

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO PUC-SP**

**Karina Bousso**

**Os Contos de Fadas na Televisão:  
Procedimentos de Criação de “*Once Upon A Time*”**

**MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA**

**São Paulo**

**2016**

**Karina Bousso**

**Os Contos de Fadas na Televisão:  
Procedimentos de Criação de “*Once Upon A Time*”**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de mestre no Programa de Estudos Pós-Graduandos em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cecilia Almeida Salles.

**São Paulo**

**2016**

752 Bousso, Karina  
Os Contos de Fadas na Televisão: Procedimentos de Criação de "Once Upon a Time" / Karina Bousso. -- São Paulo: [s.n.], 2016.  
127p. il. ; cm.

Orientador: Cecilia Almeida Salles.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) -- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, 2016.

1. Comunicação. 2. Mídia Televisiva. 3. Contos de Fadas. 4. Processos Criativos. I. Salles, Cecilia Almeida. II. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. III. Título.

Banca Examinadora

---

---

---

*À minha mãe,  
minha eterna força, companheira e inspiração de todo dia.*

*Este trabalho foi realizado com o apoio financeiro CAPES e FUNDAESP.*

# AGRADECIMENTOS

*À minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cecília Almeida Salles, pela confiança, generosidade e dedicação completa.*

*À toda minha família, agradeço pela coragem e motivação para eu conquistar os meus sonhos. Principalmente, à minha mãe, Regina, pelos ensinamentos e o carinho de sempre. Ao meu pai, Albert, por todo o apoio e suporte. Ao meu irmão, Fernando, pelo companheirismo e proteção ao longo de toda minha vida. À Fabiana, por todas as risadas e brincadeiras. Sem vocês, este trabalho não seria possível.*

*À querida Luciana Szymanski, obrigada pelos conselhos e por me fazer relaxar quando eu estava no auge do desespero.*

*Aos meus amigos, principalmente à Gisela, ao Lucas e à Camila, agradeço pela paciência e pelos intermináveis momentos de lazer e divertimento.*

*Ao Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, pelas ricas conversas e ideias.*

*Às professoras Christine Greiner e Sandra Nunes, pelas reflexões e sugestões valiosas.*

*Ao Prof. Dr. Rubens Fernandes Junior e Prof. Dr. Luiz Felipe Pondé, meus mestres e grandes inspirações no mundo acadêmico.*

*Aos amigos do Núcleo Interdisciplinar de Professores da FAAP, agradeço por toda harmonia, colaboração e amparo durante os momentos mais difíceis da dissertação.*

*Ao amigo, Prof. Eric Messa, obrigada pela parceria, pelos diálogos e por toda sabedoria. E à todos os professores e colegas da FAAP que estiveram presentes durante essa fase importante da minha vida.*

*À PUC e CAPES, por me concederem a oportunidade de realizar este trabalho tão significativo para mim.*

*“Fantasia é um ingrediente necessário para viver. É uma maneira de olhar a vida através do lado errado de um telescópio e que lhe permite rir das realidades da vida.”*  
*(Theodor Seuss Geisel - Dr. Seuss)*

BOUSSO, K. **Os Contos de Fadas na Televisão: Procedimentos de Criação de “Once Upon A Time”**. 2016. Dissertação. (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP, São Paulo.

## RESUMO

A proposta da presente pesquisa é estudar os processos criativos das produções narrativas no seriado televisivo *Once Upon a Time*. Nesta série, criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz, nos deparamos com um novo formato de narrar as fábulas e os contos que pertencem à tradição ficcional. Os autores ampliam a biografia dos personagens e reconstituam o mito de *felizes para sempre*. Acredita-se que ao utilizar a metodologia da crítica de processo apresentada por Salles (2008, 2011), será possível investigar as características do ato criador ao se apropriar das raízes dos contos de fadas, a fim de averiguar os procedimentos audiovisuais usados na adaptação para a mídia televisiva. O foco do estudo estará na análise das versões de Charles Perrault, Jacob e Wilhelm Grimm, assim como nos arquivos disponíveis relativos à produção do seriado, para examinar o percurso dos autores na criação e produção desta forma de entretenimento. A fundamentação teórica da dissertação se sustenta em três eixos: as reflexões sobre o processo de criação como rede em construção de base semiótica (Salles); os pensadores que discutem o imaginário dos mitos, contos de fadas, lendas e fábulas (Propp, Zipes); e por último as discussões de pós-produção (Bourriaud). Assim são apresentadas reflexões e análises relativas ao processo de criação dos criadores em *As redes culturais dos contos de fadas: um olhar sobre Once Upon A Time*; a maneira pela qual a imagem dos personagens é construída em *Recursos Audiovisuais de Apropriação na Construção de Personagens*; e por fim, a forma como todos estes pontos se juntam para criar o ambiente mágico presente no seriado no capítulo *Recursos Audiovisuais de Apropriação na Construção da Magia*.

**Palavras-chave:** Comunicação, mídia televisiva, seriado, processos criativos, contos de fadas, crítica de processo

BOUSSO, K. **Fairy tales on television: the creative processes of “Once Upon A Time.”**2016 Dissertation (Master's degree) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP, São Paulo.

### ABSTRACT

The purpose of this research is to study the creative processes of narrative productions in the television series *Once Upon a Time*. In this series, created by Edward Kitsis and Adam Horowitz, we face a new format to narrate the fables and tales that belong to the fictional tradition. The authors extend the biography of the characters and reconstitute the myth of *Happily Ever After*. It is believed that by using the methodology of the process of creation presented by Salles (2008, 2011), it will be possible to investigate the characteristics of the creative actions of appropriation of the roots of fairy tales, in order to determine the audiovisual procedures used in the adaptation for television media. The focus of the study is the analysis of versions of Charles Perrault, Jacob and Wilhelm Grimm, as well as the archives available regarding the production of the show, to examine the course of the authors in the creation and production of this form of entertainment. The theoretical basis of the thesis is based on three center lines: the reflections on the *process of creation as a network construction* based on a semiotic approach (Salles); thinkers discussing the imaginary of myths, fairy tales, legends and fables (Propp, Zipes); and finally, discussions related to *postproduction* (Bourriaud). Thus reflections and analyses concerning the process of creation of the co-creators are presented in *The Cultural Networks of Fairy Tales: a look at Once Upon A Time*; the way in which the image of the characters is built in *Audiovisual Resources of Appropriation on the Construction of Characters*; and finally, how all these points come together to create the magical environment within the show, in the chapter *Audiovisual Resources of Appropriation on the Construction of Magic*.

**Keywords:** Communication, Television Media, Series, Creative Processes, Fairy Tales, Critical Process

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> –	Cartaz e logo da série <i>Once Upon a Time</i> (2011).....	20
<b>Figura 2</b> –	Cartaz e logo da série <i>Lost</i> (2004) .....	23
<b>Figura 3</b> –	Cartaz e logo da série <i>Charmed</i> (1998) .....	33
<b>Figura 4</b> –	Cartaz e logo da série <i>Grimm</i> (2011) .....	34
<b>Figura 5</b> –	Cartaz e logo da marca <i>Disney Princess</i> .....	46
<b>Figura 6</b> –	Cena do filme <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937) .....	47
<b>Figura 7</b> –	<i>Branca de Neve</i> em seu caixão - 1º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	47
<b>Figura 8</b> –	<i>Casamento Real</i> - 1º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	48
<b>Figura 9</b> –	<i>Rumplestiltskin</i> e <i>Cinderela</i> - 4º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	49
<b>Figura 10</b> –	<i>Machado Dreamy</i> - 14º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	50
<b>Figura 11</b> –	<i>Machado Grumpy</i> - 14º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	51
<b>Figura 12</b> –	<i>Branca de Neve e Príncipe Encantado</i> - 1º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	52
<b>Figura 13</b> –	<i>Mary Margaret</i> na prisão - 16º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	53
<b>Figura 14</b> –	Personagens principais de <i>Once Upon a Time</i> .....	57
<b>Figura 15</b> –	Personagem <i>Henry Mills</i> .....	59
<b>Figura 16</b> –	O livro de histórias <i>Once Upon a Time</i> .....	60
<b>Figura 17</b> –	Personagem <i>Emma Swan</i> .....	61
<b>Figura 18</b> –	<i>Henry e Emma</i> .....	62
<b>Figuras 19 e 20</b> –	Personagens <i>Mary Margaret Blanchard</i> e <i>Branca de Neve</i> .....	63
<b>Figura 21</b> –	<i>Príncipe Encantado</i> e <i>Branca de Neve</i> - 3º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	64
<b>Figuras 22 e 23</b> –	Personagens <i>Príncipe Encantado</i> e <i>David Nolan</i> .....	66
<b>Figuras 24 e 25</b> –	Personagens <i>Regina Mills</i> e <i>Rainha Má</i> .....	67
<b>Figura 26</b> –	<i>Rainha Má</i> mais jovem - 18º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	68

<b>Figuras 27 e 28</b> – Personagens <i>Mr. Gold</i> e <i>Rumplestiltskin</i> .....	69
<b>Figura 29</b> – <i>Rumplestiltskin</i> com seu filho <i>Baelfire</i> - 8º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	70
<b>Figuras 30 e 31</b> – Figurino <i>Rainha Má</i> - tons escuros.....	72
<b>Figura 32</b> – Figurino <i>Rainha Má</i> - plumas, tules e penas .....	72
<b>Figuras 33 e 34</b> – Figurino <i>Regina Mills</i> .....	73
<b>Figura 35</b> – Figurino <i>Rumplestiltskin</i> .....	74
<b>Figura 36</b> – Figurino <i>Mr. Gold</i> .....	75
<b>Figuras 37 e 38</b> – Figurino <i>Branca de Neve</i> .....	76
<b>Figura 39</b> – Figurino <i>Branca de Neve</i> (1937) .....	76
<b>Figura 40</b> – Figurino <i>Mary Margaret Blanchard</i> .....	77
<b>Figura 41</b> – Anel do <i>Príncipe Encantado</i> e da <i>Mary Margaret Blanchard</i> .....	79
<b>Figura 42</b> – Espada utilizada por <i>Emma Swan</i> .....	80
<b>Figura 43</b> – Livro de conto de fadas .....	82
<b>Figura 44</b> – Castelo do <i>Príncipe Encantado</i> e da <i>Branca de Neve</i> na <i>Floresta Encantada</i> .....	91
<b>Figura 45</b> – Castelo da <i>Rainha Má</i> na <i>Floresta Encantada</i> .....	91
<b>Figura 46</b> – <i>Maldição</i> da <i>Rainha Má</i> invadindo o reino.....	93
<b>Figura 47</b> – <i>Rumplestiltskin</i> abrindo seu armário de poções - 16º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	95
<b>Figura 48</b> – Armário de poções de <i>Rumplestiltskin</i> .....	95
<b>Figura 49</b> – <i>Jefferson</i> e <i>Emma</i> - 17º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	100
<b>Figura 50</b> – Personagem <i>Chapeleiro Maluco</i> na <i>Floresta Encantada</i> .....	100
<b>Figura 51</b> – Personagem <i>Chapeuzinho Vermelho</i> na <i>Floresta Encantada</i> .....	109
<b>Figura 52</b> – <i>Archie</i> e <i>Henry</i> - 5º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	113
<b>Figura 53</b> – <i>Emma</i> salva <i>Henry</i> - 22º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	115
<b>Figura 54</b> – A <i>Maldição</i> chega em <i>Storybrooke</i> - 22º episódio de <i>Once Upon a Time</i> .....	116

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	15
2 AS REDES CULTURAIS DOS CONTOS DE FADAS: UM OLHAR SOBRE <i>ONCE UPON A TIME</i> .....	20
2.1 Interações entre sujeitos: Edward Kitsis e Adam Horowitz .....	20
2.2 Procedimentos criativos utilizados na apropriação .....	31
2.2.1 Contextualização de <i>Once Upon a Time</i> no âmbito das séries.....	31
2.2.2 Pós-produção: os contos de fadas no contemporâneo .....	39
3 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS.....	57
3.1 Um olhar sobre a representação do insólito .....	57
3.1.1 Análise dos personagens principais de <i>Once Upon a Time</i> .....	59
3.2 A Construção dos personagens: cores, figurinos e adereços.....	71
3.2.1 Figurinos .....	71
3.2.2 - Cores e adereços.....	78
3.3 A Construção dos personagens: trilha sonora .....	83
4 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DA MAGIA.....	89
4.1 O encantamento no contexto da experimentação contemporânea.....	89
4.1.1 - A Construção de <i>Once Upon a Time</i> : o ambiente mágico .....	90
4.2 <i>Felizes Para Sempre</i> : os diferentes tempos de <i>Once Upon a Time</i> .....	96
4.3 Bem e Mal: a dicotomia que se aplica na magia.....	105
4.3.1 Quebrando o estereótipo dos contos de fadas.....	106
4.3.2 Contraposição dos elementos: imaginação, magia e maravilhoso.....	111
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	118
BIBLIOGRAFIA .....	124

# 1 INTRODUÇÃO

---



## 1 INTRODUÇÃO

Os contos e as fábulas que fazem parte do imaginário ocidental, e que encantaram muitas crianças em outras diversas adaptações, vêm ganhando novas formas. Esta pesquisa busca discutir o processo criativo do gênero literário dos contos de fadas, transposto para a mídia televisiva, mais especificamente o seriado *Once Upon A Time*, criado por Edward Kitsis e Adam Horowitz.

Neste seriado, Kitsis e Horowitz exploram a relação entre os personagens dos contos de fadas, tanto individualmente quanto em grupo, frequentemente demonstrando que tanto o *bem* quanto o *mal* são características inerentes ao ser humano, mas se manifestam conforme o estímulo que cada um recebe. Além disso, os autores apresentam a ideia de que esses personagens vivem em um mundo paralelo, a *Floresta Encantada*, e que, devido a uma “maldição”, todos foram destinados a viver em um mundo no qual não existe magia: o *Mundo Real*. Os criadores oferecem um olhar diferente sobre o conceito de *felizes para sempre*, visto que os personagens são levados a crer que o *final feliz* não existe e não pode ser alcançado. Com isso, são sugeridas novas interpretações para as histórias que já conhecemos.

A partir dos documentos disponíveis, principalmente no livro *Once Upon A Time – behind the magic* (2013), é possível levantar alguns questionamentos que podem apontar uma possível análise sobre o processo artístico dos criadores. Este livro contém diversas entrevistas – realizadas por variados autores – das pessoas mais importantes que contribuíram para a produção da série, como os criadores, os atores protagonistas, os roteiristas, entre outros. Com isso, é possível identificar o *processo colaborativo* presente na criação, além de reconhecer os primeiros traços sobre a idealização da obra. Desta forma, reconhecemos uma possível análise do processo, através das seguintes perguntas: Quais foram os princípios direcionadores do processo que contribuíram para a estreia da série *Once Upon a Time* – embasada no gênero dos contos de fadas – com o anseio de cativar os públicos jovem e adulto? Como as fábulas apresentadas contribuem para o desenvolvimento dos roteiros? Qual a contribuição dos procedimentos tecnológicos da mídia televisiva na construção do seriado?

Para responder estas questões, a pesquisa foi fundamentada sobre três eixos bibliográficos principais. No primeiro eixo, a semiótica de C. S. Peirce, em que a autora Cecília Almeida Salles embasou sua teoria de *Crítica de Processo*, é utilizada para analisar os documentos. Enquanto suas pesquisas foram sendo ampliadas, os objetos também foram estendidos para diversas áreas. Assim, o percurso de ampliação do olhar dos estudos sobre processo de criação deu oportunidade de analisar *Once Upon a Time* sob esta perspectiva. Além disso, a autora estendeu suas pesquisas e seguiu também para discutir o processo como *rede*, a partir das teorias apresentadas por Pierre Musso. Os livros *Redes de Criação: construção da obra de arte* (2006), *Arquivos de Criação: arte e curadoria* (2010) e *Gesto Inacabado: processo de criação artística* (2011), todos escritos por Salles, foram essenciais para esta pesquisa.

O segundo eixo bibliográfico é relativo ao gênero do conto de fadas. Sendo assim, análises sobre as diferentes instâncias em que essas histórias se encontram poderão oferecer melhor entendimento sobre como se deu a apropriação de Kitsis e Horowitz para o roteiro do seriado. Pensadores como Vladímir Propp, *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso* (2002), Jack Zipes, *Breaking the Magic spell: radical theories of folk & fairy tales* (2002), e Tzvetan Todorov, *As Estruturas Narrativas* (1970), são alguns dos que discutem a *narrativa fantástica*. Temas envolvendo *magia*, *imaginação*, *insólito* e *fantasia* são analisados para se compreender a maneira como eles se manifestam nos episódios da primeira temporada.

O último e terceiro eixo é o pensamento de Nicolas Bourriaud, mais especificamente o conceito de *pós-produção*. Em seu livro *Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (2009), o autor explica o que caracteriza uma obra artística como *pós-produção* na era contemporânea. A partir das ideias expostas por Bourriaud, em relação às teorias propostas por Salles, é possível pensar o seriado de Kitsis e Horowitz como um formato de *pós-produção*, na medida em que identificamos uma apropriação dos contos clássicos do século 17 e das adaptações mais recentes, quanto em relação ao formato narrativo do roteiro, que se assemelha com produções anteriores dos próprios criadores. Assim, são apontadas, ao longo da pesquisa, instâncias em que pode-se visualizar estas características em diferentes cenas de *Once Upon a Time*.

A pesquisa foi dividida em três capítulos: o primeiro, **As redes culturais dos contos de fadas: um olhar sobre *Once Upon a Time***, oferece um foco inicial sobre o que consiste ser o seriado criado por Kitsis e Horowitz, além de serem apontados alguns dos outros trabalhos dos criadores e a forma como isso influenciou na criação do seriado. Além disso, foram analisadas outras séries de televisão, que se baseiam em explorar variadas instâncias deste gênero literário, e a maneira em que se pode diferenciar as características destas produções com a construção narrativa dos roteiristas.

O segundo capítulo, **Recursos audiovisuais de apropriação na construção de personagens**, é focado em explorar a forma na qual foi realizada a construção dos personagens – e o que isso implica no roteiro do seriado. Desta forma, são apontados os personagens principais, as características mais marcantes e o que aparenta influenciar o perfil dos mesmos. Com isso, é possível perceber as questões que mais afligem os personagens e a maneira que eles atuam nos diferentes espaços e tempos nos quais eles se encontram.

Sendo assim, as cenas em que os personagens se encontram no “passado”, na *Floresta Encantada*, ou no “presente”, no *Mundo Real*, foram importantes para se compreender, mais a fundo, os princípios direcionadores dos criadores, em relação à elaboração do roteiro. Por assim dizer, a apropriação destes personagens clássicos e a maneira em que eles se manifestam em *Once Upon a Time* proporcionam diferentes reflexões sobre o desenvolvimento da *narrativa fantástica* neste gênero literário.

O terceiro capítulo, intitulado **Recursos audiovisuais de apropriação na construção da magia**, é direcionado para o olhar sobre o ambiente *mágico* construído na série. Desta forma, foram selecionadas cenas em que é possível observar a maneira como a *magia* e o *fantástico* estão mais presentes, além dos recursos audiovisuais utilizados que auxiliaram na construção do insólito e o espaço da *Floresta Encantada*. Além disso, as questões discutidas nos outros capítulos são retomadas para justificar a relação entre a análise semiótica da *crítica de processo* e o processo como *rede*, com a sobreposição das teorias de Bourriaud sobre a *pós-produção*.

O interesse em desenvolver a pesquisa foi apontar os possíveis estudos que podem ser aprofundados sobre este gênero literário, no âmbito dos contos de fadas, especificamente na mídia televisiva. Posteriormente, podemos supor que pesquisas envolvendo os procedimentos da *experimentação contemporânea* podem ser aprofundadas, envolvendo os artistas que se interessam pela *narrativa fantástica*.

2 AS REDES CULTURAIS DOS CONTOS DE FADAS:  
UM OLHAR SOBRE *ONCE UPON A TIME*

---



## **2 AS REDES CULTURAIS DOS CONTOS DE FADAS: UM OLHAR SOBRE *ONCE UPON A TIME***

### **2.1 Interações entre sujeitos: Edward Kitsis e Adam Horowitz**

Ao se refletir sobre os diferentes personagens e o modo de desenvolvimento da narrativa da primeira temporada de *Once Upon a Time* (Figura 1), pode-se perceber uma complexa rede de interações. Por conta disso, deve-se averiguar os recursos criativos utilizados pelos roteiristas e criadores, Kitsis e Horowitz, que tornaram possível a concretização da série. Será, assim, desenvolvido um estudo sobre o processo de criação desse seriado, o qual estamos definindo como uma *obra em processo*.

**Figura 1** – Cartaz e logo da série *Once Upon a Time* (2011)



Neste caso, é importante indicar os documentos de onde são retirados os comentários dos criadores, que auxiliam nas reflexões propostas para a pesquisa, de tal forma que será possível compreender a maneira pela a qual a documentação serviu de fonte para a proposta de explorar a representação que o gênero dos contos de fadas possui no século 20.

Em seu livro, *Arquivos de Criação*, Cecília Salles indica a importância dos *making ofs*, documentários e entrevistas com cineastas, para servirem de informações para o crítico de processo. “O objetivo de registrar o processo de criação passa pelos

modos de mediação de como os *making ofs* são conduzidos por seus diretores, e pelo contexto da produção, entre tantas outras questões” (2010, p. 188).

O documento principal, levado em consideração para esta pesquisa, é o livro *Once Upon A Time: Behind the Magic*, publicado em 2013 pela editora Titan Books em parceria com ABC Studios. Neste livro, foram publicadas entrevistas com os criadores, Kitsis e Horowitz, o elenco e a equipe de produção, entre outros. Além disso, foram encontradas outras informações no site principal do canal ABC<sup>1</sup>, entre outros vídeos e entrevistas em sites dedicados a fãs e seguidores do seriado, como, por exemplo, o site *Once Upon A Time Brasil*<sup>2</sup>; além dos canais do *Youtube*, como, por exemplo, o canal do site *Seat42F*<sup>3</sup>. Informações retiradas dos *DVD* da primeira temporada também foram exploradas.

Dito isso, reconhecemos que este trabalho é construído em etapas. É necessário que sejam feitas avaliações de audiência, financiamento, entre outras ações, para que o projeto seja levado adiante, pois envolve público, dinheiro e mercado. Os criadores fecharam um contrato com o canal ABC para produzir doze episódios, antes de receberem a autorização para seguir com a continuação da série. Conforme ficou registrado em entrevista com Edward Kitsis, realizada pelo site *Seat42F* e publicada em seu canal no *Youtube*, “as pessoas precisam gostar da série; então, eu não posso pensar na segunda temporada. Eles solicitaram doze episódios. Nós temos que fazer desses (episódios), os melhores doze episódios” (SEAT42F, 2011, tradução nossa)<sup>5</sup>.

Observamos que, em um seriado, existem “ganchos” que ligam um episódio ao outro – ou uma temporada à outra. Ou seja, o seriado possui o potencial de continuidade e modificação. Conforme ilustra Salles:

Estou mais interessada, no momento, nos objetos que são, por natureza, processuais: obras que são formas que se transformam. Nesses casos, a obra é processo. O crítico, com a intenção de compreender esses objetos, necessita de instrumentos que falem de mobilidade, interações,

---

<sup>1</sup> <http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time>

<sup>2</sup> <http://onceuponatimebrasil.net>

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/user/theseat42f>

<sup>4</sup> Página da internet com o objetivo de transmitir conteúdo e notícias sobre as áreas de cinema, televisão e entretenimento.

<sup>5</sup> [...] people have to like the show, so I can't think about Season 2. I can't even think about it. They ordered twelve episodes. We have to make those the best twelve episodes [...] (SEAT42F, 2011, tradução nossa).

metamorfoses e permanente inacabamento, isto é, uma crítica de processo. São objetos que oferecem resistência diante de teorias habilitadas a lançarem luzes sobre o estático; pedem por uma crítica que lide com as diferentes possibilidades de obra, pois estas estão permanentemente em estado provisório (SALLES, 2006, p. 162).

Para isso, é necessário primeiro levar em conta o histórico do trabalho dos dois roteiristas, para, no primeiro instante, fazer uma reflexão sobre as referências e as experiências que contribuíram para o trabalho, pois, como aponta Salles (2011, p. 61), “essas imagens que agem sobre a sensibilidade do artista são provocadas por algum elemento primordial”.

Foi uma longa jornada de onze anos até se chegar a estreia de *Once Upon a Time* e, durante esse tempo, os criadores não focaram apenas em achar uma emissora que aceitasse produzir o seriado. Conforme entrevista com Edward Kitsis, realizada por Paul Terry:

Nós estávamos pensando sobre isso e marinando por quase nove anos, e foi aí que tudo se encaixou. Tanta coisa sobre isso é o momento, e nós olhamos para trás e pensamos, ‘Graças a Deus que demorou tanto tempo,’ porque eu não acho que teríamos sido capazes de fazer tudo naquela época (TERRY, 2013, p. 7, tradução nossa).<sup>6</sup>

A carreira de Kitsis e Horowitz foi se desenvolvendo ao longo do tempo em que eles conquistaram posições em Hollywood, trabalhando em diferentes produções para a televisão norte americana, como, por exemplo, *Felicity*<sup>7</sup> (como produtores e roteiristas entre 2001 e 2002); *Popular*<sup>8</sup> (como roteiristas entre 1999 e 2001); e *Birds of Prey*<sup>9</sup> (como produtores e roteiristas entre 2002 e 2003). Em diferentes momentos dos episódios de *Once Upon a Time*, é possível reconhecer marcas dessas produções – conforme veremos mais adiante no capítulo.

---

<sup>6</sup> We'd been thinking about it and marinating it for almost nine years, and this is when it all come together. So much about it is timing, and we look back and think, 'Thank goodness it took so long,' because I don't think we would've been able to do it back then (TERRY, 2013, p. 7).

<sup>7</sup> Série norte americana criada por J. J. Abrams e Matt Reeves, estreada em 1998. Relatava a história da personagem principal, Felicity Porter, enquanto ela frequentava a Universidade de Nova York. A série foi cancelada em 2002.

<sup>8</sup> Série norte americana criada por Ryan Murphy e Gina Matthews, estreada em 1999. Relatava a história de duas meninas adolescentes que são inimigas no colégio, mas são obrigadas a conviverem quando seus pais solteiros decidem de casar, fazendo com que se tornem meia-irmãs. A série foi cancelada em 2001.

<sup>9</sup> Série americana criada por Laeta Kalogridis, estreada em 2002. Baseada na história em quadrinhos *Birds of Prey*, a série relata a história de Helena Kyle/Huntress, filha do Batman e da Mulher Gato. A série não obteve audiência suficiente e acabou sendo cancelada após a produção de treze episódios.

Foi trabalhando no seriado *Lost* (Figura 2), durante as seis temporadas da série, que os roteiristas conquistaram o verdadeiro reconhecimento do público. Além disso, foi a experiência adquirida em *Lost* que incentivou os criadores a refletirem sobre a possível estrutura narrativa que eles usariam na série deles. Edward Kitsis explica isso em uma entrevista feita para Paul Terry: “De muitas maneiras, a ideia era semelhante à de *Lost*: uma semana poderia ser engraçado, outra semana poderia ser assustador e, na semana seguinte, poderia ser romântico”<sup>10</sup>.

**Figura 2 –** Cartaz e logo da série *Lost* (2004)



A série *Lost* teve sua estreia em setembro de 2004 e saiu do ar em dezembro de 2010. Criado por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof, esse seriado impactou muitas pessoas ao redor do mundo, ao explorar a história de vida de 48 sobreviventes da queda de um avião em uma ilha desconhecida.

Ao longo da primeira temporada de *Lost*, é possível observar o foco da série nos personagens: Hugo ‘Hurley’ Reyes; Sayid Jarrah; Jack Shephard; James ‘Sawyer’ Ford; Jin Kwon; Sun Kwon; Kate Austen; John Locke; Claire Littleton; Charlie Pace e Michael Dawson.

