

Universidade Federal de Juiz de Fora
Faculdade de Comunicação

Tháisa Zillmann de Souza

GRIMM:

dos contos de fadas para a televisão

Juiz de Fora

Fevereiro de 2014

Tháisa Zillmann de Souza

GRIMM:

dos contos de fadas para a televisão

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção
de grau de Bacharel em Comunicação Social
pela Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini

Juiz de Fora
Fevereiro de 2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal de Juiz de Fora, por todos esses anos de aprendizado e desenvolvimento profissional e pessoal.

Muito obrigada a todos os meus professores, especialmente à professora Erika, que me apoiou todo esse tempo. E os professores Meg e Leão, que se dispuseram tão prontamente a participar desse momento tão importante da minha vida.

Aos colegas de faculdade, com quem também aprendi muito e que tornaram o caminho percorrido muito mais divertido. Em particular, meu braço direito da Facom, Ti Fonseca, minha dupla de todos os trabalhos, seminários, provas, reportagens, mergulhões, parceiro em todos os “perrengues” desses quatro anos e meio.

Agradeço aos meus amigos, tanto os que estão perto, quanto os que estão longe, que foram verdadeiros parceiros e que me apoiaram sempre. Especialmente a Rad, que me “atura” há dez anos. Aos meus pais e minha irmã, que, com suas particularidades, cada um teve seu papel fundamental nessa conquista.

RESUMO

O presente trabalho tem como tema a transposição dos contos dos irmãos Grimm para a série *Grimm*. O objetivo geral deste trabalho é analisar como a estrutura do conto é transposta para os episódios da série, e a forma como o universo dos contos se adequa a uma ficção seriada de caráter investigativo. Foram escolhidos como objeto de análise seis episódios da primeira temporada da série, que têm relação com os contos mais conhecidos dos irmãos Grimm.

Palavras-chave: transposição midiática, ficção seriada, contos de fadas, Grimm

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 ASPECTOS DA TRANSPOSIÇÃO	8
2.1 INTERMÍDIA	8
2.2 A INTERTEXTUALIDADE.....	10
2.3 A ADAPTAÇÃO DA LITERATURA PARA A TV	12
3 CONTO	18
3.1 O CONTO	18
3.2 OS CONTOS DE FADAS E OS IRMÃOS GRIMM	23
4 A FICÇÃO SERIADA	29
4.1 CARACTERÍSTICAS DA FICÇÃO	29
4.2 A FICÇÃO NA TV	32
5 TRANSPOSIÇÃO DOS CONTOS DOS IRMÃOS GRIMM PARA A TV	37
5.1 GRIMM	37
5.2 CHAPEUZINHO VERMELHO.....	42
5.3 O FLAUTISTA DE HAMELIN	46
5.4 RAPUNZEL	49
5.5 JOÃO E MARIA	53
5.6 A GATA BORRALHEIRA (CINDERELA)	58
5.7 A BELA ADORMECIDA.....	62
6 CONSIDERAÇÕES	68
7 REFERÊNCIAS	71

1 INTRODUÇÃO

Nesse trabalho, analisou-se a transposição de um texto literário para um texto televisivo de narrativa ficcional seriada.

Utilizamos como objeto da pesquisa episódios da primeira temporada de *Grimm*, série de TV norte americana que está atualmente em sua terceira temporada, e é exibida pelo canal NBC nos Estados Unidos desde outubro de 2011. No Brasil, é exibida pelo canal de TV por assinatura Universal desde novembro de 2011, e pela Rede Record desde fevereiro de 2013.

