

## Once Upon a Time: investigação da materialidade e narrativa nos contos de fada<sup>1</sup>

Mayara Fidalgo Pereira de Barros<sup>2</sup>

Fátima Regis<sup>3</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

### Resumo

Este artigo se propõe a analisar como a materialidade do meio interfere na história contada a partir da comparação dos contos de fada interpretados no seriado de televisão *Once Upon a Time* e os contos de fada originalmente registrados pelos Irmãos Grimm. O estudo parte da hipótese de que existe uma adaptação da estrutura narrativa para melhor aproveitar os recursos do novo meio (no caso, o audiovisual) e do conteúdo da narrativa para melhor se dirigir ao público contemporâneo. A metodologia utilizada será de pesquisa comparativa entre os contos clássicos e as histórias contadas pelo seriado, com apoio teórico dos conceitos de materialidade, narrativa e intertextualidade.

**Palavras-chave:** materialidade; intertextualidade; narrativa; contos de fada

### 1. Introdução

Os contos de fadas fazem parte do nosso imaginário. Através deles, somos apresentados às figuras de princesas e rainhas, bruxas e fadas, heróis e dragões, contos fantásticos que encantam crianças e adultos. Essas histórias existem há séculos e integram a sabedoria popular de diversas culturas pelo mundo (COELHO, 2012, p. 35).

É difícil dizer ao certo qual foi a origem desses contos, já que faziam parte da tradição oral (MATTAR, 2007, p. 13). Com a popularização do livro impresso, esses contos foram reunidos e disponibilizados em coletâneas, sendo a primeira publicada por Charles Perrault, no século XVII, na França (COELHO, 2012, p. 27). Depois vieram as coletâneas dos Irmãos Grimm, na Alemanha, e do dinamarquês Hans Christian Andersen, ambas do século XIX (*Ibidem*, p. 29-30).

<sup>1</sup>Trabalho apresentado na Área Temática 5 – Rádio, TV e Internet, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup>Graduada em Comunicação Social – Jornalismo pela Uerj em 2015, email: may.de.barros@hotmail.com

<sup>3</sup>Orientadora do trabalho. Professora Doutora do curso de Comunicação Social na Uerj, email: fatimaregisoliveira@gmail.com

Muitos desses contos continham avisos, principalmente às crianças: “não ande sozinha pela floresta”, “não aceite ajuda de estranhos”. Apesar de ainda podermos identificar essas características, com o passar do tempo, o foco das histórias vai sendo alterado: elas vão sendo reinterpretadas, adaptadas para refletir o contexto do momento.

Na atualidade, muitos produtos midiáticos revisitaram essas histórias e as reinterpretaram, atualizando o conteúdo. A forma de contar também mudou, com as novas possibilidades tecnológicas que surgiram com o tempo. Vemos os contos de fada ganharem as telas dos cinemas e das tvs: os mais famosos sendo os desenhos animados da Walt Disney, mas há ainda filmes como *Deu a Louca na Chapeuzinho* (2005); *A Garota da Capa Vermelha* (2011); *Espelho, espelho meu* (2012); *Branca de Neve e o Caçador* (2012) e, mais recentemente, *Malévola* (2014), *Into the Woods* (2014) e *Cinderela* (2015).

Surge então a questão de identificar de que maneiras essas histórias se transformaram enquanto estruturas narrativas para se tornarem tão atraentes ao público contemporâneo. A questão problema do estudo é investigar de que maneira o meio em que a história é contada influencia a narrativa. O que realmente mudou na maneira de contar histórias desde que os primeiros contos de fada foram colocados em papel para o panorama que temos hoje? Como a diferença do suporte (do livro para o audiovisual) influencia na narrativa?

São estas as perguntas que orientaram a análise, tomando como referências a primeira temporada da série *Once Upon a Time* – episódios 1 a 22 - e os contos de fada clássicos que nela são encontrados, especificamente os contos da coletânea dos Irmãos Grimm. Levando em consideração que a série aborda principalmente a história da *Branca de Neve*, focarei nos episódios que têm maior relevância e correspondência com este conto. Além deste, são notáveis na história do seriado os contos *Chapeuzinho Vermelho*, *Cinderela* e *Rumpelstiltskin*, cujos episódios também serão considerados na análise. Tendo o critério da relevância para o desenrolar da história no seriado, o conto *João e Maria* e seu episódio correspondente não foram considerados. Outro critério de escolha foi a da existência da história na coletânea dos Irmãos Grimm; histórias como *Pinóquio*, *Alice no País das Maravilhas* e *A Mão de Midas* não são parte dos contos de fada de Grimm e por isso não foram selecionadas para este trabalho.