---

<sup>10</sup> In a lots of ways, the idea was similar to *Lost*, as far as one week could be funny, one week could be scary, and the next week could be romantic.

As características dominantes do seriado *Lost* são as narrativas paralelas, os tempos simultâneos e o constante clima de suspense que os criadores oferecem para o público. Lieber, Abrams e Lindelof não apenas relatam os acontecimentos da “ilha”, mas também apresentam trechos do passado de cada personagem, que contribui para o avanço da história<sup>11</sup>. Dessa forma, além de conseguir envolver o público com a expectativa de os personagens serem resgatados, em contraponto com a incerteza de como eles irão sobreviver na “ilha”, os criadores possibilitam uma reflexão sobre as diferentes circunstâncias de vida, na qual cada personagem se depara individualmente. Esse mesmo procedimento narrativo será encontrado em *Once Upon a Time*. Além disso, é importante colocar em evidência que *Lost* foi uma série que envolveu ficção científica e elementos sobrenaturais; como será apresentado posteriormente na dissertação, o mesmo acontece em *Once Upon a Time*, mas no âmbito dos contos de fadas.

Em entrevista para Todd VanDerWerff<sup>12</sup>, o cocriador Damon Lindelof explicou como foi a apresentação da ideia do seriado *Lost* para o canal ABC. Enquanto os criadores sabiam o que eles desejavam para a produção do seriado, houve o receio de o público não se identificar com o formato de *Lost*:

Sabíamos que o documento que tínhamos de apresentar ao canal ABC ia ser: o programa não vai ser fabricado em formato de série. Cada episódio vai ter começo, meio e fim, em termos de que há um problema, os náufragos terão que enfrentar o problema, eles vão resolver o problema, eles vão se dar melhor, e então nada de estranho vai acontecer. Mas nós estamos indo para o caminho de roteirizar sob o formato de Michael Crichton, roteirista de Jurassic Park. Ninguém realmente pensa nesse longa-metragem como um filme de ficção científica, mesmo que seja exatamente isso (VANDERWERFF, s/d, tradução nossa)<sup>13</sup>.

Contratados como roteiristas para *Lost*, Kitsis e Horowitz conseguiram uma experiência muito proveitosa para seus currículos: eles não apenas escreveram o

---

<sup>11</sup> Como exemplo, pode-se apontar o terceiro episódio da primeira temporada, nomeado “Tabula Rasa”. Enquanto o personagem *Jack* – o único médico entre os sobreviventes – tenta salvar a vida do policial que sofreu ferimentos graves na queda do avião, outros trechos do episódio mostram o passado da personagem *Kate*, de forma que, ao mesmo tempo que o público é apresentado a fatos sobre a vida passada da personagem, os eventos na “ilha” contribuem para uma possível resposta em relação à verdadeira personalidade da personagem.

<sup>12</sup> Retirada do site <http://www.vox.com/a/lost-damon-lindelof-interviews/home>.

<sup>13</sup> We knew that the document that we had to present to ABC was going to be: the show is not going to be serialized. Every single episode is going to have a beginning, middle, and end in terms of there's a problem, and the castaways have to face the problem, and they'll solve the problem, and they will be better off, and then nothing weird is going to happen. We are going to subscribe to this Michael Crichton rules of storytelling, which is, nobody really thinks of Jurassic Park as a science fiction movie, even though that's exactly what it is (VANDERWERFF, s/d, tradução nossa).

roteiro para diversos episódios da série, mas também se tornaram produtores executivos do seriado. Com isso, eles estavam envolvidos não somente na produção técnica, mas também na área empresarial da série, envolvendo-se profundamente com o projeto *Lost* – participando desde a concepção até a produção propriamente dita, sendo responsáveis por situações em que importantes tomadas de decisões se concretizavam a partir do posicionamento deles.

Essa experiência enriqueceu o repertório dos roteiristas em relação a trabalhos colaborativos. Em entrevista realizada pelo site *Seat42F*, durante a primeira participação dos criadores no *New York Comic-Con*<sup>14</sup>, Edward Kitsis explica qual foi o sentimento quando eles perceberam que, em *Once Upon a Time*, as tomadas de decisões seriam oficialmente deles:

Foi aterrorizante, assustador, porque mesmo tendo trabalhado por 6 anos em *Lost*, como roteiristas, e mesmo que eventualmente tenhamos nos tornado produtores executivos, havia sempre algo a ser aprovado e essa decisão parava neles – Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof – e agora para com a gente; e esse sentimento é assim: ‘Bem, por que você está perguntando pra mim? Eu não sei de nada’ (SEAT42F, 2011, tradução nossa).<sup>15</sup>

A tomada de decisões, em uma obra de constante processo, como em *Once Upon a Time*, intensifica a relação da equipe, podendo ser positiva ou não, à medida que a complexidade da rede é colocada em evidência, como assinala Morin (1998, p. 27): “falar em complexidade é, como vimos, falar em relação simultaneamente complementar, concorrente, antagônica, recursiva e hologramática entre essas instâncias cogeradoras do conhecimento”. Neste caso, é de responsabilidade da formação hierárquica do grupo o encargo de delimitar estratégias para um ambiente mais harmônico.

A primeira coisa que você aprende é que é uma colaboração. A ideia pode vir de nossas mentes, minha e do Adam, mas todo mundo precisa trabalhar junto. Mark Mylod, que dirigiu o primeiro episódio, ele é tão incrível sabe, e

---

<sup>14</sup> New York Comic Con é a maior convenção de cultura popular da Costa Leste, em que são apresentados as mais recentes novidades sobre histórias em quadrinhos, graphic novels, anime, manga, vídeo games, brinquedos, filmes e televisão.

<sup>15</sup> It was terrifying, frightening because even though we worked for 6 years on *Lost* as writers, and even though we eventually became Executive Producers on *Lost*, there was always something to approve and it stopped with them, and now it stops with us, and that is like “Well, why are you asking me? I don’t know anything” (SEAT42F, 2011).

todo o elenco é tão forte, e todo mundo meio que trabalha em conjunto para criar essa coisa grande (SEAT42F, 2011, tradução nossa).<sup>16</sup>

Em uma obra na qual o processo é manifestado pelo coletivo, as construções exigem ações que envolvem embates entre os sujeitos. As responsabilidades que são passadas de um indivíduo para outro, assim como os próprios caminhos de processo que essas responsabilidades implicam, podem sofrer limitações e obstáculos. Neste caso, são necessárias reflexões que irão estabelecer um novo caminho para se chegar à obra finalizada. Como aponta Salles:

São manifestações artísticas que envolvem um grupo de artistas e técnicos, que desempenham papéis de uma grande diversidade. Como consequência, mostram uma rede criadora bastante densa. Tudo que está sendo descrito, e comentado ganha complexidade da interação (nunca fácil, de uma maneira geral) entre indivíduos em contínua troca de sensibilidades (SALLES, 2011, p. 56).

No caso de séries de TV e filmes de longa-metragem, é comum ter situações nas quais o tempo torna-se um obstáculo. Kitsis e Horowitz aprenderam que é necessário enfrentar as dificuldades para conseguir finalizar uma obra. No caso de *Once Upon A Time*, foi uma passagem de dez anos até o canal *ABC* decidir investir na ideia dos criadores. No entanto, durante entrevista para site *Seat42F*, Kitsis e Horowitz afirmam que essa espera foi longa, mas também foi vantajosa:

É uma loucura, porque há 8 anos, quando apresentamos a ideia para as emissoras, todas negaram, literalmente, mas acredito que, de muitas maneiras, trabalhar em *Lost* nos ajudou a aprender a melhor contar uma história – e eu acho que também é uma questão de tempo. *Branca de Neve* foi lançado em 1937, que foi a época da Grande Depressão, e este é um programa sobre esperança e, por isso, quando você olha ao redor da economia hoje e o estado de espírito do mundo, eu me sinto como contos de fadas são grandes, porque eles são realmente sobre esperança e mudança. Você poderia estar varrendo o chão para sua madrasta e, no momento seguinte, você vai ao shopping e sua vida mudou. E eu acho que a nossa série é sobre isso: é a esperança (SEAT42F, 2011, tradução nossa).<sup>17</sup>

Tanto no seriado *Lost* como no longa-metragem *Tron: Legacy*, lançado em 2010, roteirizado por Kitsis e Horowitz, observa-se que essa dupla buscou, no gênero

---

<sup>16</sup> Yeah, and the first thing you learn is that it's a collaboration. It may come from our minds, but everyone has to work together to bring it together. Mark Mylod who directed this is just, it's so amazing, you know, and the cast is so strong, and everyone just kind of works together to make this thing (SEAT42F, 2011).

<sup>17</sup> It is crazy because 8 years ago when we pitched it to networks, they all passed, literally, but I think that in a lot of ways, being in *Lost* helped us to learn how to tell a story better, and I think it's also time, you know, *Snow White* came out in 1937, which was the depression, and our, this is a show about Hope, and so when you look around in the economy today, and the mood of the world, I feel like Fairy tales are great, because they are really about hope and change, you could be sweeping for your stepmom, and in the next moment you go to the mall, and life has changed. And I think that's what our show is about, its hope (SEAT42F, 2011).

de ficção científica, uma marca para seu trabalho. Em *Tron: Legacy*, por exemplo, os roteiristas tiveram o grande obstáculo de lidar com a expectativa de fãs que já tinham assistido *Tron* (lançado em 1982) e que estavam esperando por uma continuação.

No caso de *Lost*, foram transmitidas para o público, em vários episódios do seriado, cenas de elementos sobrenaturais e de mistérios não resolvidos – e que provocaram a curiosidade do público (características que os criadores Lindelof, Abrams e Lieber queriam oferecer para os espectadores). No episódio 4, por exemplo, intitulado “Walkabout”, os náufragos ficam sem comida. Por conta disso, os personagens *Locke*, *Kate* e *Michael* saem à procura de javalis para matá-los e servir de refeição. No meio do caminho, *Michael* acaba se machucando e, então, ele e *Kate* decidem voltar para a praia, mas *Locke* decide seguir em frente na caça do animal. Enquanto isso, cenas sobre o passado de *John Locke* são reveladas para o público. O final do episódio é marcado por uma reviravolta, ao mostrar que, antes da queda do avião, *Locke* era paraplégico e necessitava de cadeira de rodas. Contudo, no momento de sua chegada na “ilha”, o personagem descobre que, de alguma forma, foi curado, proporcionando choque do público ao assistir o episódio.

Em entrevista realizada por Todd VanDerWerff, sobre o episódio “Walkabout”, Damon Lindelof assinala:

Ele teve uma experiência religiosa; ele foi curado. Isso é certamente a interpretação que Locke levará adiante. E este personagem tinha sido apresentado como este tipo de figura mística seguindo em frente. Acho que a coisa que nós estávamos realmente animados era a ideia de que estávamos apresentando Locke como uma coisa, como uma espécie de caçador, aquele que sobrevive, o cara que trouxe todas as facas. Mas seu primeiro *flashback* mostra para que ele era apenas um homem que trabalhava em um cubículo. A ideia era que, o que você acha que essas pessoas são, é completamente diferente da verdade (VANDERWERFF, s/d, tradução nossa).<sup>18</sup>

No seriado *Lost*, Kitsis e Horowitz puderam desfrutar de uma experiência em que o foco era sempre tentar cativar o público com surpresas, narrativas complementares e diferentes tempos, tendo como sustentação geral da narrativa o

---

<sup>18</sup> He had a religious experience; he was healed. That's certainly the interpretation that Locke is carrying forth. And this character had been presented as this very sort of mystical figure moving forward. I think the thing that we were really excited about was this idea that we were presenting Locke as one thing, as sort of like the hunter, the survivalist, the guy who brought all the knives. But his first flashback was going to show you that he was just a cubicle jockey. The idea was that what you think these people are is actually entirely different (VANDERWERFF, s/d).

gênero da ficção científica. Em *Once Upon a Time*, é necessário olhar para o gênero da série por outro ângulo, posto que Kitsis e Horowitz se apropriam dos famosos contos de fadas para formular o roteiro do seriado. Desta maneira, reconhecemos este outro ângulo enfatizado na magia e no encantamento em detrimento do suspense no seriado *Lost*. Já no título do seriado fica explicitado o diálogo com outro gênero literário – que são os contos de fadas. Os procedimentos utilizados pelos roteiristas para a construção do roteiro – a partir desses contos – serão discutidos de modo mais aprofundado nos próximos capítulos.

Conforme já discutido, os contos de fadas estão presentes e fazem parte do repertório coletivo da tradição ficcional. É importante ressaltar que, ao contrário dos outros gêneros, o foco principal dos contos de fadas é encantar o público de maneira esperançosa – e não de modo que crie suspense. Assim, o público pode ter a oportunidade de esquecer os sofrimentos da vida real e apenas se concentrar no imaginário.

Os contos ditos em voz alta eram, antes de tudo, destinados aos adultos (que, na maior parte, não sabiam ler). Para o povo, era a ocasião de exprimir a dura realidade, mas também de sonhar e mudar de vida durante uma história (PERRAULT, 2004, p. 30).

Ao criar uma série de TV baseando o roteiro nas histórias infantis clássicas, Kitsis e Horowitz devem ter se deparado com um grande desafio. Como assinala Propp (2002, p. 2), “para nós, o conto maravilhoso é uma totalidade em que todos os assuntos estão ligados e condicionados entre si”. De tal forma, que as histórias e os personagens, que compõem este gênero literário, pertencem a uma rede de elementos específicos que possibilitam o desenvolvimento do conto. Além disso, pode-se dizer que são estes elementos que oferecem ao público a válvula de escape para o mundo imaginário, conforme aponta Diana Lichtenstein Corso:

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

Assim, o desafio dos criadores foi descobrir uma maneira para que os elementos dos contos de fadas – que cativam o público infantil – pudessem cativar o

público adulto também, de forma que uma pessoa pudesse querer, uma vez por semana, assistir *Branca de Neve* sendo salva pelo *Príncipe Encantado*.

Em contraponto, é importante observar que os cocriadores não foram os primeiros a se envolver com os diferentes elementos que constituem esse gênero. Assim como na série *Once Upon a Time*, os contos de fadas foram adaptados e apropriados para outras mídias ao longo dos tempos.

Hoje, tudo o que se diz deve ser ilustrado. Os sons, os silêncios, a entonação e a capacidade dramática, que faziam a glória de um bom contador de histórias, foram substituídos pelas capacidades narrativas dos estúdios de cinema, da televisão e dos ilustradores de livros e quadrinhos (*Ibidem*, p. 27).

Alguns exemplos de produções que envolveram esse gênero são a série de televisão *Grimm*, criada por Stephen Carpenter, David Greenwalt e Jim Kouf e lançada em 2011; a história em quadrinhos *Fables*, desenvolvida por *Vertigo Comics*; assim como outros longa-metragens que tratam desse gênero, como *Enchanted*, escrito por Bill Kelly; *Snow White and The Huntsman*, escrito por Evan Daugherty e John Lee Hancock; e *Mirror Mirror*, escrito por Marc Klein e Jason Keller. E não estamos desconsiderando outras publicações literárias desse mesmo gênero, como, por exemplo: a série de livros da autora Kiera Cass, intitulada *A Seleção*<sup>19</sup>, que conta a história de uma competição realizada pela família real no país ficcional de Illéa, para selecionar a nova princesa que será noiva do príncipe Maxon.

Além disso, não se pode ignorar outras produções que incluíram os contos de fadas em determinadas situações como forma de referência para o lado encantado e mágico das fábulas infantis. Neste caso, é possível se referir a três exemplos específicos: no seriado *Criminal Minds*, criado por Jeff Davis, o episódio nomeado “If The Shoe Fits”, da 10ª temporada, faz referência ao conto de fadas *Cinderela*; no seriado *Charmed*, criado por Constance M. Burge, o episódio “Happily Ever After”, da 5ª temporada, se baseia nos contos da *Branca de Neve*, da *Cinderela* e da *Chapeuzinho Vermelho* para mostrar como qualquer pessoa pode ser afetada com a moral por trás dessas histórias clássicas; por último, no livro *A Escolha*<sup>20</sup>, escrito por Nicholas Sparks, o personagem principal Travis – sofrendo com o fato de sua mulher,

---

<sup>19</sup> Título original: *The Selection*.

<sup>20</sup> Título original: *The Choice*.

Gabby, estar internada no hospital em coma – faz referência ao conto da *Branca de Neve*, no momento em que ele vai se despedir dela:

Ele precisava ir, mas havia mais uma coisa que ele tinha de fazer. Como todas as pessoas, ele conhecia a história da Branca de Neve, do beijo do Príncipe Encantado que quebrou o feitiço maligno. Era o que ele pensava toda vez que saía do hospital para voltar para casa, mas aquela noção agora lhe parecia imperativa. Era sua última chance, a derradeira. Ele sentiu uma pequena fagulha de esperança ao pensar que daquela vez as coisas poderiam ser diferentes. Embora seu amor por ela sempre estivesse presente, a sensação de término não estava, e talvez aquela combinação constituísse a fórmula mágica que faltava. Ele se endireitou e se aproximou da cama, tentando se convencer de que desta vez iria dar certo. O beijo, diferente de todos os outros, encheria os pulmões dela com a vida (SPARKS, 2013, p. 210).

Os exemplos apontados servem para reconhecermos o impacto dos contos de fadas na vida das pessoas e as variadas formas que este gênero já foi explorado e apresentado para o público. Com isso, fica claro o problema enfrentado pelos criadores de *Once Upon a Time* de encontrar seu modo próprio de apropriação dos contos de fadas. Kitsis explica como a dupla lidou com este desafio na entrevista concedida a Karl Keily para o site *Spinoff Online*<sup>21</sup> durante o *New York Comic-Con 2011*:

Eu não vi o que os filmes estão fazendo e eu não li esses *scripts*... Esta é a nossa interpretação desse mundo. Os contos de fadas se tornaram um gênero, da mesma forma que a ficção científica é também um gênero, e eu estou sempre pronto para ver alguém em uma nave espacial indo a algum lugar em uma missão, essa é a nossa versão disso (KEILY, 2011, tradução nossa).<sup>22</sup>

Compreende-se, por conta disso, que Kitsis e Horowitz se utilizam dos contos clássicos com o intuito de criar uma nova obra que envolvesse o gênero literário; porém, não se limitando com os mesmos elementos dos contos já expostos ao público em outras produções. Como aponta Paulo Bezerra, na introdução do livro *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*, de Vladímir Propp:

É necessário levar sempre em conta a relação entre o conto maravilhoso e os rituais e costumes, estes diretamente ligados ao contexto que os gerou, para se ter uma noção clara de como certos motivos do conto remontam a rituais e, conseqüentemente, à sociedade e às instituições sociais que lhes deram origem (PROPP, 2002, p. 13).

---

<sup>21</sup> <http://spinoff.comicbookresources.com>

<sup>22</sup> I haven't seen what the movies are doing and I haven't read those scripts. ... For us, this is our interpretation of this world. Fairy tales have become a genre the way science fiction is a genre, and I am always up for watching someone in a spaceship heading somewhere on a mission, and this is our version of that (KEILY, 2011).

Como veremos adiante, é possível reconhecer a obra de Kitsis e Horowitz como um formato de apropriação dos contos de fadas, a partir da experiência norte americana de Walt Disney, entre outros aspectos.

## **2.2 Procedimentos criativos utilizados na apropriação**

### **2.2.1 Contextualização de *Once Upon a Time* no âmbito das séries**

Com o intuito de averiguar os primeiros passos que impulsionaram a criação do seriado *Once Upon a Time*, é necessário observar algumas características contidas na primeira temporada, além de pesquisar propostas e depoimentos dos criadores, que trazem à tona essas interações entre procedimentos de *Lost* e *Once Upon a Time*. Dessa maneira, será possível a melhor compreensão sobre as formas que auxiliaram na concepção do roteiro, além dos efeitos especiais e recursos de edição desta obra em processo.

Um dos primeiros elementos que pode ser observado é que *Once Upon a Time* possui características que dialogam com séries de televisão como *Lost*, como já mencionamos. É possível observar não apenas a exploração dos elementos sobrenaturais, mas também as narrativas paralelas e os tempos simultâneos. Além disso, ressalte-se que o seriado de Kitsis e Horowitz não possui o mesmo formato que outras séries populares da televisão norte americanas, oferecendo novas possibilidades narrativas.

O percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas. O ato criador aparece, desse modo, como um processo inferencial, na medida em que toda ação, que dá forma ao sistema ou aos “mundos” novos, está relacionada a outras ações e tem igual relevância, ao se pensar a rede como um todo. Todo movimento está atado a outros e cada um ganha significado, quando nexos são estabelecidos (SALLES, 2011, p. 94).

Para ser estabelecida a análise mais aprofundada sobre as características de *Once Upon a Time*, deve-se primeiro assinalar os elementos contidos em outras produções da mídia televisiva. O foco de nossa discussão será a televisão norte americana, por se tratar do contexto de *Once Upon a Time* e a clara fonte de

referências. Sabemos, no entanto, da relevância dos seriados desenvolvidos em outros países, especialmente na Inglaterra.

Ao pesquisar diferentes séries, nos deparamos com diferentes formatos que lidam, de modo geral, com a mesma estrutura narrativa de *Once Upon a Time*: episódios com histórias fechadas, inseridos em uma narrativa mais ampla da temporada – ou das temporadas –, mas com diferentes temáticas.

O formato conhecido como *sitcom* possui como principal finalidade transmitir histórias de humor encenadas em grupos de família, amigos, locais de trabalho, etc. Em geral, são seriados gravados em frente a uma plateia ao vivo. Destacamos: *Seinfeld*, lançado em 1989, criado por Larry David e Jerry Seinfeld; *Friends*, criado por David Crane e Marta Kauffman, lançado em 1994; e *How I Met Your Mother*, criado por Craig Thomas e Carter Bays, no qual uma importante característica foi a utilização permanente da narrativa em *flashback*<sup>23</sup> na construção do roteiro.

Há outros tipos populares de seriados, nos quais o foco principal está em explorar temas específicos, como a medicina e os assuntos policiais e/ou jurídicos. Exemplos são *E.R.*, criado por Michael Crichton, lançado em 1994; e *Law and Order*, criado por Dick Wolf, lançado em 1990.

Ambas as séries tratam temas específicos, utilizando as mesmas características. Em primeiro plano, cada episódio é centrado em resolver uma doença ou um crime; em segundo plano, os criadores se concentram em transmitir as histórias pessoais de cada personagem. São seriados que conseguem conquistar grande número do público adulto – o que possibilita a continuação da obra por muitos anos. *Law and Order*, por exemplo, durou 20 temporadas e dele foram criadas séries de *spin-off*<sup>24</sup>, relacionadas aos mesmos assuntos, que continuam sendo transmitidas, como, por exemplo: *Law and Order: SVU*.

Outras séries que seguiram ou seguem esse mesmo formato são *House M.D.*, criada por David Shore, *The Mentalist*, criada por Bruno Heller, e *CSI: Crime Scene*

---

<sup>23</sup> Interrupção de sequência cronológica narrativa, para apresentar eventos que ocorreram no passado.

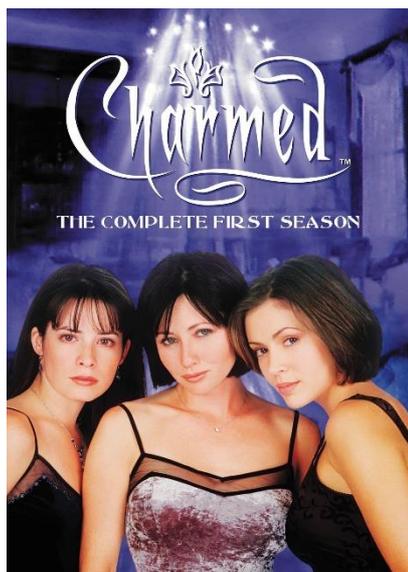
<sup>24</sup> Qualquer obra narrativa derivada de outra obra ou obras já existentes. Um programa *spin-off* se concentra em um assunto tratado na obra original, no entanto, abordado com mais detalhes.

*Investigation*, criada por Anthony E. Zuiker – que também possui outras produções de *spin-off*.

Cabe também registrar outras produções, nas quais o formato difere da obra de Kistis e Horowitz, no entanto, o gênero explorado, é similar a *Once Upon a Time*. Há dois bons exemplos.

O primeiro é a série *Charmed* (Figura 3), criada por Constance M. Burge, lançada em 1998, conhecida no Brasil como *Charmed: Jovens Bruxas*. As irmãs Prue, Piper e Phoebe Halliwell, respectivamente da primogênita para a caçula, são *As Encantadas*: as bruxas boas mais poderosas do mundo. Diariamente, elas são obrigadas a batalhar contra os demônios e as forças maléficas que ameaçam pessoas inocentes e normais.

**Figura 3** – Cartaz e logo da série *Charmed* (1998)



Ao longo dos episódios, o seriado retrata a constante dúvida das *irmãs Halliwell*: se elas devem seguir com suas vidas normais, e esquecer que são bruxas, ou se devem optar pelo caminho que foi destinado a elas, de sempre proteger os inocentes. Um exemplo desse dilema está no último episódio da 4ª temporada, nomeado "Witch Way Now?".

Nesse episódio, o *Anjo do Destino* se apresenta para as *irmãs Halliwell* com uma proposta tentadora: ele explica que, após elas terem derrotado a *Fonte de todo o Mal*, as bruxas conseguiram alcançar o destino delas mais rápido do que o esperado e, assim, elas podem escolher começar uma nova vida com um novo destino; significando ter uma vida “normal” – elas deixarão de ser bruxas, viverão como pessoas comuns e terão uma vida sem nenhuma influência do sobrenatural como elas costumavam ter.

As irmãs precisam tomar a difícil decisão entre viver com os poderes herdados ou construir uma nova vida da escolha delas. Ao longo do episódio, são transmitidas para o público cenas das irmãs debatendo sobre qual caminho seguir. No final, elas decidem assumir que não é uma questão de sofrer com essa vida e olhar para o lado negativo, mas admitir que bruxas são o que elas são – e elas não podem negar isso.

O seriado *Grimm* é o segundo exemplo que escolhemos apontar (Figura 4), criado por Stephen Carpenter, David Greenwalt e Jim Kouf e lançado em 2011. Trata-se da história de *Nick Burkhardt*, um detetive da cidade de Portland que é descendente da família *Grimm*; ou seja, ele é descendente dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. *Nick* descobre, através de sua *Tia Marie*, que ele tem o dever de batalhar contra as forças sobrenaturais que rondam a Terra. Para isso, ele possui talentos especiais. Em seu dia a dia como policial, *Nick Burkhardt* trabalha ao lado de seu amigo e parceiro, *Hank Griffin*, resolvendo casos de homicídio. Já, para enfrentar as forças maléficas, *Nick* conta com *Monroe*, que também é um ser sobrenatural.

**Figura 4 –** Cartaz e logo da série *Grimm* (2011)



Da observação destas duas séries, surgem duas contribuições para a análise da obra de Kitsis e Horowitz. A primeira vem da constatação de que, assim como em *Charmed*, *Grimm*, *Lost* e outras produções que abordam esse gênero<sup>25</sup>, Kitsis e Horowitz também exploram questionamentos da vida real se utilizando de personagens de fábulas e contos populares. Entretanto, os criadores de *Once Upon a Time* abordam esse tema conforme eles vão apresentando novos episódios, direcionados a revelar o histórico dos personagens, não explorado pelos autores dos contos de fadas clássicos.