A série de suspense policial fantástico conta a história de um detetive de homicídios, Nick Buckhardt (interpretado pelo ator David Giuntoli), que descobre ser de uma linhagem de caçadores conhecidos como “Grimm”. Os “Grimms” são descendentes dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, na mitologia da série, e têm como missão manter o equilíbrio entre a realidade e as criaturas dos contos de fadas e fantásticos. A cada episódio, o protagonista é desafiado a desvendar uma série de mistérios que rondam os homicídios que ele investiga e lutar contra estranhas criaturas que o perseguem e fazem mal às pessoas do mundo real. Pelo caminho, Nick acaba descobrindo que nem todas as criaturas são más e até encontra alguns aliados.

Os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, nascidos na Alemanha, destacaram-se como estudiosos da língua alemã, especialmente na literatura e filologia. Após a morte de seus pais, eles começaram a viajar pelo país, com o objetivo de reunir histórias da tradição oral alemã. De acordo com Coelho (1987), foram inseridos vários tipos de relatos, que foram sendo modificados ao longo dos séculos, até serem fixados em texto pelos irmãos Grimm em 1812, no livro “Conto para a criança e o lar”.

Sendo assim, esse trabalho tem como objetivo verificar a forma como os contos dos irmãos Grimm são transpostos para a série, como o texto literário é adaptado para o texto televisivo, bem como discutir a relação da literatura com o audiovisual.

Dividimos o trabalho em quatro partes. No capítulo dois serão expostas as teorias que fazem parte do processo de intermedialidade e intertextualidade, e o que diz respeito ao diálogo existente entre escrita e imagem, e abordar características da transposição de uma narrativa literária para a narrativa televisiva.

No capítulo três, apresentamos questões pertinentes, como o surgimento da palavra “conto”, histórico, conceito, estrutura e tipo de linguagem do conto; e aspectos

presentes nos contos de fadas em geral, assim como a história de seu surgimento até os dias atuais.

No capítulo quatro, abordamos aspectos da narrativa ficcional, um histórico da ficção e suas diferentes narrativas, presentes em filmes, seriados e novelas de TV, e especificamente da ficção na televisão.

Já o capítulo cinco se destina à apresentação da série *Grimm* e a análise dos seis episódios selecionados da primeira temporada da série. Os episódios são: Episódio 1 – Piloto, 5 – Dança Macabra, 7 – Solte suas tranças, 10 – Órgãos, 20 – Sempre um final feliz e 22 – A mulher de preto. Os contos usados como referência são, respectivamente: *Chapeuzinho Vermelho*, *O flautista de Hamelin*, *Rapunzel*, *João e Maria*, *A gata borralheira* e *A bela adormecida*; que foram escolhidos por terem relação direta com os contos mais conhecidos dos irmãos Grimm.

A análise foi feita a partir dos estudos teóricos sobre intertextualidade, adaptação e outros temas relacionados, unidos a questões que serão observadas nos episódios selecionados da série, tendo os contos como referência, com o objetivo de verificar a forma como são transformados e inseridos na temática policial da série, observando a linguagem e a narrativa utilizadas, assim como analisar o modo com que os personagens são colocados na trama, e quais as características que os relaciona com os personagens dos contos.

2 ASPECTOS DA TRANSPOSIÇÃO

Segundo Guimarães (2003), a adaptação não é somente o processo de transposição de uma obra para outro veículo. É uma arte que envolve particularidades, como, por exemplo, a intermedialidade, quando se usa mais de uma mídia diferente, e a intertextualidade, quando um texto de outro autor está presente dentro de seu próprio texto.

A adaptação ou transposição é um processo de transcrição de linguagem. De acordo com Seger (2007), é uma maneira de contar uma mesma história em um meio diferente, tendo maior ou menor aproveitamento da obra original. É a transformação de uma obra de um gênero em outro, como acontece com os contos dos irmãos Grimm, transpostos para a série *Grimm*. Para compreender esse tema, se faz necessário discorrer especificamente sobre a adaptação da literatura para a televisão e seus aspectos fundamentais; e também sobre a intermedialidade e a intertextualidade.