Partimos da hipótese de que há, de fato, uma atualização na estrutura e na maneira de contar a história, de forma que elas possam atingir o público atual. Mas, mais que isso, há a adição de elementos que criem a oportunidade para a exploração dos recursos disponíveis no audiovisual, como os efeitos especiais e os *flashbacks*.

Para tal, os conceitos de *materialidade* (FELINTO, 2004; GONÇALVES, 2010.), *narrativa* (AUDI, 2012; PROPP, 2006; BARTHES, 2013; JOHNSON, 2012; BAL, 1997.), *texto* (MACKENZIE, 2004; BAL, 1997.) e *intertextualidade* (KRISTEVA, 1974; ECO, 1989.) foram usados para investigar se o suporte (audiovisual) do seriado influencia de maneira expressiva as histórias por ele contadas, quando comparadas aos contos reunidos pelos Irmãos Grimm, em formato de livro. As etapas necessárias para realizar esta pesquisa envolvem o mapeamento dos elementos narrativos existentes nos contos originais e na série, para então compará-los e observar o que se mantém e o que muda e de que maneira essas mudanças ocorrem, levando em conta, principalmente, as diferenças estruturais da narrativa e a influência da materialidade do meio em que são apresentadas, tomando o cuidado para não fazer juízo de valor.

O artigo está dividido em: apresentação dos conceitos utilizados; apresentação do seriado *Once Upon a Time*; análise comparativa do seriado e dos contos de fada dos Irmãos Grimm; e conclusões do trabalho realizado.

## 2. Exploração conceitual

Para realizar a análise dos contos de fada, é preciso, a priori, entender os conceitos de texto, intertextualidade, narrativa e materialidade, e como esses conceitos se relacionam entre si e com o objeto em questão.

É comum considerarmos texto apenas aquilo que é produto da palavra escrita, mas se pensarmos na origem da palavra, podemos entender o termo como algo muito mais abrangente: a palavra vem do latim “textus”, que significa “tecer”, como explica Donald Mckenzie, em seu livro *Bibliography and the Sociology of Texts*:

“Eu defino 'textos' para incluir informação verbal, visual, oral e numérica, na forma de mapas, imagens, e música, de arquivos de som, filmes, vídeos e qualquer informação armazenada em computador, tudo desde a epigrafia às formas mais recentes de discografia. Não tem como escapar do desafio que essas novas formas criaram.

Nós podemos encontrar nas origens da palavra 'texto' base para estender o seu significado de manuscritos e impressos para outras formas. Ela deriva do latim *texere*, 'tecer', e portanto se refere, não a um específico material como tal, mas ao seu estado de tecido, a rede ou tecitura dos materiais” (MCKENZIE, 2004, p. 13; tradução minha)

Ao conceituar texto como trama, composta por fios que se conectam para formar o todo, a palavra ganha espaço para englobar aquilo que *não está* no texto, incluindo aí a

interpretação do leitor. Também podemos encontrar, no conceito de Mckenzie, um paralelo com a materialidade, quando ele fala de textura dos materiais, no sentido de que os componentes usados para compor o texto (não só as palavras, mas também o suporte em que é veiculado – papel, vídeo, áudio, jogo, etc) influenciam o produto final.

Uma outra característica do texto que deve ser levada em consideração é que ele é um conjunto finito, no sentido de ter um começo e um fim, como explica Mieke Bal:

[Um] texto é um conjunto finito e estruturado composto de sinais linguísticos. Esse conjunto de sinais não implica que o texto em si é finito, já que seus significados, efeitos, funções e panos de fundo não são. Apenas significa que existe uma primeira e última palavra a serem identificadas, uma primeira e última imagem num filme; a moldura de uma pintura. (BAL, 1997, p. 5; tradução minha)

É a partir desse entendimento de texto - trama finita, com espaço para interpretação do espectador e levando em consideração a textura do suporte - que construir-se-á este trabalho, como base também para a maneira como o texto se relaciona com o meio (materialidade), a construção de narrativa e o papel da intertextualidade.

Considera-se intertextualidade quando textos se utilizam daquilo que foi dito por outrem, ou seja, um diálogo que, estabelecido pela intertextualidade, representa mais uma dimensão do que é contado, mais um “espaço” na trama que constrói o texto, expande as possibilidades de interpretação. Julia Kristeva, em *Introdução à Semanálise* (2005), parte das ideias de dialogismo da obra de Bakhtin para conceitualizar intertextualidade como “cruzamento de enunciados tomados de outros textos” (2005, p. 111), assim como considerando a possibilidade de troca entre autor e leitor.