Em *Charmed*, por exemplo, cada episódio é diferente, quando se trata de uma nova batalha contra as forças do mal; no entanto, ao observarmos a história de vida pessoal de cada bruxa, vemos que o roteiro não é muito aprofundado. Em *Once Upon a Time*, é possível observar como os criadores trabalharam para que a narrativa fosse abordada de forma diferente:

A primeira temporada foi difícil, porque você tinha magia, fadas, anões e *Rumplestiltskin* transformando as coisas em ouro. Mas, por outro lado, você tinha os outros personagens que não sabiam quem eles eram, e as histórias em *Storybrooke* são baseadas essencialmente na vida real. Por isso, estamos sempre tentando fazer as histórias que se passam em *Storybrooke* tão empolgantes quanto as do *Reino Encantado* onde os personagens estão matando um monstro (TERRY, 2013, p. 10, tradução nossa).<sup>26</sup>

Como aponta Kitsis, o foco na primeira temporada não era apenas mostrar os elementos que constituem os contos de fadas, mas também explorar assuntos que envolvem a vida cotidiana das pessoas. Com isso, os roteiristas escolheram abordar os assuntos da sociedade contemporânea em um formato que possibilitasse manter o espectador tão encantado, quanto se ele estivesse assistindo a uma cena que envolvesse um dragão no *Reino Encantado*, conforme entrevista com Adam Horowitz, realizada por Karl Keily durante o *New York Comic-Con 2011*:

---

<sup>25</sup> Como, por exemplo, *Supernatural*, criado por Eric Kripke; *The X Files*, criado por Chris Carter; e *The Returned*, criado por Carlton Cuse.

<sup>26</sup> The first season was also difficult, because you had magic, fairies, dwarves, and *Rumplestiltskin* turning things into gold. But, on the other hand, you had the other people who didn't know who they were, and the *Storybrooke* stories are essentially based in real life. So we are always trying to make the *Storybrooke* stories as exciting as the ones in a far away land where characters are slaying a beast (TERRY, 2013, p. 10).

A ideia é levar esses personagens que todos nós conhecemos coletivamente e tentar encontrar coisas sobre eles que não temos explorado antes. Às vezes é um ponto da história, às vezes é uma conexão temática, às vezes é um dilema similar em ambos os mundos que os personagens precisam enfrentar. Nós geralmente não estamos recontando a mesma história exata como no mundo dos contos de fadas (KEILY, 2011, tradução nossa).<sup>27</sup>

Uma segunda observação é sobre o modo como as histórias são narradas. Tanto na série *Charmed: Jovens Bruxas* quanto no seriado *Grimm*, o recurso utilizado é o da narração linear; isto é, seguindo a cronologia dos fatos. Esta característica torna o seriado de Constante M. Burge e o de Stephen Carpenter, David Greenwalt e Jim Kouf, respectivamente, similares a outros seriados, como *Friends* ou *Law and Order*. Nesse sentido, não são inseridos, nos episódios dessas produções, *flashbacks*, *flashforwards*<sup>28</sup> e *flashsideways*<sup>29</sup>, além da sincronicidade de espaços e tempos, que podem ser encontrados em *Lost* e *Once Upon a Time*. Reconhece-se, com isso, mais uma característica do trabalho de Kitsis e Horowitz.

Ian Goldberg, roteirista que trabalha para Kitsis e Horowitz, retrata como é a experiência de trabalhar em uma série com vastas possibilidades de recursos narrativos, no que diz respeito ao tempo, conforme dito em entrevista realizada por Paul Terry:

Além disso, acho que o maior desafio que enfrentamos foi de definir qual seria a aparência da série em uma base semanal. Em uma série como *Once Upon a Time*, que é tão rica em imaginação e grandes ideias, você está constantemente tentando manter um delicado equilíbrio entre as histórias que promovam a mitologia em geral e episódios mais independentes que lhe permitam explorar as histórias dos personagens de uma forma mais... bem, autossuficiente. *Lost* fez isso incrivelmente bem, por isso, fomos muito afortunados por ter Eddy e Adam – que passaram seis anos escrevendo naquele seriado – para nos guiar (TERRY, 2013, p. 24, tradução nossa).<sup>30</sup>

Parece que o seriado *Lost* foi a série pioneira na apresentação bem-sucedida deste tipo de narrativa – em que o histórico de cada personagem é explorado

---

<sup>27</sup> The idea is to take these characters that we all know collectively and try to find things about them that we haven't explored before. Sometimes it's a story point, sometimes it's a thematic connection, sometimes it's a dilemma they face in both worlds that is similar. We are not generally retelling the exact same story as the fairy tale world (KEILY, 2011).

<sup>28</sup> Interrupção de sequência cronológica narrativa, para apresentar eventos que irão acontecer.

<sup>29</sup> Estrutura narrativa em que a sequência principal dos eventos é interrompida pela interposição de uma cena mostrando um universo paralelo, uma realidade paralela ou um evento alternativo.

<sup>30</sup> I think the biggest challenge we faced was defining what the series was going to look like on a weekly basis. On a show like *Once* that's so rich with imagination and big ideas, you're constantly trying to maintain a delicate balance between stories that advance the overall mythology and more self-contained episodes that allow you to explore chapters in character's stories in a more... well, self-contained way. *Lost* did this incredibly well, so we were very fortunate to have Eddy and Adam - who spent six years writing on that show — guiding us (TERRY, 2013, p. 24).

constantemente, de forma variada, e oferecido ao público em momentos inesperados. Os criadores Lieber, Abrams e Lindelof ofereceram, já no terceiro episódio da primeira temporada – conforme mencionado neste capítulo –, um olhar sobre esse formato inovador de se contar uma história.

Assim, com a proposta de apresentar o passado individual de cada personagem, os criadores editaram o conteúdo transmitido para o público, de maneira que fizessem sentido os eventos do passado em relação aos desdobramentos do presente. Os roteiristas tiveram que superar o obstáculo de não apenas refletir sobre como os personagens estavam relacionados entre si, mas quais foram as circunstâncias que os levaram a chegar aonde eles estavam. Além disso, foram incluídos *flashforwards* nos episódios, expandindo as informações sobre o personagem e aprofundando a caracterização, em relação ao futuro dos sobreviventes da ilha.

Assim como em *Lost*, Kitsis e Horowitz seguiram a mesma proposta de estrutura para *Once Upon a Time*. No episódio piloto, estreado em 23 de outubro de 2011, é dado ao público um indício de que a série exploraria diferentes linhas de tempo. A primeira cena apresentada é de uma tela em preto, com um texto para a leitura do espectador:

Era uma vez... Uma floresta encantada com todos os personagens clássicos que conhecemos. Ou pensamos que conhecemos. Um dia, eles se viram presos num lugar em que seus finais felizes foram roubados. O nosso mundo. E foi assim que tudo aconteceu...<sup>31</sup>.

Os criadores já mostram que, ao longo dos episódios, será feita uma apresentação dos personagens clássicos, mas com mudanças inesperadas nos contos, de modo que o público não saberá ao certo o que esperar de cada história. Além disso, os roteiristas informam que os “finais felizes foram roubados”; ou seja, mostrando para o público que o conceito de *final feliz*, utilizado em outras produções, não será explorado na série.

Em seguida, o público já é impactado com a cena do *Príncipe Encantado* cavalgando em seu cavalo branco, procurando a *Branca de Neve*, para tentar salvá-la

---

<sup>31</sup> Once upon a time... There was an enchanted forest filled with all the classic characters we know. Or think we know. One day they found themselves trapped in a place where all their happy endings were stolen. Our world. This is how it happened...

de sua morte. Mais adiante, ao longo do episódio, é possível compreender que os capítulos que se passam na *Floresta Encantada* são, na verdade, *flashbacks* da vida passada de todos os personagens, com exceção de *Emma Swan* e *Henry Mills*.

Conforme já apontado, os roteiristas se familiarizaram com esse formato de narrativa ao trabalharem com Lieber, Abrams e Lindelof como roteiristas para os episódios do seriado deles. Desta maneira, pode-se observar que o trabalho feito em *Lost* influenciou em alguns elementos a produção da obra de Kitsis e Horowitz em apreço.

Dito isso, é possível caracterizar alguns exemplos: 1) ambos os seriados foram produzidos e transmitidos na rede *ABC*<sup>32</sup>. Um destaque, dessa similaridade, é que são séries produzidas por um canal que é conhecido por se interessar por programas sobre temas sobrenaturais e fantasiosos. Além disso, o fato de a *ABC* pertencer à *Walt Disney Company*<sup>33</sup> pode ser um indicativo de que Kitsis e Horowitz foram acolhidos, por este canal, justamente por explorarem o gênero dos contos de fadas. Este ponto será explorado mais adiante na dissertação. 2) Kitsis e Horowitz convidaram atores do elenco de *Lost* para participações especiais em *Once Upon a Time* (como Alan Dale, Jorge Garcia, Elizabeth Mitchell e Emilie de Ravin – essa última acabou conquistando o público e permaneceu na série interpretando a personagem *Belle* do conto de fadas *A Bela e a Fera*).

Analisando *Once Upon a Time*, pode-se dizer que o trabalho apresenta marcas dos procedimentos narrativos já utilizados pelos criadores, que ficam mais densas quando identificamos os elementos inseridos em *Once Upon a Time* – e que são relacionados à história dos personagens de *Lost*. São exemplos: 1) o nome *Emma Swan*, protagonista em *Once Upon a Time*, ser uma dedicatória à *Swan Station*<sup>34</sup> da “ilha”; 2) o relógio da cidade de *Storybrooke* estar preso às 8:15 horas – alusão ao Vôo 815 de *Lost*; 3) o número 108 como parte do endereço da *Rainha Má* – este número corresponde à soma dos seis outros algarismos recorrentes no seriado de Lieber, Abrams e Lindelof. Todos estes *easter eggs*<sup>35</sup> foram expostos por Kitsis e

---

<sup>32</sup> American Broadcasting Company (ABC) é uma rede de televisão e rádio comercial. Pertence à Walt Disney Company e foi fundada em 1943.

<sup>33</sup> Empresa multinacional norte americana, de mídia de massa, focada no mercado de entretenimento.

<sup>34</sup> Estação Cisne – em português.

<sup>35</sup> Nome dado a segredos escondidos em programas, séries, filmes, games, entre outros, que fazem referência a outras produções ou à própria narrativa da obra.

Horowitz para o público, quando eles divulgaram a série na *New York Comic-Con 2011*.

Para não haver dúvidas do vínculo entre as duas produções, o *trailer* veiculado na televisão americana incluía o seguinte texto: “Dos escritores de *Lost*”<sup>36</sup>. Aliás, em relação ao perfil publicitário da série, deve também ser levado em conta, sobre *Once Upon a Time*, seu engajamento à “indústria” hollywoodiana, sendo o seriado um tipo de produto no qual o público reconhece os traços dos criadores.

Dado que algumas das generalizações sobre o conto de fadas e o filme podem parecer exageradas, é importante não perder de vista o contexto socioeconômico em que a cultura é feita no Ocidente. Aqui, o quadro é a indústria cultural de Hollywood, que julga seus produtos, em grande parte, de acordo com os padrões de sucesso comercial. Assim, não importa o quão culturalmente inovadoras, *avant-garde*, sérios ou relevantes os contos de fadas como filmes podem ser; geralmente, não serão distribuídos e promovidos se não cumprirem com os padrões e as normas comerciais de Hollywood e, de certo ponto, até da indústria televisiva, que tem desenvolvido seu próprio mercado para os filmes (ZIPES, 2002, p. 124, tradução nossa).<sup>37</sup>

Com isso, compreendendo as características do seriado de Kitsis e Horowitz, é possível prosseguir e propor novos olhares sobre o gênero dos contos de fadas.

### 2.2.2 Pós-produção: os contos de fadas no contemporâneo

Com a proposta de compreender os procedimentos de criação de Kitsis e Horowitz no que dizem respeito ao desenvolvimento dos personagens principais e no modo de narrar do seriado, é necessário analisar as características encontradas nos contos clássicos originais – reproduzidas e apropriadas pelos criadores – que contribuíram para a concretização da obra *Once Upon a Time*.

Para tal empreitada, é necessário fazer algumas reflexões sobre as raízes do gênero literário dos contos de fadas, de forma que seja possível uma análise mais

---

<sup>36</sup> From the writers of *Lost*.

<sup>37</sup> Since some of the generalizations about the fairy tale and film might seem exaggerated, it will be important not to lose sight of the socio-economic context in which culture is made in the West. Here, the framework is the Hollywood culture industry which judges its products largely according to the standards of commercial success. Thus, no matter how culturally innovative, *avant-garde*, serious or relevant the fairy tale as filme may be, it will generally not be distributed and promoted if it does not meet the commercial and normative standards of Hollywood and to certain extent of the TV industry which have developed their own market for films (ZIPES, 2002, p. 124).

aprofundada sobre como esses contos são trabalhados por Kitsis e Horowitz. Para isso, podemos dialogar com as teorias que Vladímir Propp, elucidadas em seu livro, *Morfologia do Conto Maravilhoso*:

A vida real cria sempre figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários; o conto sofre a influência da realidade histórica contemporânea, do *epos* dos povos vizinhos, também da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos como das crenças populares locais. O conto guarda em seu seio traços do paganismo mais antigo, dos costumes e ritos da Antiguidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis (PROPP, 1984, p. 81).

Como aponta Propp, os contos, as fábulas e as histórias – que são apresentadas para a sociedade – estão sujeitas a modificações, na medida que a cultura e o indivíduo também sofrem mudanças ao longo do tempo. Para refletirmos sobre o conceito de cultura, e de como o sujeito está inserido sobre a ilustração dos contos de fadas e, dessa maneira, sobre a produção do seriado de Kitsis e Horowitz, levamos em conta as teorias apresentadas por Lúri Lótman e Boris A. Uspenskii no texto *Sobre o Mecanismo Semiótico da Cultura*.

A cultura é, por definição, um fenômeno social: o que não exclui a possibilidade duma cultura individual, caso cada um se interprete a si mesmo como representante da coletividade, ou ainda, em todos os casos de autocomunicação, quando uma pessoa desenvolve – no tempo e no espaço – as funções de diversos membros da coletividade e constitui, de fato, um grupo (LOTMAN, USPENSKII, 2000, p. 172).

Compreende-se que o indivíduo faz parte de uma coletividade que, neste caso, refere-se aos contos de fadas. Desta forma, as mesmas histórias que foram apresentadas para o público, no passado, continuam a fazer parte do repertório da sociedade; no entanto, com a possibilidade de novas interpretações.

A cultura é uma inteligência coletiva e uma memória coletiva, isto é, um mecanismo supraindividual de conservação e transmissão de certos comunicados (textos) e da elaboração de outros novos. Nesse sentido, o espaço da cultura pode ser definido como um espaço de certa memória comum, isto é, um espaço dentro de cujos limites alguns textos comuns podem se conservar e ser atualizados (LOTMAN, 1998, p. 157).

Também podem ser consideradas as teorias de Tzvetan Todorov a respeito da estrutura da *narrativa fantástica*, a fim de se ter um olhar sobre a estrutura desse gênero literário na série.

O fantástico ocupa o tempo dessa incerteza; assim que escolhemos uma ou outra resposta, saímos do fantástico para entrar num gênero vizinho, o

estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada, por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural (TODOROV, 1970, p. 148).

Conforme discute Todorov, a literatura fantástica se apresenta em condições que se deve guiar o leitor a acreditar, ou não, no que é apresentado no texto. No sentido de o leitor se deparar com um acontecimento sobrenatural e questionar as implicações desse acontecimento, quando inserido em sua realidade.

O fantástico implica, pois, uma integração do leitor no mundo das personagens; define-se pela percepção ambígua que o leitor tem dos acontecimentos narrados; esse leitor se identifica com a personagem. É importante precisar desde logo que, assim falando, temos em vista não tal ou tal leitor particular e real, mas uma “função” de leitor, implícita no texto (da mesma forma que está implícita a de seu narrador). A percepção desse leitor implícito está inscrita no texto com a mesma precisão que os movimentos das personagens (TODOROV, 1970, p. 150).

A partir das teorias apresentadas, e dos elementos identificados no seriado de Kitis e Horowitz – não apenas sobre a apropriação dos contos de fadas já conhecidos pelo público, mas também dos procedimentos narrativos – é possível reconhecer uma relação entre as ideias propostas por Nicolas Bourriaud e o modo como o seriado se constrói, de maneira que podemos observar, no conceito de *pós-produção*, proposto pelo autor, uma nova luz para se identificar o formato da série *Once Upon a Time*. Conforme ilustra Bourriaud:

“Pós-produção”: termo técnico usado no mundo da televisão, do cinema e do vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais. Como conjunto de atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, a pós-produção faz parte do setor terciário em oposição ao setor industrial ou agrícola, que lida com a produção das matérias-primas (BOURRIAUD, 2009, p. 7).

De tal maneira que a *pós-produção* pode ser entendida como um formato de trabalho contínuo, no qual se compreende a utilização de materiais e elementos previamente expostos ao público:

Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de forma mais indireta – à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. [...] Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem (*Ibidem*, p. 8).

Desta maneira, podemos supor que a sociedade está exposta a produções não específicas, de modo que o indivíduo pode ser considerado o “usuário da cultura” e, à medida que ele consome mais informação de diferentes mídias, ele se torna capaz de classificar diferentes códigos e utilizá-los futuramente:

A produção torna-se “o léxico de uma prática”, isto é, o material intermediário a partir do qual se articulam novos enunciados, e não um resultado final. O importante é o que fazemos com os elementos à nossa disposição. Dessa maneira, somos locatários da cultura; a sociedade é um texto cuja regra lexical é a produção, lei contornada *de dentro* pelos usuários supostamente passivos, por meio de práticas de pós-produção (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

Além disso, reconhecemos aqui uma grande conexão entre as teorias de Bourriaud e as de Cecília Salles, quando a autora apresenta os princípios do *movimento criador*:

A criação como um processo de inferências mostra que os elementos aparentemente dispersos estão interligados; já a ação transformadora mostra um modo como um elemento inferido é atado a outro. Pode-se perceber, ao longo do processo criador, dois momentos transformadores especiais: a percepção e a seleção de recursos artísticos (SALLES, 2011, p. 95).

Ao relacionar o que foi apresentado por Bourriaud com os procedimentos de Kistis e Howoritz, é possível discutir *Once Upon a Time* como uma *pós-produção*, pois os criadores, ao utilizarem os personagens dos contos de fadas – que o público já conhece – e apresentarem elementos que contribuem para novas formulações e perspectivas sobre esses contos, conceberam uma obra que não apenas possui propriedades novas, desse gênero literário, mas também manteve os elementos originais.

Além disso, identificamos, no seriado, cenas nas quais os personagens refletem sobre a situação em que estão vivendo em comparação com o passado que viveram na *Floresta Encantada*. Desta maneira, alguns personagens reconhecem a existência da *magia* e dos contos de fadas. Por assim dizer, são situações nas quais eles demonstram ter consciência de serem *personagens*. Este fator indica mais uma característica da *experimentação contemporânea* que identificamos nesta produção. Este tema será explorado mais adiante na pesquisa.

Com isso, é possível realizar uma análise entre a manutenção de determinadas características e a escolha de recursos narrativos, que viabilizam a exploração de

novas possibilidades para a obra. Edward Kitsis explica isso em uma entrevista realizada pelos *ABC Studios*:

A coisa mais complicada para equilibrar na primeira temporada, de muitas maneiras, foi contar a história dos nossos personagens principais, mas também a introdução de novos personagens na mistura. Você está tentando cavar mais a fundo e levar as pessoas a amar os personagens do episódio piloto, mas você também está tentando expandir esse mundo (ABC STUDIOS, s/d, tradução nossa).<sup>38</sup>

Dessa maneira, Kitsis e Horowitz possibilitaram a conquista de um público que, ao assistir o seriado, se sentirá familiarizado – e, ao mesmo, tempo curioso – com essa produção, que é constituída de diferentes procedimentos de criação sob a forma de apropriações. Como aponta Nicolas Bourriaud:

Os artistas da pós-produção inventam novos usos para as obras, incluindo as formas sonoras ou visuais do passado em suas próprias construções. Mas eles também trabalham num novo recorte das narrativas históricas e ideológicas, inserindo seus elementos em enredos alternativos (BOURRIAUD, 2009, p. 49).

É importante também apontar as teorias de Vladimir Propp, em relação aos elementos que constituem o *conto maravilhoso*, para viabilizar uma comparação sobre as referências utilizadas na elaboração da obra de Kitsis e Horowitz e as características que constituem o gênero dos contos de fadas, tornando possível observar circunstâncias que viabilizam o olhar sobre a *pós-produção*. Assim, é essencial fazer uma exposição sobre os elementos desse gênero literário que são complementados na narrativa do seriado *Once Upon a Time*.

As funções constituem os elementos fundamentais do conto maravilhoso, sobre os quais se constrói o curso da ação. [...] Pode-se observar que as funções nem sempre se seguem imediatamente umas às outras. Se duas funções consecutivas são desempenhadas por diferentes personagens, o segundo personagem deve estar a par do que se passou antes. Por isso, dentro do conto maravilhoso se desenvolve todo um sistema de informações que às vezes se reveste de formas artísticas muito vivas. [...] São estas informações que, no desenvolvimento da ação, ligam uma função à outra (PROPP, 1984, p. 65).

Conforme Propp, o insólito é fundamentado a partir da trama no qual se baseia. Desta maneira, o conto segue com base nos acontecimentos e nas *informações* que vão sendo passados de um personagem para outro. Propp também trata do conceito

---

<sup>38</sup> The trickiest thing, in a lot of ways, to balance in Season One was telling the story of our main characters, but it was also about introducing new characters into the mix. You're trying to dig deeper and get people to love the characters from the pilot episode, but you're also trying to expand that world (ABC STUDIOS, s/d).

de *motivação* em relação ao conto maravilhoso. Essa *motivação* é o que impulsiona as ações dos personagens, permitindo que as *informações* sejam ampliadas ao longo da história.

Entendemos por *motivação* tanto as razões como os objetivos dos personagens, que os levam a realizar esta ou aquela ação. As *motivações* proporcionam às vezes ao conto um colorido brilhante e absolutamente peculiar, mas nem por isso deixam de ser um dos elementos mais versáteis e instáveis do conto maravilhoso (*Ibidem*, p. 68).

Nesta perspectiva, a principal característica do gênero dos contos de fadas é a introdução de uma intenção ou de um propósito, que motiva os personagens a agirem de determinada forma, de modo que isto intensifica a interpretação da história, para se encontrar a moral por trás do conto.

A partir das teorias vistas acima, podemos lançar um olhar sobre a estrutura de apropriação utilizada por Kitsis e Horowitz. Sobre a ideia básica para o roteiro de *Once Upon a Time*, os criadores explicam que o estímulo sempre surgiu dos contos de fadas. Em entrevista a Paul Terry, Kitsis conta: “estávamos sentados e conversando sobre os contos de fadas, e como eles são importantes para nós, pois foram as primeiras histórias que ouvimos na infância”<sup>39</sup>. Os criadores explicam que a história que eles queriam explorar era o conto da *Branca de Neve*, conforme entrevista com Horowitz, realizada por Paul Terry:

Nós sempre soubemos que queríamos a história da *Branca de Neve* para estar no centro do seriado, e que esse conto foi como o marco zero de contos de fadas para nós. [...] Os outros personagens para a 1ª Temporada eram o desenvolvimento dessa história clássica [...] (TERRY, 2013, p. 8, tradução nossa).<sup>40</sup>

Compilado pelos irmãos *Jacob e Wilhem Grimm*<sup>41</sup>, o conto *Pequena Branca de Neve*, lançado em 1857, relata a história de uma menina de sete anos, a Princesa de um reino, que sofre com a perseguição de sua madrasta, a Rainha, que sente inveja da beleza da enteada. A Rainha contrata um caçador para matar *Branca de Neve* e retirar seus pulmões e seu fígado. O caçador, sentindo pena da criança, não consegue

---

<sup>39</sup> We were sitting around and talking about fairy tales, and how they're important to us, because they were the first stories we'd ever heard as children. (TERRY, 2013, p. 6).

<sup>40</sup> We always knew that we wanted the Snow White story to be at the center of the show, and that was sort of ground zero for fairy tales for us. [...] The other characters for Season One were the out-growths of that classic story [...] (TERRY, 2013, p. 8).

<sup>41</sup> Jacob (1785–1863) e Wilhelm (1786–1859) foram dois autores acadêmicos que se especializaram em publicar fábulas infantis em torno Século XIX.

matá-la e diz para ela fugir. Assim, *Branca de Neve* foge pela floresta até chegar a casa dos sete anões, onde eles permitem que ela fique hospedada, desde que a menina se comprometa a cuidar da casa e cozinhar para eles. No final da história, *Branca de Neve* que está supostamente morta em um caixão de vidro, é salva quando o criado de um Príncipe de outro reino, ordenado a carregar o caixão de volta ao palácio, tropeça em uma pedra e, assim, a Princesa cospe de sua garganta a maçã envenenada. Diferentemente do que muitas pessoas acreditam, no conto dos irmãos Grimm, a Rainha não apenas tenta envenenar a *Branca de Neve* com uma maçã, mas ela também busca outras formas de aniquilar a Princesa.

Ao avaliarmos o primeiro episódio de *Once Upon a Time*, é possível perceber como a adaptação da história não foi apenas baseada no conto dos irmãos Grimm, embora haja algumas características similares. O seriado faz referência a uma versão dessa fábula, que é mais similar a de *Walter Elias Disney*<sup>42</sup> no longa-metragem *A Branca de Neve e os Sete Anões* lançado em 1937. Walt Disney, querendo atingir o público infantil com um filme que também poderia ser assistido por toda a família, recriou o final da história, de forma que quem salva *Branca de Neve* do veneno é o próprio príncipe – com um beijo de amor verdadeiro nos lábios da Princesa.

Dessa maneira, o cineasta do desenho animado levou o público infantil a relacionar o *final feliz* com a chegada do *Príncipe Encantado* – e é esse imaginário que passa a comandar todas as produções de Walt Disney.

É possível reconhecer, portanto, que Kitsis e Horowitz foram influenciados pelo gênero literário dos contos de fadas – reproduzidos no contexto norte americano – no entanto, buscaram novos elementos que atraíssem o público adulto.

O processo de adaptação de contos de fadas feito por Walt Disney não se limitou ao conto da *Branca de Neve*. *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959), *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), são exemplos de adaptações das obras de autores como Charles Perrault, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, Jacob e Wilhelm Grimm e Hans Christian Andersen. Com isso, Walt Disney soube conquistar

---

<sup>42</sup> Walter Elias Disney (1901-1966), conhecido por Walt Disney, foi um cineasta norte americano e cofundador da The Walt Disney Company. Famoso pela criação de personagens de desenho animado, especialmente pelo Mickey Mouse.

o público infantil – e principalmente o público feminino, com a marca *Disney Princess*<sup>43</sup>.

O imaginário do *final feliz* a partir da chegada e do beijo de príncipes encantados é uma questão recorrente em reflexões de pensadores de diferentes áreas, como, por exemplo: Marie-Louise von Franz, em *A Interpretação dos Contos de Fadas*; Diana Lichtenstein Corso e Mário Corso, em *Fadas no Divã: Psicanálise nas Histórias Infantis*; e Bruno Bettelheim, em *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. No entanto, nesta pesquisa, estamos observando os contos de fadas a partir do processo de produção, ou seja, dos procedimentos audiovisuais utilizados (Figura 5).

**Figura 5** – Cartaz e logo da marca *Disney Princess*



No caso de *Once Upon a Time*, no início do episódio piloto, os roteiristas levam os espectadores de volta à infância, utilizando a cena do *Príncipe Encantado* revivendo a *Branca de Neve* com o famoso beijo de *amor verdadeiro* que, mais adiante, em outros episódios, será apresentado como a magia mais poderosa de todas. Com esta cena, já podemos afirmar que a referência do “beijo” foi retirada da versão de Walt Disney. Além disso, outras relações que podemos identificar são nos acessórios, nos figurinos e nos efeitos utilizados na produção. O caixão de vidro em

---

<sup>43</sup> Franquia de mídia pertencente à Walt Disney Company, composta por personagens femininas de diferentes filmes da Walt Disney Pictures.

que a *Branca de Neve* encontra-se morta, por exemplo, possui algumas características similares ao caixão de vidro do filme de Walt Disney (Figuras 6 e 7).

