

Marcelo Bolshaw Gomes



LUGAR COMUM

Estudos narrativos transmídia III



Marcelo Bolshaw Gomes



LUGAR COMUM

Estudos narrativos transmídia III



Paraíba, 2017

LUGAR COMUM

Estudos narrativos transmídia III

Marcelo Bolshaw Gomes

2017 - Série Veredas, 38



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP; JJ Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Publicação de análise sem fins lucrativos que visa contribuir para a discussão acadêmica. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Os direitos dos textos e imagens pertencem a seus autores ou detentores.

G633I

Gomes, Marcelo Bolshaw

Lugar comum: estudos narrativos transmídia III. / Marcelo Bolshaw Gomes. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2017.

106p.: il. (Série Veredas, 38)

ISBN 978-85-67732-69-5

I. Mídia. 2. Comunicação. 3. Narratologia.

I. Título

CDU: 316.774

Sumário

| | |
|------------------------------------------------------|-----------|
| Prefácio | 6 |
| Narrativas feministas cômicas | 6 |
| O sujeito trágico e as estruturas do tempo | 11 |
| Narrativas de ficção científica | 14 |
| Lugar comum | 17 |
| Narrativa midiática | 19 |
| O conceito de Mídia | 20 |
| As três narrativas | 22 |
| Narrativas seriadas e transmídia | 25 |
| As escolas narrativas | 30 |
| Antropologia da performance | 38 |
| Conclusão | 41 |
| Quem é o culpado? | 44 |
| Introdução | 44 |
| Lei e ordem | 48 |
| A produção de evidências científicas | 49 |
| Investigação informatizada e perfis de comportamento | 53 |
| Conclusão | 56 |



| | |
|--------------------------------------|-----------|
| I love Castle | 59 |
| Introdução | 59 |
| Análise narrativa | 63 |
| O eixo narrativo policial | 64 |
| Personagens | 69 |
| A morte da mãe de Beckett | 72 |
| Narrativas românticas | 74 |
| A paixão entre opostos | 79 |
| Happy end | 83 |
| Once upon a time | 85 |
| Introdução | 85 |
| Estrutura narrativa | 88 |
| Protagonismo e antagonismo coletivos | 92 |
| O autor e o editor | 95 |
| Conclusão | 96 |
| Referências | 99 |
| Autor | 105 |

Prefácio

O presente ebook *Lugar comum: estudos narrativos transmídia III* faz parte de uma trilogia sobre estudos narrativos, que inclui ainda os ebooks *Mimesis & Simulação* (2015) e *Universos sci-fi audiovisuais* (2016) – todos publicados pela Marca de Fantasia.

Antes de apresentar esse trabalho, porém, permitam-me fazer aqui uma breve recapitulação dos ebooks anteriores e de minha pesquisa sobre narrativas seriadas anteriores à transmediação e, principalmente, sobre os temas que desenvolvem.

Narrativas feministas cômicas

O primeiro produto teórico desta nova fase narrativa foi o texto *Os pergaminhos de Amphipolis* (GOMES, 2013) sobre o seriado de TV *Xena, a princesa Guerreira* e seus temas-chaves: a carnavalização da jornada do herói, a relação amorosa entre as duas principais personagens, e o



mito das moiras, representando as estruturas narrativas do tempo, antagonista do anti-herói pós-moderno

Xena é uma personagem imaginária de uma cidade imaginária, Amphipolis, que interage com diferentes realidades históricas, reais e/ou mitológicas. Na série, sua estória foi escrita por sua amiga Gabrielle em pergaminhos que se perderam durante séculos e redescobertos na atualidade nas ruínas de sua antiga cidade natal. Apesar de toda estória ser imaginária, a narrativa conta que a série foi baseada nos pergaminhos.

E a série de *Xena e Os pergaminhos de Amphipolis* contam a estória de uma guerreira cruel e sanguinária que se arrepende de seu comportamento violento e desumano, se convertendo ao caminho espiritual dos guerreiros e defendendo os fracos e os oprimidos. Xena é uma heroína matriarcal que luta contra Ares, o deus da guerra; ela agrega e defende os valores femininos. Os comportamentos machistas e violentos são constantemente ridicularizados; e a solidariedade entre as mulheres é festejada.

A série durou seis anos com um grande sucesso internacional. A personagem tornou-se um sinônimo de força feminina e é frequentemente citada como referência em vários outros trabalhos contemporâneos. Foi também pioneira na produção de estórias do universo narrativo por fãs em outras mídias: quadrinhos, literatura, figurino, fãs clubes etc. O sucesso e a participação dos fãs são inclusive problematizados dentro da série de alguns episódios.

É importante ressaltar: essa transmediatização foi espontânea e inesperada, em virtude do conteúdo e não do planejamento

de estratégias de marketing ou da utilização de recursos tecnológicos interativos.

Um fator decisivo para o sucesso da série foi o suposto caso amoroso entre Xena e Gabrielle. As protagonistas não são masculinizadas, ao contrário, partilham fraternalmente e valorizam os valores femininos: elas têm filhos, parceiros heterossexuais, mas mantêm a relação afetiva principal com a parceira. Embora sem cenas eróticas explícitas, há inúmeras menções verbais a relações homossexuais entre Xena, Gabrielle e outras personagens da saga. Xena é cultuada como ícone pela comunidade GLS. Porém, a homossexualidade das protagonistas é deixada ambígua propositalmente pelos escritores da série.

Outro fator do sucesso da série está na releitura feminista de diferentes mitologias (judaísmo, paganismo, cristianismo); gêneros narrativos (suspense, comédia, aventura, romance); e, principalmente, na crítica radical ao modelo narrativo e seus elementos básicos: os personagens, o cenário e o narrador.

Os atores representam vários personagens. A atriz Lucy Lawless interpreta outros personagens além da protagonista Xena: (a princesa Lea e a impagável malandra Molly) que surgem em diferentes momentos da saga; Renee O'Connor faz também Esperança, a filha diabólica de Gabrielle, e outras personagens; Joxer tem irmão gêmeo do mal e assim por diante. A direção dos episódios é rotativa, além de que vários personagens secundários são circunstancialmente colocados na posição de protagonista em episódios isolados. Há também expedientes criativos mais

radicais, como a ‘troca de corpos’, em que os atores trocam de personagens. Os atores Hudson Leick (Calisto), Bruce Campbell (Autolycus, o rei dos ladrões) e Ted Raimi (Joxer), também interpretam - em momentos distintos e por motivos diferentes - a personagem protagonista da saga. De uma forma geral, o produtor Sami Raidi tenta fazer com que seus personagens escrevam a própria narrativa e a própria série problematiza essa pluralidade relativa dos narradores em alguns episódios.

Além de desconstruir o papel tradicional dos personagens, recontando várias narrativas diferentes com seu enquadramento feminista, a saga da princesa guerreira também desconstrói a noção de cenário, isto é, do espaço-tempo em que a ação dramática se desenvolve. Apesar de ter a estrutura narrativa de novela, as histórias de Xena são fractais: cada episódio da série contém elementos do conjunto da saga vistos de um ponto específico, cada história é cheia de detalhes e sutilezas que adiantam e explicam o que está por acontecer ou o que aconteceu em outra história, dentro de um gigantesco quebra-cabeça temporal.

Há episódios no futuro, ela morre várias vezes, viaja no tempo de várias formas – muitas vezes mesclando misticismo e ficção científica. Compreenda-se assim porque Xena desperta tanta revolta dos que prezam pelo rigor histórico e pela verossimilhança. Xena é um personagem fictício que interage com personagens míticos e históricos muito distantes cronologicamente, como César e Tibério. Existem inúmeros absurdos de continuidade histórica nos acontecimentos reais narrados pelo seriado. Na verdade,

Xena não viaja por regiões históricas da antiguidade, mas sim através das mitologias do inconsciente coletivo universal. Sua viagem sempre remete ao resgate da culpa do passado da guerreira através da redenção no presente da heroína.

Porém, o mais interessante em Xena é a desconstrução do papel do narrador e da própria narrativa. Isto porque a personagem Gabrielle (Renee O'Connor), inicialmente planejada para ser uma coadjuvante provisória, ganha pouco a pouco, não apenas o papel de *co-protagonista* de Xena, mas, sobretudo, torna-se uma *representação do narrador no interior da narrativa*.

Ela é a autora dos 'pergaminhos de Amphipolis', que são encontrados no futuro (na atualidade) pela reencarnação das heroínas, em uma série de episódios transtemporais. Há também episódios em que a personagem, representando o narrador da estória, assume o protagonismo: quando, por exemplo, (em virtude de encantamento de Afrodite tudo que Gabrielle escreva vire realidade; ou ainda quando Gabrielle dirige uma peça de teatro baseado nas aventuras de Xena, refletindo as contradições do próprio seriado).

A dupla formada por Don Quixote e Sancho Pança, de Cervantes, é um modelo de pensar criticamente a narrativa heroica, em que o protagonista, idealista e sonhador, vive submerso no universo das estórias (da cavalaria medieval) e o co-protagonista narrador, sua consciência crítica bem enraizada no mundo das necessidades e na realidade material. A dupla de heroínas formada por Gabrielle e Xena é a inversão deste modelo, pois enquanto

a guerreira é pragmática e realista, a poetisa confunde constantemente a realidade com suas narrativas. Aliás, essa inversão das perspectivas permite não apenas que uma personagem aprenda com a outra dentro da estória, mas, sobretudo, que *haja também um diálogo dinâmico e transformador entre quem escreve a estória e quem protagoniza a narrativa*. Ou seja: a dupla Xena/Gabrielle faz uma reinterpretação do modelo reflexivo entre narrador e personagem, para pensar o papel do escritor na jornada do herói no interior da narrativa.

Um aspecto importante no duplo protagonismo entre ação e discurso do seriado é que Xena segue o caminho espiritual do guerreiro e Gabrielle, o caminho da não-violência, estabelecendo um diálogo filosófico interessante, experimentando vários tipos de narrativa e, principalmente, pensando a si mesmo como meta narrativa, estudando teatralmente a narratividade.

O sujeito trágico e as estruturas do tempo



O ebook *Mimese e simulação: estudos narrativos transmídia I* (GOMES, 2015) é um aprofundamento dos temas e questões levantados nos estudos sobre Xena e outras narrativas. Nele, apresenta-se textos sobre O sujeito trágico e as es-

truturas do tempo cultura Pop que investigam a construção histórica e narrativa de um sujeito protagonista/narrador.

O texto *O que transmito do que me disseram*, faz uma revisão dos estudos narrativos clássicos, estruturalistas, mitológicos e hermenêuticos, retornando ao ‘tema das moiras’, sendo que agora através uma meta narrativa arquetípica, o herói pós-moderno e sua antagonista estrutural, a máquina trimidiática, entendida como a síntese entre o corpo (a mídia primária associada ao presente), o discurso (as mídias secundárias referentes à memória) e a eletricidade (as mídias terciárias, a simulação do futuro).

Hamlet e a hermenêutica analisa quatro adaptações de Hamlet, de William Shakespeare, para o cinema: Laurence Olivier (1948), Franco Zeffirelli (1990), Kenneth Branagh (1996) e Michael Almereyda (2000). Aplicando o método do quadrado narrativo de Greimas, o texto discute as diferentes interpretações da estória e sua relação com a psicanálise (Freud, Jung e Lacan) e com a hermenêutica (Foucault).

Dante no inferno compara o texto da Divina Comédia, escrita por Dante Alighierie no século XIV, com o DVD de animação “Dante’s Inferno: um épico animado” (2000), ressaltando a síntese mitológica realizada dentro da narrativa em um enquadramento ético cristão nos dois trabalhos e o acréscimo na narrativa digital de subenredos de Dante das Cruzadas e de combates com criaturas infernais, que não existiam na narrativa original. O texto retoma a discussão do sujeito trágico moderno, iniciada no texto anterior, observando principalmente três modelos de

representação do eixo ego-self: na literatura, em que o protagonista é o narrador-autor, Dante, o escritor; no vídeo de animação, em que o protagonista é o narrador na primeira pessoa; e no videogame, em que o protagonista é um avatar do jogador.

O místico e o feiticeiro (GOMES, 2013) trata da relação ego-self aplicada a percursos biográficos diferentes. O texto faz uma comparação entre o pensamento-design de Vilém Flusser e as ideias do escritor-gráfico Alan Moore, demonstrando suas semelhanças singulares e suas diferenças de perspectiva. Um resultado colateral dessa comparação dessa demonstração foi observar que a crítica de Flusser à máquina social crê na dissolução da vontade e do corpo, enquanto Moore (e as gerações mais jovens em geral) acreditam que o corpo faz parte da máquina midiática, sem que isso signifique necessariamente uma depreciação da consciência e da vontade.

O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga ressalta alguns aspectos narrativos neobarrocos na série de histórias em quadrinhos Sandman do escritor inglês contemporâneo Neil Gaiman: a multiplicidade dos universos, a ausência de um antagonista evidente, a morte como personagem e, principalmente, a luta do sujeito (protagonista/narrador/leitor) contra as estruturas narrativas do tempo, personificada na reinvenção contemporânea do mito das três moiras do destino, as tecelãs da intriga, arqui-inimigas do anti-herói pós moderno. Aqui a ideia de sujeito trágico transcende além do autor Gaiman e do personagem

Morpheus, o mestre dos sonhos, protagonista da saga; a ideia do perpétuo sonhar na luta contra a estrutura do tempo.

Outra incursão nos estudos seriados foi o estudo dos seriados de ficção científica. As narrativas de ficção científica são simulações do futuro, de como será o impacto tecnológico sobre a vida humana. Se as máquinas nos tornarão seres mais mecânicos e objetivos (a distopia), ou mais sensíveis e compreensivos (a utopia). A ficção científica como gênero (literário e audiovisual) é um esquema narrativo, uma estrutura aberta que configura sua linguagem através das narrativas. Cada nova narrativa absorve, assimila e reproduz as narrativas anteriores, acrescentando alguns elementos, suprimindo outros, alterando sua perspectiva narrativa.

Narrativas de ficção científica

No ebook *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II* (GOMES, 2016) discuti cinco franquias diferentes de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010) e *Alien VS Predador* (1979-2015) - com histórias na televisão, no cinema, nos livros e em quadrinhos.



A intenção foi a de apresentar os primórdios da transmediação. Além terem narrativas em várias plataformas e linguagens, os universos de ficção científica da TV foram os primeiros em relação mesclar as estruturas narrativas do seriado com a novela; e a contarem com a participação organizada da audiência interferindo no próprio processo narrativo. Elas criaram um padrão, que foi adaptado por seriados de outros gêneros.

Mais do que examinar práticas e estratégias de transmediação, a intenção foi a de mapear conteúdos intertextuais (a clonagem, a nanotecnologia, a identidade genética, a realidade virtual), demonstrando que os universos narrativos da ficção científica não são apenas simulações das mudanças tecnológicas na sociedade, mas também problematizam temas existenciais, religiosos e psicológicos em suas entrelinhas.

Ao longo do ebook, observa-se a evolução de alguns temas importantes: a simbiose entre homem e máquina; do mito da observação sem interferências, do impacto entre a realidade e a imagem holográfica; de representação do tempo e de seus paradoxos narrativos; e da assimilação do outro como uma luta pela própria sobrevivência. Também se ressalta que esses universos de ficção científica são extremamente intertextuais, tanto entre si como externamente em relação a outros gêneros narrativos.

Os universos narrativos de ficção científica espelham a contradição do próprio gênero narrativo, que pode ser subdividido em duas tendências: uma ficção mais realista, distópica, em que a tecnologia ocupa um papel central (chamada de ‘hard’); e uma

tendência mais idealista, utópica, em que a mitologia e o desenvolvimento humano (decorrente do avanço tecnológico) é enfatizado (denominada de ‘soft’).

Sob esse aspecto, *Star Trek* e *Stargates* são mais ‘soft’, *Babylon 5* e *Alien vs predador* tentam ser ‘hard’ e *Battlestar Galactica* é ‘híbrido’, polemizando inclusive as duas tendências no interior da narrativa.

Observa-se ainda que afinidade entre *Star Trek* e *Stargates* não se limita à sua ênfase utópica e idealista, mas também a vários outros aspectos, inclusive o ideológico pró-americano, mesclado com temas progressistas como a ecologia, o feminismo e a igualdade étnica.

Uma característica marcante de todas séries de ficção científica é seu caráter antirreligioso, o fato dos deuses das diferentes civilizações serem sempre seres alienígenas de um nível superior de desenvolvimento. Aliás, o estudo revela que o mesmo conteúdo mitológico utilizado nas séries televisivas de *Stargate*, *Battlestar Galactica* e nos filmes do universo de *Alien x Predator* deriva do trabalho de Zecharia Sitchin sobre cultura suméria – em que a humanidade é resultante de uma colonização extraterrestre.

Ressalta-se, por fim, a grande contribuição das séries de ficção científica para mudança progressista do comportamento contemporâneo, uma vez que elas quebraram vários paradigmas e preconceitos culturais, popularizando uma forma mais universal e objetiva de pensar e de agir, popularizando atitudes e questões

a frente de seu tempo. E, principalmente, simulando a mudança do comportamento humano através da tecnologia.

Lugar Comum

Apesar de investigar filmes, games e quadrinhos isoladamente; os dois livros se pretendem uma reflexão teórica sobre o caráter transmídia das narrativas atuais. Revistos os trabalhos anteriores, vamos adiante.