A noção de intertextualidade como diálogo também pode ser encontrada na teoria de Umberto Eco, que a chama de dialogismo intertextual (1989, p. 120-139), a “capacidade do produto de uma mídia (livro, filme, revista etc.) citar direta ou indiretamente, por meio de repetição, paráfrase ou outro recurso, uma cena de filme, um trecho de obra literária, uma frase musical” (*Ibidem*, 1989, p. 124-126)”.

De acordo com a definição de Kristeva, “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade” (KRISTEVA, 2005, p. 68). A interpretação desse “mosaico” exige o conhecimento prévio das referências feitas, para que elas possam ser identificadas que Umberto Eco nomeia de “enciclopédia intertextual”, é pressuposto que os leitores reconhecem aquilo que é referenciado pelo texto em questão

(ECO, 1989, p. 127). Mas essa enciclopédia não consiste apenas de textos, também inclui o conhecimento de mundo, como o autor explica:

[O] espectador deve [...], em suma, possuir não somente um conhecimento dos textos mas também um conhecimento do mundo, ou seja, das circunstâncias externas aos textos. Observe-se, naturalmente, que tanto o conhecimento dos textos como o conhecimento do mundo, não passam de dois capítulos do conhecimento enciclopédico (ECO, 1989, p. 127).

A citação intertextual não precisa ser, porém, apenas de conteúdo. Há intertextualidade também quando há “citação estilística” - um diretor que se utiliza de ângulos de câmera mais comumente associados com outro diretor está fazendo uma citação e, portanto, se beneficiando da intertextualidade. Alguns desdobramentos desse tipo de intertextualidade são a paródia e a homenagem, quando intencional e explícita (*Ibidem*, p. 125).

A importância desse conceito para este trabalho é a possibilidade de haver intertextualidade entre tipos de suportes diferentes, indo além da palavra escrita. Como coloca Fátima Regis, “a intertextualidade potencializa o uso de imagens, sons, músicas e texturas, multiplicando assim os signos da mediação e explorando a rica sensorialidade da experiência humana” (REGIS, 2014, p. 6).

O tipo de texto que nos interessa neste trabalho é aquele considerado como *narrativa*, mais especificamente a narrativa dos contos de fada e sua estrutura. Como este é um conceito extenso e complexo, focarei a explicação aqui contida aos pontos pertinentes a este trabalho.

Mieke Bal define narrativa como um “texto que relata uma história num determinado meio ou combinação de meios” (1997, p. 5; tradução minha). Em sua definição, ele já determina elementos estruturais fundamentais para a análise da narrativa:

Um *texto narrativo* é um texto em que um agente relata ('conta') uma história em um meio específico, como linguagem, imagem, som, edifícios ou uma combinação dos mesmos. A *história* é uma fábula que se apresenta numa determinada maneira. A *fábula* é uma série de eventos relatados lógica e cronologicamente que são vivenciados ou causados por atores. *Atores* são agentes que realizam ações. Eles não são necessariamente humanos. *Agir* é definido aqui como causar ou vivenciar um evento. A afirmação que um texto narrativo é aquele em que uma história é contada implica que o texto não é o mesmo que a história. (BAL, 1997, p. 5; tradução minha)

A diferenciação entre narrativa e história é importante. Enquanto a história representa o conteúdo – aquilo que é relatado -, a narrativa engloba também a estrutura da história e a forma como é contada – que podemos chamar de discurso, assim como sugere Gustavo Audi (2012, p. 27-28).

Assim, podemos identificar dois campos de análise: a história e o enredo. “[H]istória é o conteúdo básico, formado pelas menores unidades de significação da narrativa (aquilo que é contado), e enredo é a estruturação da história através da linguagem específica e um encadeamento lógico (como aquilo é contado)” (*Ibidem*, 2012, p. 29).

Roland Barthes (2013, p. 27), baseando seus estudos nas teorias de Propp, Greimas, Bremond e Todorov, propõe que a análise da estrutura narrativa seja feita em *níveis de descrições*, que ele divide em três principais: o nível das “funções”, o nível das “ações” e o nível do discurso:

[E]stes níveis se apresentam numa relação hierárquica, pois, se cada um deles tem suas próprias unidades e suas próprias correlações, obrigando a uma descrição independente de cada um deles, nenhum nível pode por si só produzir significação: toda unidade que pertence a um certo nível só tomará uma significação caso se possa integrar em um nível superior. (*Ibidem*, p. 25)

As funções representam as unidades mínimas, são unidades de conteúdo e representam “o que quer dizer” um enunciado, independente do como é dito. O segundo nível, o das ações, é aquele que lida em descrever os personagens, mas com o foco naquilo que é feito por eles – o agir/atuar. O terceiro nível é aquele que se preocupa com a interação entre narrador e leitor; neste nível, “o problema [...] é o de descrever o código através do qual narrador e leitor são significados no decorrer da própria narrativa” (*Ibidem*, p. 49); ou seja, é o nível onde a análise do enredo, do “como é dito”, acontece.