**Figura 6** – Cena do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)



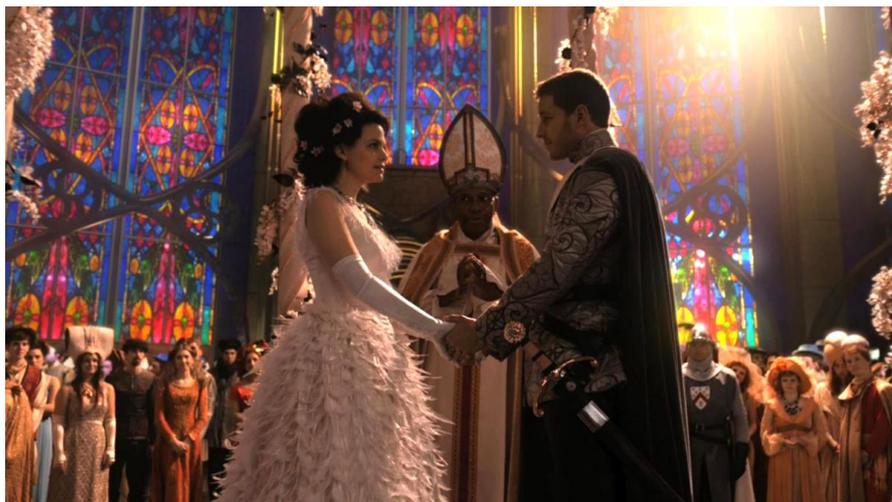
**Figura 7** – *Branca de Neve* em seu caixão - 1º episódio de *Once Upon a Time*



Apesar das similaridades entre as diferentes adaptações, Kitis e Horowitz também apresentam sua própria versão para *Branca de Neve*. É possível reconhecer isso na cena do episódio piloto, quando a *Rainha Má* invade o casamento real, para ameaçá-los de uma maldição que irá destruir a vida de todos no reino (Figura 8). Pode-se deduzir, então, que esta já foi uma oportunidade que possibilitou aos roteiristas refletirem sobre quem seriam os personagens convidados para o casamento da

*Branca de Neve*, além de tentarem imaginar como seria a igreja, os trajes e a decoração para a festa. Ou seja, Kitsis e Horowitz se apropriaram do conto da *Branca de Neve*, assim como de outros personagens, para contar uma nova versão não conhecida pelos leitores dos contos – procedimento recorrente dos criadores, que pode ser verificado ao longo de outros episódios da temporada.

**Figura 8** – *Casamento Real* - 1º episódio de *Once Upon a Time*



Tome-se o exemplo o trabalho feito com a junção de duas histórias: O conto *Cinderela*, compilado por Charles Perrault, trata de uma moça jovem que é maltratada por sua madrasta e suas meias-irmãs. Quando o Rei convoca todas as moças do reino para um baile, a jovem *Cinderela* quer ir, mas é impedida por sua madrasta, que a obriga a trabalhar como criada. Com a ajuda de sua *Fada Madrinha*, que aparece por mágica, *Cinderela* consegue ir ao baile – e acaba conhecendo o *Príncipe* do reino.

Já o conto do personagem *Rumplestiltskin*, compilado pelos irmãos Grimm, trata da história de uma criatura com feições similares as de um diabo, que procura pessoas com quem ele possa fazer negócios ou comércio. No conto original, a criatura vai atrás de uma moça – filha de um moleiro – que precisa provar para o Rei que consegue transformar palha em ouro. Após solicitar joias como primeira e segunda exigências de pagamento para lhe ajudar a enganar o Rei, a moça é chamada para fazer o trabalho, e *Rumplestiltskin* exige, em troca, que ela lhe entregue o primeiro filho que a moça gestar. No final da história, após conseguir contornar a situação, ela fica com seu filho.

No episódio quatro, intitulado “The Price of Gold”, enquanto a personagem *Emma* tenta ajudar uma jovem moça que está vinculada ao *Mr. Gold*, na cidade de *Storybrooke*, é mostrado para o público – em cenas que se passam na *Floresta Encantada* – a história da *Cinderela* e como ela se envolveu com o *Rumplestiltskin*. Ao assistir o episódio, é possível perceber que, em *Once Upon a Time*, os criadores fizeram uma *mashup* – composição de obras a partir de outras existentes – dessas duas histórias, para construir uma nova versão do conto de fadas da *Cinderela*. Ao invés de ser a *Fada Madrinha* que auxilia a personagem para ir ao baile, é de fato *Rumplestiltskin* que intervém e proporciona essa reviravolta. *Rumplestiltskin* pede o bebê da *Cinderela* como pagamento de seu serviço, o que atesta que os criadores reformularam a história original (Figura 9).

**Figura 9** – *Rumplestiltskin* e *Cinderela* - 4º episódio de *Once Upon a Time*

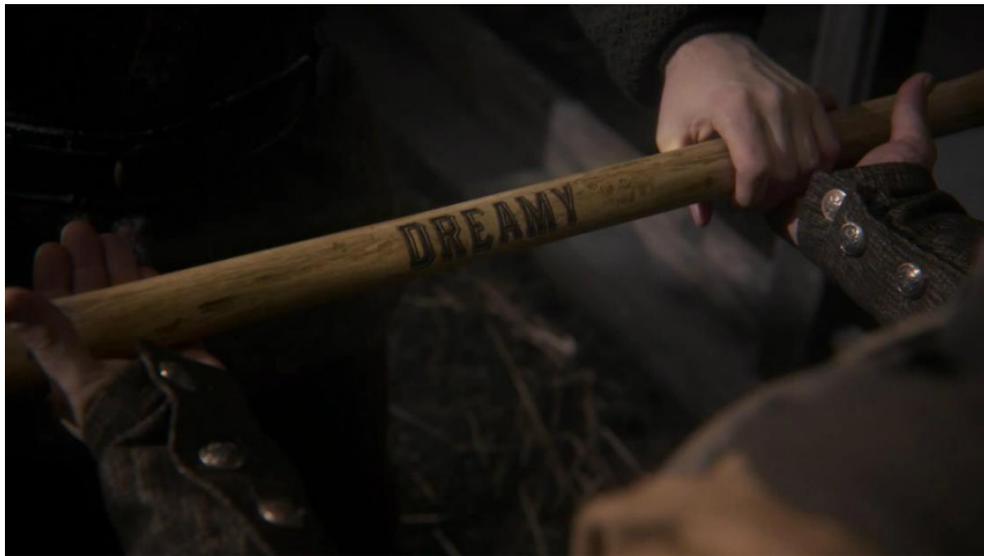


Um outro exemplo importante de ser citado está no 14º. episódio, “Dreamy”, em que o foco está em contar a história do *Grumpy* (Zangado), um dos *sete anões*. Já conhecidos pelo público, os *Sete Anões* fazem parte do conto da *Branca de Neve*. Conforme apresentado no filme de Walt Disney, sabemos apenas que os *anões* moram em uma casa pequena e que aceitaram que a *Branca de Neve* vivesse com eles. Em *Once Upon a Time*, é mostrada a biografia desses personagens específicos. Assim, no seriado, é contado que os *anões*, quando nascem, aprendem que o destino

deles é eternamente trabalhar nas minas para encontrar diamantes que possam ser transformados em pó mágico para as fadas. Quando cada anão escolhe o seu machado como ferramenta para o trabalho, aparece, no cabo de madeira, o nome pelo qual eles devem ser chamados. No caso de *Grumpy*, não é *Grumpy* que aparece no machado, mas sim *Dreamy* (Sonhador).

Aprendemos que *Dreamy* é uma exceção à regra quando se trata de anões. Um pouco de pó mágico caiu em seu ovo antes de ele nascer e isso lhe deu a habilidade de sonhar. Conforme explicado anteriormente no episódio, anões não possuem a habilidade – ou permissão – para sonhar e amar. No entanto, *Dreamy* gostaria de ser um anão diferente. Ao longo do episódio, devido a uma série de acontecimentos, *Dreamy* é obrigado a abrir mão de seu amor e, por isso, ele se torna rancoroso e mal humorado. Com isso, no momento em que *Dreamy* volta a pegar seu machado para trabalhar, seu nome passa a ser *Grumpy* (Figuras 10 e 11).

**Figura 10** – Machado *Dreamy* - 14º episódio de *Once Upon a Time*



**Figura 11** – Machado Grumpy - 14<sup>o</sup> episódio de *Once Upon a Time*



Em *Once Upon a Time*, também compreendemos que o foco não é apenas transmitir a história de vida dos personagens, mas demonstrar que até os personagens da *Branca de Neve* e do *Príncipe Encantado* – retratados na versão de Walt Disney como um casal feliz e perfeito – podem sofrer com problemas no casamento. É possível observar isso, por exemplo, na cena do episódio piloto na qual *Branca de Neve*, agora a Rainha do reino, e o *Príncipe Encantado* estão conversando sobre a ameaça da *Rainha Má*, que a heroína do conto já está grávida (Figura 12), o que indica uma continuação para a história, de tal forma que é oferecido, para o público, um questionamento sobre o mito do *final feliz* proposto em outras produções. Conforme explica Edward Kitsis, em entrevista realizada pelo site *Seat42F* durante a *New York Comic-Con 2011*:

Nós queremos transformar os personagens de ícone em pessoas, de forma que não estamos apenas interessados na Branca de Neve como uma personagem de animação, mas estamos interessados em ela ser uma mulher. Uma das nossas cenas favoritas do piloto foi quando o Príncipe Encantado entra e a vê. Ele diz: "Ah, não podemos continuar tendo sempre a mesma conversa". E quem é casado ou tem alguém importante em sua vida, sabe como é quando você olha para o seu cônjuge e você diz "Sério? De novo?". E isso é o que nós amamos sobre o seriado. É realmente tentar trazer esses personagens para pessoas reais (SEAT42F, 2011, tradução nossa).<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Franquia de mídia pertencente à Walt Disney Company, composta por personagens femininas de diferentes filmes da Walt Disney Pictures.

Figura 12 – *Branca de Neve e Príncipe Encantado* - 1º episódio de *Once Upon a Time*



A partir desses exemplos, pode-se deduzir que os criadores procuram oferecer um olhar sobre as diferentes possibilidades de caminhos para os contos tradicionais. Além dos já citados, há episódios centrados em explorar a vida de outros personagens, como a *Chapeuzinho Vermelho*, o *Grilo Falante* e o *Pinóquio* – o que pode ser percebido como um princípio direcionador para a construção narrativa de *Once Upon a Time*: uma série centrada em responder as perguntas que os autores dos contos de fadas não responderam. Como aponta Horowitz, em entrevista para o site oficial do *ABC Studios*:

Ficamos circulando em torno da ideia de contos de fadas – as primeiras histórias que você ouve quando você é uma criança. Elas estão cheias de magia, heroísmo, medo e alegria. Mas também achamos que os contos de fadas estão cheios de todas essas perguntas não respondidas. Como por que o Zangado é zangado? Por que que o Geppetto é tão solitário que ele realmente esculpiria um menino de madeira? E será que a Rainha Má realmente tentou matar a Branca de Neve simplesmente por causa de vaidade? Com *Once Upon A Time*, partimos para explorar essas perguntas, não recontar essas histórias, mas tentar cavar por baixo o que todos nós

sabemos e tentar descobrir algo novo (ABC STUDIOS, s/d, tradução nossa).<sup>45</sup>

É importante ressaltar que, independentemente da forma como é apresentada a vida de cada personagem, a dicotomia entre bem e mal é mantida ao longo da primeira temporada, de modo que esse tema se torna uma espécie de gancho, que liga uma história com a outra.

No 16º. episódio, intitulado “Heart Of Darkness”, os criadores centralizaram a narrativa na história de vida dos personagens já apresentados em episódios anteriores, ao invés de tratarem de personagens novos. Nesse episódio, *Mary Margaret Blanchard* – a *Branca de Neve* – está sendo acusada de ter assassinado a mulher de *David Nolan* – o *Príncipe Encantado*. Para o público, fica claro que tudo foi armado por *Regina Mills* – a *Rainha Má* (Figura 13).

**Figura 13** – *Mary Margaret* na prisão - 16º episódio de *Once Upon a Time*



Esse episódio propicia a discussão de que nem sempre se pode confiar nas pessoas com quem convivemos todos os dias, mensagem que fica clara na cena em que *Regina Mills* conversa com *David Nolan* – e a vilã se expressa da seguinte forma:

---

<sup>45</sup> We kept circling back to the idea of fairy tales. The very first stories that you hear when you're a kid. They're full of magic and heroics and fear and joy. But we also found fairy tales are full of all these unanswered questions. Like why is Grumpy grumpy? Why is Geppetto so lonely that he'd actually carve a little boy out of wood? And did The Evil Queen really try to kill Snow White simply because of vanity? With *Once Upon A Time*, we set out to explore those questions and not re-tell these stories but attempt to dig beneath what we all know and try to discover something new (ABC STUDIOS, s/d).

“O mal nem sempre parece ser o mal. Às vezes, ele está olhando diretamente para nós e nós nem sequer percebemos”. Uma típica referência do dia a dia da sociedade contemporânea, que os criadores de *Once Upon a Time* conseguiram associar com os contos de fadas, como se quisessem transmitir ao público que os contos de fadas podem ser uma referência para as experiências de vida das pessoas reais.

Além do mal que é construído, é dado destaque, por exemplo, para o fato de “toda magia vem com um preço”, ou seja, a magia tem um custo. Assim, a dicotomia entre bem e mal ganha maior complexidade e coloca-se em discussão a questão do destino ter um valor alto nos contos de fadas.

Na *Floresta Encantada*, por exemplo, nos deparamos com um momento no qual o *Príncipe Encantado* está à procura de *Branca de Neve* e *Rumplestiltskin* lhe avisa que a Princesa foi atrás da Rainha para assassiná-la. Com isso, *Rumplestiltskin* alerta o *Príncipe* que, se *Branca de Neve* de fato matar a *Rainha Má*, ela se tornará tão má quanto a mulher de quem ela estará tirando a vida. Não querendo acreditar nas ameaças de *Rumplestiltskin*, o *Príncipe Encantado* afirma que *Branca de Neve* é boa e que ela nunca seria capaz de tomar uma atitude dessas. *Rumplestiltskin* responde-lhe, então, com uma fala que será constantemente repetida nos episódios da temporada: “O mal não nasce pronto: ele é feito”.

A atriz Ginnifer Goodwin, que interpreta tanto *Mary Margaret Blanchard*, quanto *Branca de Neve*, reforça, em uma entrevista concedida a Tara Bennett:

Eu acho que eles foram capazes de aprofundar esses personagens, cultivá-los e torná-los reais e relacionáveis sem desmerecê-los. Eu sinto que ainda justificamos as versões originais dos Grimm sobre esses personagens, mas nós vamos mostrar exatamente o que acontece fora da página – e fora da tela. Acredito que o nosso objetivo era fazer o público sentir que a impressão que eles tiveram da Branca de Neve da Disney e dos irmãos Grimm foi criada pela história oral e transmitida através dessas histórias, mas em *Once Upon a Time* o público poderia ver como ela seria baseada em uma pessoa real (BENNETT, 2013, p. 18, tradução nossa).<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> I think they've been able to flesh out these characters, ground them, and make them real and relatable without disparaging them. I feel that we still justify the original Grimm versions of these characters but we show exactly what happens off page, and off screen. I think our objective was to make the audience feel that the impression they had of Snow White from Disney and the Brothers Grimm was an impression that was created by oral history and handed down in these stories, but the audience could see how she would be based on a real person (BENNETT, 2013, p. 18).

Conforme visto nos exemplos acima, os criadores exploram as variadas situações vividas pelos personagens, de forma a revelar os diferentes trajetos que a vida pode oferecer, não conhecidos pelos leitores dos contos de fadas, propiciando a reflexão sobre o que acontece após o famoso conceito de *felizes para sempre* ou, ainda, se as pessoas devem acreditar que um *final feliz* é mesmo possível, sem contudo, deixar de preservar o lado feliz e esperançoso que os contos de fadas transmitem para o público. Conforme o cocriador Edward Kitsis explica em entrevista realizada pelo site do *ABC Studios*:

Para nós, isto é o que um conto de fadas é de fato. É essa capacidade de pensar que a sua vida vai melhorar. É por isso que você compra um bilhete de loteria – porque, se você ganhar, você pode pedir demissão ao seu chefe, você pode se mudar para Paris ou qualquer outro lugar e ser quem você sempre quis ser. E isso é a história da Cinderela, certo? Um dia, ela está varrendo e, no outro, ela está indo para o baile. Adam e eu só queríamos escrever sobre algo esperançoso, o qual, uma hora por semana, permite a você colocar tudo de lado e ter aquela sensação de que seus sonhos podem se tornar realidade (ABC STUDIOS, s/d, tradução nossa).<sup>47</sup>

Com isso, percebe-se que Kitsis e Horowitz exploram, em sua obra, variados elementos que já foram transmitidos em outras produções desse gênero literário, além de propiciarem novas reflexões sobre os personagens. A partir das apropriações dos criadores, para a elaboração narrativa da obra e as novas proposições feitas por eles, sobre o olhar da vida cultural, é possível pensar a obra em processo *Once Upon a Time* como um formato de arte da *pós-produção* do contemporâneo – conforme exposto por Nicolas Bourriaud – explorada no âmbito dos contos de fadas.

---

<sup>47</sup> 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 (ABC STUDIOS, s/d).

3 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO  
NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

---



### 3 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

#### 3.1 Um olhar sobre a representação do insólito

Com o propósito de observar e reconhecer quais foram os princípios direcionadores utilizados por Kitsis e Horowitz na construção narrativa de *Once Upon a Time*, é necessário que sejam feitas análises sobre como os personagens foram criados, para se compreender a influência que estes possuem na elaboração do roteiro da série. Desta forma, iremos olhar para os personagens principais, tanto individualmente, quanto no coletivo, levando em conta a maneira pela qual eles se manifestam perante a narrativa, nos dois ambientes que eles se encontram – neste caso, a *Floresta Encantada* e o *Mundo Real*. É importante ressaltar que, além de observar os personagens “originais” imaginados pelos criadores, como *Emma Swan* e *Henry Mills*, iremos também fazer reflexões sobre os personagens dos contos de fadas já conhecidos pelo público – como a *Branca de Neve* e a *Rainha Má* – mas que são apropriados pelos roteiristas de maneiras distintas (Figura 14).

**Figura 14** – Personagens principais de *Once Upon a Time*



Para se melhor compreender o propósito e, neste sentido, todas as características do perfil de cada personagem, é preciso observar cada detalhe presente nas cenas em que eles se manifestam. Com isso, será possível delimitar alguns dos recursos de apropriação utilizados pelos criadores e, desta forma, compreender as propostas iniciais – de Kitsis e Horowitz – que foram levadas adiante em relação ao modo como os contos de fadas seriam apresentados ao público, buscando observar, com mais especificidade, o processo criativo utilizado na construção do seriado, em conexão com as teorias mencionadas no capítulo anterior, de Nicolas Bourriaud.

Aqui, o prefixo “pós” não indica nenhuma negação, nenhuma separação, mas designa uma zona de atividades, uma atitude. Os procedimentos aqui tratados não consistem em produzir imagens de imagens – o que seria uma postura maneirista – nem em lamentar que tudo “já foi feito”, e sim em inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento (BOURRIAUD, 2009, p. 14).

Conforme aponta Bourriaud, os artistas da *pós-produção* não levam em conta o que “já foi feito” por outros artistas – de forma negativa e/ou descartada –, mas, sim, de uma maneira em que se deve pensar novos meios para se representar aquilo que já foi exposto para o público em algum outro formato – é possível reconhecer esse aspecto no trabalho de Kitsis e Horowitz.

Para seguir com a análise dos personagens, é importante primeiro compreender os dois cenários, por assim dizer, os dois “tempos” em que os personagens são encontrados. Conforme já apresentado na dissertação, no primeiro episódio da série, é mostrado para o público que todos os personagens vistos no *Mundo Real* são, de fato, os mesmos encontrados na *Floresta Encantada*. Estes dois ambientes do seriado oferecem possibilidades distintas e variadas para cada personagem se apresentar.

Com isso, deve-se levar em conta que, independentemente de os personagens serem de fato as mesmas pessoas em cada tempo; por exemplo, a *Rainha Má* ser *Regina Mills*, é necessário avaliar a forma como os personagens são apresentados para o público nestas duas circunstâncias, pois a maneira como cada personagem se posiciona perante o público é baseada no ambiente em que se encontra.

No caso de *Once Upon a Time, a Floresta Encantada* é apresentada como um lugar mágico e surpreendente, onde tudo é possível. Em contraponto, o *Mundo Real* é visto como um lugar muito similar à realidade contemporânea: uma cidade pequena e fictícia chamada *Storybrooke*, localizada perto de Boston, nos Estados Unidos.

Com isso, pode-se seguir com uma análise em relação ao modo como os personagens principais são caracterizados, levando em conta, por exemplo, os figurinos, os adereços e as cores que são utilizadas para representá-los. Mais adiante, aprofundaremos a discussão sobre os tempos e os espaços que se entrecruzam nas diferentes narrativas.

### 3.1.1 Análise dos personagens principais de *Once Upon a Time*

Para dar início ao olhar sobre a imagem de cada personagem, *Henry Mills* (Figura 15), interpretado pelo ator Jared Gilmore, apresenta-se com uma escolha adequada, por ser o personagem que assume o papel de guia da narrativa do seriado, pois independentemente de estar ou não fazendo parte de uma cena, ele tem o dever de influenciar a continuação e os eventos seguintes.

**Figura 15** – Personagem *Henry Mills*



Pode-se definir *Henry Mills* como um primeiro *herói* no seriado de *Once Upon a Time*, como aponta Propp:

Conforme demonstramos, o início do conto geralmente apresenta a ocorrência de uma desgraça e a partida do herói. Às vezes, o próprio afastamento já é uma desgraça, como no caso em que a enteada é expulsa de casa. Essa desgraça deve ser reparada e costuma acontecer com o herói obtendo o recurso mágico, o que na verdade predetermina o desfecho do conto (PROPP, 2002, p. 49).

No primeiro episódio da série, *Henry Mills* é apresentado como um menino de 10 anos, adotado e com medo sua mãe adotiva – *Regina Mills*, prefeita da cidade de *Storybrooke*. *Henry* aparece de repente na casa de *Emma Swan*, alegando ser o filho que ela deu para adoção dez anos atrás. Com o propósito de convencer *Emma* de que os habitantes de *Storybrooke* precisam de ajuda, *Henry* consegue que *Emma* o leve de volta para casa entrando, assim, em *Storybrooke*. No último instante do episódio, *Emma* decide permanecer por alguns dias na cidade, o que implica na continuação da história.

*Henry Mills* carrega consigo um livro de contos de fadas (Figura 16) e explica que todas as histórias contidas no livro de fato aconteceram. *Emma Swan* não acredita em *Henry* e ainda fica preocupada com o estado mental da criança. Ao longo da primeira temporada, inúmeras cenas são *Henry* tentando convencer sua mãe biológica de que ele está dizendo a verdade: que o livro representa a história de vida de todas as pessoas de *Storybrooke*. Trata-se, portanto, de um dos focos relevantes do seriado, correspondendo ao *recurso mágico* explicado por Vladímir Propp, quando entende que o *herói* deve reparar a *desgraça* ocorrida. Para isso, o *herói* pode se utilizar de um objeto especial como auxílio em sua aventura.

**Figura 16 –** O livro de histórias *Once Upon a Time*



Outra personagem, *Emma Swan* (Figura 17), interpretada por Jennifer Morrison, é apresentada como uma mulher forte, independente e sozinha, que vê sua vida virar de cabeça para baixo quando o filho, que ela nunca imaginou encontrar, aparece em sua casa. Na narrativa do seriado, *Emma* é também a filha da *Branca de Neve* e do *Príncipe Encantado*. Assim como *Henry*, *Emma* também pode ser vista e identificada como *herói* no seriado de Kitis e Horowitz. Neste caso, podemos ver *Henry*, conforme a discussão de Propp, como o *doador*.

A riqueza do conto não está em sua composição, mas na multiplicidade de formas que assume o mesmo elemento de composição. Especificamente, convém fazer a seguinte pergunta: como o recurso mágico vai parar nas mãos do herói? No repertório do conto, há muitas formas de o herói obter o recuso mágico. Via de regra isso provoca a introdução de um novo personagem e, com isto, a ação entra numa nova etapa. Tal personagem é o doador (PROPP, 2002, p. 49).

**Figura 17** – Personagem *Emma Swan*



*Emma Swan* chega à cidade de *Storybrooke* com o propósito de verificar se *Henry* está mesmo seguro ao lado de sua mãe adotiva, *Regina Mills*. Após conhecer *Regina*, *Emma* parece sentir que a mulher não gosta do seu filho de verdade. Com isso, estando disposta a manter *Henry* em segurança, *Emma* vê uma oportunidade de se aproximar do filho que ela nunca conheceu (Figura 18). Com a aproximação dos dois personagens, *Emma* começa a pensar em maneiras de convencer *Henry* de que

as histórias contidas no livro de contos de fadas são fictícias. Para isso, ela pedirá ajuda a outros personagens, os quais ela conhece ao longo de seus dias em *Storybrooke*.

**Figura 18 – Henry e Emma**



Conforme apontado, estes *Henry* e *Emma* são os únicos personagens centrais “criados” por Kistis e Horowitz na história, caracterizando uma forma de apropriação diferente das demais contidas no roteiro, uma vez que, em comparação com os outros personagens, a construção do perfil de *Henry* e *Emma* não apenas provém de uma análise dos contos de fadas, mas também de uma acepção de como eles poderiam afetar o desenvolvimento da trama no *Mundo Real*, já que eles não possuem uma vida passada na *Floresta Encantada*.

*Mary Margaret Blanchard* (Figura 19) – a *Branca de Neve* (Figura 20) na *Floresta Encantada* – interpretada por Ginnifer Goodwin, é uma mulher doce, sincera, inteligente e delicada. Ela é a professora de *Henry Mills* na escola em que ele estuda, sendo aquela que entrega o livro de contos de fadas para *Henry*, levando o menino a começar sua trajetória de trazer *Emma* para *Storybrooke*. Diferentemente de *Emma*, *Mary Margaret* não considera ser um problema *Henry* acreditar nos contos de fadas.

Logo no primeiro episódio, *Emma* pergunta para *Mary Margaret* o motivo de ela ter entregue o livro para *Henry*. Ela explica:

Você acha que essas histórias servem para quê? Essas histórias, as clássicas, há um motivo para nós conhecermos tão bem. São uma forma de lidarmos com o nosso mundo. Um mundo que nem sempre faz sentido. [...] Olhe, entreguei o livro a ele porque queria que o Henry tivesse a coisa mais importante que alguém pode ter: esperança. Acreditar até mesmo na possibilidade de um final feliz é uma coisa muito poderosa<sup>48</sup>

**Figuras 19 e 20** – Personagens *Mary Margaret Blanchard* e *Branca de Neve*



*Branca de Neve*, por outro lado, é apresentada para o público não como uma moça doce e solitária – conforme no conto dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, assim como no longa-metragem de Walt Disney – mas como sendo uma mulher guerreira, independente e forte, que luta por sua sobrevivência; características que podem ser reconhecidas em *Emma Swan*, ficando implícito que os criadores levaram estes pontos em consideração para criar a personagem que seria a filha da *Branca de Neve*. É possível observar estes aspectos no terceiro episódio do seriado (Figura 21), intitulado “Snow falls”, no momento em que *Branca de Neve* conhece o *Príncipe*

<sup>48</sup> Mary Margaret Blanchard: What do you think stories are for? These stories, the classics, there's a reason we all know them. They're a way for us to deal with our world. A world that doesn't always make sense. [...] Look, I gave the book to him because I wanted Henry to have the most important thing anyone can have: hope. Believing even in the possibility of a happy ending is a very powerful thing.

*Encantado*. Diferentemente da obra original e da versão de Walt Disney, Kitsis e Horowitz criaram uma versão para o encontro desses dois personagens.