O presente livro, *Lugar Comum*, é formado por cinco textos:

O texto '*Narrativa Midiática – a mediação dos acontecimentos*' argumenta que a narratividade é uma prática social, uma mediação entre os acontecimentos e o público. Ao contrário do estruturalismo que viu a narrativa como um gênero discursivo, defende-se aqui que a noção de 'Narrativa', entendida como uma forma de representação dos acontecimentos reais ou imaginários, é uma estrutura cultural mais abrangente, de origem psicológica e universal. Para tanto, revisa-se a seguir as principais contribuições teóricas para os Estudos Narrativos e se redefine narrativa como 'a mediação dos acontecimentos'.

'*Quem é o culpado? - o que os seriados policiais nos ensinam*' discute o efeito de sentido das narrativas de ficção científica po-

licial, à luz da noção de Ablução – criada por Charles Pierce e desenvolvida por Umberto Eco. Tem como objetivo descrever as tecnologias forenses das séries: *Law and Order*, *CSI: investigação criminal*, *NCIS* e *Criminal Minds*.

I love Castle - Quando a narrativa estuda a narratividade, que estuda *Castle* (2009-2016), uma série de televisão americana produzida e exibida pela ABC. O seriado conta a história de Richard Castle (Nathan Fillion), um escritor bem-sucedido de romances policiais, e Kate Beckett (Stana Katic), uma detetive de homicídios de Nova Iorque.

E, finalmente, o texto *Era uma vez – protagonismo coletivo transdimensional* que investiga a estrutura narrativa da telenovela *Once Upon a Time* (2011-) que mescla contos de fadas em uma narrativa de aventura romântica.

‘Todos os caminhos levam’ sempre ao mesmo lugar comum: somos as histórias que contamos reinterpretando aquelas que nos foram contadas. Porém, a consciência existencial e metodológica desta simples verdade ainda não é senso comum. E minha intenção é a de celebrar esse lugar comum de destino final de todas as narrativas, nunca me esquecendo de agradecer a todos que colaboraram com a realização deste trabalho.

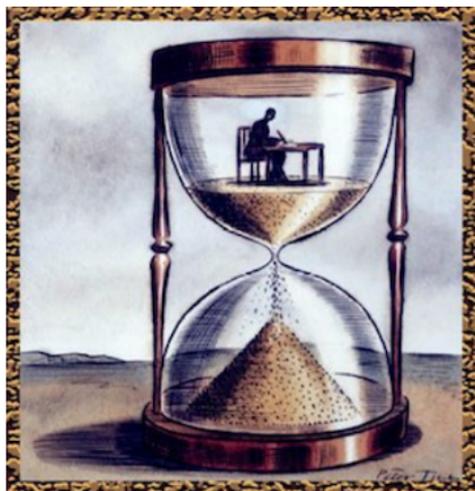
Obrigado.

Narrativa midiática

A mediação dos acontecimentos

Nos dias atuais, a grande maioria das histórias que nos contaram e que nós contamos são *mediatizadas*, são transmitidas, distribuídas e recebidas através de meios de comunicação eletrônicos – combinando as linguagens oral, escrita e audiovisual. Houve um tempo em que as narrativas eram apenas orais; houve um tempo em que elas foram predominantemente escritas; e, hoje, combinando a oralidade e o texto, as narrativas são audiovisuais.

É preciso revisar as abordagens e conceitos voltados para investigação das narrativas orais e escritas; e observar como e em que as narrativas audiovisuais se diferenciam de suas antecessoras, apontando uma metodologia complexa de análise capaz de entendê-las e explicá-las.



O conceito de mídia

Mas, o que exatamente significa ‘mídia’? E quais as mudanças ela coloca na prática de contar histórias? Pode-se entender o conceito de mídia em três sentidos diferentes: o sociológico (a mídia é o conjunto dos meios de comunicação); o midiológico (a mídia é o suporte de uma mediação, por exemplo: o relógio de pulso (mídia) é uma mediação entre o batimento cardíaco e o tempo social); e a teoria das três mídias de Pross (1997).

Na primeira definição, a mídia é uma instituição de poder simbólico, ao lado de outras instituições de poder simbólico (como a igreja, a escola); em uma sociedade formada ainda por instituições de poder econômico (fábricas, empresas), de poder político (governos, parlamentos, tribunais) e de poder coercitivo (polícia, exército). A centralidade da mídia sobre as outras instituições, deste ponto de vista, se dá pela sua capacidade de circulação e distribuição de imagens e informações de forma simultânea para um grande número de pessoas.

O conceito de mídia como suporte de mediação foi criado por McLuhan (1964) e seguido de diferentes modos por Kerckhove (1997), Debret (1993), Martin-Barbero (1997), Levy (1993), entre outros. Este grupo tende a ver o mundo como um conjunto de mediações simultâneas. A escrita é uma tecnologia de reforço e ampliação do tempo histórico (da memória social e do pensamento científico objetivo) em um universo de eventos simultâneos.

os. Para eles, a TV (e a internet) apenas nos torna conscientes da simultaneidade temporal do universo – da qual estávamos parcialmente esquecidos.

E há também a teoria das três mídias de Harry Pross (1997) - adotada por Bystrina (1995), Flusser (2007, 2008), Baittello Jr. (2010), entre outros - uma sofisticada interpretação culturalista dos processos de comunicação atual. A teoria que combina aspectos das definições anteriores e ainda insere o corpo como suporte comunicativo, propondo um modelo ternário semelhante ao das 'tecnologias da inteligência' de Levy. 'Mídia primária' é toda comunicação presencial, em que os interlocutores partilham de um mesmo contexto, sediada no corpo, principalmente na fala (PROSS, 1997). As narrativas são orais e a recepção é a memória do corpo, a imitação de gestos, sons, palavras. 'Mídia secundária' é a comunicação em que os contextos de transmissão e de recepção se dissociam. Ela é formada por suportes extra corporais que fixam as narrativas no tempo espaço. E 'mídia terciária' ou elétrica implica na existência de suportes tecnológicos nos dois polos da comunicação. A noção de 'mídia terciária' engloba tanto os meios de comunicação tradicionais como também a internet; a 'mídia secundária' corresponde às mediações; e a 'mídia primária' insere o corpo como suporte. E a noção de 'segunda realidade' (elaborada por Bystrina) pode ser definida como o universo não presencial formado por mediações secundárias e terciárias.

As três narrativas

Walter Benjamin em *A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1983, 5-28) ressalta o impacto que a produção em série de objetos pela indústria teve sobre a percepção. Houve um tempo em que apenas as moedas e a xilogravura eram objetos produzidos em série. A obra de arte era única no tempo e no espaço e isso lhe conferia uma áurea, uma presença sagrada. Hoje praticamente tudo é reproduzido de modo idêntico. A arte, então, deixou de ser sagrada, ‘objeto de culto’ para se tornar expressiva dos sentimentos e crítica da injustiça social.

Em *O Narrador* (1985b), Benjamin observa que, com a reprodutibilidade técnica, também há uma mudança na forma ‘como’ contamos histórias. Para ele, as histórias orais eram míticas, encantadas, tinham um efeito de sentido mágico. E a narrativa do romance moderno é desencantada, descritiva e propositalmente subjetiva.

No ambiente tradicional, as histórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças em seus primeiros anos. Quando ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiam como autores da narrativa: Homero, Hesíodo, Virgílio, Apuleio apenas recontam narrativas que ouviram. *A ênfase cognitiva era na narrativa.*

No ambiente moderno, no entanto, o contador de histórias (escritores, cineastas, artistas) deve ‘ser criativo’, original e primar

pela novidade, não só contando uma mesma estória de diferentes formas, mas sempre contando novas estórias. Tornou-se lugar comum não apenas recontar histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas. *A ênfase moderna é no narrador*¹.

Esta ditadura do emissor instaurou a relação explícita entre o enunciador e a referência (dividindo as narrativas entre reais e imaginárias) e instaurando a metalinguagem no coração da arte moderna. Porém, ao contrário do que pensou Benjamin, a morte da narrativa como prática social de reprodução social não aconteceu com a educação iluminista, as narrativas não se desencantaram por completo com a unilateralidade racional dos textos escritos.

A interpretação de um texto, ou narrativa, se constitui num processo aberto e cooperativo entre autor-texto-leitor. Durante muito tempo a crítica literária acreditava que o sentido um texto era a expressão das intenções de seu autor. Ao leitor, caberia apenas o papel passivo de interpretar o que o autor quis dizer.

1. Em outros textos (1983, 29-56), Benjamin diz que artista moderno é que tem a 'áurea', que é sua vida que dá sentido à sua obra. Para ele, a produção em série deslocou a singularidade da arte do campo do objeto para o interior do sujeito, transformando a 'espiritualidade da criação' na 'genialidade do criador'.

Charles Sanders Peirce (2003) e muitos depois dele², entendem que o sentido é produzido mais pela relação texto-receptor do que pela intenção do enunciador (psicanálise) e/ou do significado do texto em si (estruturalismo). A ‘semiose ilimitada’ a partir do interpretante significa que um signo não representa um objeto de referência e sim outro signo, que representa outro signo e assim indefinidamente.

Mesmo aceitando a semiose ilimitada do receptor, Umberto Eco (1976, 1993) traça limites para interpretação através da noção de leitor-modelo. Para Eco, há textos abertos como a arte (polissêmicos, em que vários sentidos convergentes se encaixam) e textos fechados, dirigidos a públicos específicos. Para entender textos intermediários, Eco propõem duas estratégias de interpretação textual: o autor-modelo e o leitor-modelo.

E como teórico da comunicação, Eco restringe a semiose ilimitada à semiótica, enquadrado pelo campo sociológico. Apesar do reconhecer a importância da interpretação final do receptor, Eco destaca o peso das circunstâncias de enunciação {...}

{...} “do que está atrás do texto, atrás do destinatário e provavelmente diante do texto e do processo de cooperação (no sentido de que depende da pergunta: ‘Que quero fazer com este texto?’)” (ECO, 1988, p. 49).

2. De uma forma geral, o ensaio **A morte do autor**, de Barthes em 1968, é considerado o pioneiro na crítica ao papel centralizador do enunciador do discurso, seguido por Foucault, Lacan, Ricoeur, entre outros.

Ou seja: ao contrário de outros defensores da semiose ilimitada peirciana, Umberto Eco leva em conta o contexto do enunciação (ou o contexto sócio histórico de transmissão e distribuição do discurso) e os ‘pactos de leitura’ (os diferentes contextos sócio culturais de recepção). As estratégias de leitura textual (o autor e os leitores modelos) seriam os limites da interpretação legítima. Enquanto, os defensores da semiose ilimitada absoluta estariam endossando projeções indevidas, ‘usos’ arbitrários e ‘super-interpretações’.

Narrativas seriada e transmídia

Adotando essa tripla perspectiva da crítica literária de forma ampliada pela teoria das três mídias, pode-se dizer que as narrativas orais enfatizam a própria narrativa e definem identidades simbólicas locais. As narrativas modernas são ‘históricas’, centradas no narrador e na metalinguagem, se destinando a um receptor passivo universal. E, nas narrativas audiovisuais, *a ênfase atual está na narratividade do receptor*, a fabulação, contextualizada sociologicamente.

Tabela 1 – Narrativas segundo o suporte

| Linguagem | Elemento chave | Ênfase | Domínio |
|-------------------------|----------------|-------------|-------------------|
| Narrativas orais | Aqui e agora | Mensagem | Identidade local |
| Narrativas escritas | Metalinguagem | Transmissor | Sujeito universal |
| Narrativas audiovisuais | Fabulação | Receptor | Globalização |

As narrativas audiovisuais atuais são ainda: a) interculturais (mesclando o local e o universal); b) seriadas (fragmentadas em episódios durante longo períodos de tempo); c) virtuais (acontecem simultaneamente em vários locais ao mesmo tempo para um público não-presencial); e d) interativas (com a internet, o público deixou de ser passivo e passou a interferir de vários modos na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens). Essas características definem as ‘narrativas midiáticas’ ou as histórias contadas através da mídia.

O romance de folhetim é o primeiro gênero literário baseado na serialidade narrativa, com “ganchos de tensão”: efeitos de suspensão que funcionam como uma espécie de “isca” para o leitor continuar lendo os próximos números. O gênero (*feuilleton*) surgiu no início do século XIX, na França, e foi importado com grande sucesso para o Brasil. Eram publicados capítulos diários ou semanais, normalmente nas páginas destinadas ao entretenimento nos jornais. Um exemplo bastante conhecido é o clássico “O Guarani”, de José de Alencar. Publicado originalmente entre janeiro e março de 1857, no “Diário do Rio de Janeiro”, o romance tornou-se depois um livro.

Em seguida, surgiram as histórias em quadrinhos e as radio novelas, em que a serialidade se fragmentou ainda mais devido as descontinuidades narrativas das inserções comerciais. No Brasil, as radio novelas fizeram enorme sucesso, principalmente junto ao público feminino da época. E finalmente, a partir da década de 60, chega-se a grade de programação da televisão e a narrativa

seriada audiovisual em sua forma atual. Aqui a narrativa seriada em vários capítulos ou episódios é descontínua e fragmentada, com “ganchos de tensão”: efeitos de suspensão que funcionam como uma espécie de “isca” para o leitor continuar interessado na narrativa, seja nos capítulos entre si como entre os módulos de um episódio.

Faz pouco tempo, havia três tipos de narrativas seriadas na televisão, (MACHADO, 2002): **A novela**, em que há uma ou diversas narrativas (entrelaçadas ou paralelas) principais que se apresentavam de forma contínua e linear; **O seriado**, em que cada episódio se constituía como uma história completa e autônoma, com a repetição de elementos narrativos centrais na série. A partir de um padrão básico, recorrente, elementos variáveis eram apresentados possibilitando variações em torno de seu eixo; e, finalmente, **O teleteatro**, que, por sua vez, apresentava as séries em que cada episódio possui independência narrativa e, ao mesmo tempo, apresenta elementos narrativos diferentes entre si, podendo mudar de personagens e mesmo de universos criativos inteiros. Neste caso, o que possibilitava que os diferentes episódios se constituíssem como série é uma determinada temática comum recorrente, de suspense ou terror, por exemplo.

No entanto, essa classificação tornou-se obsoleta, uma vez que os seriados atuais, além de episódios de narrativas fechadas, também têm uma estrutura narrativa de novela de longa duração. Hoje, também pode-se assistir aos seriados *via Streaming*

(baixando os arquivos e assistindo-os a vontade) ou ‘em fluxo contínuo’, na hora em que são transmitidos pela primeira vez.

Calabrese (1987) cunhou a noção de “estética da repetição”, em oposição à estética clássica, a partir de três funções: como modelo de produção em série a partir de uma matriz; como mecanismo estrutural de generalização de texto; e como condição de consumo de produtos simbólicos por parte do público.

A primeira função é o contexto de enunciação é coletivo e não autoral. Vários profissionais participam da produção em série em regime colaborativo, há vários níveis de criatividade e produção. Além disso, o contexto de transmissão estruturado como ‘cotidiano’, isto é, como a fabricação de dias aparentemente iguais pela indústria cultural. As narrativas seriadas reforçam e são geradas pelas rotinas de vida da cultura mecanizada da sociedade industrial. Eis porque os seriados são frequentemente chamados de ‘enlatados’.

Hoje, no entanto, há uma profunda desindustrialização da produção audiovisual e a tecnologia permite fenômenos autorais como o animê e o mangá japoneses, feitos de forma artesanal. É claro que a grande mídia ainda ocupa o lugar de grande contadora de histórias da vida contemporânea, mas o computador permite a possibilidade da produção de histórias audiovisuais em série por um único autor.

Já a segunda, representa a adequação das mensagens (e do pensamento) a este modelo serial. A serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repe-

tição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Assim, a linguagem em série depende tanto dos elementos fixos (ou simbólicos, subjetivos: músicas, vinhetas, cenários, figurinos) como dos variáveis (ou informacionais, objetivos: o enredo). Alguns dos elementos variáveis servem para ‘presentear’ o público mais atento com dados adicionais (*easter eggs*), que não chegam a ser determinantes para o entendimento da narrativa, mas que adicionam informação extras. A repetição diferenciada desses elementos simbólicos e discursivos por períodos extensos de tempo gera um gradativo acúmulo de informação sobre o universo narrativo.

E, por fim, a terceira função corresponde à recepção, ao consumo descontínuo e fragmentado das narrativas. Além do público não ser presencial, isto é, não assistir à narrativa em um único contexto de recepção dentro do tempo-espaço, ele também não é passivo ou contemplativo, interferindo diretamente na narrativa enquanto ela se desenvolve. As narrativas seriadas são abertas por natureza. As telenovelas fazem pesquisa de opinião para decidir seus finais; o rádio recebia o retorno de seus ouvintes por telefone; e até José de Alencar devia receber cartas de seus leitores sobre o desenvolvimento de seu folhetim.

A diferença, além do aspecto quantitativo, é que além da recepção/participação individual, também se percebe uma recepção/participação coletiva, através de fãs-clubes, blogs, sites e grupos virtuais, eventos e de narrativas produzidas pelo próprio público.