As funções de Propp (2006) são encaradas como eventos, chamados por ele de procedimentos, que acontecem nos contos. Ele dá pouca importância aos personagens em si, identificando apenas arquétipos (Herói, Antagonista, Doador, Falso Herói) enquanto descreve as funções.

Antecipando, podemos dizer que existem bem poucas funções, enquanto que os personagens são numerosíssimos. Isto explica o duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade. (PROPP, 2006, p. 21)

No que se refere a este trabalho, serão usados os níveis de Barthes em conjunto com as funções de Propp para analisar e comparar os contos de Grimm e as histórias apresentadas no seriado *Once Upon a Time*.

O conceito de materialidade se refere à influência que o suporte midiático tem sobre o conteúdo e a estrutura da narrativa: uma história contada através de livros seguirá certas normas e convenções ligadas à linguagem escrita; quando esta for adaptada para um filme, jogo ou outra linguagem, terá que se adequar às outras normas; o suporte não é ignorável pois cada meio tem suas limitações e vantagens e elas interagem com o conteúdo por ele transmitido. Como explica Erick Felinto:

“Em primeira instância, falar em “materialidades da comunicação” significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de materialidades, significantes ou meios pode parecer-nos uma idéia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por ocultar diversos aspectos e consequências importantes das materialidades na comunicação – tais como a ideia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional.” (FELINTO, 2004, p. 3).

É comum ouvirmos reclamações das pessoas que conhecem uma história pelo livro e depois assistem à adaptação para o cinema. Elas esperam que a história se mantenha exatamente como a leram, ignorando as exigências de se traduzir letra em imagem. Isso é um exemplo dos efeitos da materialidade. Mas é possível ir além: a maneira como o texto é produzido – seja esse texto um livro, um filme, um jogo ou uma música -, o processo que ele passa até chegar nas mãos do público afetam a materialidade dele: há a influência do autor, de editores, produtores, diagramadores, programadores e diversas outras pessoas que exercem funções específicas para produzir material para cada meio, todas elas moldam o produto final, isso não vale apenas para livros, estendendo-se para todos os meios:

“a produção material das obras envolve pessoas concretas cujas decisões e contingências existenciais (de todos os tipos, econômicas, culturais, religiosas, familiares, etc.) são fundamentais na definição do que seja o produto textual final. Se a materialidade da obra importa, todo o processo que preside a produção dessa materialidade de algum modo afeta o sentido” (GONÇALVES, 2010, p. 171).

Há ainda dois pontos a serem explorados que são importantes: o fato de que materialidade não é necessariamente algo físico e concreto (FELINTO, 2004, p. 12-13) e a relação com o público. Quanto ao primeiro, é fácil perceber a lógica com alguns exemplos:

jogos de console que são adaptados para emuladores costumam apresentar funções que não existem no console original, como é o caso do “save state” no emulador de GameBoy Advance, permitindo ao jogador salvar o seu progresso onde normalmente não haveria essa opção; ou no caso da linguagem oral, em que a materialidade se encontra justamente no discurso, no “como se fala” - incluindo aí diferenças de sotaque e gírias.

Quanto à relação do público com o meio, “a materialidade dos suportes de textos e as formas de ler são decisivas na produção de sentido do texto. O conteúdo não está pronto, ele é uma obra aberta que ganha significado através do trabalho do leitor” (REGIS, AUDI, MAIA, 2014, p. 9), ou seja, a maneira como o público se relaciona com o meio influencia diretamente na materialidade – alguém que lê deitado na cama terá uma experiência diferente daquele que lê o mesmo livro sentado à mesa; assistir a um filme com um grupo de amigos é uma experiência diferente daquela de assistir ao filme sem companhia.