**Figura 21** – *Príncipe Encantado e Branca de Neve* - 3º episódio de *Once Upon a Time*



O *Príncipe Encantado* está passeando pelo reino com sua noiva em uma carruagem, quando são abordados por um vândalo que quer roubar as joias da família real. O príncipe corre atrás do indivíduo e lhe alcança, descobrindo que a pessoa que lhe roubou é, na verdade, a *Branca de Neve*. Assim, ao invés de ser uma menina ingênua ou uma donzela em perigo – como acontece em muitas histórias – esta *Branca de Neve* é uma mulher que precisa de dinheiro para sobreviver.

Ao longo do episódio, tanto o *Príncipe Encantado* quanto *Branca de Neve* se deparam com situações de perigo em que um precisa entrar em ação para salvar o outro. Assim, a relação dos dois já se inicia com um certo equilíbrio, no momento em que identificamos a maturidade dos dois personagens. A *Branca de Neve* de *Once Upon a Time* não é vulnerável e fraca; pelo contrário, ela se apresenta como uma mulher – e não apenas uma garota. A atriz que interpreta a personagem deu sua opinião sobre o conto da *Branca de Neve* na entrevista que concedeu a Tara Bennett:

A coisa sobre a Branca de Neve é que não é para ser uma história sobre uma menina inocente que é apenas tão bonita que sua madrasta má fica tentando matá-la. É para ser sobre uma mulher cuja sua falha fatal é a mesma de sua madrasta má. Ela não pode recusar coisas como seu espartilho, ou o pente envenenado para seu cabelo, ou a bela maçã, pois é o que faz alusão à beleza sexual. Ela é apenas a câmera negativa da Rainha Má, mas ela navega sua vaidade de uma forma muito diferente. Essa vaidade está lá e é

a razão pela qual ela é, por fim, morta momentaneamente (BENNETT, 2013, p. 17, tradução nossa).<sup>49</sup>

As características dessas duas personagens – o perfil sonhador de uma e o perfil guerreiro da outra – dificultam perceber que são, de fato, a mesma pessoa na trama. Porém, por mais que esta *Branca de Neve* procure meios para sobreviver na floresta, ela se apaixona pelo *Príncipe* no momento em que o conhece e sonha com ele desde então, fantasiando a possibilidade de um *final feliz* ao seu lado, da mesma maneira em que *Mary Margaret* sonha em encontrar o *amor verdadeiro* – além disso, nas cenas em que o *Príncipe* consegue se encontrar com *Branca de Neve*, é possível ver o perfil doce e carinhoso da personagem, tornando visíveis os traços que marcam o avanço da personagem *Branca de Neve*, na *Floresta Encantada*, para *Mary Margaret*, no *Mundo Real*.

O personagem *Príncipe Encantado* (Figura 22), *David Nolan* (Figura 23) no *Mundo Real*, interpretado pelo ator Josh Dallas, tem uma constante relação com *Branca de Neve/Mary Margaret*. Assim como *Branca de Neve*, este personagem é apresentado de forma diferente: enquanto ele poderia ser automaticamente assumido como o *herói* da história, ele é visto como um homem como qualquer outro. Ao longo da temporada, essa característica reaparece em algumas atitudes do personagem, conforme entrevista de Josh Dallas realizada por Tara Bennett:

Por causa da maldição, ele era um homem que não podia se comprometer e seguir adiante com sua palavra, que é o oposto ao que o Príncipe Encantado teria feito na Floresta Encantada. Eu queria mostrar os extremos entre as duas personalidades. Você tinha que ir em frente quando ele estava entregando o cartão errado para Mary Margaret (Episódio 12 “Skin Deep”), ou quando ele não podia apoiá-la, porque essa era sua maldição. Era essa a sua maldição, de ser desonesto e indeciso, tudo para mantê-lo longe de seu verdadeiro amor (BENNETT, 2013, p. 89, tradução nossa).<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> The thing about Snow White is that it's not supposed to be a story about an innocent bystander who is just so beautiful that her evil stepmother keeps trying to murder her. It's supposed to be about a woman whose fatal flaw is the same as her evil stepmother's. She can't refuse things like the stays of her corset, or the poisoned comb for her hair, or the beautiful apple, which alludes to sexual beauty. She is just the camera negative to the Evil Queen, but she navigates her vanity in a very different way. It's still there and it's the reason why she is ultimately killed momentarily (BENNETT, 2013, p. 17).

<sup>50</sup> Because of the curse, he was a man who couldn't commit and follow through on his word, which is the direct opposite to what Charming would have done in Fairy Tale Land. I wanted to show the extremes between the two personalities. You just had to go for it when he was giving Mary Margaret the wrong card, or when he couldn't support her, because that was his curse. It was his curse to be dishonest and not forthright to keep him away from his one true love (BENNETT, 2013, p. 89).

Figuras 22 e 23 – Personagens *Príncipe Encantado* e *David Nolan*



Dois exemplos que explicitam essa análise são: 1) no sexto episódio, “The Shepherd”, *David Nolan* está dividido entre o amor que sente por *Mary Margaret* e o compromisso com sua esposa, *Kathryn Nolan*. Ele escolhe trocar sua mulher por *Mary Margaret*, prometendo fazê-la feliz, mas, no final do episódio, ele desiste e fica com sua mulher – comportamento completamente diferente dos típicos *heróis* dos contos de fadas; 2) no 16º. episódio da temporada, “Heart of Darkness”, *David* teve um caso com *Mary Margaret*, enquanto ainda estava casado com *Kathryn*. *Mary Margaret* é acusada de ter assassinado a mulher de *David*. No final do episódio, *David* visita *Mary Margaret* na prisão e, ao mesmo tempo que lhe explica que não acredita que ela seria capaz de assinar alguém, ele também admite acreditar nas evidências do crime – mostrando que não confia nela. Para o público, fica claro que *Regina Mills* manipulou a situação para que *Mary Margaret* parecesse culpada.

O 16º. episódio demonstra que o *Príncipe Encantado* – sempre evidenciado como um cavaleiro e salvador – é agora um ser humano comum, o que também constitui-se em mais um exemplo do compromisso dos criadores de colocar em crise o *final feliz* (este ponto será abordado mais adiante na dissertação).

Dois personagens assumem os papéis de vilões na trama. Começamos por *Regina Mills / Rainha Má*, interpretada por Lana Parrilla (Figuras 24 e 25). Com o

avanço dos episódios, pode-se perceber que, enquanto a *Rainha Má* é uma mulher sombria, sarcástica e audaciosa, *Regina Mills* é uma mulher elegante, calculista e sagaz. No entanto, as duas se apresentam, em inúmeras cenas, como mulheres solitárias e possivelmente carinhosas.

**Figuras 24 e 25 –** Personagens *Regina Mills* e *Rainha Má*



No 18º. episódio, “The Stable Boy”, aprendemos o motivo de a *Rainha Má* odiar tanto a *Branca de Neve*. Diferentemente de como é mostrado em outras versões, neste caso, os criadores apresentam um motivo mais sensível para o ódio da madrasta, ao invés da simples inveja da beleza. Neste episódio, conhecemos a *Rainha Má* quando ela era apenas uma jovem moça e não pensava em riquezas, muito menos em ser rainha (Figura 26). Ela era apaixonada por um belo menino – *Daniel* – e eles planejam fugir juntos. *Regina* também conhece *Branca de Neve* quando esta tinha apenas 10 anos. No entanto, por manipulação da mãe de *Regina* – a personagem *Cora* –, *Branca de Neve* revela um segredo de *Regina* para *Cora* causando, assim, a morte do *Daniel*, noivo de *Regina*. É esta perda que faz *Regina* se tornar uma pessoa má e, também, culpar *Branca de Neve* pelo seu sofrimento, prometendo a si mesma que iria acabar com a jovem princesa a qualquer custo.

**Figura 26 – Rainha Má mais jovem - 18º episódio de *Once Upon a Time***



O passado da vilã é uma evidente apropriação dos criadores, pois tanto no conto dos irmãos Grimm quanto na versão de Walt Disney, não são apresentados indícios do que ocorrera com a *Rainha Má*. Estas outras vertentes indicam uma possível benevolência dos criadores para com esta personagem tão complexa. Assim, à medida que *Emma* e *Henry* são os únicos personagens autênticos, foi criada autenticidade para a história pregressa dos outros personagens, conforme afirma Lana Parrilla, ao falar de seu personagem para Tara Bennett:

Eu absolutamente amo a Regina e a trajetória no qual ela está agora, que é o caminho para a redenção. [...] Adoro que ela seja uma personagem tão complexa, e que não há nada preto e branco sobre ela. Ela possui multicamadas e é multicolorida. [...] Ela realmente é uma alma torturada, mas eu sinto empatia por ela e compaixão pela personagem. Quando eu penso sobre de onde ela vem e as coisas que ela vivenciou, é bastante trágico (BENNETT, 2013, p. 46, tradução nossa).<sup>51</sup>

O personagem *Mr. Gold* de *Storybrooke – Rumpelstiltskin* na *Floresta Encantada* – interpretado por Robert Carlyle (Figura 27 e 28), é o último personagem que levaremos em conta para a análise do trabalho. É possível caracterizar *Mr. Gold*

---

<sup>51</sup> I absolutely love Regina and the path she is on now, which is the road to redemption. I love that she is such a complex character, and that there is nothing black and white about her. She is multi-layered and multi-colorful. [...] She truly is a tortured soul, but I have a lot of empathy for her and compassion for the character. When I think about where she comes from and the things she's experienced in her life, it's quite tragic (BENNETT, 2013, p. 46).

como um homem misterioso, ganancioso e muito poderoso. Conforme apresentado no primeiro episódio, ele é o proprietário da maioria dos estabelecimentos de *Storybrooke*, fazendo todos os habitantes se sentirem ameaçados. Por outro lado, *Rumplestiltskin* é um ser calculista e sarcástico, que se diverte em ensinar lições para as pessoas, ao vê-las fracassarem em seus objetivos.

**Figuras 27 e 28 –** Personagens *Mr. Gold* e *Rumplestiltskin*



Assim como a *Rainha Má*, *Rumplestiltskin* nem sempre foi cruel. Ele se tornou assim para proteger o seu filho e a ambição o fez gostar de ver as pessoas sentirem medo de seus poderes. Porém, ao ver seu filho ser retirado dele, *Rumplestiltskin* promete encontrá-lo custe o que custar – o que o faz seguir por um trajeto em que ele escolhe causar sofrimento em outras pessoas. Por assim dizer, *Rumplestiltskin* é o personagem que acredita na regra de que o fim justifica os meios. A biografia do personagem é apresentada no episódio de número 8, “Desperate Souls” (Figura 29).

**Figura 29** – *Rumplestiltskin* com seu filho *Baelfire* - 8º episódio de *Once Upon a Time*



Neste episódio, o filho de *Rumplestiltskin*, chamado *Baelfire*, desaparece em uma tentativa desesperada de fazer com que ele e seu pai possam sair da *Floresta Encantada*. *Baelfire* não gosta do homem maléfico que seu pai se tornou e, assim, faz um trato com ele: se *Bae* conseguir encontrar uma maneira de sair da terra em que vivem, seu pai aceitará abrir mão de seus poderes para viver um vida normal com seu filho. Ironicamente, ao tentar proteger o filho, *Rumplestiltskin* se tornou aquilo que seu filho mais temia. No último instante, *Rumplestiltskin* quebra o pacto e *Baelfire* entra em um portal sozinho, momento no qual o personagem promete fazer de tudo, e esperar o tempo que for, para encontrar seu filho novamente.

Robert Carlyle falou de seu personagem para Tara Bennett:

Para mim, eu amei 'Desperate Souls' onde você descobre mais sobre seu filho e suas origens humildes, e depois 'Skin Deep,' onde tudo mudou. A partir de lá, eu pude sentir, do lado de fora, uma mudança real em relação à *Rumplestiltskin*. De repente, neste momento, as pessoas viram que ele tem um coração. Belle (Emilie de Ravin) começou a desfazer um pouco da máscara. Com o beijo, ela descasca a máscara e você vê a pessoa, um cara legal com seu menino. Eu acho que a partir desse ponto, as pessoas começaram a ver *Rumplestiltskin* com um olhar diferente (BENNETT, 2013, p. 76, tradução nossa).<sup>52</sup>

<sup>52</sup> For me, I loved 'Desperate Souls' where you find out about his boy and his humble beginnings, and then 'Skin Deep,' which changed everything. From there, I could feel from the outside a real change towards *Rumplestiltskin*. People at this point suddenly saw he has a heart. Belle (Emilie de Raven) began to peel away some of his mask. With the kiss, she peels away the mask and you see the person, a nice guy with his boy. I think from that point on people looked at *Rumplestiltskin* with a different eye (BENNETT, 2013, p. 76).

## 3.2 A Construção dos personagens: cores, figurinos e adereços

Conforme dito, os focos deste capítulo são a apresentação dos personagens do seriado *Once Upon a Time* e a pesquisa dos procedimentos utilizados, pelos criadores, na construção da imagem desses personagens. Pretende-se identificar os recursos audiovisuais que auxiliaram na construção da série. Para isso, no primeiro momento, serão analisadas as diferentes maneiras pelas quais os personagens são representados.

### 3.2.1 Figurinos

Sendo os figurinos um desses recursos, Eduardo Castro, figurinista do seriado, explica, em uma entrevista realizada por Tara Bennett, como foi sua experiência de ser contratado para criar figurinos de contos de fadas:

Eu te digo: fui chamado depois de outros estilistas serem abordados para o piloto, e eu acho que o fator-chave foi que eu disse que era possível quando as outras pessoas disseram que não era. Eu fui contratado por telefone – possivelmente por causa do entusiasmo que eu tinha sobre criar um novo mundo e criando contos de fadas que estão ancorados em uma tradição, mas ainda modernizá-los (BENNETT, 2013, p. 54, tradução nossa).<sup>53</sup>

Iniciamos esta análise com a *Rainha Má / Regina Mills*. Identificada como a vilã da primeira temporada, reconhecemos elementos que reforçam o motivo de ser vista como uma mulher “sem alma”, característica que lhe foi atribuída por *Emma Swan* no 2º. episódio. Enquanto *Regina Mills* usa roupas elegantes e sérias, é possível visualizar a ousadia de sua correspondente na *Floresta Encantada*, pois a *Rainha Má* usa figurinos justos e mais sensuais (Figuras 30, 31) – e sempre em tons escuros. Isto é uma importante característica, levando-se em conta sua personalidade maléfica.

---

<sup>53</sup> I tell you, I was approached after other designers were approached for the Pilot, and I think the key factor was that I said it was possible when the other people said it wasn't. I got hired over the phone - possibly because of the excitement I had about creating a new world and creating fairytales that are anchored in a tradition but still modernizing them (BENNETT, 2013, p. 54).

**Figuras 30 e 31 –** Figurino *Rainha Má* - tons escuros



Conforme mostrado no 2º. episódio, a *Rainha* gostaria de assassinar *Branca de Neve*, pois lhe culpa pela morte de *Daniel*, logo, é possível relacionar o uso constante da cor preta à sua perda do passado e, portanto, ao luto que a personagem continua a sentir, além de melhor representar a vontade da personagem simbolizar uma ameaça para qualquer pessoa que cruze à sua frente.

**Figura 32 –** Figurino *Rainha Má* - plumas, tules e penas



Como podemos observar na figura 32, a personagem também conta com detalhes variados em seu guarda-roupa, como, por exemplo: plumas, tules e penas – que são utilizados apenas nas cenas na *Floresta Encantada*, sendo, portanto, possível apontar isto como um fator importante nos figurinos atribuídos a este ambiente específico.

Por outro lado, *Regina Mills* não demonstra sua vaidade de forma explícita. Com a posição de prefeita de *Storybrooke*, ela utiliza roupas que fazem referência a sua hierarquia perante os outros cidadãos – no entanto, de forma discreta e elegante; ainda que se mantenha o tom de cores mais escuras e sombrias, como em sua vida passada na *Floresta Encantada* (Figuras 33 e 34).

**Figuras 33 e 34 –** Figurino *Regina Mills*



*Rumplestiltskin / Mr. Gold* representa, em seu figurino, um homem poderoso e autêntico. *Rumplestiltskin* se apresenta como um homem sedutor, ameaçador e malicioso. Assim, seu figurino auxilia a construção da imagem do personagem (Figura 35). Eduardo Castro explica, em entrevista realizada por Tara Bennett, como foi a construção do figurino para este personagem:

Robert [Carlyle] foi a primeira pessoa a chegar em Vancouver e tivemos um traje medieval legal com uma capa elaborada. As notas que voltaram dos criadores eram de que, 'Ele não está sexy'. Eddy Kitsis e Adam Horowitz disseram: 'Basta pensar em uma estrela do rock'. Assim, nós encontramos essas peles de crocodilo, com as altas botas e as calças apertadas. Fizemos ele uma estrela do rock do mal – e foi assim que Rumpel nasceu (BENNETT, 2013, p. 55, tradução nossa).<sup>54</sup>

**Figura 35 –** Figurino *Rumplestiltskin*



A partir da figura, reconhecemos os mesmos detalhes distintivos que observamos na *Rainha Má* no ambiente da *Floresta Encantada*. Conforme Castro explica, ele criou uma imagem para o personagem, de forma que reforçava a ideia que Kitsis e Horowitz queriam mostrar. Assim, ele também se utilizou destes mesmos fatores para criar a imagem de *Mr. Gold* para *Storybrooke* (Figura 36). O estilista explicou o processo na entrevista para Tara Bennett:

Conforme nós fomos avançando, ele sempre teve um elemento sexy, mesmo como Mr. Gold quando ele está em um terno Dolce & Gabbana. [...] Robert se apaixonou por ele, e se eu não tivesse tido esse tipo de experiência, não poderia ter acontecido tão rápido (BENNETT, 2013, p. 55, tradução nossa).<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Robert [Carlyle] was the first person to arrive in Vancouver and we had a nice medieval costume with an elaborate hood. The notes that came back from the creators were that, 'He's just not sexy.' Eddy Kitsis and Adam Horowitz said, 'Just think rock star,' so we found these crocodile skins, with the high boots and the tight pants. We made him an evil rock star, and that's how Rumpel was born (BENNETT, 2013, p. 55).

<sup>55</sup> As we've moved forward, he's always had a sexy element, even as Mr. Gold when he's in a Dolce & Gabbana suit. [...] Robert fell in love with it, and I had not had that kind of experience, it might not have happened so fast (BENNETT, 2013, p. 55).

**Figura 36 –** Figurino *Mr. Gold*



Seguimos com a análise do figurino de *Branca de Neve / Mary Margaret Blanchard*. Para a personagem vivida na *Floresta Encantada*, em diversos momentos ela pode ser vista tanto como uma princesa quanto uma mulher sobrevivendo na floresta, assim o figurino traz detalhes que indicam pobreza ou realeza (Figuras 37 e 38). À medida que observamos a figura 37, identificamos os detalhes que sustentam a forma pela qual os criadores queriam mostrar um outro lado para a imagem da *Branca de Neve*.

**Figuras 37 e 38 –** Figurino *Branca de Neve*



Na comparação com a construção dos irmãos Grimm ou de Walt Disney, reconhecemos, no seriado, certa veracidade de como seria para a personagem fugir de casa e viver na floresta (Figura 39). Enquanto Walt Disney construiu uma imagem romântica, delicada e carinhosa para a situação de angústia que a personagem se encontra, Kitsis e Horowitz reconstruíram o caráter de fraqueza, em prol de uma mulher com força e determinação para se manter viva.

**Figura 39 –** Figurino *Branca de Neve* (1937)



No entanto, ao observar *Branca de Neve* em outros episódios, o seu figurino conta com vestidos, coroas e joias delicadas. Assim, podemos visualizar diferentes referências, que auxiliaram na concepção da imagem da personagem, e a maneira pela qual ela seria identificada pelo público que já reconhece a marca e os registros da personagem tradicional.

Já a personagem no *Mundo Real – Mary Margaret Blanchard* – assume a postura de uma mulher doce e sincera, assim como *Branca de Neve* – quando ela ainda era tratada como princesa (Figura 40). Suas roupas leves e meigas ajudam a mostrar a personagem em seu ambiente moderno, incorporada ao perfil de princesa ou donzela.

**Figura 40** – Figurino *Mary Margaret Blanchard*



Ela encarna nobreza e romance. Você tem que levar em consideração a atriz. Ginny tem uma linguagem corporal, os olhos que fazem coisas, e há algo sobre ela que você quer seguir uma certa direção e colocar as coisas nela. Ela consegue usar as coisas no mundo moderno que são muito a frente da moda, mas sexy ao mesmo tempo. Queremos mantê-la caprichosa, divertida,

e interessante de se olhar. Queremos evitar um olhar muito genérico (BENNETT, 2013, p. 56, tradução nossa).<sup>56</sup>

Aqui, já é possível reconhecer novos fatos que contribuem para a concepção de que Kitsis e Horowitz podem ser considerados artistas da *pós-produção*. Segundo Bourriaud:

A pergunta artística não é mais: “o que fazer de novidade?”, e sim: “o que fazer com isso?”. Dito em outros termos: como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas *programam* formas: em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam o *dado* (BOURRIAUD, 2009, p. 13).

Conforme elucida o autor, os artistas da pós-produção não permitem a “criação de algo novo”, do incerto, sem primeiro reconhecer os objetos entregues a eles pelo mercado. De tal forma que, se utilizar de algo já existente não exclui a condição de se ter concebido um formato inédito, mas apenas concordar com a apropriação do original.

### 3.2.2 - Cores e adereços

Com a proposta de explorar a análise da imagem visual do seriado de Kitsis e Horowitz, são avaliados alguns dos adereços e objetos que aparecem ao longo da 1ª temporada. Os exemplos aqui mostrados são apenas para oferecer uma possível investigação sobre os recursos utilizados pelos criadores. Bill Burd, gerente da equipe que cria e elabora os adereços de palco, explica para Jayne Nelson o propósito de um adereço: “Para mim, um adereço tem que fazer uma série de coisas. Precisa promover um personagem, promover suas intenções, dar a você alguma ideia de seu caráter e origem”.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> She embodies a nobility and romance. You have to take into consideration the actor. Ginny has a body language, eyes that do things, and there’s something about her that you want to go in a certain direction and put things on her. She can pull off things in the modern world that are very fashion-forward, but sexy at the same time. [...] We want to keep her whimsical, fun, and interesting to look at. We want to avoid a very generic look (BENNETT, 2013, p. 56).

<sup>57</sup> “To me a prop has to do a lot of things. It has to promote a character, promote his intentions, give you some idea of his character and background, [...]” (NELSON, 2013, p. 40)

Um adereço relevante em *Once Upon a Time* é o anel que o *Príncipe Encantado* entrega para *Branca de Neve*. Conforme já mencionado, estes dois personagens se conhecem no momento em que *Branca de Neve* rouba as joias do *Príncipe*. No final do episódio, percebemos que a joia mais significativa para ele era o anel que pertencera a sua mãe – mais à frente na temporada, é mostrado que o anel não é uma joia de alto valor e sim uma peça simples que o personagem herdou de sua família. Trata-se do mesmo anel que, na última cena do episódio, *Mary Margaret*, no *Mundo Real*, utiliza para brincar (Figura 41).

**Figura 41** – Anel do *Príncipe Encantado* e da *Mary Margaret Blanchard*



Ao observar o anel, percebemos fatores semelhantes que já foram apresentados na dissertação e que condizem com a maneira pela qual os criadores estabeleceram indícios sobre as características dos personagens. Se olharmos o anel, pelo lado do *Príncipe Encantado*, é possível reconhecermos detalhes que indicam seu antepassado pobre. Por outro lado, o anel, como propriedade de *Mary Margaret*, tem os traços que sugerem a mesma característica delicada de sua personalidade, de tal forma que este adereço carrega simplicidade e familiaridade recorrentes na individualidade de ambos os personagens. Bill Burd fala sobre este adereço particular em entrevista realizada por Jayne Nelson:

Eu amo aquele anel! Eu acho que é simplesmente fantástico. O que eu gosto sobre ele é que a Branca e o Príncipe são ambos da família real, e o anel que eles têm, que simboliza o amor deles, é apenas um anel simples, elegante e atemporal e não uma pedra de grandes dimensões; há uma bela pequena pedra de peridoto verde situada em uma banda de prata. Peridoto é um tipo de pedra antiga, e as cenas vistas de perto ficam ótimas. Ele captura a luz

lindamente. Eu acho que é um símbolo perfeito do amor entre eles (NELSON, 2013, p. 38, tradução nossa).<sup>58</sup>

Outros adereços são as inúmeras espadas medievais, que permitem o reforço da comprovação temporal em que os personagens se encontram na *Floresta Encantada*. Assim, há muitas cenas nas quais os atores se utilizam das espadas para o momento de ação. Temos, como exemplo, o 6º. episódio, em que o ator David Nolan está lutando contra um inimigo, assim como no último episódio da temporada, “A Land Without Magic”, em que *Emma* finalmente acredita na magia e assume sua posição de salvadora de *Storybrooke* – para isso, a heroína luta contra um dragão na tentativa de salvar seu filho *Henry* (Figura 42).

**Figura 42 –** Espada utilizada por *Emma Swan*



A espada é um adereço com características que fazem clara referência aos tempos medievais nos quais os personagens se encontram na *Floresta Encantada*. Bill Burd conta como é trabalhar com a criação deste tipo de objeto, em entrevista realizada por Jayne Nelson:

Eu odeio dar-lhe a resposta padrão que todo mundo espera do cara de adereços, mas eu tenho que dizer que as armas medievais são os meus itens favoritos. Eles são interessantes por muitas outras razões do que apenas pelo

---

<sup>58</sup> I love that ring! I think it's just fantastic. What I like about it is that Snow and Charming are royalty, both of them, and the ring that they have that symbolizes their love is just a simple, elegant, timeless ring and it's not an oversized rock; there's a beautiful small, green peridot set in silver band. Peridot is an old stone, and the close-ups look great. It captures the light beautifully. I think it's a perfect symbol of their love (NELSON, 2013, p. 38).

propósito deles. Se você seguir o desenvolvimento dessas armas, tudo vem dos comerciantes que estão trabalhando nelas. Há fabricantes de couro e ferreiros e carpinteiros – até joalheiros. Enquanto você vê a evolução da ciência ou tecnologia, você vê as mudanças nas armas. Dá-lhe uma perspectiva de olhar para uma linha do tempo da nossa história. Acho fascinante. Essa é a parte do meu trabalho que eu mais amo – a pesquisa (NELSON, 2013, p. 38, tradução nossa).<sup>59</sup>

Conforme explica Burd, o trabalho de construir um objeto, que representa uma imagem específica de um personagem ou de uma história como um todo, requer amplo estudo e pesquisa de referências antigas, de forma que seja possível uma verdadeira reprodução para o público. Assim, também na construção dos adereços estão as mesmas características explicadas por Bourriaud sobre a teoria da *pós-produção em relação ao uso do produto*.

De fato, a apropriação é a primeira fase do pós-produção: não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes e utilizar ou modificar o item escolhido segundo uma intenção específica (BOURRIAUD, 2009, p. 22).

Conforme já discutido, a partir das teorias de Bourriaud sobre o *uso do produto*, podemos estabelecer uma relação com a discussão feita por Salles (2011) sobre a *ação transformadora* na criação artística e, com isso, caracterizar o trabalho de Bill Burd, no seriado de Kitsis e Horowitz, como uma nova realidade ficcional.

O ato criador manipula a vida em uma permanente transformação poética para a construção da obra. A originalidade da construção encontra-se na unicidade da transformação: as combinações são singulares. Os elementos selecionados já existam, a inovação está no modo como são colocados juntos. A construção da nova realidade, sob esta visão, se dá através de um processo de transformação (SALLES, 2011, p. 94).