2.1 INTERMIDIA

A intermedialidade é a fusão de duas mídias diferentes. Segundo Higgns (2012), é tanto um modo útil de alcançar novas obras, quanto de torná-las mais facilmente classificadas e entendidas. Higgns (2012) defende que a intermedialidade é uma possibilidade (que ocorre onde quer que haja o desejo de fundir duas ou mais mídias diferentes) e não um movimento, como a vanguarda e o romantismo.

De acordo com Cluver (2006), a intermedialidade diz respeito não só àquilo que é designado como “arte” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos. A intermedialidade pode ter pelo menos três definições possíveis. A primeira é de relações entre mídias em geral (relações intermidiáticas), a segunda de transposições de uma mídia para outra (transposições intermidiáticas ou intersemióticas) e a terceira a união (fusão) de mídias.

O termo intermídia surgiu para classificar obras que não tinham a intenção de se adequar à “pura mídia”. Samuel Taylor¹ (1984 apud HIGGNS, 2012, p.46) define o termo intermídia como “obras que estão conceitualmente entre mídias que já são conhecidas”. Muller (2012) aponta que a variedade de aspectos do conceito de intermedialidade faz com

¹TAYLOR, Samuel. **Horizons: The Poetics and Theory of the Intermidia**. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1984, p. 18-28.

que seja difícil apresentá-lo em uma visão geral, porém o conceito mais apropriado para pesquisas intermediáticas é o que relaciona as mídias aos processos socioculturais e históricos. Ou seja, uma reação a certas condições históricas na humanidade, na paisagem midiática e nas artes.

Wolf² (2005 apud RAJEWSKY, 2012, p. 52) assegura que, em termos gerais, a intermedialidade se refere às relações entre mídias, interações e interferências de natureza midiática, capazes de “designar qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia”.

Rajewsky (2012) defende que a intermedialidade só existe quando é possível determinar um limite entre cada mídia. Não existe intermídia sem a delimitação e distinção das mídias envolvidas. Porém, a questão de como se deve definir e distinguir uma mídia envolve diferentes concepções. Muller (2012) afirma que, nos anos de 1980, não se acreditava que existissem mídias “puras”, mas que cada mídia levava algum elemento de outra, como, por exemplo, os telejornais, que tinham características do rádio.

A noção de intermedialidade era baseada na suposição de que não existem mídias puras e de que as mídias integrariam estruturas, procedimentos, princípios, conceitos, questões de outras mídias desenvolvidas na história midiática do Ocidente que entrariam em jogo com esses elementos. (MULLER, 2012, p.82)

Higgins (2012) classifica o uso da intermídia como mais ou menos universal entre as belas artes (teatro e artes visuais), e afirma que geraria obras que não seguem regras. Algumas obras de arte eram simplesmente descartadas pelo público, por não se encaixarem em nenhuma classificação já existente. Portanto, a intermídia seria um termo para classificar, e não um modelo para criar novas ou grandes obras.

Quando o termo intermedialidade surgiu, os aspectos artísticos não eram bem definidos ou reconhecidos, causando assim confusão também com o termo *interartes*. Os estudos interartes têm como objetivo principal “a reconstrução das interações entre as artes em questão no processo da produção artística” (MULLER, 2012, p.86).

De acordo com Cluver (2006), seria possível aproximar os dois termos (intermídia e interartes) tanto no método quanto na escolha dos objetos de pesquisa. Os estudos interartes, na maioria das vezes, se ocupam de mais de um texto e tratam de formas de relação entre textos isolados, entre um texto e classes textuais, ou entre classes textuais em diversas mídias. Já os estudos intermediáticos se referem a produtos iguais, expressos em mídias diferentes.

Muller (2012) explica que é possível traçar um paralelo entre a história dos termos *intermedialidade* e *intertextualidade*. Os dois também se confundem denotativa e

² WOLF, W. Intermediality. In: HERMAN, D.; RYAN, M.L. (Eds.) **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. London: Routledge, 2005, p.40-41.

conotativamente. Nos anos de 1970, diversos fenômenos, que mais tarde foram classificados como intermediários, eram denominados intertextuais. Com isso, o processo de intermedialidade teve que superar as restrições aos estudos literários e passar a fazer parte das pesquisas sobre as interações entre diferentes mídias, e não somente as literárias.