### **3. A vida em Storybrook**

Em *Once Upon a Time* (OUaT), somos apresentados a dois mundos distintos: o mundo dos contos de fada, onde magia de fato existe e de onde se originam os personagens dos contos de fada; e o mundo comum, aquele sem magia. O episódio piloto começa com o casamento de Branca de Neve e o Príncipe Encantado. A Rainha Má invade a comemoração e os ameaça com uma maldição que acabará com todos os finais felizes, exceto o dela própria. A partir de então, temos cenas no mundo comum, intercaladas com *flashbacks* do mundo encantado (chamado na série de Floresta Encantada). As cenas são apresentadas de maneira a vermos os acontecimentos numa ordem difusa – enquanto a ordem cronológica é obedecida nas cenas do mundo real, as cenas da Floresta Encantada são como peças de um quebra-cabeça que o espectador precisa montar.

Conhecemos os Heróis da história, Emma Swan, filha de Branca de Neve e enviada para o mundo comum antes da maldição como única esperança, mas que cresceu órfã, sem conhecimento da sua relação com os personagens da Floresta Encantada, e seu filho Henry, quando este viaja sozinho para encontrar sua mãe biológica (Emma), acreditando que ela é a única que pode salvar os personagens dos contos de fada presos na cidade de Storybrook, onde o tempo não passa. A chegada de Emma à cidade dá início aos eventos que levarão à quebra da maldição, que trouxe os personagens da Floresta Encantada para Storybrook, cidade criada nos Estados Unidos como resultado da maldição, sem magia e sem memória de quem eram no mundo dos contos de fada.



Cada episódio, a partir de então, conta um pedaço da história principal, que gira em torno do conto da Branca de Neve e da maldição lançada pela Rainha Má, assim como mostra os conflitos dos personagens afetados pela maldição – antes dela e depois, em Storybrook. OUaT é baseada, principalmente, no conto *Branca de Neve*, mas também dá importância aos contos *Rumplestiltskin*, *Chapeuzinho Vermelho* e *Cinderela*. Outras referências encontradas na série são às histórias de *João e Maria*, *Pinóquio*, *Aladdin*, *A Mão de Midas*, *Alice no País das Maravilhas* e *A Bela e a Fera*. Essas histórias são exemplos da intertextualidade presente em OUaT, porém, as versões citadas na série são mais próximas das animações feitas pela Disney, no caso de *Cinderela*, *Pinóquio*, *Alice* e *A Bela e a Fera*, que pode ser atribuído ao fato de a emissora de TV responsável pelo seriado ser parte da empresa Walt Disney.

#### 4. O mundo real encontra a fantasia

No primeiro nível de análise, das funções, percebemos em OUaT que estas existem fora da ordem indicada por Propp, mesmo sendo um seriado feito em cima de contos de fada:

“III. A seqüência das funções é sempre idêntica.

É necessário mencionar que a lei citada refere-se somente ao folclore. Não são uma peculiaridade de gênero do conto maravilhoso como tal. Os contos criados artificialmente não se submetem a elas” (PROPP, 2006, p. 17)

OUaT se encaixa nessa descrição de “conto criado artificialmente” no sentido de não ser uma produção que surgiu da mesma forma que os contos coletados pelos Irmãos Grimm, é uma produção de outra época, feita por uma empresa com objetivos comerciais. Essa ordem, ou falta dela, pode ser observada já no episódio piloto, que começa com o casamento de Branca de Neve. De acordo com Propp, essa função (Casamento) é encontrada apenas no final dos contos, depois do antagonista derrotado e da resolução dos conflitos e problemas. Os contos clássicos analisados têm a estrutura de funções seguindo a ordem proposta por Propp, apesar de não apresentar todas as funções. Todos os quatro contos apresentam a função Dano, Momento de Conexão e Castigo, que são funções de extrema importância, a primeira “porque é ela na realidade que dá movimento ao conto maravilhoso” (PROPP, 2006, p. 21); a segunda porque introduz o herói no conto (*Ibidem*, p. 24) e a última porque pune o antagonista (*Ibidem*, p. 36).

As ações, segundo nível de análise para Barthes (2013), em OUaT são apresentadas de pontos de vistas diferentes – às vezes vemos quem age, às vezes vemos quem sofre a ação. Por exemplo, no episódio piloto, vemos que o plano para salvar Emma, ainda na barriga da mãe, é construir um compartimento numa árvore mágica capaz de enviá-la ao mundo comum, porém a árvore só protege uma pessoa. Quando Branca de Neve tem o bebê antes da hora, Emma é colocada sozinha dentro da árvore; mais tarde, no antepenúltimo episódio, descobrimos que Geppeto, o responsável por construir o compartimento que salvaria Branca de Neve e sua filha, escolheu salvar Pinóquio e mentir para Branca sobre a capacidade da árvore. Num primeiro momento, temos Emma e Branca de Neve *sofrendo a mentira* de Geppeto, sem que os espectadores saibam ainda que há uma mentira; depois vem o *flashback* e é revelado que Geppeto *mentiu* para salvar Pinóquio. Nos contos clássicos, elas acontecem sempre do ponto de vista de quem age. Em *Cinderela*, o leitor é apresentado à madrasta e suas filhas através das maldades (ações) delas em relação à Cinderela; em *Branca de Neve*, a Rainha Má *ordena* que o Caçador mate Branca; *Rumplestilskin transforma* palha em ouro; o caçador *resgata* Chapeuzinho e sua avó.