O termo ‘narrativa transmídia’ foi elaborado por Henry Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da audiência na narrativa; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes. Na verdade, as narrativas transmídia são o desenvolvimento e a radicalização das narrativas seriadas. Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmídias na indústria de entretenimento norte-americana – mas é possível localizar a ação de seus três elementos bem antes.

As escolas narrativas

No texto *O que transmito do que me disseram* (GOMES, 2016) afirma-se que os Estudos Narrativos, como campo de reflexão teórica, são formados por quatro escolas: a) os estudos clássicos extraídos da *A Poética de Aristóteles*; b) os estudos míticos baseadas na psicologia, como as de Joseph Campbell (1990, 1995) e de seus seguidores (SIMPKINSON, 2002); c) os estudos estruturalistas - Vladimir Propp (1978), Tzvetan Todorov (2006) e A.J. Greimas (1976); e, finalmente, d) os estudos hermenêuticos de Umberto Eco (1976) e Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997).

Os conceitos de Aristóteles são utilizados ainda hoje. A noção de ‘catarse’, por exemplo, é a purgação e esclarecimento, sofrimento sentido por nos projetarmos em situações dolorosas simuladas,

que nos causam alívio e bem estar³. Ou ainda ‘Intriga’, o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários segundo o desfecho desejado⁴.

Há também a dialética entre Mimese e Diegesis, cujo significado varia bastante segundo o autor. De forma geral, enquanto a Mimese é associada a ‘Narrar’; a Diegesis é relacionada ao ‘Mostrar’. Então, para senso comum, os elementos diegéticos são aqueles extra-narrativos, como a trilha sonora de um filme. Em uma perspectiva mais teórica, no entanto, a Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através do qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e a Diegesis, o universo narrativo em que a Mimese se realiza⁵.

3. A noção de catarse purificadora era exclusiva da tragédia, sendo adotada por Freud para explicar a sublimação de recalques e se generalizando. Hoje, fala-se da catarse de vários sentimentos, como a vingança contra o vilão, que não cabiam na definição original.

4. Paul Ricouer aproxima a noção de Intriga de Aristóteles ao conceito de processo de elaboração secundária de Freud, um mecanismo de reorganização reversa dos sonhos.

5. No paradigma presencial da mídia primária, a Mimese é a memória do corpo, a imitação de gestos, sons, palavras. E a Diegesis é o conteúdo do que transmitido: lendas, preces, conceitos. Segue-se assim o modelo de Platão em que o corpo mimetiza o universo arquetípico universal. Na mídia primária, a Mimese é corporal, espontânea e presencial, ancorada no corpo como suporte em um contexto único de interlocução; a Diegesis é o conteúdo, a ideia, o significado. Na mídia secundária, há uma inversão e os conceitos de Aristóteles são mais aplicáveis: a Mimese é a palavra, uma representação mental descontextualizada foneticamente codificada; e a Diegesis é à história e à cultura moderna, seus discursos e textos. E, na comunicação terciária, a Mimese é uma rede de emoções transmitidas por frequências de luz e som serializadas no tempo-espaço; e a Diegesis é um universo narrativo que se confunde com a vida do público, que passa a interagir com a narrativa que lhe é contada.

O segundo momento dos estudos narrativos descende de Joseph Campbell, que leva as ideias de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, que elaborando um modelo segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma narrativa universal: o ‘monomito’. Campbell e seus seguidores partem do geral (do ‘inconsciente coletivo’, dos ‘arquétipos’) ao particular (o mito cultural específico), são universalistas e cultuam o sagrado como uma epifania transcultural.

Enquanto as abordagens estruturalistas, no sentido contrário, observam o aspecto local da narrativa mítica dentro de um quadro de referências globais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – mas de modo bem diferente e até complementar em alguns aspectos.

Os estudos narrativos estruturalistas se aproximam bastante da análise discursiva e da semiótica, trabalhando com a construção de uma gramática narrativa formada por paradigmas, estruturas e repetições universais entre as diferentes histórias analisadas, secundarizando os diferentes contextos culturais em que foram produzidas. O resultado dessa predominância levou a criação de classificações muito rígidas. Por exemplo: Propp (1978) identificou 7 tipos de personagens, 6 estágios de evolução da narrativa e 31 funções narrativas das situações dramáticas.

Já Todorov (2006), mais flexível e pioneiro na análise de narrativas audiovisuais, considerou a subjetividade dos personagens

mais importantes que as funções narrativas e estudou o papel do narrador (mediador entre autor e leitor).

Em virtude de uma interpretação equivocada da dialética entre Mimese e Diegesis, para a primeira geração de narratólogos estruturalistas, a imagem é descritiva, portanto oposta à narratividade do texto escrito. A imagem ‘mostra’, ela não ‘conta’.

Mas, a partir dos estudos de Todorov sobre cinema, a noção de narrador se ampliou, deixando de representar uma instância discursiva que nos conta a narrativa para se tornar uma mediação entre autor e leitor, englobando então todo texto (os diálogos), as imagens e os sons da estória. Hoje, pode-se falar em narração com ‘n’ minúsculo para designar o discurso que conta a estória no interior da narrativa e em Narração com ‘N’ maiúsculo para mediação externa das estórias, a relação entre o emissor e o receptor.

Tanto Propp quanto Todorov pensaram a narrativa como um modo do discurso (e não os discursos e signos como unidades de uma narrativa), muitas vezes sem levar em conta o contexto do enunciador (ou o contexto sócio histórico de transmissão e distribuição do discurso e os ‘pactos de leitura’ (os diferentes contextos sócio culturais de recepção do discurso). Além disso, o estruturalismo e a análise discursiva das primeiras gerações investigavam a relação entre um significado único e muitos significantes, desconsiderando a primazia do papel cognitivo da interpretação dos significados pelo receptor.

O mais importante dos modelos narrativos do estruturalismo é o de Greimas (1973). Ele absorveu todas os estudos anteriores,

inclusive os mitológicos, propondo um modelo mais abrangente e completo. Para Greimas, não há uma única estrutura linguística (como propôs Saussure), mas várias estruturas sobrepostas: a estrutura linguística de superfície, a estrutura discursiva intermediária (as formas de conteúdo); a estrutura narrativa de profundidade (a substância de conteúdo, o simbólico, os universais do imaginário).

Figura 1 – Estruturas linguísticas por Greimas



Assim, a linguagem (ou a estrutura linguística de superfície) é: sincrônica e imediata, sendo explicada pela análise discursiva no plano das formas de conteúdo (pelos enunciados diacrônicos e lineares do pensamento) e pela análise da estrutura narrativa de profundidade, o arranjo dos elementos universais e inconscientes (que voltam a ser simultâneos). Não se trata mais de funções narrativas (como Propp) ou da psicologia dos personagens (como Todorov), as estruturas profundas correspondem ao inconsciente atemporal e é formado por três séries de elementos, duplas de 'actantes' que formam 'funções' da narrativa: as relações

de desejo ou de contradição; as relações de comunicação ou de contrariedade as relações de ação ou de complementaridade.

Essas estruturas profundas são formadas por relações de contradição, oposição, implicação e contraponto. Neles, se situam os actantes mais comuns: o Protagonista (S1), a Sociedade (S2), o Coadjuvante (~S1) e o Antagonista (~S2). As linhas bidirecionais contínuas representam as relações de contradição; as bidirecionais tracejadas, as relações de contrariedade; e as linhas unidirecionais, as relações de complementaridade. Esse conjunto de relações forma o Quadrado Semiótico Narrativo:

Figura 2 – O quadrado semiótico

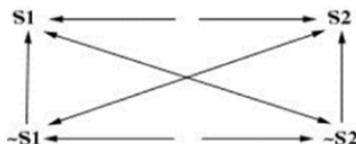


Tabela 2 – Actantes do quadrado

| Relações de contradição | |
|-------------------------------|----------------------------|
| S1/~S2 | Protagonista x Antagonista |
| S2/~S1 | Sociedade x Ajudante |
| Relações de contrariedade | |
| S1/S2 | Protagonista e Sociedade |
| ~S1/~S2 | Ajudante e Antagonista |
| Relações de complementaridade | |
| S1/~S1 | Protagonista + Ajudantes |
| S2/~S2 | Sociedade + Antagonista |

Os elementos podem assumir aspectos diferentes dependendo do tipo da narrativa. Assim, por exemplo, o ‘actante Sociedade’ tanto pode ser representada pelo ‘par romântico’ (ou pelo sagrado feminino) em narrativas amorosas como também pela cidade, pela família ou pela humanidade em narrativas de aventuras. O ‘actante Antagonista’ pode assumir a forma de um evento negativo (morte, doença, perdas) ou catástrofe (um terremoto ou incêndio) ou simplesmente as circunstâncias adversas da vida. O narrador pode ‘encarnar’ também em um dos actantes (como o Protagonista ou o Coadjuvante), fazendo com que a narrativa seja contada do seu ponto de vista.

O importante é que esses quatro elementos lógicos expressam relações que emergem à consciência através das estruturas discursivas da narrativa, seja na literatura de ficção, na história ou biografia.

E que essas relações semi inconscientes entre os actantes das estruturas profundas tornam-se dinâmicas nas estruturas discursivas intermediárias e voltam a ser simultâneas nas estruturas superficiais da linguagem. De forma que, as estruturas narrativas englobam as estruturas linguística e semióticas de uma cultura. Usamos signos e discursos para contar estórias. As estruturas narrativas são o universo cultural (ou o campo específico em que os sujeitos se encontram antes de contarem suas estórias).

E, assim, o Narrativo não é mais um gênero discursivo, centrado no passado, oposto ao demonstrativo – como entenderam os primeiros narratólogos. A estrutura narrativa engloba a discursiva: é o discurso que é um fragmento de uma narrativa. A

Narrativa, nessa versão ampliada, é a *representação sequencial dos acontecimentos* (sejam reais ou não). Sua profundidade é psicológica e universal; suas mediações são discursivas; e sua forma imediata é linguística (visual, sonora, verbal).

E, finalmente, a interpretação hermenêutica de Paul Ricoeur forma o quarto momento dos Estudos Narrativos, absorvendo os conceitos de Aristóteles, a leitura psicológica da mitologia de Campbell, as classificações discursivas do estruturalismo e sua síntese greimasiana.

Ricoeur constata que não há diferenças estruturais entre as narrativas reais e as imaginárias. A tese central da trilogia *Tempo e Narrativa* (RICOEUR: 1994; 1995; 1997) é afirmar a identidade estrutural entre historiografia científica e narrativa ficcional⁶. Narrar história é enredar pessoas, instituições e ideias, é também enredar-se como narrador – seja em textos científicos ou jornalísticos⁷.

6. Analisam-se detalhadamente os três volumes de *Tempo e Narrativa* em GOMES, 2012.

7. Assim, por um lado, a intriga é a inteligência narrativa e resulta da competência do escritor em agenciar incidentes de forma seletiva e significativa, associando acontecimentos segundo seus valores, elegendo sujeitos como heróis e vítimas, encadeando subenredos em uma sequência lógica. E, por outro lado, a intriga deriva da ‘fabulação’ de seus leitores e do ambiente cultural em que ela é urdida. *Mimeses* é a imitação criadora da experiência viva. Ela não é uma cópia, réplica do idêntico; a mimese produz sentido através da intriga, do agenciamento dos fatos (1994: 60). Ricoeur estabelece (1994: 85-132) três mimeses: a atividade cognitiva do enunciador; a configuração da linguagem; e a atividade cognitiva do leitor. A *Intriga narrativa* é essa tríplice estrutura de configuração da linguagem. Ou melhor: a intriga é ‘quem’ configura os acontecimentos de uma narrativa. E ela é formada pela história/estórias que nos contaram e que nós contamos aos outros para afirmar nossa identidade.

Luiz Gonzaga Motta é o principal introdutor das ideias de Ricoeur no estudo do jornalismo (2004). Para ele, as várias matérias do jornalismo diário (que retratam o presente) geram narrativa por parte de seus leitores. Há narrativa do emissor (um repórter fazendo uma matéria), narrativa da linguagem (o editor de imagem que reorganiza o trabalho do repórter), mais, o mais importante, é a narrativa do telespectador, que ‘zapeia’ os canais com seu controle remoto. Todas as histórias só fazem sentido a partir de nossa história.

Antropologia da Performance

Outra contribuição fundamental para os Estudos Narrativos é o clássico *A Representação do Eu na Vida Cotidiana* (1985) de Irving Goffman, que usa conceitos da Teoria do Teatro para analisar as relações sociais. Na verdade, há uma corrente teórica derivada deste livro, intitulada ‘Antropologia da Performance’: Vitor Turner, Richard Schechner e John Cowart Dawsey.

Para Goffman, a representação faz parte integrante da vida cotidiana, em que o relacionamento social é montado como uma cena teatral, com seu cenário, seus adereços e seu script, por meio da qual a pessoa se dirige às audiências encenando determinados papéis. Goffman entende essa representação como um jogo coletivo da identidade individual, tendo como foco os grupos.

Os trabalhos de Turner (1974, 2005) são voltados para entender a representação social no âmbito dos rituais. Turner usa a

antropologia em um ‘metateatro’ do cotidiano, compreendendo a vida social a partir dos momentos de suspensão de papéis, fazendo emergir os conteúdos expressivos das contradições e tensões inerentes à própria realidade social em que se inserem. Turner elabora o conceito de ‘drama social’, como um processo de quatro momentos: crise ou ruptura inicial; intensificação da crise; ação reparadora; e desfecho, que pode levar tanto à ruptura quanto ao fortalecimento da estrutura. O drama é um conflito mediado pela representação. E, a partir desses quatro momentos ideais, presentes em todos rituais e no teatro, passa a investigar diferentes situações em que o drama social se coloca como uma realidade em parte representada, em parte vivida pelos atores.

Essas abordagens e teorizações criaram novos conceitos, noções comuns às artes dramáticas e às ciências sociais⁸, uma nova nomenclatura e uma nova forma de pensar. Por exemplo: *Atores* (e não agentes ou sujeitos) são os elementos intencionais do modelo. Eles são condicionados por vários outros elementos fixos ou estáticos (Cenários, Roteiros-Scripts e Enquadramentos),

8. Ao contrário de Goffman e Turner, que utilizam conceitos teatrais para repensar a psicologia social e a antropologia, Schechner (1995, 2002) é um teatrólogo que usa as ciências sociais para pensar as artes dramáticas. O foco de Schechner é o teatro e não a vida social, com ênfase principalmente na relação entre o ator performático e audiência. Schechner faz uma análise comparativa entre eventos performáticos teatrais em várias partes do mundo. Ele avalia como a leitura e reinterpretação dessas realidades contextuais contribui para mudança dos eventos performáticos. Outro trabalho importante é de Dawsey (2005), principal divulgador brasileiro dos trabalhos de Turner e Schechner, como também enriquecedor da própria antropologia da performance através da inserção criativa do pensamento de Benjamin e do teatro de Brecht nessa abordagem.

mas têm iniciativa própria – o que os caracteriza. Consideramos ‘Atores Políticos’ não apenas os indivíduos (candidatos e os ocupantes de cargos públicos), mas, sobretudo, os atores coletivos: os partidos políticos, as diferentes instituições da sociedade civil, os diferentes níveis de governo etc. Quando os *Atores* estão em *Cena*, eles assumem *Papéis* (e não funções ou lugares na estrutura social). Entende-se por Roteiro a sucessão de fases e etapas de interação entre os *Personagens*. Pode-se subdividi-los em três tipos principais: Protagonistas, Antagonistas e coadjuvantes. Os atores, ao assumirem papéis, dão vida aos personagens dentro de uma sequência de acontecimentos que formam a *Narrativa*. *Performance* é, mais do que o desempenho dos atores (dos diretores e do próprio público), a autonomia diante do texto, sua capacidade de interpretação da *Narrativa*, a liberdade de improvisar em cena. Cenário (e não contexto ou conjunturas) é o conjunto de relações que envolvem os atores, seja em seu aspecto visível, no seu Enquadramento (e não de recorte epistemológico ou paradigma), seja no seu aspecto invisível, em seus Bastidores. Isto é, quando os Atores conversam sobre seus papéis fora do Cenário. No caso das sociedades atuais, o cenário mais geral é a cultura midiática; o enquadramento dos atores políticos é construído principalmente pela TV de sinal aberto e os bastidores são as negociações políticas.

No entanto, é bom alertar que os conceitos de Enquadramento e Cenário já foram usados por vários outros autores em contextos metodológicos diferentes. A noção de Enquadramento (ou

frame temporal) foi originalmente formulada por Goffman como “os princípios de organização da experiência cotidiana”, sendo apropriada pelos estudos da mídia por vários autores contemporâneos importantes, como Gaye Tuchman.

Os enquadramentos [...]

“[...] selecionam determinados aspectos de uma realidade percebida e os fazem mais salientes no texto comunicado, de forma a promover uma definição particular do problema, interpretação causal, avaliação moral e/ou recomendação de tratamento do item descrito” (PORTO, 2007, 117).⁹

Conclusão

A escola de Frankfurt e a sociologia funcionalista norte-americana têm como objeto de estudo os meios de comunicação – sociologicamente contextualizados. Seguindo essa tradição, convencionou-se pensar a comunicação como prática social a partir da relação entre a transmissão e a linguagem, relegando sua recepção ao campo da produção de sentido.