Quando foram criados, ambos os conceitos foram recebidos com considerável ceticismo e reservas pela comunidade científica, mas depois foram amplamente aceitos e enriquecidos por inúmeros elementos que resultaram em indefinições terminológicas. (MULLER, 2012, p.86)

Para Higgns (2012), na intermídia, os elementos visuais (imagem) se fundem conceitualmente com as palavras. Cluver (2006) conclui que o reconhecimento de que a intertextualidade sempre significa também intermedialidade (pelo menos em um dos sentidos que o conceito abrange) foi um fator importante para os estudos interartes, não apenas para textos literários, mas também para textos verbais. Pelo menos quando se trata de obras que representam aspectos da realidade, sempre existe nos processos intertextuais de produção e recepção textual um componente intermediário.

2.2 A INTERTEXTUALIDADE

A intertextualidade abrange as diversas maneiras pelas quais a produção e a recepção de dado texto depende do conhecimento de outros textos por parte dos interlocutores, isto é, diz respeito aos fatores que tornam a utilização de um texto dependente de um ou mais textos já existentes.

O conceito de intertextualidade, segundo Eco (1989), é a característica de um produto de uma mídia (livro, filme, videogame etc.) citar direta ou indiretamente, por meio de repetição, paráfrase ou outro recurso linguístico, uma cena de filme, um trecho de obra literária, uma frase musical. É um processo em que um texto “cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” (ECO, 1989, p. 125).

Pode-se entender então a intertextualidade como a “mistura” de vários textos em uma mesma narrativa.

[...] a Intertextualidade designa não uma adição confusa e misteriosa de influências, mas o trabalho de assimilação de diversos textos das mais diversas séries culturais realizado não mais por um texto de base, mas em muitos casos por um gênero inteiro com função de liderança de sentido. (BALOGH, 2006, p.5)

As relações entre textos, segundo Balogh (2006), fazem parte da cultura há muito tempo, porém a evolução e a difusão da tecnologia digital fizeram com que os textos se tornassem não só mais acessíveis como também mais fáceis de serem manipulados. E isso acaba influenciando o processo de intertextualidade, pois o somatório dos intertextos é o que forma o repertório de uma pessoa. “A intertextualidade constitui o trabalho de transformação e de assimilação de vários textos operado por um texto centralizador que conserva a liderança do sentido” (LAURENT JENNY³ apud BALOGH, 2006, p.141).

O processo de intertextualização é estabelecido através das experiências individuais de cada pessoa, que possibilitam diferentes significações, asseguram Morais e Flory (2005). O contexto histórico e as experiências também contribuem para a diversificação do repertório.

O repertório é constituído através da somatória dos intertextos. O processo de intertextualização ocorre quando passamos a reunir informações de outros textos, que promovem a ampliação do leque de informações que serão transformadas, e receberão um novo significado em um contexto espaço-temporal diverso, gerando, portanto uma nova significação. (MORAIS e FLORY, 2005, p. 36)

Conforme Cluver (1997), os estudos de intertextualidade se preocupam mais com a produção e a recepção do que com os próprios textos. Os traços intertextuais não dependem tanto do que está no texto, mas, sim, do repertório do leitor, pois é ele que estabelece o sentido do texto. Para Cluver (1997), a intertextualidade seria a representação ampla do texto original em um “sistema sígnico” diferente.

Johnson (2003) esclarece que as referências fílmicas à literatura podem ser orais, visuais ou escritas. Quando existe um plano que enquadra um livro ou uma página de livro, por exemplo, é uma referência visual. Para Guimarães (2003), a transposição literal de trechos inteiros de romances para a fala de um narrador, ou para diálogos entre personagens, é uma maneira de atribuir caráter literário ao audiovisual e fazer com que se aproxime do original.