Já no campo do discurso, terceiro nível de análise, temos o ponto onde a estrutura da série vai significar espectador e narrador. Em alguns episódios, temos a presença da recapitulação, aquele momento do “aconteceu em”, em que os espectadores são lembrados dos acontecimentos dos episódios anteriores. Esses momentos são onde a presença do narrador é visível – ele mostra cenas anteriores pertinentes aos acontecimentos do momento. Os contos dos Irmãos Grimm possuem as aberturas “Era uma vez”, que acontece nos contos *Rumplestilskin*, *Cinderela* e *Chapeuzinho Vermelho*; e “Aconteceu em” no conto *Branca de Neve*.

Outro ponto importante de tratar aqui é a questão da materialidade. O que o audiovisual traz para a narrativa? A primeira resposta possível é a questão do roteiro: os roteiristas adaptaram os contos e criaram uma história única a partir de várias histórias originalmente independentes, colocando um pouco da sua própria visão no produto final. Edward Kitsis e Adam Horowitz dizem no comentário do episódio 18 que acreditam que “a maldade não é de nascença, é adquirida” e isso se reflete na personagem da Rainha Má, que ganha um episódio inteiro para explicar seus motivos e ações. Além disso, temos que levar em conta a atuação: a maneira como os atores interpretam (no sentido de atuar e de entender) os personagens influenciam na maneira como a narrativa é lida pelos espectadores. No comentário desse mesmo episódio, Kitsis, Horowitz e Lana Parrilla (atriz que interpreta a Rainha Má) comentam o trabalho impressionante de Bailee Madison, que

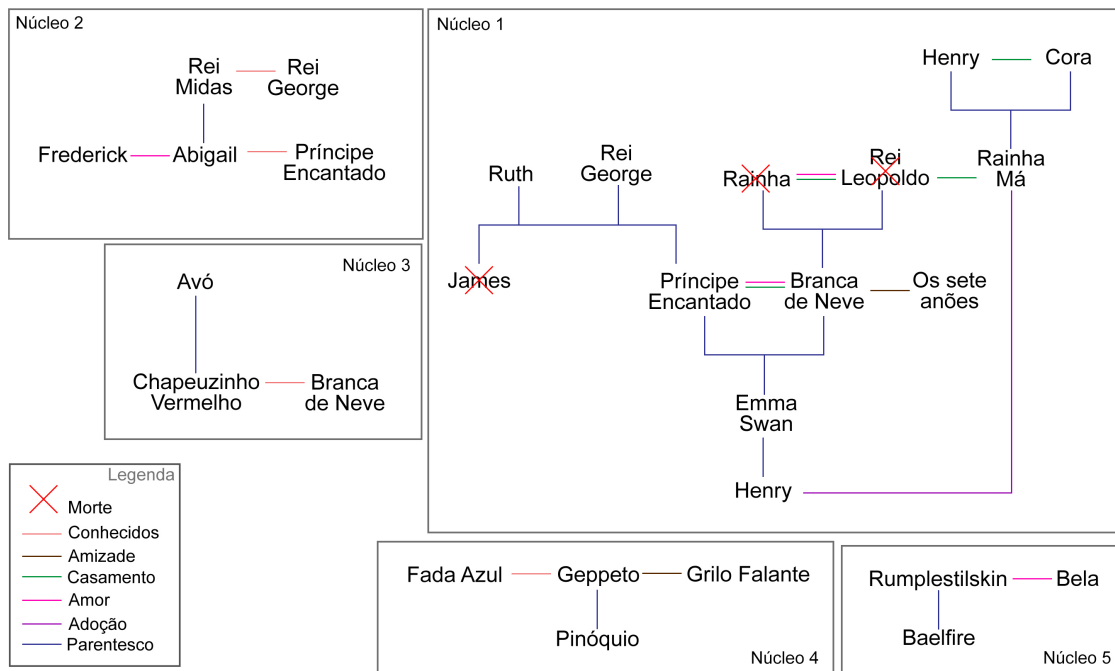
interpretou a Branca de Neve criança no episódio, para que a performance fosse tal de forma que se aproximasse da performance de Ginnifer Goodwin, atriz que interpreta a Branca de Neve adulta.