Um último exemplo de adereço que devemos explorar na pesquisa é o livro que *Henry* carrega consigo em muitos episódios da temporada (Figura 43). Conforme já mencionado, o livro de contos de fadas é um objeto importante para o desenvolvimento da história – principalmente porque o passado de todas as pessoas está descrito no livro, o que faz este objeto ter grande importância e ser reconhecido

---

<sup>59</sup> I hate to give you the standard answer that everybody expects from a props guy, but I have to say the medieval weapons are my favorite items. They're interesting for a lot of reasons other than for their purpose. If you follow the development of these weapons, it all comes from the tradespeople who are working on them. There are leather-makers and blacksmiths and woodworkers - even jewelers. As you watch the progression of science or technology, you see the changes in the weapons. It gives you a perspective of looking at a timeline of our history. I find it fascinating. That's the part of my job that I love the most - research (NELSON, 2013, p. 38).

instantaneamente pelo espectador. Assim, este adereço é praticamente um próprio personagem na construção do roteiro.

**Figura 43** – Livro de conto de fadas



Este adereço possui muitas características que refletem a imagem que os criadores conseguem transmitir, em relação à essência dos contos de fadas, no sentido de que é possível constatar – tanto nos episódios, quanto nas imagens mostradas do livro – a tradição cultural nas quais os contos de fadas foram construídos, sendo, por isso, fatores que atribuem maior prestígio para a elaboração do objeto, conforme explicou Bill Burd em entrevista a Jayne Nelson:

Bem, primeiro de tudo eu acho que, de todos os adereços de que dispomos, o livro de contos é sem dúvida o mais importante. Ele carrega muita responsabilidade. Ele pode não ser o mais elaborado de adereços, mas carrega o maior peso. Adam e Eddy, nossos criadores, tinham um monte de expectativas para ele, e foi um grande desafio, mas no fim todo mundo estava feliz (NELSON, 2013, p. 43, tradução nossa).<sup>60</sup>

A elaboração de um adereço como este requer esforços para encontrar os elementos que permitem a imagem visual perfeita. Conforme Burd explica, não é

---

<sup>60</sup> Well, first of all I think that out of all the props that we have, the storybook is without question the most important. It carries a lot of responsibility. It may not be the most elaborate of props, but it carries the most weight. Adam and Eddy, our creators, had a lot of expectations for it, and it was a big challenge, but by the end of it everybody was happy (NELSON, 2013, p. 43).

apenas a importância da construção da capa, mas também havia a preocupação com relação ao tamanho do objeto, para ser visto corretamente na televisão.

Nós começamos trazendo cada estilo e tipo de livro que pudéssemos adquirir em nossas mãos – desde antiguidades a capas de madeira, capas de couro, capas de pano em todos os tamanhos... Um dos meus rapazes tinha trazido um monte de caixas de livros de uma livraria antiga e em um deles tinha um velho, antigo livro de contabilidade com uma capa de linho. Eu estou lá com os outros rapazes do setor olhando para o livro, e eu tinha a sensação de que essa coisa tinha um certo caráter. Então envelhecemos ele um pouco, para mostrar aos nossos produtores, diretores e os outros. Ele tinha o tamanho certo em relação ao aspecto de televisão – que foi uma das preocupações. Trazemos todos no local para darem um aval e, em seguida, o nosso departamento de arte começou a criar estes selos que iriam pressionar na capa do livro (NELSON, 2013, p. 43, tradução nossa).<sup>61</sup>

A partir dos exemplos apresentados, pode-se reafirmar as teorias de Bourriaud com relação à criação dos adereços de *Once Upon A Time*, de tal forma que – conforme os fundamentos apresentados por Bourriaud –, os artistas da *pós-produção* consomem objetos e criam novas formas, levando em consideração o que o público tem interesse em usar e visualizar. Para isso, os objetos são expostos de maneiras distintas, para que o reconhecimento do espectador seja automático e o interesse pelo o que é exposto seja instintivo.

O artista consome o mundo em lugar e em nome do espectador. Ele dispõe os objetos em vitrines que neutralizam a noção de uso em favor de uma espécie de troca interrompida em que o momento da *apresentação* surge sacralizado (BOURRIAUD, 2009, p. 25).

### 3.3 A Construção dos personagens: trilha sonora

Para finalizar a análise proposta para este capítulo – em relação à forma de construção dos personagens – a elaboração musical presente nos episódios que deve ser considerada, de tal forma que, no final do capítulo, será possível reconhecer as diferentes formas de representação contidas nesta narrativa literária, além dos

---

<sup>61</sup> We started out by bringing in every style and type of book that we could get our hands on - from antiques to wooden covers, leather covers, cloth covers in every size... One of my guys had brought in a bunch of boxes of books from an old bookstore and in one of them was an old, linen-covered antique accounting ledger. I'm standing there with my prop guys looking at it, and I had a sense that this thing has some character to it. So we aged it a little bit, to show to our producers and directors and the rest. It had the right size television aspect ratio - that was one of the concerns. We got everybody on site and they gave it a nod and then our art department started creating these stamps that they would press into the cover of the book (NELSON, 2013, p. 43).

recursos que possibilitam as variadas formas de se fazer a apropriação de uma obra de arte.

A metamorfose, se observada sob o prisma da ação da percepção, implica em momentos de apropriação em sentido bastante amplo. O termo apropriação é sempre associado à concretude dos objetos *ready made*. No entanto, seu conceito vai além dos limites da materialidade desses objetos “já feitos”. O artista apropria-se da realidade externa e, em gestos transformadores, constrói novas formas. Nessa apropriação, são estabelecidos jogos com a realidade (SALLES, 2011, p. 100).

Conforme explica Salles, a *apropriação* consiste no *ato criador* em constante processo de análise de obras já existentes, em associações com novas formas e novos objetos imaginados pelos criadores. Com isso, o artista se manifesta por meios da elaboração de conteúdos e estruturas pensadas ao longo de sua história e sua vida cultural.

Ao discutir a construção narrativa através da trilha sonora, é necessário levar em consideração o peso histórico que a música carrega em si, de forma que, se olharmos para muitas produções, em que o tema central seja os contos de fadas, será possível perceber a maneira pela qual a música é um dos aspectos que possibilita a energia insólita que perpassa essas histórias.

É correto afirmar que *Walt Disney* foi um dos primeiros cineastas a construir trilhas sonoras que ocupassem espaço relevante na construção narrativa de suas produções voltadas para o público infantil. Já que ele é um dos empresários que construiu grandes obras a partir de personagens de animação e contos de fadas. É interessante ressaltar que o primeiro filme sonoro de Walt Disney foi lançado em 1928, *Steamboat Willie*, estrelado por *Mickey Mouse*, personagem animado criado por Disney, constituindo-se o primeiro filme animado com trilha sonora sincronizada.

Conforme já mencionado, todas as *Princesas da Disney*, começando por *Branca de Neve e Os Sete Anões*, possuem sua própria música – que representa os sonhos e desejos de cada uma, de modo que os musicais da *Walt Disney Company* acabam por mostrar a música representando diferentes personagens. Mark Isham, compositor contratado para compor a trilha sonora de *Once Upon a Time*, opina sobre a importância da música em uma produção como esta, em entrevista realizada por Paul Terry:

São histórias emblemáticas. Desde os tempos em que fomos introduzidos a estes personagens em forma de filme, que eles já foram acompanhados por uma orquestra. Desde a primeira apresentação da Disney de 70 anos atrás, eles foram sempre acompanhados por belas canções e grandes produções orquestrais, então nós mantivemos essa estética viva. Gosto de pensar que é uma grande parte do seriado (TERRY, 2013, p. 112, tradução nossa).<sup>62</sup>

A partir disso, reconhecemos a importância da trilha sonora na construção de personagens. Trazemos aqui alguns exemplos que podemos ver no seriado, em conjunto com algumas observações do compositor, que sustentam a pesquisa.

Como uma primeira consideração sobre o tema, percebemos, ao longo dos episódios, que, cada vez que aparece um novo personagem, somos surpreendidos por uma nova trilha sonora. Tanto os criadores quanto o compositor assumiram a responsabilidade de que, enquanto houvesse novas caras a serem mostradas ao público, seria possível reconhecer o personagem por sua própria sonoridade, independentemente de o personagem estar em cena ou não.

Acho que, no cinema moderno, os temas musicais tendem a ser mais no sentido filosófico, por exemplo – "traição" ou "confiança" ou "o tema da família", coisas assim. Você não precisa necessariamente do estilo *Indiana Jones* "aqui está ele na tela" de entrada de música. Isto é um estilo muito mais velho e tradicional, que eu não tenho trabalhado muito, mas pensei que para esta produção seria perfeito. Então, toda vez que há um novo personagem, temos que escrever a música deste personagem, e isso é realmente a primeira coisa que eu observo (TERRY, 2013, p. 113, tradução nossa).<sup>63</sup>

Um dos dos personagens com trilha sonora própria é a *Rainha Má*. Desde o primeiro episódio, em todas as suas cenas, a trilha sonora é sincronizada com sua entrada, permitindo ao público reconhecer os momentos nos quais a personagem estará tramando algo ou ameaçando outras pessoas. O mesmo acontece com *Rumplestiltskin*.

Conforme já explicado neste capítulo, a *Rainha Má* e *Rumplestiltskin* têm traços de benevolência e carinho em relação às outras pessoas, possuindo diferentes

---

<sup>62</sup> These are iconic stories, and from the times we have been introduced to these characters in film form they've been accompanied by an orchestra. From the first Disney presentation 70 years ago, they've always been accompanied by beautiful songs and big orchestral productions, and so we've kept that aesthetic alive. I like to think it's a big part of the show (TERRY, 2013, p. 112).

<sup>63</sup> I find in modern filmmaking, your musical themes want to be more *philosophical* if you will - "betrayal" or "trust" or "the family theme", things like that. You don't necessarily need the *Indiana Jones* "here he is on screen" style of music cue. That's a very much older, traditional style, which I haven't worked in a lot, but I thought that for this show, it would be perfect. So every time there's a new character, we have to write that character's music, so that's really the first thing I look at (TERRY, 2013, p. 113).

camadas para suas personalidades. De acordo com Mark Isham, em entrevista realizada por Paul Terry, cada personagem pode possuir uma série de diferentes composições para acompanhar suas cenas. Neste sentido, para os vilões da história – justamente esses que aparentam ter um lado mais humano em suas personalidades – a trilha sonora não daria conta da complexidade dos personagens.

Temos sido muito bem sucedidos, assim que começamos a trabalhar com eles. Nós tivemos um pouco de “vai e volta” com os produtores na fase piloto, porque estávamos aprendendo muito, como “O quão má é a Rainha Má?”. Eu escrevi um tema para a personagem da Rainha Má, antes mesmo de eu ver qualquer coisa, e Eddy e Adam enviaram de volta e disseram: “Quer saber? Ela vai ser mais má do que isso”, e eu disse: “Oh, ok!” [risos]. Então, a próxima vez eu realmente amplifiquei a trilha. Claro, eu vi o quão má ela acabou se tornando, por isso têm ficado mais sombrio e retorcido desde então. É bom que nós temos uma chance a cada semana para embelezar e construir estes temas e dar-lhes mais profundidade e substância à medida que avançamos (TERRY, 2013, p. 114, tradução nossa).<sup>64</sup>

O outro exemplo que podemos sinalizar é do casal *Branca de Neve e Príncipe Encantado*: quando estão contracenando, a trilha sonora sincronizada na cena é sempre a mesma. Pode-se dizer que a música utilizada serve para reforçar o *verdadeiro amor* entre os dois; sendo assim, não apenas possui a característica de apresentar os personagens, mas também de direcionar o clima e o ambiente em que os personagens se encontram, de tal forma que a música pode indicar um *significado* no relacionamento dos personagens, assim como nas ações que apresentam ao longo da história.

Também há a trilha sonora mais geral ao longo dos episódios, quando não há necessidade de apresentar um novo personagem, mas sim direcionar o olhar do espectador. Como exemplo, há as cenas em que a música é mais temática à situação de mistério, suspense ou alegria.

Quanto à *crítica de processo* – sugerida por Salles com a *semiótica peirceana* – e a maneira como isto pode fundamentar as teorias de *pós-produção* explicadas por Bourriaud, se olharmos para a trilha sonora do seriado de Kitsis e Horowitz, assim

---

<sup>64</sup> We've been pretty successful once we got going with them. We did have a little bit of a back and forth with the producers at Pilot stage, because we were learning really, like “How evil is the Evil Queen?” I wrote an Evil Queen theme before I saw anything, and Eddy and Adam sent it back and said, “You know what? She's gonna be more evil than that,” and I said, “Oh, okay!” [laughs] So, the next time I really amped it up. Of course, I saw how evil she becomes, so it's gotten more dark and twisted since then. It's good that we have a chance every week to embellish and build these themes and give them more depth and substance as we go (TERRY, 2013, p. 114).

como em muitas outras produções hollywoodianas, vemos que a música serve para o propósito de agregar valor à narrativa explorada na tela, de tal forma que a música é utilizada para reforçar o clima em que o público deve se familiarizar (romance, terror, drama ou, neste caso, contos de fadas).

Não há signos isolados. Um sistema de representação só pode ser compreendido em seu contexto de processo triádico de interpretação (objeto/signo/interpretante). A lei semiótica básica, segundo Garewicz (1978), é a interpretação ou mediação. A principal função do signo é interpretar e ser interpretado simultaneamente. [...] A interpretação é responsável pela ação do signo, podendo ser descrita, portanto, como o élan vital do universo sógnico, dando origem a novos significados (SALLES, 2011, p. 163).

Assim, identificamos o elo musical de *Once Upon a Time*, não somente como um *interpretante* do *signo*, de tal forma que ele se torna o *objeto* em questão, que nos auxilia na interpretação dos contos de fadas, mas também como um novo formato de *pós-produção*, conforme indicado por Nicolas Bourriaud:

Essa reciclagem de sons, imagens ou formas implica uma navegação incessante pelos meandros da história cultural – navegação que acaba se tornando o próprio tema da prática artística. Pois não é a arte, segundo Marcel Duchamp, “um jogo entre todos os homens de todas as épocas”? A pós-produção é a forma contemporânea desse jogo (BOURRIAUD, 2009, p. 15).

Portanto, reconhecemos os fatores apontados neste capítulo para a construção de personagens – adereços, figurinos e trilha sonora – como diferentes complementos que auxiliaram na elaboração desta apropriação dos contos de fadas, além de terem demonstrado índices do processo de criação de Kitsis e Horowitz.

O processo de criação é visto aqui como seleção de determinados elementos que são recombinações, correlacionados, associados e, assim, transformados de modos inovadores. Ao mesmo tempo, não se pode afirmar que haja realidades poéticas e realidades vulgares. A poeticidade não está nos objetos observados, mas no processo de transfiguração desse objeto. O que está sendo enfatizado é o papel transformador desempenhado pela percepção na ação do olhar sobre a realidade externa à obra em construção (SALLES, 2011, p. 100).

Terminamos este capítulo enfatizando a importância dos recursos audiovisuais abordados, pois eles servirão de base para a análise do próximo capítulo, onde seguimos para expor e avaliar a construção do *ambiente mágico* explorado em *Once Upon a Time*. Além disso, serão abordados os diferentes tempos e espaços em que os personagens se encontram, levando para uma discussão sobre a dualidade do *bem* e do *mal*, oferecida pelos criadores.

4 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO  
NA CONSTRUÇÃO DA MAGIA

---



## 4 RECURSOS AUDIOVISUAIS DE APROPRIAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DA MAGIA

### 4.1 O encantamento no contexto da experimentação contemporânea

Nos dois primeiros capítulos, procuramos oferecer um olhar generalizado sobre a narrativa dos contos de fadas, seguido pela exposição dos diferentes formatos de apropriação utilizados pelos criadores de *Once Upon a Time*.

Neste capítulo, trazemos mais referências audiovisuais de apropriação, com a intenção de refletir sobre a forma como o *ambiente mágico* é construído no seriado de Kitsis e Horowitz. Além disso, há a proposição de um olhar sobre o *encantamento* na construção do roteiro, levando em conta os diferentes tempos e espaços em que os personagens se encontram, fora a discussão sobre a dicotomia de *bem* e *mal* presente na série.

Como discutido, os contos de fadas integram nosso imaginário há muitos anos, de forma que podemos reconhecer os personagens dessas histórias instantaneamente. Assim, criar um seriado em que estes mesmos personagens retornam para reviver o que já foi descrito, além de reconhecer que muitos contos foram interrompidos em seus  *finais felizes*, é uma tarefa difícil. Porém, Kitsis e Horowitz realizaram um trabalho em que o processo consistiu não apenas em estudar e pesquisar referências passadas para dar veracidade aos contos, mas também em construir novos indivíduos e traços que fariam a diferença na continuação dessas histórias.

Para compreender isso, observamos o trabalho que se tornou referência destes cineastas sob o ponto de vista da *crítica de processo*, auxiliados pelo conceito de *pós-produção*. Os processos de criação, assim como discutido por Salles, se dão a partir de transformações, mas fazem uso, no caso estudado, de toda a história dos contos de fadas. Não são resultados de *insights* sem explicação.

Esse movimento transformador é responsável pelo estabelecimento de elos. O artista está ligado e precisa da realidade externa ao mundo ficcional, no sentido que se alimenta dela. O ato criador estabelece novas conexões entre os elementos apreendidos e a realidade em construção, destacando-os, de certa maneira, de seus contextos (SALLES, 2011, p. 100).

Aqui, serão apontadas referências – não somente bibliográficas e teóricas, mas também recursos cinematográficos, sob o ponto de vista dos criadores do seriado – que podem reafirmar as ideias propostas na dissertação, de forma que tentaremos concluir a pesquisa apresentando um diferente olhar sobre os contos de fadas – e de como este gênero literário está sendo explorado atualmente.

#### 4.1.1 - A Construção de *Once Upon a Time*: o ambiente mágico

O seriado de Kitsis e Horowitz é uma produção televisiva com muitas tramas narrativas e efeitos especiais. O motivo pelo qual isso acontece é a necessidade de explorar as infinitas camadas narrativas, responsáveis por ativar a imaginação, sobre as quais os contos de fadas são construídos, de forma que, quando falamos dos personagens destas histórias, eles sempre se encontram em espaços e ambientes que apenas se tornam vivos no momento em que podemos construí-los com a nossa imaginação.

Assim, esperamos de uma série como essa uma produção visual que possibilite o reconhecimento destes mesmos ambientes que tentamos criar sozinhos. Além disso, desejamos buscar os procedimentos por eles utilizados para ativar o fascínio e o encantamento, a partir dos quais as histórias foram construídas.

Conforme já discutido, os personagens de *Once Upon a Time* vivem ou atuam em dois espaços, cujas diferenças já foram descritas: o *Mundo Real* e a *Floresta Encantada* (Figura 44). Aqui, vamos expor as particularidades da *Floresta Encantada*, pois é o ambiente que leva à magia. Andrew Orloff, coordenador de efeitos especiais do seriado, depõe sobre a construção do mundo fantástico, em entrevista realizada por Bryan Cairns:

O que percebemos foi que, conforme fomos introduzindo novos personagens, e a equipe começou a identificar a diversidade do que a terra da Floresta Encantada é de fato, nós começamos a aprender mais sobre a metodologia deste cenário virtual para criar o escopo, a escala, a grandeza, e os

elementos fantásticos que todo mundo tem vindo a desejar e esperar da série (CAIRNS, 2013, p. 126, tradução nossa).<sup>65</sup>

**Figura 44** – Castelo do *Príncipe Encantado* e da *Branca de Neve* na *Floresta Encantada*



Na figura 45, vemos o castelo da *Rainha Má* e do *Príncipe Encantado*, onde eles vivem juntos após o casamento e no qual eles são afetados pela *maldição* criada pela *Rainha Má*. Em comparação com o castelo da *Rainha Má*, vemos diferenças de cores, desenho e identidade contidas na construção (Figura 45).

**Figura 45** – Castelo da *Rainha Má* na *Floresta Encantada*



---

<sup>65</sup> What we found was as we introduced new characters, and the guys started flashing out the diversity of what Fairy Tale Land is, we started learning more on this virtual set methodology to create the scope, the scale, the grandeur, and the fantastical elements that everybody has come to crave and expect from the show (CAIRNS, 2013, p. 126).

Nesta imagem, embora perceba-se que castelo contém as mesmas características do castelo da *Rainha Má*, podem ser vistas diferenças de tons e cores em relação aos dois castelos – consideramos que a proposta foi permitir ao público relacionar cada personagem com seu próprio ambiente.

Estes espaços são dois dos 14 cenários permanentes ao longo da temporada. De acordo com a produção, eles representam o dia e a noite e contribuem para manter constante o tema de *bem* contra o *mal* que perpassa todos os episódios. Michael Joy, *designer* de produção do seriado, explica como foi o processo de construção do castelo da *Rainha Má*, durante entrevista realizada por Bryan Cairns:

Eu decidi fazer o castelo da Rainha Má industrial com concreto e metal, e realmente fazê-lo de um projeto escuro. Nós projetamos e, episódios mais tarde, descobrimos que ela não tinha realmente idealizado o próprio castelo. Ela havia se casado com um cara [o Rei Leopoldo] e o castelo já era dele, então tivemos que fazer um mais feliz. O castelo é uma espécie de versão do século 19 feito de ferro e aço. Em seguida, do lado de fora, tentamos torná-lo um design espetado, como uma flor de lótus, de modo que parece contemporâneo, como um edifício moderno (CAIRNS, 2013, p. 82, tradução nossa).<sup>66</sup>

Também temos a explicação de Mark Lane, decorador do *set* de filmagem para a série, em entrevista realizada por Bryan Cairns:

Quando estávamos fazendo o castelo da rainha, a decoração era de cor mais escura e menos suave nas formas. A arquitetura de Michael era muito pontiaguda e irregular, enquanto que para a Branca de Neve e o Príncipe, houve muito mais roupa de cama e cor, e decoração suave, e os tons mais quentes (CAIRNS, 2013, p. 82, tradução nossa).<sup>67</sup>

Com estes exemplos, podemos perceber a importância de manter o clima presente nos espaços, que ajuda a reforçar o propósito e a personalidade de cada personagem. Se olharmos para o castelo da *Rainha Má*, em comparação com sua residência em *Storybrooke*, no *Mundo Real*, identificamos certas semelhanças,

---

<sup>66</sup> I decided to make the Evil Queen's castle industrial with concrete and metal, and really make it of a dark design. We designed it and episodes later, we found out that she hadn't really designed it. She had married a guy [King Leopold] and it was already his castle, so we had to do a happier one. Her castle is sort of a 19th Century version made out of iron and steel. Then on the outside, we tried to make it this spikey, lotus-flower design, so it looked contemporary, like a modern building (CAIRNS, 2013, p. 82).

<sup>67</sup> When we were doing the Queen's castle, the dressing was darker in color and less soft in shape. Michael's architecture was quite pointed and jagged, whereas with Snow and Charming's, there was a lot more bedding, and color, and soft furnishings, and warmer tones (CAIRNS, 2013, p. 82, tradução nossa).

porém, com a grande diferença de pertencerem a tempos e ambientes opostos, assim fazendo com que as formas e cores sejam distintas.

Outros recursos utilizados de forma recorrente são a fumaça e o vento que contaminam a *Floresta Encantada*, identificando a *maldição* produzida pela *Rainha Má* (Figura 46). Conforme visto em outras temporadas, a fumaça criada é utilizada para visualizar qualquer tipo de maldição que poça vir a infectar tanto a *Floresta Encantada* quanto *Storybrooke*. Além disso, podemos ver diferentes tipos de cores e estilos para essas fumaças, indicando não somente maldições, mas também outros elementos, como, por exemplo, teletransporte entre diferentes espaços.

**Figura 46 – Maldição da Rainha Má invadindo o reino**



Em relação à criação da fumaça, Orloff explica que foi baseada de acordo com o perfil de cada personagem, para se manter a aparência como os vilões se manifestam, de tal forma que a fumaça roxa se relaciona com a *Rainha Má*, diferentemente da fumaça vermelha, que aparece sempre que *Rumplestiltskin* está envolvido. Conforme entrevista com Andrew Orloff, realizada por Bryan Cairns:

Minha filosofia, de muito tempo atrás, está dentro da construção lógica do que este mundo é, qual é a história por trás disso? Como funciona a magia da Regina? Quais são os diferentes tipos de magia que existem? A fumaça é uma grande coisa. Às vezes, a fumaça é uma maldição. Às vezes, é transformadora. Às vezes, ela se transforma em uma bola de fogo, então nós realmente tentamos criar a fumaça baseando-se na função do feitiço e a pessoa que o está usando. A fumaça do Rumplestiltskin é diferente da

fumaça da Regina. A fumaça da Cora é diferente da Regina, no entanto, os delas estão intimamente relacionados. Quem está aprendendo com quem? O mito que Adam e Eddy criaram nos dá uma incrível história de fundo na qual podemos trabalhar. Quem ensinou quem a usar a mágica? A magia é tão pessoal no seriado e nós temos que reforçar isso nos efeitos visuais (CAIRNS, 2013, p. 127, tradução nossa).<sup>68</sup>

Mais uma vez, verifica-se a importância dos efeitos visuais na construção do clima que envolve os personagens. Neste sentido, percebemos que, inclusive a *fumaça*, presente em poucos episódios, pode revelar indícios sobre qual personagem está praticando a magia em questão. E, assim, fica mais fácil para o público reconhecer o vilão que está causando o mal naquele momento. Pode-se assentir, novamente, que estes efeitos especiais também podem proporcionar a mesma reflexão sobre as questões morais sobre o *bem* e o *mal* e as consequências que podem vir de exercer a magia.

Além disso, levando em consideração a entrevista de Andrew Orloff, é importante ressaltar a questão de como a magia é aprendida em *Once Upon a Time*, pois não é qualquer pessoa que pode exercer a *magia* – e, para aqueles que praticam, existem regras, ensinamentos e práticas que devem ser compreendidas para que a magia aconteça de forma correta. Por assim dizer, neste seriado, a magia se torna uma forma de ciência e não apenas uma solução inexplicável. É necessário fazer pesquisas e compreender as diferentes maneiras pelas quais um *feitiço* pode se manifestar. Ademais, cada pessoa é diferente e, portanto, cada magia se manifesta de forma distinta, pois se torna uma atitude pessoal. Por isso, cada um deve conhecer o seu limite para não cair em tentação, excedendo o poder e sofrendo com as consequências. Conforme aponta o próprio *Rumplestiltskin*: “cada magia tem um preço”.

No episódio “Heart of Darkness”, já discutido na pesquisa, estes fatores ficam evidentes quando vemos *Rumplestiltskin* em sua sala de poções mágicas (Figuras 47 e 48). Enquanto *Grumpy* procura uma forma para que *Branca de Neve* volte a ser

---

<sup>68</sup> My philosophy, from way back in the day, is within the logical construct of what this world is, what's the story behind this? How does Regina's magic work? What different types of magic are there? The smoke is a big thing. Sometimes the smoke is a curse. Sometimes it's transformative. Sometimes it turns into a fireball, so we really try and key in based on the function of what the spell is and the person who is using it. Rumplestiltskin smoke is different than Regina smoke. Cora's smoke is different than Regina's smoke, but theirs are closely related. Who is learning from whom? The mythos Adam and Eddy have created gives us an incredible back-story that we can go to. Who taught who how to use this? Magic is so personal in the show and we've got to reinforce that in the visuals (CAIRNS, 2013, p. 127).

como era antes, *Rumplestiltskin* lhe explica que não existe cura para o que ela está sofrendo, pois nenhuma poção pode trazer o amor verdadeiro. Além disso, ele diz que o “amor” é a única magia que ele não conseguiu criar e engarrafar – e que, se isso fosse possível, seria possível fazer qualquer coisa (porém, no final do episódio, é mostrado que o personagem conseguiu engarrafar o amor verdadeiro e, que agora, ele possui a magia mais poderosa de todas).

**Figura 47 –** *Rumplestiltskin* abrindo seu armário de poções - 16º episódio de *Once Upon a Time*



**Figura 48 –** Armário de poções de *Rumplestiltskin*



Um outro exemplo das diferenças da *magia* presente é a *Fada Azul*, que ajuda a realizar os sonhos e os desejos dos outros personagens e que também ensina as lições que estes precisam aprender para seguir em frente na vida.