O processo de adaptação [...] não se esgota na transposição do texto literário para um outro veículo. Ele pode gerar uma cadeia quase infinita de referências a outros textos, constituindo um fenômeno cultural que envolve processos dinâmicos de transferência, tradução e interpretação de significados e valores históricos-culturais. (GUIMARÃES, 2003, p.92)

James Naremore⁴ (apud JOHNSON, 2003, p.44) entende a adaptação como uma teoria da repetição, pois as narrativas se repetem de diversas formas em diferentes meios artísticos ou culturais distintos.

³ Laurent Jenny, **Poétique**, “Intertextualités”, Paris, n..27 p.262, 1976

⁴ NAREMORE, James. (org). **Film Adaptation**. New Brunswick/ Nova Jersey: Rutgers University Press, 2000.

2.3 A ADAPTAÇÃO DA LITERATURA PARA A TV

A cultura, nos dias de hoje, é, acima de tudo, visual. Pellegrini (2003) defende que as imagens são repletas de significados, são uma forma particular de interagir com o espectador, diferente da narrativa literária.

Morais e Flory (2005) destacam que os efeitos da televisão causam um impacto de maior significância do que outras mídias. Os efeitos técnicos permitem uma elaboração estética (da expressividade, do cenário, do figurino, da música) que outras mídias não possuem. Na televisão, o recorte do contexto se torna mais destacado, pois é possível refazer a encenação; o que já não é possível no teatro, por exemplo, pois pode interferir na obra. De acordo com Pellegrini (2003), o contexto visual, como gestos, cores e personagens, por exemplo, é o que o espectador capta primeiro, antes mesmo do contexto verbal.

O advento do cinema e, posteriormente da televisão, transformou a forma de produção cultural, e com isso também o texto literário. Moreira (2005) afirma que a linguagem cinematográfica (técnica e gramática do texto fílmico) influenciou a produção literária do século XX. Assim, pode-se afirmar que as relações entre cinema e literatura vão além da transposição.

Para Pellegrini (2003), o tempo, o espaço e a ação são considerados as estruturas básicas da forma narrativa. A ação é composta por fatos postos em sequência presentes em um discurso. O tempo é a "condição da narrativa", pois toda narrativa é articulada em uma sequência temporal. O espaço é responsável pela noção dos lugares onde os fatos se desenvolvem.

O cinema e a televisão, porém, modificaram a noção de tempo/espaço. De acordo com Pellegrini, o tempo passou a ser heterogêneo, ou seja, seu conceito mistura presente, passado e futuro; e o espaço passa a ser simultâneo, deixa de ser fixo e adquire a mobilidade do tempo que o conduz. Essa mudança faz com que um elemento não existisse mais sem o outro; assim, os textos ficcionais seguem da mesma forma tais modificações nas noções de espaço, personagens, tempo, narrador e estruturas básicas.

Pode-se assim afirmar que tanto na literatura quanto no cinema as formas narrativas são vistas como sequências de ação, a diferença é que na primeira elas se fazem com palavras, e na segunda, com imagens e palavras.

A narrativa literária está irremediavelmente presa à linearidade do discurso, ao caráter consecutivo da linguagem verbal, e só pode representar a simultaneidade descoberta pelo novo conceito de tempo de sucessivo. Assim, o que ela cria é uma série de artifícios e convenções [...] destinada a criar a ilusão do simultâneo,

buscando fazer com palavras o que o cinema faz com imagens. (PELEGRINI, 2003, p.23)

Com o surgimento do cinema, o que era estático, como a fotografia capturada em um instante pontual, toma formas e movimentos, se torna dinâmico e composto por uma sequência de imagens que expressam a passagem de tempo. Então, algumas formas da narrativa literária passaram a empregar recursos de composição e modos narrativos para tentar se igualar ao cinema e deixar de ser estática (PELEGRINI, 2003).