Porém, recentemente o pensamento teórico da área de pesquisa em comunicação migrou do estudo das mídias para o das mediações, como inclusive destaca o título do clássico de Jesus Barbero (1997). Nesse novo paradigma, não se investiga apenas os agentes

9. No Brasil, Mauro Porto é o grande introdutor da noção de enquadramento nos estudos de mídia, tanto no jornalismo impresso como no telejornalismo.

sociais e suas práticas sociais, mas também do efeito de sentido dessas práticas sobre todos. Antes se estudava comunicação de forma fracionada: televisão, jornalismo, história em quadrinhos; agora investiga-se a mediação dos acontecimentos e dos personagens pelos vários públicos. A mediação é o a semiose socialmente estruturada do receptor, núcleo cognitivo da comunicação.

Com Umberto Eco (1976) estabeleceram-se os limites da interpretação da semiose ilimitada do receptor. Eco batalha em três frentes: por um lado, argumenta contra os que insistem na predominância do enunciador no sentido textual; por outro, combate a semiose ilimitada absoluta e os que desconsideram o papel do contexto social de emissão e dos diversos contextos culturais de recepção; e, finalmente, questiona o estruturalismo e sua dupla crença em uma referência objetiva e em um significado universal.

Também se introduziu aqui a teoria das três mídias, através da qual distinguiu-se as narrativas orais, escritas e audiovisuais e suas principais características.

Talvez a diferença decisiva entre os adeptos da mediação e os defensores da teoria das três mídias seja que os primeiros são otimistas em relação ao futuro e ao uso de tecnologias, acreditando que a reunificação dos contextos de emissão e recepção e o retorno a um tempo simultâneo nos levem de volta às narrativas reencantadas; enquanto os últimos acreditam que o audiovisual e a mídia terciária apenas facilita a dominação do humano pelo mecânico.

Em outro texto (GOMES, 2012d), definiu-se essa tripla estrutura das mídias (primária, secundária e terciária) como uma máquina social de fabricação do tempo. A máquina trimidiática também está relacionada às três funções cognitivas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro. Porém, ao contrário do pessimismo flusseriano, defende-se que o futuro será o que o fizermos ser. A máquina trimidiática organiza a sociedade de controle em redes, mas também produz um novo sujeito e um novo desafio de liberdade: uma vontade de ser para além da hipervisibilidade midiática, o desejo de singularidade e de desmecanização do corpo em luta contra o consumo, o tempo vivido intensamente no aqui-agora.

Para entender a atividade narrativa como prática social (e não apenas como uma ação de produção de sentido) resumiram-se ainda várias contribuições teóricas, fundamentais para os Estudos Narrativos: Aristóteles; Campbell; a narratologia estruturalista; a leitura de Greimas por Ricouer; os limites da interpretação propostos por Eco; e a antropologia da performance.

Chega-se assim a um novo conceito de ‘Narrativa’, definida agora como a representação abstrata de uma série de acontecimentos conexos, uma mediação entre eventos, lugares e pessoas. A Narrativa é a responsável pela mediação discursiva dos acontecimentos (sejam reais ou imaginários).

Quem é o culpado?

O que os seriados policiais nos ensinam

Introdução

Para Umberto Eco, “no fundo, a pergunta básica da filosofia (como a da psicanálise) é a mesma do romance policial: de quem é a culpa?” (ECO, 1983, p. 45-46). Para ele, a investigação científica em geral é “detetivesca” – seguindo a lógica da *abdução* (PEIRCE, 2003).

CSI:
CRIME SCENE INVESTIGATION

A abdução, nesse caso, não é um sequestro sexual alienígena, mas sim, no campo da lógica, uma das três formas canônicas de inferência para estabelecer hipóteses científicas. As outras duas são a dedução e a indução. A dedução vai do geral e abstrato para o específico e concreto, já a indução parte de inferências experimentais para construção de generalizações teóricas. A abdução é a inferência a favor da melhor explicação. A seleção de uma hipótese causal depende de outros critérios de escolha (além do racionalismo dedutivo e da comprovação experimental indutiva), como a simplicidade e a coerência da explicação. Assim, o obje-

tivo da abdução é o de alcançar uma explicação sistêmica para um determinado acontecimento ou conjunto de acontecimentos.

Mas, se a ciência é ‘detetivesca’ para Peirce e Eco; por outro lado, a investigação criminal é cada vez mais científica. E a literatura policial é produto desta duplicidade, sempre incentivando a adoção de tecnologias científicas em investigações criminais e popularizando uma forma objetiva/subjetiva de pensar o comportamento humano.

Reimão (1983) traça um quadro completo do desenvolvimento do gênero policial literário, enfatizando as características dos detetives. Edgar Allan Poe, inventor do gênero, com o detetive Chevalier Dupin, apresenta ‘romance-enigma’ para serem descoberto pelo leitor antes do protagonista. Conan Doyle com Sherlock Holmes; e Agatha Christie com vários personagens, mas, principalmente, com o detetive Hercule Poirot, promoveram uma ‘humanização’ dos protagonistas das narrativas policiais.

A pesquisadora considera que apesar dessa deterioração do romance enigma (do detetive enquanto “máquina de raciocinar” e da narrativa enquanto “luta cérebro a cérebro” entre investigador e contraventor) pelas características de personalidade própria nos detetives posteriores, o gênero policial não altera sua estrutura básica. Ele continua se apresentando ao leitor como um quebra-cabeça narrativo para desvendar junto, ou se possível antes do detetive, o enigma inicial.

Ao leitor solicita-se que seja, à semelhança do detetive, também uma “máquina de raciocinar”. É na esfera do raciocínio que o romance enigma pretende fazer o leitor atuar, é no espaço do intelecto do leitor que o romance enigma propõe seu desafio. (Reimão, 1983, p. 71)

A autora identifica também duas tendências atuais contrárias: o ‘romance americano’ (Dashiell Hammett, autor do ‘Falcão Mal-tês’ com o detetive Sam Spade; e Raymond Chandler e de seu detetive Philip Marlowe) – que abandona a noção de enigma aproximando o gênero policial da realidade social; e o ‘romance enigma’, adotada pelos seriados policiais da TV e que se caracteriza pelo afastamento crescente da verossimilhança – que massifica e serializa o enigma pela repetição do modelo e pela inventividade do criminoso, que passa a recorrer a métodos cada vez mais sofisticados: ervas tropicais, venenos orientais desconhecidos pelos cientistas, envenenamento gradativo e sem vestígios etc.

Enquanto o ‘romance americano’ e seus protagonistas simples e rudes (Spade e Marlowe são tipos policiais rústicos diante de detetives científicos como Dupin, Holmes ou Poirot) tem uma relação de semelhança com a realidade; o ‘romance enigma’, destacando alguns aspectos da realidade e abstraindo outros do seu contexto social, substitui plausível pelo provável. E, ao reconstruir num todo coerente apenas aquilo o que destacou, apresenta o destaque como o todo do real.

Os seriados policiais da televisão são herdeiros do ‘romance enigma’ e dessa intenção narrativa de elaborar múltiplas possibili-

dades para solução de crimes inverossímeis, treinando o leitor/telespectador a pensar sempre beirando o impossível. Seguindo essa tendência, os seriados policiais chegaram, dos anos 90 até agora, a uma popularidade inédita e espantosa. Nos EUA, cada série chega a 20 milhões de espectadores no primeiro dia de exibição. Com reprises constantes e a expansão para outros países, os seriados chegam a níveis praticamente incalculáveis de audiência global e ganham uma importância ainda mais surpreendente.

Há quem fale inclusive de um “efeito CSI” (CATHER, 2004), que aumenta as expectativas de vítimas e juízes de crimes reais relativamente às Ciências Forenses, especialmente no que toca à investigação da cena do crime e aos testes de DNA. Este ‘efeito’ mudou a forma como muitos julgamentos são apresentados hoje em dia, nos quais os advogados e promotores são pressionados a apresentar mais provas forenses em tribunal. O efeito CSI tem provocado também um aumento da procura de cursos das ciências forenses. E até mesmos os crimes são agora organizados e executados levando em conta a destruição de evidências científicas, como impressões digitais e DNA.

Lei e ordem

No sistema judiciário criminal, o povo é representado por dois grupos distintos, porém igualmente importantes: a polícia, que investiga os crimes, e os promotores de justiça que processam os autores. Estas são as suas histórias.¹⁰

A Constituição brasileira de 1988, seguindo uma tendência internacional, em seu art. 129, VII, alterou a função institucional do Ministério Público, dando-lhe o poder de controle externo da atividade policial. A mudança foi inspirada no modelo norte-americano, em que a polícia investigativa e o ministério público têm um papel complementar e agem em conjunto.

O seriado televisivo *Law & Order* (1990-2010) é uma forma discreta de publicidade deste arranjo institucional – que passou a ser adotado por vários países. A série tem como cenário a cidade de Nova Iorque e aborda casos policiais complexos que envolvem a gigantesca metrópole multicultural e os esforços de policiais e promotores em resolvê-los. Os casos envolvem vários tipos de crimes e delitos (e não apenas assassinatos), abordando aspectos complexos da vida contemporânea.

Law & Order se tornou um grande fenômeno nos Estados Unidos (sendo a série que está no ar há tempo, junto com *Guns-*

10. A maioria dos episódios inicia-se com essa narração feita por Steven Zirnkilton.

moke) e no mundo (sendo reprisada na grade de programação de canais a cabo em diversos países).¹¹

Sempre com seis personagens regulares (mas com um elenco em constante mudança), a série tem aproximadamente uma hora de duração, sendo a primeira meia-hora uma investigação policial de um crime, e, em geral, a segunda meia-hora mostra os dilemas e frustrações dos promotores que irão tentar incriminar os réus, nem sempre com sucesso – outro diferencial importante da franquia.

Desta complementaridade (e de suas contradições) entre a investigação policial e dos processos judiciais impetrados pelo ministério público, surge a necessidade da produção de provas científicas. As ciências forenses aparecem como uma solução para os conflitos entre a lei (ou a justiça) e a ordem (ou a polícia).

A produção de evidências científicas

As ciências forenses são um conjunto de componentes ou áreas, como a antropologia, criminologia, entomologia, odontologia, patologia, psicologia e medicina legal, que em conjunto, atuam de modo a resolver casos de caráter legal. A ciência forense não é uma ciência única, é o conjunto de todos os conhecimentos

11. Tamanho sucesso gerou várias séries derivadas (spin-offs): *Law & Order: Special Victims Unit*, (1999- 2016); *Law & Order: Criminal Intent* (2001 – 2011); *Law & Order: Los Angeles* (2010-2016). Além dos spin-offs, há versões internacionais: *Paris enquêtes criminelles*; *SVU e Criminal Intent* têm versões russas; e *Law & Order: UK*, adaptação britânica da série.

científicos e técnicas que são utilizados para desvendar crimes. É uma ciência interdisciplinar, empírica e sistemática, que se ocupa não apenas do crime, do criminoso, e da vítima; mas também do controle social das transgressões legais, gerando esquemas de interpretação e classificação de crimes e delitos. O criminologista procura as causas e os motivos para o fato delituoso e, procura também, fazer um diagnóstico do crime e uma tipologia do criminoso e do delito cometido.

Em casos de homicídio, por exemplo, a investigação criminológica além da definição de quem são os assassinos e as vítimas envolvidas, implica ainda em determinar a hora, a data e a causa da morte (o corpo), o que a provocou (a arma utilizada) e a intenção que levou ao homicídio (o motivo: passional, latrocínio, crimes de ódio etc.). As provas recolhidas na cena do crime (resíduos biológicos, impressões digitais, marcas balísticas) são processadas em laboratório por diversas especialistas, que emitem laudos técnicos¹². Nos últimos anos os avanços nas tecnologias de DNA surtiram um enorme impacto no campo da ciência forense, permitindo a identificação de criminosos através de resíduos biológicos nas cenas de crime.

CSI: Crime Scene Investigation (2000-2015) é uma série em que as ciências forenses assumem o primeiro plano. Os protago-

12. Nas ações penais, os laudos técnicos não são documentos sigilosos. O laudo médico-legal, por exemplo, é uma peça pública, como o boletim de ocorrência e o inquérito policial no qual ele é anexo. Quando a autoridade policial acredita que a sua divulgação pode prejudicar as investigações, solicita ao juízo o segredo de Justiça sobre o caso.

nistas não são mais policiais e promotores, mas sim cientistas e investigadores. O seriado conta as investigações de um grupo de cientistas forenses do Laboratório de Criminalística da polícia de La Vegas. Estes peritos desvendam mortes em circunstâncias incomuns e aparentemente impossíveis de se resolver. Os episódios geralmente oferecem variações do protocolo de análise criminal chamado ‘corpo de delito’¹³ e nos elementos ‘corpo’, ‘arma’ e ‘motivo’.

Após o grande sucesso da série original¹⁴ outras séries no mesmo formato foram criadas: *CSI: Miami* (2002-2012), com mais ação que a *CSI Las Vegas*, abordando um universo mais latino (com vilões mexicanos, cubanos, colombianos e brasileiros); *CSI: NY* (2004-2013) a mais sangrenta e fria das séries da franquia; e *CSI Cyber* (2014- 2016), que desloca o foco das polícias de uma determinada cidade para a Divisão de Crimes Cibernéticos do FBI, em Quântico, Virgínia. Há também adaptações narrati-

13. O corpo de delito compõe-se da existência de: vestígios do dano criminoso; análise do meio ou do instrumento que promoveu este dano; e análise do local dos fatos e da relação denexo causal. No corpo de delito devem ser considerados: a) *Corpus criminis* - A pessoa ou a coisa sobre a qual se tenha cometido uma infração e em quem se procura revelar o corpo de delito; b) *Corpus instrumentorum* - A coisa material com a qual se perpetrou o fato criminoso e na qual serão apreciadas sua natureza e eficiência; e c) *Corpus probatorum* - o elemento de convicção: provas, vestígios, resultados ou manifestações produzidos pelo fato delituoso (KOUSSIAFES, 2004).

14. Ganhou seis vezes o prêmio de série dramática mais assistida do planeta, no *Monte Carlo Television Festival*, além de seis *Emmy Awards*, o prêmio mais importante da televisão americana.

vas do universo da franquia para livros¹⁵, histórias em quadrinhos e games¹⁶.

Mas, o verdadeiro sucesso da franquia está no impacto do narrado sobre o vivido, o ‘efeito CSI’.

Embora não existam provas materiais do ‘efeito CSI’ nos tribunais (um aumento estatístico das absolvições por falta de provas - por exemplo), várias especialistas admitem existir a possibilidade da influência não apenas em jurados e juízes, mas também nos próprios criminosos, que passaram a ser mais cuidadosos com vestígios e com os aspectos técnicos.

Também se destaca o fato de que, em virtude do sucesso dos seriados policiais, um número expressivo de pessoas passaram a procurar formação em criminalística e que vários cursos (técnicos, de graduação e de pós-graduação) têm sido abertos em função dessa demanda. Ou seja: mesmo que não haja um ‘efeito CSI’ nos tribunais, o verdadeiro efeito das séries policiais é a propaganda indireta da ciência forense e das tecnologias digitais de investigação. E, assim, a popularidade da criminalística está hoje no ápice, como também a crítica de seus métodos e potencialidades.

15. Em Portugal, já foram publicados três títulos de novelizações da série *CSI Las Vegas*, pela Marginalia Editora. Trata-se de histórias inéditas, nunca vistas em televisão: *Crime em Duas Mãos* (2005), ISBN 972- 8915-06-3; *Sin City* (2006), ISBN 972-8915-09-8; *Queimadura de Gelo* (2006), ISBN 972-8915-11-X.

16. A NewPOP Editora lançou em março de 2010 no Brasil: “*CSI: Investigação Criminal - Estágio de Risco*”, versão em baseada na série de TV. A HQ foi produzida nos EUA pela editora Tokyopop e trata de um grupo de estagiários na divisão original da CSI, em Las Vegas. A franquia CSI foi base de uma série de 11 jogos de vídeo: 8 baseados na equipe de Las Vegas; dois em *CSI: Miami* e um em *CSI: NY*.

É importante observar a influência das séries CSI em relação a outras séries policiais. Vários seriados atuais destacam diferentes tecnologias forenses de modo específico. *Bones* (2005-2016), por exemplo, dá ênfase à antropologia forense como forma de solucionar os crimes; já *Body of Proof* (2011-2016) ressalta o papel da medicina legal e do médico legista. Outras séries, como *Closer* (2005-2012) ou os episódios mais recentes de *Law em Order*, apostam no sentido contrário, para agradar ao público crítico dos excessos do CSI, em valorizar mais a investigação dedutiva e a capacidade de extrair confissões, minimizando o papel dos exames de laboratório.

Investigação informatizada e perfis de comportamento

A partir de 2000, algumas séries de ação policial baseadas em tecnologia forenses passaram a apresentar também novos elementos narrativos em suas investigações associados à internet e à informática. Em *CSI Cyber*, há uma preocupação específica com os crimes cibernéticos (que são poucos e insignificantes), mas outras séries têm especialistas em informática para solução de crimes não virtuais¹⁷.