Além da *Fada Azul*, um momento em que os efeitos especiais são bastante utilizados para apresentar a magia na *Floresta Encantada* é no 11º episódio, intitulado “Fruit of the Poisonous Tree”, quando o *Rei Leopold*, pai da *Branca de Neve*, encontra uma lâmpada mágica e, ao esfregá-la, um gênio aparece. Ao realizar os desejos do *Rei*, o gênio faz uma fumaça aparecer, para demonstrar a magia sendo feita. Da mesma forma que reconhecemos a fumaça em outros episódios, a magia do gênio é particular para este personagem e os efeitos especiais se relacionam – e são similares com seu propósito em todos os episódios.

É importante ressaltar que não estamos considerando outras temporadas do seriado para esta pesquisa; no entanto, estas mesmas questões visuais sobre *mágica* permanecem ao longo de outros episódios. Identificamos isso quando *Emma Swan* começa a explorar os seus poderes e sua habilidades; porém, neste caso, dentro do universo da série, é considerada magia boa e, por isso, os efeitos de cores são mais claros, indicando seu lado mais nobre.

Com isso, é possível reconhecer, tanto nos efeitos visuais, quanto na produção dos cenários, a importância dos diferentes espaços e tempos mostrados ao público, que levam ao rompimento da crença no *final feliz*, de forma que compreendemos o embate dos criadores em construir personagens que buscam o real inexistente.

#### **4.2 Felizes Para Sempre: os diferentes tempos de *Once Upon a Time***

Se olharmos para os contos de fadas – conforme explicado no primeiro capítulo – identificamos os recursos utilizados para se construir um conto literário. Assim, assume-se que, para a mídia televisiva, mesmo com a utilização de recursos audiovisuais que possibilitem a construção da *magia*, é indispensável olhar para as referências presentes nos contos originais.

Contos de fadas literários são atos socialmente simbólicos e estratégias narrativas, formadas para tomar parte nos discursos civilizados sobre moralidade e comportamento em sociedades e culturas particulares. Eles são constantemente reorganizados e transformados para atender às mudanças nos gostos e nos valores e assumem proporções místicas quando estão congelados em uma constelação ideológica que faz parecer que existem absolutos universais que são divinos e não devem ser alterados (ZIPES, 1993, p. 19, tradução nossa).<sup>69</sup>

Conforme aponta Jack Zipes, autor do livro *Fairy Tale as Myth, Myth as Fairy Tale* (1993); os contos de fadas originais do século 17 não possuíam necessariamente as *varinhas de condão* ou as *palavras mágicas* que encontramos nos contos mais recentes. Por assim dizer, *Walt Disney* – o maior cineasta como referência no século 20 – se apropriou destes contos para incluir os traços de *magia* que conhecemos, o que torna compreensível o vínculo que existe entre a produção de Kitzis e Horowitz com o canal ABC, pertencente à *Walt Disney Company*. Além disso, ao pensar em histórias como *Branca de Neve*, *Cinderela* e *A Bela e a Fera*, temos como referências as produções cinematográficas voltadas para o público infantil. No entanto, reconhecemos a tentativa em *Once Upon a Time* de direcionar o olhar do público para as mesmas questões morais presentes nos contos originais do século 17, sem perder a essência *mágica* vista nas *princesas da Disney*.

Para o público que assiste o seriado e conhece os contos de fadas, o termo *final feliz* já é imposto sobre a história. No entanto, no caso de Kitzis e Horowitz, identificamos a constante comprovação de que o “felizes para sempre” de fato não existe, embora exista o termo “era uma vez”, conforme o próprio nome indica. Em muitos episódios, incluindo o piloto, o público se depara com cenas em que, principalmente a *Rainha Má*, diz que acabará com os finais felizes – e, conforme já mencionado, *Rumplestiltskin* também faz previsão de que, no *Mundo Real*, as pessoas não terão mais o seu *final feliz*.

Assim, mesmo que existam estes dois espaços tão distintos e opostos, os criadores reforçaram a ideia de que o *final feliz* não pode ser alcançado em nenhum desses tempos, pois mesmo quando um personagem acredita que alcançou sua felicidade verdadeira, sempre haverá alguma coisa que pode afastá-lo, mais uma vez,

---

<sup>69</sup> Literary fairy tales are socially symbolical acts and narrative strategies formed to take part in civilized discourses about morality and behavior in particular societies and cultures. They are constantly rearranged and transformed to suit changes in tastes and values, and they assume mythic proportions when they are frozen in an ideological constellation that makes it seem that there are universal absolutes that are divine and should not be changed (ZIPES, 1993, p. 19).

do seu *felizes para sempre*. Por outro lado, conforme apontado nos capítulos anteriores, os criadores também buscam manter no enredo a *esperança* que as pessoas sentem e que serve de incentivo para alcançar os sonhos.

Além disso, os personagens no *Mundo Real* tem consciência de serem comparados com os personagens do livro de *Henry*, como, por exemplo: *Mary Margaret* sabe que *Henry* a identifica como a *Branca de Neve*, assim como *Henry* também diz à *Emma* que *Mary Margaret* pode ser sua mãe. Com isso, temos aqui o caso de os personagens terem consciência de serem personagens.

Esta é uma questão importante de ser observada nos procedimentos narrativos, do claro diálogo com a *experimentação contemporânea* e das relações com a *pós-produção* já discutida. Com isto, é possível dialogar com as discussões de Salles (2010), quando a autora traz a colocação da *representação* em crise, como um dos aspectos recorrentes dessas propostas contemporâneas. Em seu livro *Arquivos de Criação*, quando analisa o mercado, Salles discute o *documentário como espaço de experimentação*. Utilizando o DVD e os “extras” do documentário brasileiro *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho, Salles aponta a questão da representação identificada nos comentários da produção que surgem nos “extras”, especialmente na “faixa comentada”. Ao ver todo esse material, o espectador pode questionar, mais ainda, se as histórias contadas pelas mulheres/atrizes são de fato verídicas.

O espectador não sai com respostas ou soluções de dúvidas sobre quem contava suas histórias e quem contava as histórias de outras. Os comentários, quando relacionados ao filme, nos oferecem algo muito mais próximo de um ensaio crítico sobre a complexidade que envolve a questão da representação, não podendo ficar aprisionada no debate que recai sobre se é verdade ou mentira. Em vez de respostas, terminamos a faixa comentada em estado de vertigem: quem é quem? E talvez o mais importante: isso não interessa (SALLES, 2010, p. 196).

Neste caso, a autora nos oferece um exemplo de uma produção cinematográfica que explorou a questão da representação, no sentido de que o cineasta ofereceu diálogos que são questionados pelo espectador. No caso de *Once Upon a Time*, a experimentação fica à mostra na questão de alguns personagens contarem seu passado para convencer *Emma* da verdade.

Aqui, identificamos uma grande semelhança entre o personagem *Henry* e as mulheres presentes no documentário de Coutinho, pois *Henry* parece assumir o papel

de um contador de histórias, assim como as próprias atrizes em *Jogo de Cena*. A *representação* está presente no momento em que *Henry* assume o trabalho de expor as histórias de vida de outros personagens e, com isso, compará-las com as histórias dos contos de fadas que ele já conhece. Por assim dizer, fica claro que os criadores se utilizaram de uma estratégia narrativa que, em sua complexidade, faz o público questionar sua própria existência perante o *mundo fantástico*.

Tanto os personagens quanto o espectador são levados a questionar a *magia* imposta sobre o ambiente dos contos de fadas, de tal forma que é posta em crise a crença sobre a própria realidade. *Emma Swan* é levada constantemente a questionar o que é real e o que não é, havendo muitas cenas em que a personagem busca uma explicação racional para os acontecimentos em *Storybrooke*; por conta disso, é percebe-se que a personagem se torna uma pessoa cada vez mais cética – até o momento em que ela começa a duvidar de suas próprias reflexões.

Observamos esse recurso narrativo presente tanto em *Once Upon a Time* como em outras obras contemporâneas, na medida em que os personagens do seriado questionam os personagens dos contos de fadas após o *final* da história. Independentemente de conhecer as teorias de *Henry* sobre os contos de fadas serem “reais”, os habitantes de *Storybrooke* já se mostram familiarizados com os contos clássicos e assumem que eles mesmos já questionaram esses personagens, no momento em que eles interpretaram o significado de cada história. Este fato é identificado na cena em que *Mary Margaret* explica para *Emma* o motivo de ter entregue o livro para *Henry* (esta cena foi discutida no segundo capítulo da pesquisa, quando foram apontadas as principais características dos personagens principais).

Um episódio que pode servir como bom exemplo para refletirmos sobre a questão da busca pelo real inexistente – e sobre a consciência de ser personagem – é o 17º. episódio, intitulado “Hat Trick” (Figura 49). Nele, conhecemos o personagem *Jefferson*. Na *Floresta Encantada*, *Jefferson* é requerido pela *Rainha Má* para lhe prestar um serviço. Em troca, ela lhe oferece muito dinheiro para que ele possa viver em conforto e oferecer, para a filha, tudo que ela precisar. O serviço consiste em ajudar a *Rainha* a ir atrás de algo que foi retirado dela e levado para um outro mundo.

**Figura 49 – Jefferson e Emma - 17º episódio de *Once Upon a Time***



Primeiramente, *Jefferson* diz que parou de fazer este tipo de trabalho, pois foi assim que perdeu sua esposa; depois, ele reflete e decide que não quer que sua filha viva na pobreza, aceitando a oferta de ajudar a *Rainha*, se comprometendo a levar a sua cartola, pois é assim que ele poderá acompanhá-la para o outro mundo; nesse caso, o *País das Maravilhas*. Desta forma, o espectador já consegue identificar que *Jefferson* se trata do *Chapeleiro Maluco*, personagem do conto de fadas *Alice no País das Maravilhas*, escrito por Lewis Carroll (Figura 50).

**Figura 50 – Personagem *Chapeleiro Maluco* na *Floresta Encantada***



Enquanto isso, em *Storybrooke*, *Jefferson* está mantendo *Emma* como refém e a ameaça com uma arma, obrigando-a a fazer uma cartola. Os dois personagens têm uma discussão que serve de exemplo para a questão do *final feliz* que nunca parece ser encontrado em *Once Upon a Time*:

*Jefferson*: Faça uma assim (indicando para a cartola da mesa).

*Emma*: Quer que eu faça uma cartola? Já não tem o bastante?

*Jefferson*: Nenhuma funciona, não é? Ou você não estaria aqui. Faça uma cartola que funcione.

*Emma*: Eu não...

*Jefferson*: Você tem magia. Você consegue.

*Emma*: Os chapéus, o chá, o comportamento psicótico. Você se acha o Chapeleiro Maluco.

*Jefferson*: Eu me chamo Jefferson.

*Emma*: Você foi tomado pelo lance do meu filho Henry. São apenas histórias. O Chapeleiro Maluco é de Alice no País das Maravilhas. Um livro. Um livro que eu li!

*Jefferson*: Histórias. Histórias? O que é uma história? Aprendeu sobre a Guerra da Secessão no colegial?

*Emma*: Sim, é claro.

*Jefferson*: Como? Por acaso foi num livro? Como pode ser menos real do que outro livro?

*Emma*: Livros de história são baseados na História.

*Jefferson*: E os de outras histórias são baseados no quê? Na imaginação? De onde isso vem? Tem de vir de algum lugar. Sabe qual é o problema deste mundo? Todos querem uma solução mágica para os problemas, mas se recusam a acreditar em magia. Agora, faça-a funcionar.

*Emma*: É o seguinte, Jefferson. É isto. Este é o mundo real.

*Jefferson*: Um mundo real. É muita arrogância sua 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 este aqui. E é aí que você entra.

Nesta cena, conseguimos entender que *Jefferson* parece ser mais um personagem – junto com a *Rainha Má* e *Rumplestiltskin* – que se lembra de seu

passado na *Floresta Encantada*. A sequência também permite perceber novas reflexões dos criadores da série sobre os contos de fadas, com o questionamento de *Jefferson* sobre a veracidade de livros de história e a diferença destes em relação aos livros de ficção – colocando em evidência mais um exemplo de *representação*, já discutido anteriormente.

Nesta cena fica claro, para o espectador, que *Jefferson* tem recordação de ser o *Chapeleiro Maluco*. Por mais que o personagem se sinta incomodado de ter recebido este nome, ele não nega ser o personagem da história escrita por Lewis Carroll. Em relação a isso, reconhecemos a questão da *complexidade* imposta sobre a trama na narrativa do seriado. Por assim dizer: estando familiarizado com estes diversos contos, é possível olhar para a produção de Kitsis e Horowitz com novos questionamentos e reflexões sobre essas histórias. Salles explica isso, quando aponta os comentários dos cineastas em relação à produção do documentário. Portanto, um *making of* ou um documento previamente elaborado à produção em questão – neste caso, antes de *Once Upon a Time* – pode servir de chave para abrir uma porta com novas significações.

O espectador, assim, tem acesso aos filmes com novas camadas de significação, não como explicações, mas oferecendo maior complexidade. É, também, um convite para voltar ao filme, estabelecendo novas relações e, conseqüentemente, ressignificações (SALLES, 2010, p. 198).

Por assim dizer, se olharmos para esta produção em comparação com os documentos que servem de *registro* – além de observar outras produções embasadas sob os mesmos tema e gênero – tudo poderá servir de relevância e servir como proposta para novas reflexões, de forma que, para cada conto, enquanto as produções anteriores expõem diferentes versões sobre os contos de fadas, os episódios oferecem novas camadas e, assim, novos significados.

Além disso, podemos observar, não somente com esta cena, mas também com outras ao longo da temporada, que o passado de cada personagem, na *Floresta Encantada*, serve de escopo para o que está acontecendo em *Storybrooke*. Desta forma, reconhecemos uma maneira de contar a história, identificada em diferentes obras de literatura.

Por assim dizer, é possível comparar o seriado de Kitsis e Horowitz com a maneira como os contos de fadas eram construídos antigamente. Conforme

mencionado, já vimos que alguns dos personagens principais possuem características que se refletem na construção de personagens dos contos clássicos. No entanto, conforme já vimos a diferença deste seriado com outras produções *hollywoodianas*, é importante reconhecer as semelhanças com produções literárias fantásticas.

Estamos agora em estado de precisar e de complementar nossa definição do fantástico. Este exige que três condições sejam preenchidas. Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. Em seguida, essa hesitação deve ser igualmente sentida por uma personagem; desse modo, o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem a ao mesmo tempo a hesitação se acha representada e se torna um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem (TODOROV, 1970, p. 151).

Tzevetan Todorov explica, de forma clara, a maneira como a estrutura da literatura fantástica se aplica diante do leitor. Ao observar as *condições* argumentadas pelo autor, identificamos essas características em *Once Upon a Time*, mais uma vez reforçando a classificação desta produção como uma obra de *pós-produção* do contemporâneo.

A primeira *condição* defendida pelo autor é posta sobre os personagens de *Storybrooke*: na cena de *Jefferson* e *Emma*, o personagem explica para a salvadora que o mundo deles é apenas “Um Mundo” e é hipocrisia da personagem achar que “só existe o mundo dela”, quando existem muitos outros não explorados. Neste caso, reconhecemos, em seu discurso, que *Jefferson* não precisa se questionar se as pessoas são de fato personagens vivos e ainda mais: se existe magia ou não. Ele apenas acredita, levando o “leitor” ou “telespectador” a hesitar entre uma *explicação natural* e uma *explicação sobrenatural* sobre as vidas dos mesmos.

Conforme observado em outros episódios da temporada, é possível distinguir a segunda *condição* de Todorov, na medida em que é sempre *Emma* que é posta em uma situação em que ela precisa questionar as teorias de *Henry*, sobre a vida dos outros habitantes de *Storybrooke*. Por assim dizer, o propósito de *Emma Swan* é duvidar (e investigar) de qualquer noção de que a magia exista no mundo dela e, ainda mais, duvidar se existem outros tempos do passado nos quais os outros personagens viveram. Por exemplo, *Emma* constantemente reflete que, se de fato *Mary Margaret* fosse sua mãe, ela teria, em *Mary Margaret*, uma mãe da mesma idade dela.

Um episódio que mostra o questionamento de *Emma* é o 20º., nomeado “The Stranger”. Neste episódio, aprendemos que *August* – o homem que chegou a *Storybrooke* com um passado misterioso – é, de fato, *Pinóquio*, personagem da *Floresta Encantada*. Por conta de *August* não ter mantido sua palavra à *Fada Azul* e nem ao seu pai *Geppetto*, ele agora está voltando a ser um brinquedo de madeira e precisa convencer *Emma* de que ela tem que salvar todos de *Storybrooke* – inclusive ele.

No entanto, *Emma* está convicta de que não é possível que toda a teoria seja verdade, reforçando o fato de que ela nunca pediu para ser a *salvadora* de todos. Ela apenas quer se aproximar do seu filho e viver a sua vida. Neste ponto, *Emma* reconhece que *August* acredita que ela seja parte de um conto de fadas inacabado. No entanto, ela se nega a acreditar em conto de fadas e, principalmente, de ser uma personagem dentro de um livro.

A terceira *condição* de Todorov implica nos temas e assuntos tratados na narrativa, que, de fato, se relacionam com a literatura fantástica. Por assim dizer, o “telespectador” se vê diante de uma situação em que ele precisa interpretar as histórias contadas no seriado, de forma que ele recuse análises mais genéricas. O autor explica:

Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude com relação ao texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. O gênero fantástico é pois definido essencialmente por categorias que dizem respeito às visões na narrativa; e, em parte, por seus temas (TODOROV, 1970, p. 152).

Aqui, podemos ver semelhança entre a explicação de Todorov e de Cecília Salles, quando ela elucida a *singularidade do olhar*:

A percepção é, portanto, um movimento caracterizado pela unicidade da impressão. A poesia chega sob a forma geral de uma forte sensação, que já carrega a marca da singularidade e originalidade de cada artista. [...] Não se pode, no entanto, limitar o olhar poético à experimentação visual, mas devemos pensá-lo como o instante de estabelecimento de relações por meio da harmonia dos sentidos. A sensibilidade apreende essas imagens mentais que responderam a um estímulo e – assim – une mundos experienciados por diferentes meios (SALLES, 2011, p. 97).

Além disso, Salles também explica os *jogos* que os artistas criam com a *realidade*. Neste ponto, identificamos essas características com as afirmações de Todorov sobre a criação do gênero fantástico.

As histórias que os romancistas contam (não importando o quanto de suas próprias histórias coloquem nelas) são inventadas, significam sempre uma falsificação, e, na medida em que esse contrabando passe despercebido, surge então uma verdade que tem mais a ver com o leitor do que com o artista. É a verdade da obra que, na continuidade do processo, transforma-se na verdade do leitor. A realidade, criada pela imaginação, é tão real quanto aquela externa à obra: daí seu poder de afetar o artista (*Ibidem*, p. 104).

Desta forma, *Once Upon a Time* deve ser caracterizado não somente pelo tema de *magia* e contos de fadas constantemente visto nos episódios, mas também pelos assuntos tratados na história, que se aplicam na construção da *magia*. Por assim dizer, a dicotomia de *bem* e *mal* deve ser levada em consideração para pensarmos na categoria em que o seriado se aplica. Desta forma, os ensinamentos e os questionamentos sobre os personagens contidos na série reforçam a ideia de que o “mal não nasce pronto, ele é feito” – conforme explicado pelos personagens – e, assim, implicam na decisão de utilizar a *magia* de forma correta.

### 4.3 Bem e Mal: a dicotomia que se aplica na magia

Se acompanharmos as produções e as construções narrativas e literárias dos contos de fadas, percebemos alguns elementos que permaneceram ao longo desses anos. Por assim dizer, os personagens do lado do *bem* e os personagens do *mal* são facilmente reconhecíveis. Levando em consideração o conto da *Branca de Neve* como referência, a *Rainha Má* já é identificada como a vilã no início da história.

Um ano depois, o rei casou-se uma segunda vez. Sua esposa era uma mulher muito bela, mas extremamente orgulhosa e arrogante, e não conseguia suportar a ideia de que alguém sobrepujasse sua beleza (CALLARI, 2012, p. 4).

Desta forma, os autores parecem ter seguido um formato preestabelecido na criação da narrativa. Com isso, ao longo dos anos, o público ficou acostumado a compreender a posição em que os personagens se encontram perante o desenvolvimento da história, de tal forma que o vilão é visto como o personagem maldoso e cruel, independentemente de sua biografia e seu passado. Além disso, ao observar o avanço desses contos, enquanto a *magia* envolvendo o enredo dessas histórias foi evoluindo, a imagem construída sobre a personalidade desses personagens clássicos foi se tornando algo permanente para o público.

Por assim dizer, o público que está acostumado com este gênero literário – ao observar os personagens conhecidos como os heróis da história – tendem a não considerar a possibilidade de os personagens agirem de forma imoral, pois as próprias histórias não permitem esta reflexão. Conforme desenvolvido ao longo dos anos, as lições contidas nestes contos envolvem atitudes, as quais serviram para ensinar o público infantil a não seguir os mesmos passos dos vilões ou, ainda, evitar a inocência e a ingenuidade dos heróis.

O seriado de Kitsis e Horowitz permite novas reflexões sobre estes contos, pois, conforme já indicado, os criadores partiram para responder questões, as quais os contos originais não permitiram. Neste sentido, pode-se dizer que, em *Once Upon a Time*, alguns dos estereótipos, construídos ao longo dos anos, foram quebrados.

#### **4.3.1 Quebrando o estereótipo dos contos de fadas**

Se olharmos para algumas das questões mais frequentemente representadas nos contos do século 17 – ou ainda nas produções cinematográficas de Walt Disney – reconhecemos os mesmos questionamentos morais reforçados sobre o público. No entanto, enquanto a proposta possa ser para servir de reflexão para o público infantil, parece ser mais uma maneira de impor certas condições no comportamento das crianças – ao invés de encorajar a reflexão de fato. A intenção, aqui, não é menosprezar estas criações, pois o fato destas produções terem conquistado o público infantil já serve de comprovação do sucesso que estas histórias possuem; mas não se deve ignorar que algumas dessas lições não possibilitam o discernimento sobre a realidade. Neste ponto, oferecemos aqui certos exemplos em que os cineastas Kitsis e Horowitz ofereceram propostas para melhor compreender os personagens dos contos de fadas clássicos.

Primeiramente, é importante olhar para o maior questionamento imposto sobre o público infantil: a famosa frase *felizes para sempre*. Como já foi explorado na pesquisa, na questão do *final feliz* inalcançável, precisamos olhar para este estereótipo como o principal que foi quebrado em relação a outras produções deste gênero literário. Para isso, devemos questionar a maneira como os criadores

conseguiram impor no roteiro da série as inúmeras vezes em que os personagens se depararam com obstáculos que impediram o *final feliz*.

Um exemplo que podemos apontar é o do *beijo de amor verdadeiro*. O beijo com poder de quebrar qualquer maldição foi criado por Walt Disney em sua versão do conto da *Branca de Neve*. Ainda que, no primeiro episódio, o *Príncipe Encantado* consiga salvar a *Branca de Neve* com um beijo, é também indicado que o *final feliz* dos personagens não foi alcançado por este simples acontecimento. Ao longo da temporada, aprendemos que *Emma* é, de fato, a filha dos personagens clássicos; no entanto, ela não teve uma infância feliz ao lado de seus pais. Ela precisou ser abandonada por eles e, conseqüentemente, tornou-se uma órfã – que passou anos esperando para ser adotada por uma família e aprendeu que a vida é uma trajetória de muitos desafios.

Neste ponto, um estereótipo já foi quebrado. Enquanto a magia pode existir e um *beijo de amor verdadeiro* pode salvar a vida de uma pessoa, a magia não é garantia de que o futuro será de muitas alegrias. Por assim dizer, depende da personalidade de cada indivíduo que ele consiga seguir com uma vida feliz ou não. Neste sentido, os criadores oferecem muitos exemplos ao longo da temporada, que comprovam que o “segredo” da vida está nas escolhas que as pessoas precisam fazer: tanto as pequenas e insignificantes quanto as grandes e significativas. Para comprovar isso, os criadores oferecem um olhar sobre o passado de cada personagem.

Na intenção de refletir sobre o questionamento de *bem* e *mal*, imposto sobre a narrativa, devemos levar em conta o passado dos vilões da história. O motivo disso é que a *Rainha Má*, por exemplo, nem sempre foi malvada. Conforme já indicado no capítulo 2, a personagem sofreu uma grande perda em seu passado (ela presenciou sua própria mãe assassinando seu noivo). Com isso, ela jurou que acabaria com a felicidade de todos. No entanto, esta mudança não aconteceu da noite para o dia. Ela se tornou discípula de *Rumplestiltskin* e, enquanto ele lhe ensinava a praticar a magia, ele constantemente reforçava que a magia negra vinha do ódio. E, então, para ela conseguir ser uma “boa aluna” ela precisaria segurar o ódio que ela sentia e aplicar este sentimento em suas atitudes. Conforme mencionado, trata-se de mais uma

indicação de como a *magia* é vista como uma ciência e deve ser aprimorada na prática.

Com isso, é possível compreender que, no caso da *Rainha Má*, foram o seu luto e o seu rancor – por não ter conseguido se casar com o homem que amava – que a levaram a se tornar uma mulher maléfica e violenta. Sendo assim, verificamos que os criadores mostram que ela não nasceu sendo a vilã da história. Ela sofreu muitos acontecimentos em sua vida que acabaram levando-a para este caminho. Esse exemplo serve como uma indicação da quebra do estereótipo, de que os vilões da história não devem ser vistos apenas como vilões: é preciso observá-los com um olhar mais afetivo.

Além disso, é importante observar um fato na relação entre a *Rainha Má* e *Branca de Neve*. Por conta da grande difusão dos contos de fadas e das produções Disney, é compreensível que uma criança acredita que uma *madrasta* sempre será *má*. Sendo assim, uma criança poderá questionar um relacionamento como este. No entanto, Kitsis e Horowitz oferecem, em *Once Upon a Time*, momentos em que vemos diferentes relacionamentos familiares que quebram este estereótipo. Desta forma, existe, na série, uma desconstrução perante a *família feliz* apontada nos contos clássicos. Como ilustração, há o exemplo da *Cinderela* apresentada no seriado: a personagem conseguiu formar sua família com o seu príncipe, pois aceitou abrir mão de algo precioso a ela.

Outro modelo que foi quebrado é a noção de que o *bem* e o *mal* são pré-determinados e que um herói nunca agirá de uma forma imoral. Para esta questão, temos muitos exemplos na série. O personagem que podemos apontar aqui é o *Príncipe Encantado*. Ao fazer a apresentação dos personagens principais, foi realizada análise sobre algumas atitudes que distorcem a imagem já idealizada. Como vimos, *David Nolan* traiu sua mulher com *Mary Margaret* – e, da mesma forma, o espectador presencia *Mary Margaret* se tornar uma amante – ou seja: a imagem pré-concebida a respeito destes dois personagens é rompida.

Quando assistimos os filmes da Disney, é mostrado um homem na posição do príncipe em seu cavalo branco que nunca faria mal a ninguém. No entanto, *David Nolan* nos oferece uma nova construção do retrato deste príncipe. Da mesma forma

que no episódio “Dreamy”, *Mary Margaret* está sendo mal-tratada pelos outros habitantes de *Storybrooke*, pois todos a julgam mal, por ela ter sido uma amante. De tal forma que, mais uma vez, o espectador se vê diante de uma situação em que uma heroína é colocada na posição de uma vilã, sendo difamada.

Reforçar esta questão o exemplo de uma personagem que não está entre os personagens principais, no entanto, com proximidade com o desenrolar da história. No episódio “Red-handed”, é mostrado o passado da personagem *Ruby*. Na *Floresta Encantada*, *Ruby* é conhecida por seu apelido *Red Riding Hood* (Figura 51), portanto, ela é a personagem principal do conto de fadas *Chapeuzinho Vermelho*, de Charles Perrault. Enquanto muitos conhecem essa história como uma maneira de ensinar crianças a não confiarem em estranhos, os criadores de *Once Upon a Time* oferecem uma reviravolta para este conto famoso.