Existem muitos estudos sobre a relação texto-imagem. Arbex (2006) defende que a imagem teve um papel muito importante na invenção da escrita e na evolução de seus sistemas, mas, por exemplo, quando nos referimos à “imagem geradora de textos de ficção” é preciso deixar de lado essa ideia e concentrar-se somente no texto de ficção. “Gerado pela imagem, o texto (de ficção) não fala sobre/a propósito da imagem. Ele fala a partir, logo, à distância, da imagem. E é desse e nesse distanciamento que ele se constitui como tal e encontra sua justificação” (MOURIER-SASILE; MONCOND’HUY⁵, 1994 apud. ARBEX, 2006). A imagem precisa de autonomia para gerar um texto de ficção, ela não pode mais depender de um texto como base; e a imagem contemporânea seria geradora desses textos, que passam a ser heterogêneos.

Na literatura, os estímulos vêm após os leitores atravessarem uma verdadeira cortina de operações semânticas e sintáticas guiadas por signos, materializados em palavras e organizados em conceitos. Já no cinema [...] a presença da imagem visual desperta reações imediatas, incluindo-se as fisiológicas, com risos, lágrimas, descargas de adrenalina e outras. (AGUIAR, 2003, p. 120)

A imagem, segundo Aguiar (2003), faz parte de uma estrutura narrativa de longo alcance e é considerada a maior diferença entre a literatura e o audiovisual. Moreira (2005) aponta que, na primeira narrativa, quem revela as nuances de caráter e temperamento das personagens é o narrador, e, na segunda, são os movimentos de câmera (lento, rápido, detalhado) e os efeitos sonoros que transmitem os “sentimentos” das personagens.

De acordo com Nagamini⁶ (2004 apud GOMES, 2009, p.95), as adaptações de obras literárias para a televisão, a princípio, tinham o objetivo de divulgar obras e autores famosos. Portanto, era cobrada certa fidelidade da adaptação com o “original”; porém, hoje em dia, com a evolução da linguagem própria da televisão, as adaptações se tornaram mais complexas e multifacetadas. “Em lugar de se reinventar completamente, deixando para trás o

⁵ MOURIER-CASILE & MONCOND’HUY. *L’Image génératrice de textes de fiction*, p.4. Publicação do grupo de pesquisa Lisible/Visible, da Faculté des Lettres et des Langues de L’Université de Poitiers, decorrente do colóquio realizado pelo grupo em 1994, tendo por tema “a imagem geradora de textos de ficção”.

⁶ NAGAMINI, Eliana. *Literatura, televisão, escola: estratégias para leitura de adaptações*. São Paulo: Cortez, 2004.

que está em outros suportes, a televisão continua a se utilizar, de diferentes maneiras, do que foi e tem sido proposto, por exemplo, por obras literárias.” (NAGAMINI⁷ apud GOMES, 2009, p.95). A autora ressalta ainda que a maneira de propor a história e o aproveitamento que a TV faz do tema também sofrem intervenções quando adaptadas.

Morais e Flory (2005) defendem que, apesar das diferenças, toda narrativa é composta por um narrador, um personagem, tempo, espaço e acontecimentos. O narrador, de modo geral, de acordo com Seger (2007), é o responsável por nos guiar através da história, explicar e esclarecer as ligações existentes no romance e nos ajuda a entender e interpretar os textos. Xavier (2003) destaca que é o narrador que escolhe o momento de apresentação da informação e de que modo isso será feito.