NCIS - Investigações Criminais (2002-2016) é atualmente a série de televisão norte-americana de maior audiência do gêne-

17. No Brasil também foi criado uma delegacia nacional de crimes informáticos, mas nada foi feito para informatizar as investigações policiais cotidianas. A coincidência é significativa, mas não se trata do 'feito CSI', e sim do impacto da tecnologia em um universo cultural desinformado.

ro¹⁸, combinando os diferentes elementos narrativos das séries anteriores (investigação policial, ciência forense, medicina legal) e incorporando novos elementos informáticos: programas de reconhecimento facial; acompanhamento de ações de campo em tempo real através de imagens por satélites ou de câmeras de segurança urbanas; acesso a vários bancos de dados; programas de simulação de cenas de crime; entre outros. Ao contrário de outras séries focadas no cotidiano das polícias urbanas, NCIS trata a agência federal de investigação criminal, que investiga todos os tipos de crimes que envolvem a Marinha dos Estados¹⁹. Como se trata de segurança nacional, os agentes violam o sigilo bancário e telefônico dos suspeitos em autorização judicial, rastreando sinais do celular e de GPS e localizando-os através do uso de cartão crédito.

Criminal Minds (2003-2016) é um seriado sobre uma unidade de análise comportamental do FBI, com sede em Quântico, Virgínia. Enquanto detetives comuns estudam as evidências de um crime, a unidade analisa o comportamento do criminoso de

18. Em fevereiro de 2011, NCIS marcou recorde de audiência com o 13º episódio da 8ª temporada, sendo assistido por 22,85 milhões de telespectadores. Em 15 de janeiro de 2013 estabeleceu novo recorde de audiência, com o 12º episódio da 10ª temporada, assistido por 22,86 milhões de telespectadores nos EUA. Desde a sua 5ª temporada entrou para o top 10 de séries em audiência e atualmente é a série mais assistida dos Estados Unidos. Em 2014 foi premiada com o *International Television Audience Award* como série de maior audiência mundial na categoria drama. Fonte: Wikipédia; verbete: NCIS.

19. Possui duas séries derivadas *NCIS: Los Angeles* (2009-2016) e *NCIS: New Orleans* (2014-2016). Ambas combinando investigação, ciência forense e tecnologia informática.

‘dentro para fora’ — sem examinar as evidências no laboratório para chegar a uma lista de suspeitos. Como os criminosos são, geralmente, serial killers; e a prioridade é de resgatar vítimas capturadas ou de impedir novas mortes; várias irregularidades são praticadas: os sigilos bancários e telefônicos também são quebradas extrajudicialmente, servidores e contas de emails são invadidos nas narrativas. A série, além dessa utilização integrada dos serviços de hacker de bancos de dados à investigação criminal, conta ainda com uma nova e eficaz tecnologia forense: o *Criminal Profiling*, uma ferramenta comportamental e de investigação para auxiliar a investigação de um crime através da definição da personalidade do criminoso ou mesmo da vítima.

Criminal profiling é um método através do qual é possível identificar o criminoso, com base na análise da natureza do crime (vitimologia) e no modo como foi cometido (modus operandi). Diversos aspectos da personalidade do criminoso são determinados pelas escolhas que tomou antes, durante e depois do crime. Além do perfilamento psicológico, também há o *profiling* geográfico, em que os crimes são distribuídos no espaço para localização de vítimas e criminosos. Na criminologia moderna, o *profiling* é considerado a “terceira onda” de estudos forenses: a primeira é o estudo de pistas; a segunda, o estudo do crime; e a terceira onda foi o estudo da mente do criminoso²⁰. E, seguindo os mesmos parâmetros, nos seriados de televisão, as narrativas

20. Para atualizações sobre a legislação de ciência forense: www.crimeabproject.com.

sobre investigações criminais foram inicialmente centrados nas evidências; em um segundo momento, na identificação das vítimas e dos criminosos; e agora em seu perfilamento psicológico.

Tanto *NSIC* quanto *Criminal Minds* agradam pela diversidade de recursos, aliando investigação criminal, análise forense e tecnologia de ponta de forma equilibrada; mas também porque se aprofundam na vida pessoal dos protagonistas, com personagens de maior profundidade dramática e psicológica.

Conclusão

Tanto o cientista quanto o detetive elaboram conjecturas, criam hipóteses para tentar desenvolver sua investigação. Ambos possuem um problema para revolver e devem procurar o caminho mais coerente, a hipótese mais provável. Abdução é a lógica que preside a invenção de hipóteses imaginativas.

Todavia, a ficção é imaginária e a realidade é sempre diferente. E as tecnologias forenses apresentadas nos seriados de ficção científica policial estão muito distantes do que realmente acontece nos laboratórios e investigações criminais. Os atores que interpretam as equipes de investigação, por exemplo, são uma mistura de policial, detetive e cientista forense; são ‘super-investigadores’ que entendem de tudo (medicina legal, bioquímica, física/balística). Esse perfil profissional não existe na vida real. Os laboratórios reais carecem de recursos, os técnicos reais carecem de tempo, os prazos dos resultados dos exames reais são muito

mais demorados, e, conseqüentemente, a eficácia na solução dos crimes reais em curto prazo é muito baixa – ao contrário das séries policiais.

Por outro lado, a ciência forense é uma fonte de inspiração para literatura policial. E os métodos literários precederam muitas técnicas verdadeiras usadas para ligar uma prova física a um criminoso, como exame de sangue. A vida imita a arte que imita a vida e as narrativas policiais sempre tiveram um pé na ficção científica, descobrindo os criminosos através de tecnologias.

Então, o que se aprende com os seriados policiais?

Com *Law and order* aprende-se a justiça criminal é o resultado da integração entre a polícia e o ministério público. Com *CSI* entende-se a necessidade de laboratórios de criminalística, que para não depender de testemunhas e confissões, é preciso provas materiais. Com *NCIS* compreende-se como é possível utilizar a internet e a informática nas investigações criminais. Com *Criminal Minds* aprende-se uma metodologia de identificação de criminosos através de perfis.

Com os seriados policiais em geral, aprende-se, do ponto de vista moral, que ‘o crime não compensa’ (embora a realidade possa dizer o contrário). Aprende-se também, do ponto de vista político, que as narrativas de ficção científica policial são uma forma de publicidade das tecnologias forenses e de uma justiça criminal mais rápida e eficaz.

Mas, sobretudo, aprende-se que o verdadeiro efeito das narrativas de ficção científica policial está no impacto do narrado so-

bre o vivido. E, nesse sentido, os seriados policiais nos ensinam a *abduzir*.

Descobrir o autor do erro cometido é tanto fazer justiça como dizer a verdade. O cristianismo e a psicanálise nos remetem ainda a uma dimensão mais ética em torno da responsabilidade das consequências de nossos atos. Foucault demonstrou a estrutura confessional do discurso científico, a verdade está além da aparência.

Mas, o efeito de sentido do romance policial não nos torna pecadores arrependidos e sim nos ensina a pensar e a viver como detetives. Abduzir é deduzir narrativas das ações possíveis a partir de evidências, de pistas e de provas. É descobrir a intriga narrativa, fio condutor dos acontecimentos. E os seriados policiais ‘nos ensinam’ a sondar as intenções dos namorados das filhas, a elaborar perfis comportamentais no ambiente de trabalho, a investigar cientificamente nossos problemas de saúde. Abduzir é viver como detetive, investigando o cotidiano além do aparente.



I love Castle

Quando a narrativa estuda a narratividade²¹

Introdução

Richard Castle (Nathan Fillion) é um autor de romances de policiais de sucesso. No primeiro episódio da série (S01E01), um assassino começa a copiar as mortes descritas em seus livros e a polícia o chama para depoimento como suspeito. ‘Rick’ Castle conhece então a detetive Katherine Beckett (Stana Katic), uma mulher pragmática, obstinada e objetiva, mas cheia de estilo. Quando os crimes inspirados nos romances são solucionados com sua

21. Publicado na revista *Imaginário!* n. 10. Julho de 2017.

ajuda, Castle consegue, através da sua amizade com o prefeito, que o deixem ser um observador nos futuros casos da polícia - como pesquisa para o seu novo livro para melhorar a imagem da instituição. Então, o escritor cria sua nova protagonista, a personagem Nikki Heat inspirada na Detetive Kate Beckett. Aos poucos, enquanto resolvem vários crimes e prendem assassinos, Rick e Kate se apaixonam. Trata-se, na verdade, de uma releitura das séries policiais através da comédia romântica.

Porém, o que torna o seriado realmente atraente é o jogo narrativo que discute a própria narratividade estrutural, a relação entre o narrador interno e a protagonista (quase) externa à narrativa.

O seriado *Castle* trabalha a questão do cooprotagonismo masculino-feminino; discute a relação entre o narrador interno à narrativa com o personagem principal; e tem vários vínculos pontuais com as narrativas de ficção científica²².

Em relação aos seriados policiais, por exemplo, Castle utiliza a ‘noção de narrativa’ como tecnologia forense. As outras tecnologias (balística, DNA, pesquisa informatizada etc.) também aparecem, mas são secundárias²³. O recurso principal é uma ‘linha

22. Exemplos: Em S03E09, há uma vítima de uma descompressão explosiva e de uma possível abdução alienígena; em S06E05, há um suspeito que alega ter viajado do futuro para impedir que eventos terríveis acontecessem; em S05E6, Castle e Kate investigam um crime em convenção de ficção científica.

23. Há várias críticas e citações. A única vez que a ministério público aparece na série (e na delegacia após muitos anos – segundo o chefe de Kate) é no episódio *Law e Murder* (S03E19), em que se o procurador geral é descoberto como cúmplice de um assassinato.

do tempo do crime’ feita em um quadro de avisos com suspeitos e evidências.

Enquanto Beckett encarna o polo hard, pragmático e objetivo, guiado por provas; Castle representa o polo soft, narrativo e subjetivo, sempre inventado teorias malucas para compreender situações inexplicáveis. Beckett é o pensamento assimétrico; Castle, a imaginação narrativa. Juntos formam uma máquina de investigar.

Porém, enquanto os seriados policiais lutam para ser verossimilhantes e próximos à realidade das delegacias, o seriado Castle não tem essa preocupação: há quatro ou cinco suspeitos por episódio e muitas ‘reviravoltas’ em cada investigação. O importante é a narrativa em si (e o jogo de descobrir o criminoso) e não a semelhança com os acontecimentos reais da vida.

O fato é que nem os seriados *Castle* e *Xena* nem os personagens Castle e Xena têm qualquer compromisso com a realidade, apenas com a própria narrativa. E a narrativa do seriado mostra sempre a relação da vida narrada com a narrativa contada dentro da narrativa. Isto é feito através de vários expedientes.

Um exemplo: quando ‘alguém’ resolve fazer um documentário sobre Castle e Beckett e passa a acompanhá-los (através de uma câmera subjetiva) na investigação da morte de um guitarrista de uma banda de rock (SO5EO7). Para ficar bem na fita, todos os personagens se tornam exagerados na interpretação de si mesmos, cheios de frases de efeito, olhando excessivamente para câmera, explicando a ação para público etc.

Castle se aproxima ainda de *Xena* em vários sentidos: nas citações e nas releituras de estórias clássicas de outros gêneros narrativos, no feminismo implícito e, principalmente, na relação entre narrador interno com a protagonista. Rick Castle é um escritor idealista, criativo e sonhador; Kate Beckett, uma mulher de ação que só acredita nos fatos, uma heroína policial. Da mesma forma que *Xena* e Gabrielle, há um cooprotagonismo intenso entre criador e criatura na relação Castle/Beckett. Ou quase. Pois, enquanto Gabrielle é a biógrafa de *Xena*, Castle cria a personagem Nikki Heat inspirada na Detetive Kate Beckett. E essa diferença dá margem a várias confusões.

Em *So3E11*, por exemplo, quando o primeiro livro de Castle com a heroína Nikki Heat será adaptado para o cinema e uma estrela de Hollywood, Natalie Rhodes (Laura Prepon), é convidada por Beckett a acompanhá-la para ter uma compreensão melhor da personagem que irá interpretar. A interpretação da atriz vai a extremos em nome da ‘pesquisa de personagem’, se transformando numa cópia exagerada da detetive ‘real’. Ou ainda nos episódios *So2E17* e *So2E18*, em que Castle e Beckett precisam juntar forças com o FBI, liderado pela agente Jordan Shaw, na busca por um assassino em série obcecado por Nikki Heat - e, por tabela, pela Beckett.

Em outra ocasião (*So3E21*), acontece justamente o oposto: um jovem escritor, Alex Conrad (Brendan Hines), protegido de Rick Castle, é quem se aproxima de Beckett para fazer uma pesquisa para seu próximo romance. Outras confusões entre a personagem literária de Castle e a protagonista do seriado poderiam

ser apontadas, mas o mais importante é que, a longo prazo, o seriado trata de um romance policial (a investigação da morte de Beckett) e de um romance propriamente dito, do relacionamento amoroso entre um homem e uma mulher.

Antes de descrever esses dois eixos narrativos da série, é preciso definir melhor os elementos presentes em cada episódio, bem como a forma como estão estruturalmente organizados.

Análise narrativa

A. J. Greimas, na *Semântica Estrutural* (1973), define uma semiótica narrativa de dois domínios simétricos: o plano da expressão e o plano metalinguístico do conteúdo. O plano de conteúdo trata do significado do texto, o que ‘ele diz’ e como ‘faz para dizer o que diz’. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético. O sentido de um texto (incluindo aqui o audiovisual) está no plano de conteúdo e é resultante de um percurso gerativo que vai do abstrato ao concreto, do simples ao complexo. Esse percurso gerativo do sentido é representado pelo quadrado semiótico, formalizando a história de transformação dos elementos do texto em uma narrativa abstrata, que será enunciada em um discurso concreto.

Como vimos, ao contrário dos que consideram o ‘narrativo’ como uma modalidade discursiva; Greimas acredita que o nível discursivo é uma enunciação do nível narrativo. E que, ainda

no plano de conteúdo, as estruturas narrativas são anteriores e mais abrangentes do que as estruturas discursivas de um texto. No plano da expressão, os conteúdos narrativo e discursivo são manifestos tanto de forma verbal como de forma não verbal. O plano de conteúdo é mental, metalinguístico e representa a significação semântica em si; o plano da expressão é material, linguístico e formado por imagens, sons e palavras, em “estruturas de superfície”.

Atualmente, essa noção ampliada de Narrativa proposta por Greimas foi: adotada por Humberto Eco (1976); desenvolvida por Paul Ricoeur (1983, 1984, 1985); adaptada por Henry Jenkins (2008); e utilizada por Castle como metodologia para desvendar crimes misteriosos e contar histórias de vida.

Não se fará aqui análises linguística e discursiva do seriado *Castle*, apenas a análise narrativa dos dois eixos principais da história (o arco policial e o arco romântico), em que os elementos universais de profundidade psicológica adotam configurações específicas. Essas estruturas profundas são formadas por relações de contradição, oposição, implicação e contraponto (o quadrado semiótico).

○ eixo narrativo policial

No eixo policial, a protagonista (Kate Beckett) corresponde ao ego projetado com o qual o leitor se identifica. O antagonista corresponde à sombra psicológica, à adversidade da história. O

ajudante é o narrador (Rick Castle), que, como se trata de coo-protagonismo é intercambiável com a posição de protagonista. E a sociedade é o cenário de Nova Iorque e seus personagens.

Tabela 1 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado ao arco policial da série Castle

| Posição | Elementos narrativos | Narrativa |
|---------|----------------------------|----------------------------|
| S1/~S2 | Protagonista x Antagonista | Beckett x o improvável |
| S2/~S1 | Sociedade x Ajudante | Nova Iorque x Castle |
| S1/S2 | Protagonista e Sociedade | Beckett e Nova Iorque |
| ~S1/~S2 | Ajudante e Antagonista | Castle e o improvável |
| S1/~S1 | Protagonista + Ajudantes | Beckett + Castle |
| S2/~S2 | Sociedade + Antagonista | Nova Iorque + o improvável |

O conflito central (S1/~S2) é entre a heroína e seus adversários. Kate Beckett entrou para polícia para descobrir o assassino de sua mãe. E durante a série, ela e Castle conseguem finalmente descobrir os culpados pelo crime. Apesar de cada episódio ter um antagonista específico, arrisca-se aqui a hipótese de que o verdadeiro antagonista da narrativa é o ‘improvável’, isto é, os personagens que o público não espera que sejam culpados. Há vários, no entanto, ‘antagonistas-táticos’: o senador Bracken, o 3K e sua namorada macabra, o misterioso locksat etc. Para não revelar o final dos episódios, como exemplo dessa aposta no improvável, há, durante o jogo de pôquer que Castle com outros escritores de

romance policiais²⁴ (em S03E21) uma defesa explícita ‘do inesperado como inimigo’ nas narrativas do gênero. Para os escritores, nas narrativas policiais, de todos os possíveis suspeitos, o culpado do crime é (ou deve ser) sempre o menos provável.

O conflito secundário (S2/~S1) é entre o escritor e a cidade de Nova Iorque – cenário não apenas do seriado Castle, mas também dos romances escritos pelo personagem Castle²⁵. Esses romances apresentam uma versão fictícia do já ficcional Richard Castle, ‘Jameson Rook’. É o conflito metalinguístico entre o narrador e sua representação no interior da narrativa.