**Figura 51** – Personagem *Chapeuzinho Vermelho* na *Floresta Encantada*



*Ruby*, em *Storybrooke*, decide se demitir do trabalho para poder se aventurar pelo mundo enquanto, na *Floresta Encantada*, *Red* conhece *Branca de Neve* e lhe conta sobre o terror que está atormentando o seu vilarejo: durante a lua cheia, *Red* explica que sempre aparece um lobo que aterroriza os animais e devora qualquer

pessoa que passe a sua frente. Por isso, toda noite, a *Vovó de Red* lhe prende em casa e a impede de sair com seu namorado *Peter*.

Em desespero pela vontade de viver uma aventura, *Red* e *Branca de Neve* decidem sair atrás do lobo para poder matá-lo e acabar com o terror dos dias. A princípio, as evidências parecem apontar *Peter* como o lobo que se transforma e mata as pessoas, mas, em um final surpreendente, descobre-se que o lobo é a própria *Red*, pois ela se encontra com *Peter* e acaba lhe assassinando. Esse desfecho sugere que nem sempre o que imaginamos é o que a pessoa é de fato. Jane Espenson, uma das roteiristas de *Once Upon a Time*, opina sobre a experiência de escrever para um seriado que oferece novas interpretações sobre os contos de fadas, em entrevista realizada por Paul Terry:

Eu amo que esta série 'se supera'. Estamos dispostos a fazer a grande revolta, fazer as grandes revelações, assumir os personagens e fazer algo um pouco ousado de vez em quando. Eu amo "Red-Handed", porque tínhamos a Ruby, um das mocinhas, com um passado onde ela matou e comeu seu namorado (TERRY, 2013, p. 154, tradução nossa).<sup>70</sup>

Além disso, Robert Hull também dá sua opinião sobre como funciona escrever episódios em que o desafio é oferecer, para o espectador, indícios de que os personagens dos contos clássicos não são apenas aquilo que o público já conhece:

O que mais me anima, e não apenas sobre os episódios que eu escrevo, mas o seriado em geral, é poder brincar neste mundo surpreendente que Eddy e Adam criaram. Explorar esses personagens icônicos, com os quais eu cresci e, em seguida, tentar encontrar algo novo. Dito isso, eles têm um imenso respeito para o que esses personagens são de fato em seu núcleo. A questão nunca é sobre recontar um conto de fadas ou retorcer um personagem apenas por fazê-lo. Trata-se de olhar para o que já estava lá e cavar mais a fundo. Encontrar os cruzamentos surpreendentes. Eu duvido que a maioria das pessoas, que assistem a série, lembra de todos os detalhes dos contos de fadas originais com os quais lidamos, mas eu aposto que seriam capazes de dizer se nós não estivéssemos sendo fiel a eles, o que eu acho que é fundamental (TERRY, 2013, p. 154, tradução nossa).<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> I love that this show 'goes there'. We're willing to make the big turn, do the big reveals, take on characters and do something a little daring now and then. I love "Red-Handed" because we had Ruby, one of the good guys, with a back-story where she killed and ate her boyfriend (TERRY, 2013, p. 154).

<sup>71</sup> What excites me not just about the episodes I write, but the show in general, is getting to play around in this amazing world that Eddy and Adam have created. Getting to explore these iconic characters that I grew up with and then trying to find something new. That being said, the guys have such an immense respect for who these characters are at their core. It's never about retelling a fairy tale or spinning a character just for the sake of doing it. It's about looking at what was already there and digging deeper. Finding the surprising intersections. I doubt most people watching the show remember all the specifics of the original fairy tales we tackle, but I bet they'd be able to tell if we weren't being true to them, which I think is key (TERRY, 2013, p. 154).

Conforme explica Hull, pode-se observar, na construção do roteiro, um fato importante em relação à dicotomia *bem* e *mal*: os escritores da série buscam sempre apresentar questões novas para os personagens clássicos, também se comprometendo a manter os detalhes dos quais estas próprias histórias foram construídas. Por assim dizer, enquanto vemos alguns episódios em que são recriadas cenas – que sempre idealizamos em nossa imaginação – também identificamos estes novos acontecimentos que não implicam de forma negativa nos contos clássicos, mas sim enriquecem as reflexões e lições impostas sobre eles.

#### 4.3.2 Contraposição dos elementos: imaginação, magia e maravilhoso

Para este último subitem, apontamos duas questões importantes que devem ser levadas em consideração para a pesquisa. No primeiro instante, será oferecida uma análise sobre a forma como os próprios personagens acreditam ou não na magia contida no ambiente em que eles se encontram. Em seguida, será feita uma especulação sobre a maneira como este seriado – o qual se utiliza da contraposição destes elementos – está inserido na cultura contemporânea.

Devemos compreender da seguinte maneira a formação posterior do assunto: uma vez criado, o núcleo inicial incorpora da realidade nova, mais tardia, certas particularidades ou obstáculos novos. Por outro lado, novas condições de vida criam novos gêneros (o conto novelístico), que já medram em outro terreno diferente do da composição e do enredo do conto maravilhoso. Em outras palavras, a evolução do assunto ocorre tanto por superposição de camadas, por substituições, reinterpretações, etc., como por novas formações (PROPP, 2002, p. 439).

A partir da citação acima, compreende-se a construção narrativa que se aplica sobre a formatação de histórias e personagens deste gênero literário. Segundo a explicação de Propp, as histórias se transformam conforme os criadores e autores se utilizam de referências passadas, como uma maneira de imaginar novas interpretações e esferas para as contos mostrados para o público. Com isso, mais uma vez, identificamos as similaridades do seriado com as ordens e concepções prévias sobre a formatação dos contos de fadas, assim como as teorias de Bourriaud sobre a *pós-produção*.

Os artistas da pós-produção utilizam e decodificam essas formas para produzir linhas narrativas divergentes, relatos alternativos. Assim como nosso inconsciente tenta, bem ou mal, escapar à suposta fatalidade da história familiar por meio da psicanálise, a arte conscientiza os enredos coletivos e propõe outros percursos dentro da realidade, com a ajuda das próprias formas que materializam essas narrativas impostas (BOURRIAUD, 2009, p. 50).

Neste sentido, ao propor uma nova produção, os artistas se utilizam da realidade e dos conhecimentos nos quais eles estão expostos. Com isso, a asserção se torna uma oportunidade de oferecer reinterpretações e novos caminhos para se refletir sobre os mesmos assuntos que foram apropriados. Por assim dizer, os criadores não dispensam a sua vivência no processo criativo. A experiência de vida pode influenciar na tomada de decisões. Aqui, identificamos mais uma semelhança com as teorias de Cecília Salles – nas quais estamos nos baseando para analisar a crítica de processo. A autora explica o conceito de *biografismo revisto* e como existe um destaque no *processo transformador* quanto à utilização de marcas e temas vividos.

Não se pode negligenciar os vestígios deixados pelo mundo que envolve aquele artista específico, sem deixarmos de presenciar o processo de transformação que essas marcas sofrem ao penetrarem o mundo ficcional em criação. [...] Esses temas, formas, relatos e impressões de leituras podem ou não ser aproveitados pelos mundos ficcionais que o artista está construindo ou poderá vir a construir. No entanto, algo é certo: na medida em que esses elementos passam a fazer parte da realidade artística, ganham natureza ficcional, ou seja, artística (SALLES, 2011, p. 106).

Com isso, reconhecemos certas questões que já foram expostas sobre o processo de criação de Kitsis e Horowitz. Por exemplo, que foram os contos de fadas que eles ouviram quando crianças, como da *Branca de Neve*, que serviram de inspiração para criar o seriado. De tal forma que, mesmo havendo novas reviravoltas nas histórias – criadas por eles – não se excluíram muitas referências das quais os roteiristas retiraram de experiências vividas.

Dito isso, seguimos para analisar a *imaginação* dos personagens de *Once Upon a Time*. Levando em consideração que já foram apresentadas as características de cada personagem, e a maneira que eles afetam a construção narrativa, é evidente a influência das raízes desses personagens sobre o desenvolvimento do roteiro.

Em relação à maneira na qual a *imaginação* e a *fé* de cada personagem se mostram presente, há duas cenas do 5º episódio, nomeado “That Still Small Voice”,

em que *Henry* conversa com seu terapeuta, o personagem *Archie* (*Grilo Falante* na *Floresta Encantada*) (Figura 52).

**Figura 52 – Archie e Henry - 5º episódio de *Once Upon a Time***



Este episódio é centrado em contar o passado do personagem *Dr. Archie Hopper*. Descobrimos que o *Grilo Falante* nem sempre foi um grilo. Ele era apenas um garoto chamado *Jiminy* que, em uma tentativa de escapar de seus pais – fazendo um trato com *Rumplestiltskin* – acabou causando a morte dos pais de um outro menino pequeno. No final do episódio, querendo se redimir e se sentindo culpado, *Jiminy* consegue fazer um desejo para a *Fada Azul* e ela o transforma no *Grilo Falante*. A personagem então explica que, sendo um grilo, ele será uma consciência e o seu dever será guiar o menino que perdeu os pais. Descobrimos, então, que o menino pequeno se chama *Geppetto* e que o *Grilo Falante* se tornará um grande amigo dele:

Cena 1:

*Henry*: Você pode ser ele. Pode ser uma pessoa boa. Afinal, é o Grilo Falante.

*Archie*: Henry, o Grilo Falante era um grilo, entendeu? Era uma consciência. Não me vejo assim.

*Henry*: Mas antes de ser um grilo, ele foi um cara que demorou um tempão para resolver agir corretamente.

*Archie*: Agora está parecendo comigo.

*Henry*: É mais difícil para você por causa da maldição. Para ouvir sua voz interna. E ser quem deseja.

Cena 2:

*Archie*: Posso refazer uma pergunta?

*Henry*: Qual?

*Archie*: Por que é tão importante a teoria do conto de fadas ser verdadeira?

*Henry*: Eu não sei.

*Archie*: Tente explicar.

*Henry*: Porque a vida não pode ser só isso.

*Archie*: Entendi.

*Henry*: Pensei que achando provas... Mas não achei nada.

*Archie*: Não é verdade. Eu estava perdido e você me achou.

*Henry*: Então você se lembrou?

*Archie*: Não me lembrei de nada. Só do tipo de pessoa que quero ser. Eu preciso ouvir com mais atenção.

Com estas duas cenas, é possível perceber a forma como *Archie* questiona *Henry* sobre suas crenças e sua habilidade de imaginar que todas as pessoas de *Storybrooke* são personagens de contos de fadas. Além disso, fica clara a maneira como *Henry* se apresenta como um menino dotado de imaginação muito ampla e sem nenhum medo de acreditar em magia.

Por outro lado, por *Henry* ser uma criança, sua imaginação e sua fé são postas à prova. Enquanto suas atitudes são voltadas para provar sua teoria, ele constantemente precisa lidar com todos lhe dizendo que ele está apenas querendo uma vida melhor longe de sua mãe adotiva. Desta forma, percebemos a maneira como os criadores incluíram, no seriado, o drama envolvendo uma criança acreditando em contos de fadas e adultos precisando explicar-lhe que são apenas histórias de ficção.

O mergulho da criança no mundo dos contos de fada não é sentimental ou vago, mas a visão do mundo mágico desemboca numa percepção muito precisa do cotidiano, quer dizer, a criança tem essa propriedade de entrar no jogo e sair dele com perfeita naturalidade (ARANTES(org.), 1984, p. 17).

A partir disso, vemos, não somente nesta cena, mas também em outras ao longo da temporada, constantemente *Henry* tentando mostrar para *Emma* que a magia de fato existe. Assim, percebemos a contraposição e a sutileza no embate entre a questão da *imaginação* e da *magia*. Sendo o *maravilhoso* criado a partir da vontade dos personagens em querer acreditar nos milagres que podem surgir por razões inexplicáveis – ou seja, o fantástico é posto à prova no momento em que cada um escolhe seguir com a crença ou não.

Se levarmos em consideração o último episódio da temporada, “A Land Without Magic”, o espectador se depara com cenas em que *Emma* está finalmente acreditando nos contos de fadas e, por isso, ela se utiliza não apenas de sua *imaginação*, mas também de sua própria *magia*, para acreditar no *maravilhoso* e no *fantástico* e, assim, no fato de que *Henry* sempre disse a verdade (Figura 53).

**Figura 53** – *Emma salva Henry* - 22º episódio de *Once Upon a Time*



Neste final de temporada, o espectador se depara com cenas de alta tensão envolvendo os personagens principais. Por conta de uma torta de maçã envenenada, feita por *Regina*, *Henry* está morrendo e, por isso, *Emma* decide ir atrás de alguma maneira possível para salvá-lo. No final do episódio, *Emma* finalmente admite seu amor por *Henry* e lhe concede um beijo de amor verdadeiro que, neste caso, se trata do amor incondicional de uma mãe para um filho.

Desta forma, mais uma vez, nos deparamos com uma apropriação dos criadores em relação aos contos originais. Já vimos que, de fato, os criadores incluíram a *magia* no seriado e que o *beijo de amor verdadeiro* existe no mundo de *Once Upon a Time*. Além disso, também reparamos na frequência com que os personagens enfrentam obstáculos para compreender que, no conto de fadas criado por Kitsis e Horowitz, não existe um *final feliz*.

Com isso, é possível constatar o embate persistente que os roteiristas criam para os personagens. Por mais que possa existir a *magia*, e o poder das pessoas de transformar e alterar o seu destino, não se deve acreditar que, após um simples beijo, tudo estará resolvido. A prova disso está na última cena da temporada: enquanto *Emma* estava ocupada, junto com *Regina*, tentando salvar a vida de *Henry*, além de *Mary Margaret* e *David* estarem finalmente lidando com os seus problemas, *Mr. Gold* estava executando o seu plano de trazer a magia que existia, na *Floresta Encantada*, para dentro de *Storybrooke*. Com sua habilidade de mentir e manipular as pessoas, o personagem consegue realizar a sua vontade de voltar a ter poderes.

Por mais que o *beijo de amor verdadeiro* de *Emma* tenha salvado *Henry* e, além disso, quebrado a maldição de *Storybrooke*, fazendo todos os habitantes lembrarem-se de seu passado e perceberem que são de fato personagens de contos de fadas, a última cena consiste em a cidade de *Storybrooke* estar sendo afetada por uma nuvem de fumaça roxa, indicando a chegada da *magia* ao *Mundo Real* (Figura 54).

**Figura 54** – A Maldição chega em *Storybrooke* - 22º episódio de *Once Upon a Time*



Com isso, podemos finalizar este capítulo sustentando que este seriado impactou o universo dos contos de fadas e, por isso, poderá servir de referência para futuras produções do gênero.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

---



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As questões apontadas ao longo dos três capítulos permitem reflexões sobre alguns aspectos do processo de criação de *Once Upon a Time*. Nesta considerações finais, serão retomadas algumas questões importantes, que foram discutidas ao longo da pesquisa, além de destacadas as possibilidades e o impacto que o gênero literário dos contos de fadas possui sobre a cultura – e a forma como isto pode afetar futuras produções.

Para os pesquisadores que se interessam pela observação e pelo entendimento do processo de criação de uma obra, é necessário assumir que as possibilidades que contornam a pesquisa são tão infinitas quanto o próprio processo dos artistas (SALLES, 2006). Por assim dizer: os resultados da pesquisa também fazem parte de uma *complexidade* difícil de estabelecer, pois ela mesma não é um percurso linear, tornando-se, a própria pesquisa, uma *rede* imposta sobre o processo de criação.

Sob esse prisma, é interessante pensar que a rede da criação se define em seu próprio processo de expansão: são as relações que vão sendo estabelecidas durante o processo que constituem a obra. O artista cria um sistema a partir de determinadas características que vai atribuindo em um processo de apropriações, transformações e ajustes; que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. O que buscamos é a compreensão da tessitura desse movimento, para assim entrar na complexidade do processo (SALLES, 2006, p. 33).

É importante ressaltar que o processo de criação de Kitsis e Horowitz se sustentou sobre as questões de *rede* e *complexidade*, identificadas nas teorias da *crítica de processo* – apresentadas por Cecília Salles. Desta forma, a partir da documentação analisada, identificamos elementos que contribuíram para a exploração deste trabalho e serviram de gancho para se fazer uma análise sobre os contos de fadas, vistos no âmbito das teorias da *pós-produção* de Nicolas Bourriaud.

Uma vez que muitos dos exemplos apontados e analisados estão relacionados com produções anteriores e que o roteiro em si possui referências e características dos contos clássicos, assume-se que foi realizado um trabalho de *apropriação* feito pelos criadores, principalmente se olharmos para o principal atributo da série: de não recontar as histórias já conhecidas pelo espectador, mas de propor novas

perspectivas para os contos clássicos. Assim, fica clara a relevância das teorias de Bourriaud sobre os procedimentos da *arte contemporânea*, para essa discussão das *experimentações* feitas pelos artistas – conforme explicado por Salles – em relação às obras que se utilizam desse recurso de *apropriação* e reutilização.

Se essas “recargas” de formas, essas seleções e retomadas hoje representam uma questão importante, é porque elas convidam a considerar a cultura mundial como uma caixa de ferramentas, como um espaço narrativo aberto, e não como um relato unívoco e uma gama de produtos acabados. Em vez de se ajoelhar diante das obras do passado, usá-las (BOURRIAUD, 2004, p. 110).

A partir disso, partimos para identificar a semelhança que esta produção possui com obras anteriores dos criadores, como, por exemplo, *Lost*. Ficou claro, a partir da perspectiva analisada no processo, que o trabalho realizado pelos roteiristas em *Lost* auxiliou no desenvolvimento da obra idealizada por eles, pois os recursos audiovisuais utilizados na construção dos episódios foram posteriormente utilizados na elaboração narrativa de *Once Upon a Time* – novamente relacionando com as teorias de Bourriaud (2004).

Além disso, conforme visto, foi possível averiguar semelhanças entre a construção dos personagens no seriado e outras adaptações embasadas no mesmo gênero. Nas produções de *Walt Disney*, por exemplo, identificamos várias referências que serviram de inspiração para o próprio roteiro da série, conforme explicado pelos criadores nas entrevistas apontadas.

Sendo assim, o seriado parece ter surgido de uma pergunta simples: “O que acontece com estes personagens após o final feliz?”. Os roteiristas se utilizaram não apenas de recursos aplicados por eles em outras produções, mas também se apropriaram de produções anteriores relacionadas ao mesmo gênero, para criarem uma obra que servisse de reflexão sobre os contos de fadas.

Com isso, seguimos para analisar a construção dos personagens principais de *Once Upon a Time*, a partir dos recursos audiovisuais. Identificamos as características destes personagens, assim como a essência deles, e como isto se manifestava através dos adereços, das cores e dos figurinos utilizados. Foi possível estabelecer ligações, não somente com os contos clássicos do século 17, mas também com outras adaptações dessas histórias, que permitiram reflexões sobre como o seriado foi

criado. Além disso, buscamos documentos, relacionados à elaboração da trilha sonora, que pudessem contribuir para a análise desta *obra em processo*. Verificamos, nestes recursos, uma maneira de reconhecer os *princípios direcionadores* de Kitsis e Horowitz em relação ao processo de criação do seriado.

Ao observar os procedimentos audiovisuais na perspectiva da construção de personagens, foi possível perceber a importância destes recursos para a elaboração do ambiente *mágico* em que os personagens se encontram. Visto que o enredo se baseia nos contos de fadas, a crença em *magia, fantasia e finais felizes* é imposta pelas histórias. Dito isso, em *Once Upon a Time*, por mais que fique clara a prática da *magia* entre alguns dos personagens, o rompimento de alguns dos estereótipos criados pelos contos clássicos é posto em evidência. Neste caso, é necessário dar destaque ao fato de que Kitsis e Horowitz, desde o primeiro episódio, invalidam a crença nos *finais felizes*. Assim, eles proporcionam, ao espectador, a possibilidade de refletir sobre o que acontece com os personagens quando eles não alcançam a felicidade plena. Além disso, para a construção dos personagens, os criadores oferecem ao público um olhar sobre a biografia e o passado de cada personagem clássico. Não apenas vemos *Branca de Neve* ter seus momentos de vilã, mas também uma diferente faceta da *Rainha Má*, que permite ao público desenvolver sentimentos de empatia e solidariedade pela personagem.

Em relação à construção da atmosfera *mágica*, a documentação analisada proporciona um olhar interessante sobre a maneira como a *magia* se mostra presente nos episódios.

Foi possível perceber certas instâncias em que a personalidade dos personagens influenciava a escolha por trás do cenário, dos efeitos especiais e da presença do insólito; por exemplo, os diferentes tipos de fumaça e as nuvens de cores distintas demonstram a utilização de *magia* e, possivelmente, a chegada de uma *maldição* criada por um *vilão* da história.

Dito isso, os espaços e os tempos nos quais os personagens se encontram também sofrem influência da temática oferecida pelos criadores. As cenas dos personagens na *Floresta Encantada*, em comparação com aquelas vistas no *Mundo Real*, salientam a determinação dos roteiristas em criarem sua própria visão *mágica*

dos contos de fadas. Com isso, identificamos diferentes aspectos nos quais a dicotomia entre *bem* e *mal* é trazida à tona, além de que, neste seriado, alguns personagens de *Storybrooke* se lembram de seu passado na *Floresta Encantada*. Desta forma, alguns personagens possuem consciência de serem personagens. Além disso, o personagem de *Henry* é o fator principal que assume o papel de herói e constantemente tenta convencer *Emma* da verdade, contando sobre o passado dos personagens e as histórias de seu livro. E, assim, Kitsis e Horowitz se mostraram como exemplos de artistas contemporâneos que trabalham com a *experimentação* e a *representação* na elaboração da obra.

Dito isso, a observação feita sobre os contos clássicos e originais deste gênero e a compreensão de como os autores do século 17 apresentaram estas histórias para o público auxiliaram na comprovação da *apropriação* feita pelos criadores, assim indicando a compatibilidade da prática de *pós-produção* com as reflexões sobre algumas características da *experimentação contemporânea* discutidas por Cecília Salles. Desta maneira, foi possível compreender o impacto que este gênero – o qual é consideravelmente amplo – possui na cultura.

O indivíduo que se encontra entre os demais que demonstram interesse por esta narrativa literária e possui curiosidade por novas produções cinematográficas envolvendo estes temas certamente terá interesse em conhecer a produção de Kitsis e Horowitz. O motivo pode não ser para aprovar o desenvolvimento destas histórias clássicas – e nem mesmo para concordar com a maneira na qual os personagens foram construídos –, mas para saciar uma curiosidade e vontade de ver estes personagens “vivos” em comparação com as ideias criadas na imaginação.

Entretanto, enquanto ainda houver mudanças sobre a instituição do conto de fadas, devemos nos tornar ainda mais conscientes desses roteiros que nos dominam e prescrevem os nossos desejos, pois eles só podem se tornar nossos contos se revermos e reescrevê-los, com um senso forte de nossos próprios poderes criativos de transformação (ZIPES, 1993, p. 47, tradução nossa).<sup>72</sup>

Sendo assim, pode-se especular que futuros artistas, roteiristas, cineastas, etc., poderão buscar alguns episódios de *Once Upon a Time* para servir-lhes de

---

<sup>72</sup> In the mean time, as the institution of the fairy tale changes, we must become even more aware of those scripts that tame us and prescribe our desires, for they can only become our tales if we review and rewrite them with a strong sense of our own creative powers of transformation (ZIPES, 1993, p. 47).

inspiração, apropriação e incentivo na criação de uma nova produção baseada na magia e no maravilhoso. Além disso, futuros estudos e pesquisas podem se dedicar às outras temporadas do seriado, que também podem proporcionar novas reflexões e perspectivas sobre as histórias clássicas dos contos de fadas.

## BIBLIOGRAFIA

---



## BIBLIOGRAFIA

ARANTES, Antonio Augusto (Org.). **Produzindo o Passado: Estratégias de construção do patrimônio cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BENNETT, Tara. Purest Snow *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. So Charming *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. It's Good To Be Bad *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. All That Glitters *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. Dressing The Part *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins, 2009.

CAIRNS, Bryan. Visual Magic *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. Setting The Scene *In: **Once Upon a Time: Behind the magic***. London: Titan Books, 2013.

CALLARI, Alexandre. **Branca de Neve: Os contos originais**. São Paulo: Évora, 2012.

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

FRANZ, Marie-Louise von. **A interpretação dos contos de fada**. 1ª Ed., 8ª reimpressão. São Paulo: Paulus, 2012.

LOTMAN, Iuri. **La Semiosfera II: Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio**. Seleção e tradução do russo por Desiderio Navarro. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998

\_\_\_\_\_. **La Semiosfera III: Semiótica de las artes y de la cultura**. Seleção e tradução do russo por Desiderio Navarro. Madrid: Ediciones Cátedra, 2000

MORIN, Edgar. **O Método 4: As ideias, habitat, vida, costumes, organização**. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1998.

NELSON, Jayne. Making Magic *In: Once Upon a Time: Behind the magic*. London: Titan Books, 2013.

MUSSO, Pierre. In: PARENTE, André (Org.) **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. 1ª Ed., 2ª reimpressão. Porto Alegre: Sulina, 2013.

PERRAULT, Charles. **Histórias ou contos de outrora**. Ilustrações Gustave Doré; Introdução, tradução, notas e outras histórias ou contos Renata Maria Parreira Cordeiro. São Paulo: Landy Editora, 2004.

PROPP, Vladímir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução do russo por Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1984.

\_\_\_\_\_. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Tradução de Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. 2ª Ed., São Paulo: Martins Fontes, 2002.

TERRY, Paul. A Long Long Time Ago *In: Once Upon a Time: Behind the magic*. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. Storytellers *In: Once Upon a Time: Behind the magic*. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. Whistle While You Work *In: Once Upon a Time: Behind the magic*. London: Titan Books, 2013.

\_\_\_\_\_. The Magic Words *In: Once Upon a Time: Behind the magic*. London: Titan Books, 2013.

TODOROV, Tzevetan. *As Estruturas Narrativas*. 2ª Ed., São Paulo: Editôra Perspectiva, 1970.

SALLES, Cecília Almeida. *Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. 3ª Ed., São Paulo: EDUC, 2008.

\_\_\_\_\_. *Redes da Criação: Construção da Obra de Arte*. 2ª Ed., Vinhedo: Editora Horizonte, 2008.

\_\_\_\_\_. *Arquivos de Criação: arte e curadoria*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

\_\_\_\_\_. *Gesto Inacabado: Processo de criação artística*. 5ª Ed., São Paulo: Intermeios, 2011.

SPARKS, Nicholas. *A Escolha*. Tradução de Ivar Panazzolo Junior. Ribeirão Preto: Novo Conceito Editora, 2013.

ZIPES, Jack. *Fairy tale as Myth Myth as Fairy tale*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 1994.

\_\_\_\_\_. *Breaking the Magic Spell: Radical theories of folk and fairy tales*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2002.

## WEBGRAFIA

ABC. **About Once Upon a Time**. [on line]. s/d. Disponível em: <<http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time>>. Acesso em mai. 2014.

KEILY, Keily. **NYCC Once Upon a Time Pilot Screening and Panel**. [on line]. 2011. Disponível em <<http://spinoff.comicbookresources.com/2011/10/15/nycc-once-upon-a-time-pilot-screening-and-panel/>> Acesso em mai. 2014.

ONCEUPONATIMEBRASIL. **Galeria de Fotos.** [on line]. Disponível em: <<http://onceuponatimebrasil.net/gallery/>> Acesso em ago. 2014.

SEAT42F. **Edward Kitsis and Adam Horowitz Once Upon a Time Comic-Con Interview.** [on line]. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/theseat42f>>. Acesso em jan. 2014.

VANDERWERFF, Todd. **The Lost Interviews.** [on line]. s/d. Disponível em: <<http://www.vox.com/a/lost-damon-lindelof-interviews/home>> Acesso em out. 2014.