Não se pode conceber uma história se não houver quem a conte (narrador), bem como não há função para este se não houver sobre quem (personagem) contar as aventuras vividas (acontecimentos) que, naturalmente, se passaram num dado momento (tempo) de suas vidas e em algum lugar (espaço). (MOREIRA, 2005, p.21)

A transposição, por muito tempo, foi vista como sinônimo de fidelidade. Hoje em dia, esse pensamento mudou, e, segundo Xavier (2003), a fidelidade não é mais cobrada, e os autores de adaptações passam a ter liberdade na interpretação da obra. “As adaptações são mais do que a simples verificação de fidelidade ou infidelidade da obra” (GUIMARAES, 2003, p. 94). A ideia de fidelidade supõe que a adaptação substitua o texto original, porém, de acordo com Aguiar (2003), ela somente mantém um vínculo de essência com a matriz.

A diferença entre a linguagem escrita e a linguagem visual também é um fator que deve ser levado em conta, quando se trata da fidelidade das adaptações. Seger (2007) afirma que as palavras expressam ideias, tratam de coisas significativas, muito mais do que histórias, acontecimentos, imagens ou personagens são capazes de expressar. Porém, o filme é capaz de mostrar detalhes em segundos, que ocupariam várias páginas de descrição em um livro. Johnson (2003) esclarece que existem inúmeras diferenças entre os dois textos. Na literatura, o autor tem a seu dispor a linguagem verbal, com sua riqueza metafórica e figurativa; e no cinema, o cineasta tem que lidar com a imagem visual, a linguagem verbal oral (diálogos), sons não verbais (efeitos sonoros), música e a própria escrita, presente em créditos e títulos.

Em regime de adaptação deve ter-se em conta um contexto artístico que procura além da interpretação do objeto literário, a reconfiguração estética deste. O adaptador da literatura para o cinema distancia-se do leitor que a lê, já que procede a um redimensionamento do livro numa nova obra de arte. Assim, a literatura ao ser adaptada posiciona-se com um material estético desterrado a outro campo da estética, o qual poderá beneficiar-se com essa inversão. (ARAÚJO, 2011, p.21)

⁷ NAGAMINI, Eliana. *Literatura, televisão, escola: estratégias para leitura de adaptações*. São Paulo: Cortez, 2004.

Araújo (2011) explica que a adaptação pode ser considerada uma leitura crítica da obra original, em que cada leitor tem um ponto de vista. Segundo Rajewsky (2012), é preciso considerar também que cada mídia depende de uma técnica diferente, e que o mais importante na transposição não é a questão da fidelidade ou não fidelidade, e sim a discussão de como os conceitos verbais são inseridos em outra mídia e expressos por meios visuais. Para Xavier (2003), o livro e o filme estão distanciados no tempo, pois o cineasta e o escritor não têm a mesma perspectiva e nem a mesma sensibilidade; por isso, pode-se falar que a adaptação, além de dialogar com o texto original, também tem seu próprio contexto.

[...] um filme pode [...] só estar mais atento à fábula extraída de um romance, tratando de tramá-la de outra forma, mudando, portanto, o sentido, a interpretação das experiências focalizadas. Ou pode, no outro polo, querer reproduzir com fidelidade a trama do livro [...]. (XAVIER, 2003, p. 66)

Seger (2007) defende que, na adaptação, as mudanças são essenciais para fazer a transição de uma mídia para outra, e exige que tudo seja repensado. “Se os adaptadores nutrissem um respeito exagerado por cada palavra ou cada vírgula da literatura que lhes servem de base, não seriam capazes de traduzir o material para outra mídia” (SEGER, 2007, p. 25).

Seger (2007) alega que um bom filme é aquele que equilibra bem a direção e a dimensionalidade, ou seja, é composto por uma história que segue uma direção clara e bem definida, que evolui sempre em direção a um clímax. E também por uma história que possui várias dimensões, ou camadas de significado. Ao mesmo tempo em que comove o público, também revela o personagem e desenvolve os temas.