A materialidade nos contos clássicos se apresenta na questão de que eram histórias contadas de forma oral e que foram reunidas no formato escrito pelos Irmãos Grimm. Por virem da oralidade, algumas características se mantêm – a forma direta e sem omissões pode ser considerada uma herança da oralidade, que se apoiava na memória dos falantes para propagar as histórias. Há também uma escassez de descrições de detalhes de cenários e personagens, focando principalmente nas *ações* que acontecem nas histórias.

Já é possível notar algumas diferenças estruturais entre os contos clássicos e OUaT. Muitas vezes, OUaT apresenta ciclos de funções repetindo episódio após episódio, algo que não acontece nos contos clássicos, por exemplo a Rainha Má ameaça Emma repetidas vezes no decorrer da série, ameaças essas que Emma ignora, caracterizando a dupla de funções Proibição / Transgressão.

OUaT também interliga os vários contos de maneira que cada um represente uma *linha narrativa* (JOHNSON, 2012) que o espectador tem que acompanhar. No seriado, os vários personagens tem histórias que se cruzam e se influenciam, independente do seu “conto de origem”: Rumplestilskin deu a maldição para a Rainha Má, ajudou Cinderela a conseguir seu príncipe e é a Fera que se apaixona pela Bela; Branca de Neve e Chapeuzinho Vermelho são melhores amigas; o Gênio da Lâmpada se torna o Espelho Mágico da Rainha Má. Esses são apenas alguns exemplos de como as histórias se interligam. Nos contos clássicos, cada uma dessas histórias é independente. Não há necessidade de o leitor acompanhar ou conhecer todas elas para entender uma.

Uma consequência dessa conexão dos personagens é que a estrutura dramática de OUaT se torna mais complexa que a apresentada nos contos clássicos. Cada conto costuma seguir apenas um núcleo de personagens – o Herói e os personagens que interagem com ele de alguma forma -, mas no seriado, há vários núcleos que o espectador precisa conhecer e acompanhar. (Figuras 1 e 2)



(Figura 1 – Alguns dos núcleos de *Once Upon a Time, quadro de autoria minha*)

Outra diferença é na questão da descrição. Os contos clássicos são mais gerais, oferecendo poucos detalhes de cenário e aparência dos personagens, roupas e objetos. No seriado, a descrição é feita com a caracterização do figurino, maquiagem e fotografia dos cenários, chegando, em alguns casos, a se aproveitar de efeitos visuais para ilustrar os efeitos de magia e alguns dos cenários.

Há, ainda, a questão dos próprios personagens enquanto elementos de narrativa. Em ambos os casos, os personagens são definidos por suas ações na narrativa, mas Ouat não se limita a isso. Personagens que nos contos clássicos se resumem aos seus arquétipos, no seriado ganham seu próprio “conto”. Ouat faz questão de apresentar as ações de várias perspectivas, tanto que Rumplestilskin e a Rainha Má ganham episódios que explicam os motivos por trás de suas ações e mostram os eventos ocorridos pelos seus respectivos pontos de vista.

## 5. Conclusão

Através da análise realizada, foi possível identificar diversas diferenças e semelhanças. O seriado estudado foi desenvolvido com base nos contos de fada clássicos, principalmente *Branca de Neve* e *Rumplestilskin*, utilizando-se dos personagens e arquétipos para contar uma nova história; a intertextualidade é elemento chave no seriado,

ao fazer referência às releituras das animações de Walt Disney, à mitologia grega (conto da *Mão de Midas*) e às histórias de *Pinóquio* e *Alice no País das Maravilhas*, que pode ser visto como uma ferramenta para criar no leitor uma sensação de familiaridade. Por ser baseada em histórias familiares para o público, a série imediatamente estabelece uma conexão com o telespectador. No caso dos contos clássicos, essa intertextualidade pode aparecer se considerarmos que os contos existiam para cumprir um objetivo social - ensinar o certo e o errado, a diferença entre o bem e o mal - ao se aproximar de situações comuns para a população local: a intertextualidade destes seria com a própria vida do seu público. A materialidade pode ser observada na maneira como cada objeto lida com a descrição dos seus elementos - em OUaT, temos imagens dos cenários, figurinos e dos próprios personagens; enquanto os contos clássicos focavam nas ações de seus personagens, com poucas descrições - e na apresentação dos seus personagens – atuação, no seriado; e escolha de palavras nos contos clássicos.