Um episódio modelo dessas relações de conflito é S04E02. Investigando um assassinado em que um marginal é dividido ao meio com uma espada de samurai, Castle e Beckett perseguem um justiceiro inspirado nos super-heróis das histórias em quadrinhos. Na construção do perfil do assassino, Castle enfatiza à teoria que a maioria dos super-heróis justiceiros tiveram seus pais mortos, decidindo então lutar contra o crime. Após algumas reviravoltas na investigação, o casal descobre que o justiceiro que procuram é o Vingador Solitário, inspirado em detalhes em uma

24. Richard Castle é um personagem ficcional, mas seus amigos de pôquer escritores policiais são reais: James Patterson, Steven J Cannell e Dennis Lehane.

25. Richard Castle é um personagem ficcional, mas alguns de seus livros policiais são reais: *Heat Wave* (2009); *Naked Heat* (2010); *Heat Rises* (2011); *Frozen Heat* (2012); *Deadly Heat* (2013); *Raging Heat* (2014); e *Driving Heat* (2015). Há também ebooks e uma histórias em quadrinhos do período anterior à Beckett/Niki Heat: *Deadly Storm* (2011); *Storm Season* (2012); *A Calm Before Storm* (2013); e *Unholy Storm* (2014). O ator Nathan Fillion aparece como Richard Castle nos livros, no site oficial, e participa de sessões de autógrafos.

história em quadrinhos homônima. Revela-se então uma parceria entre o autor da HQ, o artista gráfico e repórter policial Paul Wittaker, e a oficial de polícia Alice Hastings, que, disfarçada do personagem, realizava as suas histórias na realidade, salvando vítimas e matando bandidos.

No interrogatório final, Hastings, desmascarada, compara sua dupla identidade como Vingador Solitário com a representação de detetive Beckett com a personagem Nikki Heat; e sua missão de justiceira, iniciada com a morte de seus pais, com as aventuras da detetive para descobrir o assassino de sua mãe. A diferença ressaltada por Beckett e tradicional nesse gênero de narrativa é que o justiceiro faz justiça fora lei e o verdadeiro herói, não.

A realidade narrativa (dos personagens) é definida por uma sub-narrativa, induzindo o raciocínio lógico de que a ‘realidade dos fatos’, o mundo dos acontecimentos em que vivemos é também definido por sua metanarrativa, pela forma de contamos sua história.

As relações de complementaridade (S_1/S_2 – Beckett + Nova Iorque) e ($\sim S_1/\sim S_2$ – Castle + o improvável) mostram como os elementos se somam durante a narrativa. Beckett e Nova Iorque se completam em vários sentidos. A cidade é o cenários das investigações da detetive em diversos de seus universos culturais: o ‘mundo da moda’, o Central Park, o Brooklyn, a Broadway e o teatro, o submundo da máfia, o Queens, entre outros típicos.

Em contrapartida, a protagonista também personifica a elegante praticidade de Nova Iorque, em seu vestuário e em suas

atitudes. Essas relações representam os lados feminino e objetivo do quadrado narrativo.

Castle, por sua vez, imagina o improvável. Ele fabrica história de trás para frente a cada novo suspeito, intriga todos os envolvidos em suas teorias, simulando ações, motivos e destinos possíveis. E se Castle se alimenta do improvável, esse também se fortalece com os enganos e erros delirantes do escritor, confundindo-se com o impossível. E essas relações representa o lado masculino-subjetivo da estrutura narrativa.

E os esquemas positivo ($S_1/\sim S_1$ - Beckett & Castle) e negativo ($S_2/\sim S_2$ - Nova Iorque & o improvável), demonstram as duas contradições funcionais da narrativa. O eixo Beckett-Castle é uma contradição positiva. Em quase todos episódios, há um momento em que o casal se torna uma máquina dedutiva, com Beckett pensando e Castle imaginando, com os dois falando alternadamente de forma cumulativa, até chegarem junto à conclusão lógica de quem é o culpado do crime da investigação.

E o eixo Nova Iorque-Improvável é uma contradição negativa. A cidade é um conjunto de possibilidades quase infinitas que esconde e reforça o improvável. Vários dos adversários-táticos são políticos corruptos, envoltos no anonimato e com poderes de conspiração sistêmica. Esses inimigos estão em todos os lugares e instituições, controlam indiretamente todos “por baixo dos panos”, através não apenas do suborno, mas também da chantagem, de extorsão e de violência.

Em contrapartida, esse ‘improvável-invisível’ também dá poder a cidade, como campo de impunidade e injustiça. Essa é a contradição que produz a inércia narrativa, o ‘habitus’ que impede a decifração.

Personagens

Dito isso, vamos apresentar os personagens em seus papéis:

Rick Castle, nascido Richard Alexander Rodgers em 1º de abril de 1971, é filho único da atriz fracassada Martha Rodgers e do agente da CIA conhecido como Jackson Hunt. Tem uma única filha, Alexis Castle. Apesar de ter treinamento com arma de fogo, ele não vai armado às operações, e usa um colete à prova de balas azul marinho com “WRITER” escrito em branco no peito e nas costas. É um homem mulherengo e paquerador. Casou-se três vezes. Sua primeira esposa foi a atriz Meredith, com quem teve sua filha Alexis. A segunda esposa de Castle foi Gina Cowell, que mesmo após o divórcio continuou sendo sua editora. Castle casou-se ainda com a detetive Beckett.

Martha Rodgers (Susan Sullivan) é a mãe de Richard Castle. Ela é atriz, tendo feito carreira tanto no cinema, quanto na TV e no teatro, sua grande paixão. Martha Rodgers é uma mulher extremamente vivaz, que aproveita tudo que a vida tem a oferecer e não se envergonha disso - para o constante constrangimento de seu filho e neta.

Alexis Harper Castle (Molly Quinn) é a única filha de Castle. Ao contrário de sua avó, de seu pai e de sua mãe, que são pessoas pouco afeitas às regras; Alexis é super-responsável e até meio neurótica.

A doutora Lanie Parish (Tamala Jones) é uma médica legista que trabalha nos casos de Homicídio da 12^a DP da cidade de Nova Iorque. Lanie é a melhor amiga de Beckett, e, desde 2011, está num relacionamento com o detetive Esposito. Lanie é cheia de atitude, não tem medo de dizer o que pensa e é a principal confidente de Beckett.

Kevin Ryan (Seamus Dever) é um detetive descendente de irlandês do Bronx. É casado (com Jenny O'Malley) e pai da pequena Sarah Grace. Paralelo à série, Ryan mantém um blog onde conta suas aventuras e experiências: [The Ryan Report](#).

O sangue latino corre nas veias do detetive **Javier Esposito** (Jon Huertas): ele é marrento, teimoso, companheiro fiel de Ryan e de Beckett. Fala francês e espanhol, além de inglês. Serviu nas forças especiais do exército, tendo, inclusive, lutado no Iraque.

Roy Montgomery (Ruben Santiago-Hudson) era o capitão da 12^a DP, chefe de Kate Beckett e sua equipe na divisão de Homicídios. Para proteger sua família e também Beckett, Montgomery se sacrifica em um embate com os capangas de um poderoso político corrupto, que queriam impedir a investigação da morte da mãe da detetive. Mas, antes de morrer, Montgomery assegurou-se de que alguém de sua confiança tivesse todas as provas

necessárias para fazer um trato com o misterioso político: sua identidade continuaria sendo um segredo, se Beckett continuasse a salvo.

Victoria Gates (Elizabeth Weston) é a capitã da 12ª DP, substituindo o falecido capitão Montgomery. A princípio, a capitã era contra a presença de Castle na delegacia, só permitindo que ele continuasse a trabalhar com a equipe de Homicídios devido a ordens do prefeito. Mas com o passar do tempo, o escritor comprova seu valor à equipe, ganhando a tolerância de Gates.

Katherine Houghton Beckett corre atrás dos bandidos com botas de cano longo com saltos de 10 centímetros, costuma usar casacos de couro e um sobretudo policial. Beckett chamou sua atenção por sua força, determinação e inteligência. Após apenas 3 anos como policial, Beckett tornou-se detetive - chamando a atenção de todos por ser a mulher mais jovem a chegar ao posto na Polícia de Nova Iorque. Ela não é propriamente uma feminista militante: não defende direitos, não tem um comportamento masculinizado ou ataca diretamente o machista; no entanto, é uma mulher que não leva desaforo para casa e faz valer sua autoridade, é uma policial competente que cumpre seu papel com eficiência e elegância, não se intimidando com facilidade. Porém, o que realmente define e caracteriza Beckett como personagem protagonista e como heroína é sua missão de encontrar o responsável pela morte da mãe. Movida pelo propósito pessoal de reparação de sua perda, Beckett deseja fazer justiça a qualquer custo. Este é o objetivo principal de sua existência, ao qual as vidas profissional e afetiva estão subordinadas.

A morte da mãe de Beckett

No início da série (S01E05), Beckett conta a Castle sobre o assassinato de sua mãe, fato que a levou a ser uma policial. Contra a vontade da detetive, que preferia deixar o caso encerrado, Castle decide fazer uma investigação por conta própria e descobre novas evidências. Porém, há novas mortes e as pistas se perdem. Beckett fica bastante chateada com a iniciativa do escritor, permanecendo brava com ele até o começo da segunda temporada.

Porém, a situação muda quando (S02E13) o detetive aposentado do caso da mãe de Beckett entra em contato oferecendo novas informações e é morto a tiros na frente de Beckett antes que possa contar o que sabe. Outros policiais aposentados, amigos do detetive morto, são também assassinados para destruir todas as pistas. Com a ajuda de Castle, Beckett prende o assassino profissional Hal Lockwood (Max Martini), mas ele consegue escapar em uma fuga espetacular durante seu julgamento – no final da terceira temporada (S03E24). Após uma reviravolta surpreendente, Lockwood morre sem dizer a mando de quem matou a mãe da policial.

O caso seria encerrado não fosse a tentativa de assassinato contra a detetive Beckett no início da quarta temporada (S04E01). E também, no final da mesma temporada (S04E23), quando a investigação do assassinato de um veterano do exército, coloca Beckett no rastro do homem que atirou nela.

Com o transcorrer dos episódios, no entanto, fica claro para Castle que o mandante do crime é alguém poderoso, rico e com influência no governo e em outras instituições. Um cidadão ‘acima de qualquer suspeita’: o senador William H. Bracken (S04E23). No começo da quinta temporada (S05E01), quando todos esperavam que o senador Bracken destruiria Beckett, a detetive consegue inverter a situação, através de um arquivo que incrimina o político e que se tornará público caso algo aconteça com a policial ou com sua equipe.

Passados alguns meses, no entanto, Castle e Beckett investigam a morte de uma amante do senador (S05E13) e, a contragosto, desarmam uma trama para matá-lo. Apesar de Beckett afirmar que ‘nada mudou’ e que algum dia ainda prenderá o senador pela morte de sua mãe, Bracken considera-se em dívida com a policial, prometendo-lhes favores no futuro.

Ambos cumprem suas promessas: o senador salva a vida de Kate e é preso por ela. Porém, mais adiante Bracken é morto no presídio e se descobre que ele é apenas um preposto de um personagem ainda mais poderoso e invisível, conhecido apenas pelo codinome Locksat, que ressuscita o clima de conspiração claustrofóbica contra os protagonistas e só é derrotado no último episódio da série.

Outros vilões importantes, recorrentes em um grande número de episódios, são os assassinos em série Jerry Tyson ou 3XK (Michael Mosley) e a sua parceira psicopata, a cirurgiã plástica Dr^a Kelly Nieman (Annie Wersching). A motivação principal dos

crimes desses antagonistas é enganar os protagonistas (e o telespectador). Eles matam para provar que são mais inteligentes que Castle (o narrador) e Beckett (sua protagonista).

O antagonismo, no eixo policial da narrativa, é sempre imponderável, o imprevisível – que Castle consegue vencer no último minuto, enredando as evidências em uma lógica narrativa que conecta e explica todos os detalhes, que traz à tona uma perspectiva irrefutável. Como um quebra-cabeça temporal envolvendo pessoas, objetos e lugares. Esse esquema de ‘puzzle narrativo’ se repete a cada episódio, mas também na narrativa de longo prazo. Um tema importante, nesse sentido, é o período que Castle passa com amnésia e lembra do que aconteceu quando foi raptado. Ao recuperar a memória, o narrador descobre que já sabia de toda trama do antagonista final.

Certamente, o seriado *Castle* não passaria de um exagero narrativo não fosse seu aspecto romântico. A violência banalizada contrasta com a delicadeza dos sentimentos não apenas entre o casal, mas entre todos os personagens. Esse contraste entre elementos policiais e românticos é o que dá um colorido singular à narrativa.

Narrativas românticas

Hoje a maioria das histórias que conhecemos tem como protagonista um casal que luta pelo seu amor contra as mais diferentes situações. E mesmo as narrativas que não são abertamente ‘de

amor’, mas ‘de aventura, terror ou suspense’, têm algum ingrediente romântico no enredo. O amor romântico, tal qual nós o conhecemos, é uma construção histórica bastante recente.

A Antiguidade clássica rejeita a paixão amorosa e critica os indivíduos livres que são escravizados por suas paixões. No Banquete de Platão, o verdadeiro Eros resulta do controle do desejo, o amor filosófico ritualizado pela virtude é um o caminho para reconduzir o homem à plenitude cósmica. A relação erótica é um método de conhecimento da verdade. Só a verdade satisfaz o desejo e o amor é um meio para a alma unir o sensível e o inteligível. O cristianismo, principalmente com São Paulo, distanciará ainda mais o amor da terra. A noção de “amor ágape” - amor desinteressado e doador, afastado da sensualidade e da paixão - passará a ocupar um lugar central na moral e na ética do Ocidente.

Na idade média, esse amor espiritualizado reencarnará nas mulheres (ou na mulher-símbolo, no singular, objeto de desejo inalcançável) no ideal do amor cortês. O amor trovadoresco formou um sistema de regras de conduta para fundamentar a organização familiar e, ao mesmo tempo, aprofundar a subjetivação dos indivíduos. Por um lado, este novo amor realça os valores cavaleirescos (a coragem, o serviço, a submissão e o controle do desejo) e, por outro lado, oferece à juventude um desejo espiritualizado, uma reverência quase religiosa que o amante sente à mulher a que ama; o uso da delicadeza, a sofisticação da conduta amorosa, um sentimento elevado.

O século XII é marcado por um movimento intrincado e complexo de aproximação entre casamento e amor, que

se desenvolverá através do período medieval até sua plena ascensão na Idade Moderna. O casamento era uma instituição que visava apenas à estabilidade da sociedade, servindo apenas para a reprodução e união de riquezas, dando continuidade à estrutura feudal. A partir do momento em que o amor cortês aparece associado ao casamento, a reprodução e a união de riquezas passam a um segundo plano, com a afetividade individual dos amantes ameaçando toda essa estrutura. (GOMES, 2009).

E, neste contexto históricos, surgiram as estórias de amor recíproco trágico, as primeiras narrativas sobre o amor apaixonado entre homens e mulheres: Abelardo e Heloísa, Romeu e Julieta e Tristão e Isolda; a estória mais antiga e pode ter dado origem às outras, posteriores. De origem medieval, a lenda foi contada e recontada em muitas diferentes versões ao longo dos séculos. Na lenda de Tristão e Isolda o amor pelo amante (a afetividade) é colocado acima do amor pelo marido (e pelos laços sociais) pela primeira vez.

Tristão, cavaleiro a serviço de seu tio, o rei Marc da Cornualha, viaja à Irlanda para trazer a bela princesa Isolda (ou Iseu) para se casar com seu tio. Durante a viagem de volta à Grã-Bretanha, os dois se apaixonam perdidamente. Após várias tentativas de separação, no final da estória, Tristão morre e Isolda, ao achá-lo morto, também.

No século XV, a narrativa passou a ser parte das estórias sobre o rei Arthur e nos séculos XVIII e XIX, o rei Marc foi substituído

por um vilão, que tenta impedir o amor do casal apaixonado, e o desfecho final deixando de ser trágico com a união dos amantes. Aos poucos, as narrativas de amor romântico foram se fundindo com as narrativas de aventuras mitológicas e, mais recentemente, com outros gêneros narrativos (terror, humor, ficção científica, drama etc.).

Esse processo levou a uma padronização dos ‘triângulos amorosos edipianos’ nas narrativas contemporâneas - e, na(s) vida(s) contemporânea(s) também; mas, é claro, existem várias e diferentes reinterpretações criativas e singulares do modelo original.

De modo que as narrativas românticas geralmente apresentam um arranjo dos elementos psicológicos universais na estrutura de profundidade diferente das narrativas policiais. Nessa perspectiva, o protagonista (S1) é Rick Castle (intercambiável por Kate Beckett em virtude do cooprotagonismo). A sociedade (S2) corresponde ao par romântico, à união sagrada entre com o universo narrado. O ajudante (~S1) são os diferentes coadjuvantes (Martha, Alexis, Ryan, Esposito).

E o antagonista?

Não se trata de um romance triangular edipiano, embora esse tema também apareça em segundo plano durante alguns episódios. A grande resistência do escritor e de sua personagem se entregarem ao amor é que eles teriam que abrir mão de seus papéis na narrativa. O escritor se tornaria apenas mais um personagem; e sua heroína, mais uma das esposas de celebridades nova-ior-

quinas. Como todo romance atual, o principal adversário do relacionamento é a perda de identidade, ou a morte do ego.

