. *Compreender a televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

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

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia* – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. *Revolution in poetic language*. New York: Columbia Univ. Press, 1984.

LACALLE, Charo. As novas narrativas da ficção televisiva e a internet. *Matrizes*, São Paulo, v. 3, n. 2, jan./jul. 2010, p. 79-102.

LACLOS, Choderlos de. *Ligações perigosas*. São Paulo: Biblioteca Azul, 2013.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social*: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.

LEITE, Lígia Chiappini Moraes. *O foco narrativo*. 11. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

LIGAÇÕES Perigosas.. Brasil: Som Livre, 2016. 3 DVDs (360 min.), som dolby digital 2.0, 5.1, color.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; BORELLI, Silvia Helena Simões; RESENDE, Vera da Rocha. *Vivendo com a telenovela*: mediações, recepção, teleficcionalidade. São Paulo: Summus, 2002.

LOST – A coleção completa (6 temporadas). Estados Unidos: Walt Disney (Sonopress), 2010. 38 DVDs, som dolby digital 5.1, color.

LURIA, Aleksander Romanovich. *A mente e a memória*: um pequeno livro sobre uma vasta memória. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. *A construção da mente*. São Paulo: Ícone, 1992.

_____. *O homem com um mundo estilhaçado*. Petrópolis: Vozes, 2008.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna.*12. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 4. ed. São Paulo: Senac, 2005.

MACHADO, Irene. A questão espaço-temporal em Bakhtin: cronotopia e exotopia. In: PAULA, Luciane de; STAFUZZA Grenissa (orgs.). *Círculo de Bakhtin*: teoria inclassificável. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2010. (Série Bakhtin: Inclassificável; v. 1), p. 203-234.

MAINGUENEAU, Dominique. *Termos-chave da análise do discurso*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

MARTIN, George R. R. *As crônicas de gelo e fogo*. v. 1-5. São Paulo: Casa da Palavra-Leya, 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*: comunicação, cultura e hegemonia. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

_____. Globalização comunicacional e transformação cultural. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Por uma outra comunicação*: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____. *Ofício de cartógrafo*: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MCCRACKEN, Grant. *Cultura e consumo*: novas abordagens ao caráter simbólico do bens e da atividades de consumo. Rio de Janeiro: MAUAD, 2003.

MCCULLERS, Carson. *O coração é um caçador solitário*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MILLER, Daniel. *Trecos, troços e coisas*: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão contemporânea. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

_____. *O paradigma perdido*: a natureza humana. 3. ed. Lisboa: Publicações Europa-América, s.d.

MOSCOVICI, Serge. *Representações sociais*: investigações em psicologia social. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. *Contracampo*, Niterói, v. 35, n. 01, p. 142-162, abr./jul., 2016.

ONCE UPON A TIME – 1ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2012. 5 DVDs (947 min), som dolby digital 5.1, color.

ONCE UPON A TIME – 2ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2013. 5 DVDs (946 min), som dolby digital 5.1, color.

ONCE UPON A TIME – 3ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2014. 5 DVDs (946 min), som dolby digital 5.1, color.

ONCE UPON A TIME – 4ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2014. 5 DVDs (989 min), som dolby digital 5.1, color.

ONCE UPON A TIME – 5ª temporada. Estados Unidos: ABC Studios, 2015. 5 DVDs (991 min), som dolby digital 5.1, color.

ORLANDI, Eni. *Análise do discurso*: princípios e procedimentos. 7. ed. Campinas, SP: Pontes, 2007.

_____. *O que é linguística*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.

OROFINO, Maria Isabel. *Mediações na produção de TV*: um estudo sobre o Auto da Compadecida. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

OS 101 DÁLMATAS. EUA: Disney / Buena Vista, 1996. 1 DVD (102 min.), son., color.

OS MAIAS. Brasil: Som Livre, 2004. 4 DVDs (940 min.), son., color.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia de televisão*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PERRAULT, Charles. Cinderela ou O sapatinho de vidro. In: *Contos de fadas*: edição ilustrada e comentada. (edição, introdução e notas Maria Tatar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013, p. 44-59.

PINK, Sarah. Analysing visual experience. In: PICKERING, Michael. *Research Methods for cultural studies*. Edinburgo: Edinburgh University Press, 2008.

PINÓQUIO. EUA: Walt Disney Productions, 1940. 1 DVD (89 min.), son., color.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

PYLE, Howard. *Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Tomo 1. Campinas, SP: Papirus, 1994.

ROCHA, Rose de Melo. É a partir de imagens que falamos de consumo. In: BACCEGA, Maria Aparecida (org.). *Comunicação e consumo nas culturas locais e global*. São Paulo: ESPM, 2009, p. 268-293.

SACKS, Oliver. *O homem que confundiu sua mulher com um chapéu*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

_____. *Um antropólogo em Marte*. São Paulo: Companhia das letras, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e pesquisa*. 2. ed. São José do Rio Preto, SP: Bluecom Comunicação, 2010.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHAFF, Adam. *Ensayos sobre filosofía del lenguaje*. Barcelona: Editorial Ariel, 1973.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI*: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SOARES, Rosana de Lima. De palavras e imagens: estigmas sociais em discursos audiovisuais. *E-compós*, Brasília, v. 12, n. 1, jan./abr. 2009, p. 01-23.

SONY PICTURES ENTERTAINMENT. *Proposta comercial 5ª temporada Once upon a time*. São Paulo, 2015. PDF.

STEVENSON, Robert Louis. *O médico e o monstro*. São Paulo: Hedra, 2012.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland et. al.. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 218-264.

TORRES, Rodrigo Pontes (Ed.). *O Rei Midas*. São Paulo: Paulus Editora, 2014.

TRON – O legado. EUA: Disney / Buena Vista, 2010. 1 DVD (126 min.), son., color.

VALENTE. EUA: Disney / Buena Vista, 2012. 1 DVD (95 min.), son., color.

VELHO, Gilberto. Observando o familiar. In: NUNES, Edson de Oliveira (Org.). *A aventura sociológica*: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978, p. 36-46.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Sinergia: Ediouro, 2009.

WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

_____. *Televisão*: tecnologia e forma cultural. São Paulo: Boitempo; Belo Horizonte, MG: PUCMinas, 2016.

ZIZEK, Slavoj. *Problema no paraíso*: do fim da história ao fim do capitalismo. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.