É possível perceber que houve uma complexificação no contar histórias – não seguir uma ordem cronológica; multiplicidade de linhas narrativas. É preciso ressaltar, porém, que essa mudança não é, necessariamente, uma evidência de “melhoria”, nem de influência do meio. A influência do suporte é observada na maneira como a série se aproveitou dos recursos do audiovisual, utilizando um figurino próprio, elementos de computação gráfica para criação de cenários fantásticos e efeitos especiais para ilustrar a magia existente na história. De novo, é preciso apontar que isso não é evidência de superioridade do meio audiovisual sobre o escrito; a utilização da imagem para contar a história facilita na visualização, que no escrito (e no oral) fica a cargo do leitor, mas é apenas uma diferença.

O que se pode concluir deste trabalho é que o suporte influencia de maneira perceptível o conteúdo por ele veiculado, mas não é determinante, e sim apenas um dos fatores que se deve considerar. Sempre haverá espaço para a interpretação do espectador, sempre haverá espaços na trama que precisarão ser preenchidos por aquele que lê o texto.

Consumir textos é um processo ativo de apropriação, não um recebimento passivo por parte do leitor. Esse processo ativo tem uma história e é altamente variável. Por sua vez, essa variabilidade envolve: a conformação material do texto, diagramação, ambiente cultural de leitura, características individuais do leitor, tipo de texto e outros fatores. (GONÇALVES, RÉGIS, 2015, p. 1)

A narrativa de *Once Upon a Time* é um exemplo desse consumo de textos, apropriada dos contos clássicos pelas interpretações dos produtores, roteiristas, atores,

figurinistas, cinegrafistas, etc. E o resultado final será apropriado pelos espectadores, que terão suas próprias impressões e conclusões.

A transposição dos contos do papel para o audiovisual também influenciam no trabalho que o espectador terá para interpretá-lo. De acordo com Márcio Gonçalves e Fátima Régis, em seu texto *Consumo de textos e tipos de atenção nos meios de comunicação contemporâneos*, “a conformação material dos objetos de apresentação de texto afeta os estilos de trabalho intelectual e, logo, a produção de sentido” (2015, p. 9). No formato de livro, o leitor faz uso de sua imaginação para ilustrar a história enquanto lê, interpretando tanto as palavras nas páginas quanto as imagens que cria em sua mente; no formato de audiovisual, as imagens são parte do texto, influenciadas não apenas pela interpretação do leitor, mas também por todos aqueles que participaram da sua produção.

A partir deste estudo de caso, é possível perceber que a materialidade de um suporte favorece tipos de interação, de uso, de interpretação, e é um fator relevante no estudo no campo da comunicação, por ser mais uma influência nos processos de comunicação.

### Referências bibliográficas

AUDI, Gustavo. *Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão*. 2012. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2012.

BAL, Mieke. *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press, 1997.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013; p. 19-62.

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

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: \_\_\_\_\_. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 1989.

FELINTO, Erick. Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. In: COMPÓS, XIII Encontro Anual da Compós, 2004. São Bernardo do Campo, SP.

GONÇALVES, Márcio. Os meios, seus usos, sua materialidade: a comunicação e sua epistemologia. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 163-172, set/dez. 2010.

GONÇALVES, Márcio. RÉGIS, Fátima. “Consumo de textos e tipos de atenção nos meios de comunicação contemporâneos”. In: DONIZETE, Shirley; FREITAS, Ricardo (orgs). *Comunicação, Consumo e Nutrição*. Curitiba: CRV, 2015.

JOHNSON, Steven. *Tudo que é ruim é bom pra você: Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Trad. Sérgio Goés. 1ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2012.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à Semanálise*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. 2ª ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

MATTAR, Regina Ribeiro. *Os contos de fada e suas implicações na infância*. Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro Kobayashi. Bauru, SP: UNESP, 2007. 43 p. Monografia. (Graduação em Pedagogia).

MCKENZIE, Donald. *Bibliography and the Sociology of Texts*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. 2ª ed. São Paulo, SP: Forense Universitária, 2006.

REGIS, Fátima. Texto, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital. In: COMPÓS, XXIII, 2014. Belém, PA.

REGIS, Fátima; AUDI, Gustavo; MAIA, Alessandra. Do letramento ao letramento midiático: práticas e competências cognitivas na cibercultura. In: *INTERCOM - XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Foz do Iguaçu, 2014.