Tabela 2 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado ao arco romântico da série Castle

| Relações de complemento | | |
|-------------------------|----------------------------|-------------------------------|
| S1/S2 | Protagonista + Sociedade | Castle + Beckett |
| ~S1/~S2 | Ajudante + Antagonista | Coadjuvantes + a morte do ego |
| Relações de oposição | | |
| S1/~S2 | Protagonista x Antagonista | Castle x a morte do ego |
| S2/~S1 | Sociedade x Ajudante | Beckett x Coadjuvantes |
| Relações de contradição | | |
| S1/~S1 | Protagonista e Ajudantes | Castle e Coadjuvantes |
| S2/~S2 | Sociedade e Antagonista | Beckett e a morte do ego |

A relação principal das narrativas românticas atuais (S1/S2, protagonista + sociedade) é o *Hierogamus*, o casamento simbólico entre o sagrado feminino e o masculino. Essa relação narrativa fundamental é representada pelo casal Castle e Beckett. Além dessa relação principal, os desencontros do casal são pontuados por uma certa simetria em relação às questões de gênero, representados pela relação de complemento secundária (~S1/~S2 ou ajudante + antagonista). Rick Castle mora com a mãe Mar-

tha Rodgers e com a filha Alexis Castle e Kate Beckett trabalha com Javier Esposito e Kevin Ryan. Tal disposição faz com que os protagonistas se entendam entre si através de diálogos com os coadjuvantes do sexo oposto. Os ajudantes funcionam como aliados (na luta contra a morte e) pela transformação dos egos que impedem a união do casal de opostos.

Castle precisa então se superar para viver um grande amor (relação de oposição S1/~S2 ou protagonista x antagonista) e Beckett precisa encontrar o responsável pela morte de sua mãe (relação de oposição S2/~S1 ou sociedade x ajudante). E a dupla contradição da narrativa é que Castle é um escritor que mata seus personagens (S1/~S1). Na vida real, os escritores passam e seus personagens ficam. Mas, nas meta narrativas, os narradores invertem essa situação (S2/~S2), equivalendo a relação entre a sociedade e o antagonista.

A paixão entre opostos

No começo do seriado, Rick Castle é um playboy, rico, charmoso e sedutor, acostumado a quebrar diferentes tipos de regras para realizar seus caprichos; e a detetive Kate Beckett, uma policial séria, inteligente e determinada em resolver suas investigações, cumprindo e fazendo cumprir as leis. Logo que Richard Castle começa a acompanhá-la em suas investigações de assassinato, fica claro que há uma atração entre ambos. Porém, ela se recusa a ceder a essa atração pois não quer ser apenas mais

uma aventura dele - que tem grande fama de conquistador. Com o tempo, a detetive passa a aceitar melhor o jeito do escritor, reconhecendo sua capacidade de descobrir os criminosos; e se conformar com ele transformá-la em protagonista de seus livros. Começa, então, uma cumplicidade entre parceiros.

O súbito aparecimento de Will Sorenson, agente do FBI e ex-namorado de Beckett (S01E09), força Castle a disputar a atenção da detetive. O oposto acontece quando uma ex-namorada de Castle, Kyra Blaine (Alyssa Milano), surge como suspeita em um caso de assassinato. Beckett fica com ciúmes e se atrapalha na investigação (S02E12).

Começa então um longo período em que o casal tenta em vão negar seu envolvimento emocional. Para desmentir uma notícia de que estavam tendo um relacionamento; Castle tem um caso e Beckett decide sair com um bombeiro amigo da médica legista Lanie Parish. Porém, ambos acabam abandonando seus encontros para resolver um crime juntos (S02E14).

Castle tem outro caso (com uma atriz que o usa para conseguir um papel em seu filme) e Beckett inicia um relacionamento com Tom Demming (Michael Trucco), um delegado da roubos e furtos. A relação entre os detetives continua por mais alguns episódios, quando o rival desiste de competir com Castle.

Os desencontros continuam, devido, principalmente, ao comportamento imaturo de Castle, que decide passar o verão com sua editora e ex-mulher, Gina Cowell (Monet Happy Mazur), fazendo com que Beckett invista em um novo relacionamento, des-

ta vez com o médico Josh Davidson (Victor Webster). O cirurgião cardíaco é voluntário do programa internacional médico sem fronteiras e passa a maior parte do tempo viajando pelo mundo, retornando (ou ligando) sempre que Castle decide de declarar.

O relacionamento entre Beckett e Davidson dura aproximadamente um ano (ou uma temporada, uma vez que, no seriado, o tempo narrativo é igual ao tempo real), até o momento em que ela leva um tiro e fica entre a vida e a morte (S04E01).

Durante toda quarta temporada, Castle e Beckett tentam se distanciar, mas se aproximam cada vez mais. Passando por várias situações limites juntos, a cumplicidade da parceria se torna uma forte intimidade pessoal, fazendo com que amigos, colaboradores e até mesmo os criminosos que combatem os tratem como se fossem namorados.

E, finalmente, após quatro anos de indecisão e muitos desencontros, Castle e Beckett começam a namorar (S04E23/S05E1).

No episódio S05E21, quando a vida de Beckett está em risco quando ela pisa numa bomba sensível à pressão. Enquanto a equipe procura uma maneira de desarmar o explosivo, Castle distrai Beckett com a discussão de quem se apaixonou pelo outro primeiro.

Com um ano de relacionamento, quando Beckett recebe e aceita uma proposta de emprego para trabalhar na esfera federal em Washington DC, uma oportunidade única na sua carreira e na possibilidade de investigar a morte da mãe; Castle pede a detetive em casamento. Quando Castle estava pronto para se mudar

para a capital (após se intrometer em várias investigações federais), Beckett foi demitida do emprego e voltou a Nova Iorque.

Eles noivaram em maio de 2013 (So5E24) e deveriam casar-se, com toda ponta e cerimônia, em 12 de maio de 2014 (So6E23).

Porém, um acidente de carro - que levou à amnésia de Castle e ao seu desaparecimento por 2 meses - impediu o casamento. Eles finalmente se casaram em segredo dia 10 de novembro de 2014, com apenas seus familiares próximos presentes (So7E06).

Em paralelo à aproximação da vida conjugal, os protagonistas também ganham autonomia e se desenvolvem profissionalmente: na sétima temporada Castle se torna um investigador particular (o que equivale a dizer: torna-se mais protagonista e menos narrador); e Beckett é promovida a delegada na oitava temporada.

E com a aproximação do casamento e a autonomia das novas funções profissionais, também surgem problemas pessoais.

Para proteger Castle e investigar secretamente Locksat, Beckett decide separar-se do marido, escondendo seus motivos. Ela mente para ele para protegê-lo. Castle fica profundamente magoado pois acha que Beckett não confia mais nele. Ele não consegue (ou aceita) separar a vida pessoal da profissional.

Em contrapartida, descobrimos também que a amnésia de Castle foi proposital: ele optou por se esquecer dos acontecimentos de seu sequestro para proteger sua esposa. Não foi a primeira vez que Castle mentiu e omitiu informações sob o pretexto de proteger Beckett.

Embora ambos acreditem que ‘mentem por amor’, na verdade há uma disputa de identidade entre os dois, em que o importante é a sobrevivência dos papéis de protagonista e narrador.

Na oitava temporada, em função dessas mentiras e da disputa de seus papéis narrativos, Castle e Beckett passam vários episódios separados. Depois, decidem que só podem vencer o antagonista final juntos e, finalmente, combinando suas capacidades completares de construção da verdade narrativa, o derrotam.

Juntos, Castells e Beckett formam uma máquina abduativa – mas isso exige confiança e intimidade.

Happy end

A morte de Kate Beckett foi uma possibilidade real durante toda série. Essa era uma solução lógica para trama desde o início. A situação se agravou durante a oitava temporada, quando a atriz Stana Katic anunciou que não renovaria seu contrato. A produção do seriado inclusive especulou sobre a continuação de Castle sem Beckett e até mesmo sobre a criação de uma nova série no mesmo universo narrativo, protagonizada pela dupla Ryan & Esposito.

Mas, provavelmente em virtude dos fãs que consideraram esse final machista e misógino²⁶, os produtores optaram por um final feliz tradicional e desistiram do modelo meta narrativo.

26. No Brasil, há uma fanpage (<http://castlebrasil.com/>) e um blog (<http://castlebeckettbr.blogspot.com.br/>) sobre a série. Nos EUA e em outros países, há vários grupos de fãs organizados que acompanharam o seriado em tempo real.

Outra forma de ver é que a comédia romântica venceu o romance policial, que um gênero narrativo se sobrepôs ao outro; e que Castle abandonou sua condição de narrador e, por amor, preferiu se tornar um personagem ao lado de sua protagonista. Ou seja: o amor derrotou a metalinguagem.



Once upon a time²⁷

Protagonismo coletivo transdimensional

Introdução

O nome da cidade litorânea fictícia de *Storybrooke*, no estado do Maine, EUA, significa ‘estória quebrada’, um lugar onde o tempo parou e a vida sempre se repete da mesma forma. É que, devido a um poderoso encantamento, os moradores de *Storybrooke*, são personagens de vários contos de fadas que se

27. Publicado na revista *Imaginário!* n. 11. Dezembro de 2017.

esqueceram de quem eram vivendo em um eterno presente conexão ao nosso “mundo real”.

Assim, os personagens de *Once Upon a Time*²⁸ são duplos. Os personagens dos seriados também são personagens mágicos que tiveram suas memórias verdadeiras roubadas devido a uma maldição, conjurada pelos vilões da telenovela: Rumplestiltskin (Sr. Gold, dono de uma loja de antiguidades no mundo real – interpretado por Robert Carlyle) e lançada pela Rainha Má (Regina Mills, a prefeita da cidade, interpretada pela atriz Lana Parrilla). E os dois são os únicos que não perderam a memória e percebem que os dias se repetem iguais.

A única esperança de quebrar a maldição e restaurar as memórias dos personagens perdidos está em Emma Swan (personagem sem correspondente no mundo mágico, representada por Jennifer Morrison), filha da Branca de Neve (a professora Mary

28. *Once Upon a Time* foi criada pelos mesmos escritores de *Lost* e de *Tron: o Legado*, Edward Kitsis e Adam Horowitz. Uma série spin-off, intitulada *Once Upon a Time in Wonderland*, que contou com 13 episódios, estreou em 10 de outubro de 2013, e foi concluída em 3 de abril de 2014. Em 3 de março de 2016, a ABC renovou a série para uma sexta temporada. No Brasil, a série estreou em 2 de abril de 2012 pelo canal de TV paga Sony, que continua a exibir a série atualmente com episódios nas opções de áudio original com legendas e dublado. Em 3 de fevereiro de 2014, a série passou a ser exibida em TV aberta no Brasil pela Rede Record. As 4 primeiras temporadas da série estão disponíveis também no catálogo nacional de streaming da Netflix. Além do spin-off, *Once Upon a Time* também ganhou um livro *Once Upon A Time - tale o Despertar*, escrito por Odette Beane e duas histórias em quadrinhos, intitulada *Once Upon a Time: Shadow of the Queen* (2013), e *Once Upon a Time: Out of the Past* (2014) - ambas escritas por Dan Thomsen e Corinna Bechko, com arte de Nimit Malavia, Vasilis Lolos, Mike Del Mundo, Stephanie Hans e Mike Henderson.

Margareth Blanchard, interpretada por Ginnifer Goodwin) e do Príncipe Encantado (David Nolan em *Storybroke*, interpretado por Josh Dallas), que foi transportada ainda bebê da Floresta Encantada para o mundo atual antes que a maldição fosse lançada. Na luta para quebrar a maldição, Emma é auxiliada por seu filho biológico Henry (personagem também sem correspondente mágico, interpretado por Jared S. Gilmore). Henry é também filho adotivo da prefeita Regina Mills (a Rainha Má), o que cria um conflito e interesse comum entre as duas mulheres. Duas mães (protagonista e antagonista da história) disputando um filho – este é um dos principais enredos da narrativa.

Outro enredo importante é a história de Rumplestiltskin, de camponês que rouba uma adaga mágica e se transforma no ‘Sombrio’, o todo poderoso senhor das trevas. Rumplestiltskin gosta de fazer acordos com os outros personagens. Porém, como ele sempre avisa aos contratantes “toda magia tem seu preço” e seus favores sempre tem efeitos colaterais sobre os favorecidos – o que dá margem a várias reviravoltas e a novos problemas. A maldição criada por ele e lançada por Regina, por exemplo, fez da rainha um instrumento de sua vingança contra os protagonistas que o tinham aprisionado, mas também os condena a viver monotonamente em dias sempre iguais.

Estrutura Narrativa

Once Upon a Time é mais novela que seriado, isto é, seus episódios muitas vezes não formam uma estória completa. E a própria narrativa geral da série como um todo é um conceito aberto, em que personagens/atores (e público) são coautores da estória. Os criadores da série, Adam Horowitz e Edward Kitsis, afirmam que os “personagens em primeiro lugar” e que a série não pretende ser uma narrativa de mitologia. O que não deixa de ser uma falsa modéstia, uma vez que *Once Upon a Time* tem um roteiro bem mais articulado no arranjo das narrativas fantásticas do que sua concorrente, a série *Grimm*, também lançada em 2011 e atualmente também na 6ª temporada.

Os episódios geralmente são centrados em um personagem e possuem uma narrativa não linear, composta por dois enredos paralelos, que se explicam no transcorrer da estória: um mostrando o presente, os dias atuais dos habitantes de *Storybrooke* após a maldição; outro revelando o passado de algum personagem antes da maldição, servindo de peça-chave para a compreensão do espectador sobre suas atitudes nos dias atuais. Inicialmente o enredo principal é em *Storybrooke*, e há um enredo secundário em um reino chamado de Floresta Encantada, narrado de outro ponto a vida de um personagem antes da maldição ser lançada.

Porém, no transcorrer da série, a dupla narrativa se complexifica e surgem outros universos mágicos (o mundo de Oz, a Ter-

ra do Nunca, o reino de Camelot, o País das Maravilhas), outras realidades (quando os personagens vão a Nova Iorque), além de ‘flashbacks’ dentro de um mesmo universo.

Ao longo da dupla narrativa, *Storybroke* continua sofrendo mutações. Apesar de Emma ter quebrado a maldição, o que devolveu as memórias originais dos contos de fada aos personagens, eles não voltaram para a Floresta Encantada, ficando presos na cidade. *Storybrooke* foi dissociado no mundo real, passando a ser também um universo mágico. Na 3ª Temporada, para mudar seu passado, os personagens viajam no tempo através de um portal. Inverte-se assim, na dupla narrativa, a relação causal entre passado e presente – como nas atuais narrativas de ficção científica. A ação principal passa se desenvolver no passado/outros mundos e não mais em *Storybroke*.

Os protagonistas principais também sofrem de dupla personalidade, a exemplo dos super-heróis. Enquanto Branca de Neve é uma heroína que usa arco e flecha, sempre lutando pelo que acredita; Mary Margareth é uma sofredora infeliz e incapaz de se impor. David Nolan é um homem covarde e indeciso; já o Príncipe Encantado é caracterizado pela coragem e determinação. A dupla personalidade perdura até o momento em que eles descobrem quem realmente são e conseguem quebrar a maldição. Os vilões, por sua vez, deixam de ser os personagens coerentes que se lembram de suas histórias, para lutar contra seu lado maligno. Suas histórias tornam-se narrativas de redenção. Uma pessoa pode realmente mudar? Deixar de ser do mal e passar a ser uma

boa pessoa? Este é um tema recorrente em toda narrativa e vários personagens vivem esse dilema de formas diferentes. Regina, em virtude do amor ao filho e a Robin Wood, tenta sinceramente ser uma pessoa melhor. Rumpelstiltskin, por motivos semelhantes - o amor do filho Baelfire (Neal Cassidy no mundo real, representado por Michael Raymond-James) e da esposa Belle (Lacey French em *Storybroke*, interpretada por Emilie de Ravin) - apenas finge ser modificar, enganando a todos. Emma, mergulha no lado negro, mas consegue manter-se ao lado dos protagonistas.

O fato é que na, vida real, não existem heróis e vilões. As pessoas não são inteiramente boas ou más; e a série tenta desconstruir a dicotomia entre dos contos de fadas tradicionais através de personagens mais complexos, capazes de sentimentos ambíguos, comportamentos contraditórios e diferentes entre si. Aliás, a série é bastante recorrente em apresentar situações em que os protagonistas e antagonistas passam por uma mesma situação trágicas de formas diferentes. Regina e Zelena (a Bruxa Má do Oeste de Oz, representada por Rebecca Mader) odeiam a própria mãe Cora (a Rainha de Copas do País das Maravilhas, interpretada Barbara Hershey), mas tem reações diferentes para seus sentimentos. Branca de Neve e a Rainha Má mataram as mães uma da outra.

Peter Pan (um demônio que se recusa a amadurecer) utiliza-se do sentimento de abandono pelos pais de outros personagens para conseguir controlar a todos: o sentimento de Henry rejeitado por Emma, a revolta de Emma enviada por Branca de Neve

à realidade quando ainda era um bebê, o ódio de Baelfire abandonado por Rumpelstiltskin na Terra do Nunca... E da vingança do próprio sombrio, filho de Pan, deixado para trás em troca da eterna juventude.

Durante toda narrativa, personagens opostos vivem dramas semelhantes, reagindo de modos diferentes. Há sempre um ‘karma’ a ser aceito, uma dívida a ser saldada, uma mágoa a ser perdoada. A narrativa é assim uma pedagogia emocional e não simplesmente a condenação do mal e a exaltação de bem – como nos contos de fada tradicionais. Protagonistas e antagonistas tornam-se frequentemente aliados táticos, representando assim uma realidade interpessoal mais próxima da experiência vivida, em que amamos e odiamos uns aos outros. Uma novela assim, de mediação da ‘economia afetiva’, é feita de ‘saias justas’. Zelena engravida de Robin Wood por vingança de sua irmã Regina, para lhe negar um final feliz. Ou ainda: Henry descobre que é filho de Baelfire e neto de Rumpelstiltskin. Ele se sente dividido não apenas entre duas mães, mas também entre a família de Branca de Neve e a descendência com o hospedeiro do Sombrio. Nessas situações, por detrás do figurino impecável, dos efeitos especiais de última geração e da interpretação shakespeariana, visualiza-se uma estrutura narrativa de dramalhão mexicano com seus exageros e excessos.

Protagonismo e antagonismo coletivos

O protagonismo coletivo está em voga nas narrativas atuais. Faz pouco tempo, ele só existia nas histórias em quadrinhos em ligas de super-heróis. Porém, a partir de *Lost* e, agora, com *Game of Thrones*, o protagonismo coletivo está se tornando um lugar comum nos seriados de TV. É que a sociabilidade contemporânea está novamente destacando a vida comunitária e as narrativas atuais, em consonância com essa realidade, contam histórias de grupos com vários protagonistas (ou com vários tipos de protagonismo).

No caso de *Once Upon a Time*, o núcleo duro de protagonismo coletivo é uma família, formada pelo Príncipe, Branca de Neve, Emma e Henry. A série não tem cenas de sexo e violência, facilitando a identificação entre um público-alvo específico e os protagonistas, reproduzindo situações familiares dentro da narrativa de aventuras e ação.

Existe um evidente toque feminista na interpretação de *Once Upon a Time* dos contos de fadas. Há várias personagens femininas fortes, sejam protagonistas, antagonistas e coadjuvantes. A história de amor principal, entre Branca de Neve e o Príncipe Encantado, subverte o fetiche do amor verdadeiro através da inversão dos papéis de gênero em vários momentos. Os envoltivos homo afetivos são discretos e apresentados de forma elegante. A luta de Emma Swann, a protagonista principal, por

um final feliz para sua estória não é encontrar um homem para se casar, mas sim se realizar no trabalho de detetive profissional, no seu relacionamento afetivo com seu filho e, principalmente, como heroína, acabar com a maldade existente no mundo.

Há também um grande número de coadjuvantes permanente na trama, que apoiam os heróis mas também podem ser manipulados pelos vilões: os sete anões, Chapeuzinho Vermelho (em *Storybroke*, Ruby; interpretada por Meghan Ory), Capitão Gancho (par romântico de Emma, representado por Colin O'Donoghue), Robin Wood (par romântico de Regina, interpretado por Sean Maguire), Pinóquio (August Booth no 'mundo real', representado por Eion Bailey), o Grilo Falante (o psicólogo Archibald Hopper, feito por Raphael Sbarge), Mulan (Jamie Chung), Victor Frankenstein (Dr. Whale, médico de *Storybroke*, interpretado por David Anders), entre outros menos importantes. Em alguns episódios, os coadjuvantes também protagonizam a narrativa.

Porém, são os vilões que fazem a alegria da série, tanto em qualidade como em quantidade. Além da Rainha Má e de Rumplestiltskin, que são vilões permanentes, há uma longa lista de antagonistas. Na 2ª temporada, surgem o Capitão Gancho; Cora, a Rainha de Copas; e dois agentes secretos de nosso mundo com a tarefa de destruir a magia. Na 3ª temporada, Peter Pan e Zelena, a Bruxa Má do Oeste de Oz, são os vilões convidados. No quarto ano da série, a vilã Rainha da Neve (Elizabeth Mitchell), da estória de Frozen é introduzida no universo narrativo. Também Rumplestiltskin e suas novas aliadas - Cruella De Vil (Victo-

ria Smurfit), Malévola (Kristin Bauer van Straten) e Úrsula (Merlin Dungey) - planejam reescrever os destinos dos heróis e vilões. Todos os personagens – sejam protagonistas, antagonistas ou coadjuvantes – lutam por um ‘happy end’ – isto é várias vezes declarado. A diferença é que os vilões querem um final feliz apenas para si próprios e os heróis desejam que todos sejam felizes. É para dar um final feliz a Regina e aos outros vilões que Emma decide absorver a magia negra de Rumpelstiltskin e tornar-se a nova senhora das trevas.

Na 5ª Temporada, os personagens vão para Camelot tentando encontrar Merlin (Elliot Knight), para libertar Emma do poder das trevas. Mas, o Rei Artur (Liam Garrigan) está determinado a alterar o equilíbrio entre a luz e as trevas usando a lendária espada Excalibur. Quando a história e o destino colidem, os personagens são levados para o mundo dos mortos, no inferno das almas com negócios inacabados, e enfrentam um novo vilão: Hades (Greg Germann). E na 6ª temporada, Regina tem de lidar também com a Rainha Má, sua autopersonificação que foi separada de si e que deseja vingança. E a dupla formada pelo Dr. Jekyll (Hank Harris) e o Sr. Hyde (Sam Witwer) - e seus amigos da Terra de Histórias Ainda Não Contadas - que lutam contra a família de heróis.

O autor e o editor

Além de mundos e personagens mágicos, a série também é pródiga em objetos mágicos: joias encantadas, chapéus, varinhas de condão, espelhos mágicos. Os mais importantes são a Adaga das Trevas e o livro de contos de fada ‘Once Upon a Time’.

A Adaga do Sombrio tem o nome de seu possuído inscrito magicamente em sua lâmina. Ela permite que seu portador domine o Senhor das Trevas. Dê ordens ao Sombrio. Uma vez possuído pela maldição da Adaga, a única saída que se conhecia era a morte através da própria Adaga, sendo que o assassino se tornaria o próximo hospedeiro do Trevas. Mas Emma mudou essa tradição, adquirindo o poder das trevas sem matar Rumpelstiltskin e se liberando deste poder sem ser morta. Antes disso, no entanto, o objeto passa por várias mãos e tem um papel importante em diversos pontos da narrativa.

E, o mais importante objeto mágico da narrativa: o livro de histórias de Henry. É através do livro que o menino descobre que os habitantes da cidade são personagens dos contos de fada. O livro serve de mapa dos acontecimentos passados, presentes e futuros. Em determinado ponto, no entanto, os personagens percebem que podem fazer seus próprios destinos e o livro começa a se alterar. Na 4ª temporada, Regina, cansada de tentar se tornar uma boa pessoa e inconformada com seu destino infeliz de eterna vilã, tenta invocar o autor do livro Once Upon a Time.

No mundo sem magia o escritor Isaac Heller (Patrick Fischler) escreve o livro ‘Heróis & Vilões’, com uma versão alternativa das estórias da Floresta Encantada, no qual os vilões sempre te um final feliz fazendo um grande sucesso. Henry vai ao mundo real e encontra o autor, pedindo que ele reescreva as estórias. Isaac não pode desfazer tudo, porque burlou as regras narrativas, interferindo nas histórias, e perdeu seu status como Autor tendo sido transformado em personagem pelo Editor (Timothy Webber).

O garoto, então, usando uma chave mágica, entra no livro e precisa salvar a todos que lá estão personagens presos sem se lembrar de suas vidas verdadeiras. Nesse universo alternativo, os antagonistas clássicos são os heróis e os protagonistas tradicionais das estórias são os vilões. Henry encontra a caneta mágica do Autor e assim que a toca percebe que ela começa a brilhar (indicando que Henry é o novo Autor). Ele desfaz tudo o que Isaac escreveu, restaura a linha do tempo e todo mundo volta para *Storybrooke*. De volta à ‘realidade’, o Editor oferece a Henry uma chance de se tornar o novo Autor, mas ele não aceita e quebra a caneta mágica (S04E21/22). O leitor-protagonista não quer ter a responsabilidade pela narrativa.

Conclusão

No contexto narrativo atual, o narrador é um sub personagem e os personagens, sub narradores de suas estórias. *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf, talvez seja a pioneira em contar

uma estória através de seus personagens, dando a eles o poder do narrador. *As crônicas do gelo e do fogo*, de George R. R. Martin, também utiliza esse expediente, em que cada personagem narra na primeira pessoa uma parte da narrativa. Por isso, mesmo antes de inspirar a tele série *Game of Thrones*, os livros foram utilizados em um RPG, um jogo de tabuleiro, em que cada jogador assume um personagem; vídeos games e histórias em quadrinhos.

A proposta do seriado *Once Upon a Time* é mais próxima da dos reality-shows, uma vez que o texto é escrito em função da performance dos personagens. O personagem do Capitão Ganchinho, em virtude do desempenho do ator, passou a ter um papel de destaque na narrativa. Mas, isso também não é uma novidade, em se tratando de TV.

E, o que há de novo, então?

O protagonismo coletivo, sublimação narrativa do campo grupal, capaz de agregar vários enredos em uma única estória também é uma tendência de vários seriados de televisão e de franquias. O público deseja narrativas de representação comunitária, em que as situações do cotidiano se espelhem e sejam resolvidas simbolicamente.

O protagonismo coletivo também possibilita agregar diferentes tipos de protagonismo, antes exclusivos de gêneros narrativos, em uma única estória: o co-protagonismo das narrativas que combinam aventura e romance (com Branca de Neve e o Príncipe Encantado), os vários aspectos do protagonismo feminino contemporâneo (através da personagem Emma), o protagonismo de

redenção dos antagonistas (encarnado em Regina, mas presente também em outros personagens) e o protagonista do leitor/narrador (representado por Henry Mills).

A própria noção de protagonismo entra em jogo, uma vez que é parcialmente reversível em antagonismo: os heróis também são do mal, os vilões também podem ser bons. No entanto, a noção de família é o núcleo duro da narrativa e garante a sobrevivência da ideia de protagonismo, em um mundo formado por antagonistas. Por outro lado, não seria correto falar em ‘protagonismo familiar’ pois trata-se de personagens com muita autonomia pessoal, como um grupo de amigos. Trata-se de uma família moderna, cheia de problemas e situações complicadas, da qual os antagonistas principais fazem parte.

Não se deve esperar por finais espetaculares ou encerramentos engenhosos do seriado. A televisão é um espelho do cotidiano e a proposta da série é justamente essa: por detrás dos contos de fadas e das realidades fantásticas, mostrar a economia afetiva da sociabilidade comunitária atual.

E, nesse sentido, *Once Upon a Time* é o resultado cumulativo de várias décadas de produção de narrativas seriadas e, sobretudo, um promissor laboratório de futuras narrativas transmídia.

Referências

BAITELLO JR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**. Esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BENJAMIM, Walter., v. I. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Obras Escolhidas (trad. S.P. Rouanet). São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **Sobre alguns temas em Baudelaire**. Os Pensadores. São Paulo: Editora Abril, 1980.

_____. **Sobre o conceito de história**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985a.

_____. **O narrador**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985b.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: PUC/SP, 1995.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CATHER, Karin H. The CSI effect: fake TV and its impact on jurors in criminal cases. IN: **The Prosecutor**, vol. 38, no 2, março/abril de 2004. V.tb.: <http://configuracoes.revues.org/795>

DAWSEY, John Cowart. **O Teatro dos “Bóias-frias”**: repensando a antropologia da Performance. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 15-34, jul./dez. 2005.

DEBRAY, **Vida e morte da imagem** – um olhar sobre o ocidente. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

ECO, Umberto. **Leitor in Fábula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Coleção Narratologia. **São Paulo**: Perspectiva, 1976.

_____. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

FLUSSER, Vilem, **O mundo codificado**. Org. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Fundamentos de Metateatro**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-gomes-metateatro.pdf>> último acesso em 01/05/2016.

_____. Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. **Revista Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46, maio/ago. 2012a.

_____. **A máquina, a imagem e a primeira diretriz (da Frota Estelar): três temas do universo de ficção científica “Star Trek”**. Revista Imaginário! N. 3. Paraíba, dezembro de 2012b.- p.5/34. ISSN 2237-6933.

_____. O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga. **Revista Imaginário** n. 05. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013a.

_____. Os pergaminhos de Amphipolis - Aforismos meta narrativos sobre a saga da Princesa Guerreira. **Revista temática** v. 9, n. 10.

João Pessoa: UFPB, 2013b. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/21368/11833>> último acesso em 01/05/2016.

_____ **A utopia da cidade inteligente: análise narrativa do seriado de TV Stargate Atlantis** - Revista Imaginário! N. 6. Paraíba, junho de 2014. - p. 137/167. ISSN 2237-6933.

_____ **Mimese e Simulação** – Estudos Narrativos I. (ebook). Paraíba: Marca de Fantasia, 2015. 140p.: il. (Série Veredas, 34) ISBN 978-85-67732-43-5 Disponível em: <https://www.academia.edu/18096940/Mimeses_e_Simula%C3%A7%C3%A3o> último acesso em 01/05/2016.

_____ O místico e o feiticeiro: Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial em Alan Moore e Vilém Flusser. **Flusser Studies**, no. 15. Maio/2013. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/gomes-o-mistico.pdf>> último acesso em 07/05/2016.

_____ O que transmito do que me disseram. **ANIMUS – Revista Interamericana de Comunicação Midiática** (ISSN 2175-4977), v. 15 n. 29, p. 180-202. (2016). Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFMS). Disponível em: <<http://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/8622/pdf>> último acesso em 18/07/2016.

_____ **Universos Sci-Fic** – Estudos Narrativos II. (ebook) Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. Disponível em: < > último acesso em 01/05/2016.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix & Edusp, 1976.

GREIMAS, A. J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1989.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JONES, Ernest. **Hamlet e o complexo de Édipo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

KERCKHOVE, D. **A pele da Cultura**. Lisboa: Relógio d'água Editores, 1997.

KOUSSIAFES, Perry M. Public forensic laboratory budget issues, em **Forensic Science Communications**, vol. 6, no 3, julho de 2004. Disponível em www.fbi.gov.

LEVY, P. **Tecnologias da Inteligência** – o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a Sério**. São Paulo: Senac, 2009.

_____. **Prés-Cinemas e Pós-Cinemas**. São Paulo: Papirus, 2002.

MCLUHAN, M. **Os meios de Comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói – a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Anablume, 2008.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Jornalismo e configuração narrativa da história do presente**. Revista eletrônica e-compós: <http://www.compos.org.br/e-compos>; edição 1, dezembro de 2004.

MÜLLER, Regina Polo. Ritual, Schechner e Performance. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 67- 85, jul./dez. 2005. www.scielo.br/pdf/ha/v11n24/a04v1124.pdf

PEIRCE Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. **Análise Textual da História em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Semiótica visual – os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. **Análise do texto visual – a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

PORTO, Mauro. **Televisão e Político no Brasil – a Rede Globo e as interpretações da audiência**. Rio de Janeiro: e-papers, 2007.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Popular**. Lisboa: Vega, 1978.

PROSS, Harry. **A Sociedade do Protesto**. São Paulo: Annablume, 1997.

REIMÃO, Sandra Lúcia. **O que é romance policial**. 1.^a edição. São Paulo: Brasiliense, 1983.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – tomos I, II e III** (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus: 1994; 1995; 1997.

SCHECHNER, Richard. Restauração do comportamento. In: BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator**: dicionário de antropologia teatral. Campinas: Hucitec, 1995. p. 205-210.

_____. **Performance Studies**, an introduction. London: Routledge, 2002.

SIMPKINSON, Charles & Anne. **Histórias Sagradas: uma exaltação do poder de cura e transformação**; tradução: Ione Maria de Souza Ferreira. Coleção Arco do Tempo. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna** – teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____ **A mídia e a modernidade** – uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas** São Paulo: Perspectiva, 2006.

TURNER, Victor W. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Vozes, 1974.

_____ **Floresta de símbolos**: aspectos do ritual ndembu. Niterói: EdUFF, 2005.

UMIKER-SEBEOK, J. **Sherlock Holmes y Charles S. Peirce**. El método de la investigación, Barcelona: Paídos, 1987.



Marcelo Bolshaw Gomes é jornalista, doutor em ciências sociais e professor de sociologia da comunicação na graduação de jornalismo, publicidade e rádio/TV e de metodologia científica em pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da

UFRN. Escreve sobre teoria narrativa e séries de TV e histórias em quadrinhos.

Escreveu vários livros, entre os quais: *Um mapa, uma bússola* (2000); *Espiritualidade Contemporânea* (2001); *Decifra-me ou te devorarei* (UFRN, 2006); *O Hermeneuta – uma introdução ao estudo de Si* (UFRN, 2010), *O Encantador de Serpentes* (inédito); *Mimese e Simulação* (Marca de Fantasia, 2015) *Devaneios da Investigação Simbólica* (UFRN, 2016); e *Universos sci-fi* (Marca de Fantasia, 2016).

Marcelo Bolshaw Gomes



LUGAR COMUM

Estudos narrativos transmídia III