Em se tratando de cinema, ‘bem contada’ não significa uma história bem narrada, habilmente estruturada e tramada. A história tem de ser mostrada em cenas esmeradas, com papéis bem concebidos (e bem interpretados), que inspirem o cenógrafo, o fotógrafo, o compositor, o montador e todos os demais colaboradores a acrescentarem seus talentos à forma final com que as imagens e palavras do roteirista aparecem perante o espectador. (HOWARD E MABLEY, 1996, p. 21-22)

De acordo com Howard e Mabley (1996, p. 51), uma boa história “gira em torno de um personagem por quem o público sente uma certa empatia, personagem essa que deseja algo muito difícil, porém possível de alcançar.”. Na maioria das vezes, esse personagem é conhecido como o protagonista da história, e o obstáculo é o que traz dificuldades para ele realizar sua tarefa e alcançar seu objetivo. Ainda segundo Howard e Mabley (1996), é a trajetória do protagonista em busca do seu objetivo que cria a unidade de ação presente em qualquer narrativa.

Seger (2007) explica que, quando se trata de uma adaptação, é preciso saber quais personagens são essenciais para contar uma história, os que devem ser incluídos e os que

podem ser deixados de lado. A autora aponta que na adaptação alguns personagens precisam ser recriados e redefinidos ou até mesmo adicionados para tornar a trama mais clara. É preciso também encontrar o personagem principal do texto a ser adaptado, um personagem que desperte simpatia e que seja interessante, e identificar os conflitos existentes entre os personagens da história.

Conforme Seger (2007), deve-se definir as funções dos personagens (cada personagem possui uma): ajudar a contar a história; definir o conflito a fim de fazer com que o filme avance na sua história; ajudar a revelar os personagens principais e os íntimos do protagonista; revelar, personificar ou falar sobre o tema; ajudar o público a entender as ideias principais da história.

A adaptação para o cinema baseia-se no processo de identificar e concentrar o foco na linha de ação dramática principal do material original (a maneira como é contado o conflito básico da personagem), pois, segundo Seger (2007), em um texto é possível encontrar diversas linhas de ação, ou seja, diversos enredos. E para se fazer uma adaptação é preciso primeiramente encontrar um conflito principal no texto a ser adaptado. A autora explica que os 3 elementos que deve-se buscar para fazer uma adaptação são o arco-dramático, ou seja, a ligação entre o começo e o fim da história, a sequência de cena e os três atos.

Ao adaptar, o roteirista procura o começo, o meio e o fim da história, e, entre todos os acontecimentos relatados no original, ele seleciona aqueles que podem criar uma linha de ação dramática consistente. Seger (2007) destaca que, geralmente, as histórias que têm um objetivo, como, por exemplo, histórias de ação, detetive e aventura, são mais simples de adaptar, pois é mais fácil encontrar esses elementos (começo, meio e fim). Porém, nem todas as histórias giram em torno de um objetivo, algumas têm conflitos ou questões importantes que precisam ser resolvidos. Muitas linhas de ação dramática combinam características de vários tipos diferentes de histórias e mostram ao mesmo tempo um conflito, um objetivo e uma trajetória de transformação.

De acordo com Seger (2007), ao mesmo tempo em que você define o começo, o meio e o fim, estará definindo também os três atos da sua história e a inserindo em um formato dramático.

Segundo Howard e Mabley (1996), o 1º ato diz respeito à história; envolve o espectador com os personagens e com a história. Ele introduz o espectador no universo do filme e dos personagens mais importantes da trama e apresenta o conflito principal no qual a história será construída.

O 2º ato é o desenvolvimento, feito para manter o espectador envolvido com a história e aumentar o seu comprometimento emocional. É nesse ato em que são apresentados detalhadamente as dificuldades e os obstáculos que o personagem precisa superar para atingir seu objetivo, pois, sem tais dificuldades pode-se criar um desinteresse no público.

Já o 3º ato conclui a história, amarra o enredo e leva o espectador a um final satisfatório. A história principal e as secundárias são resolvidas de formas diferentes, mas dando um final à história em geral.

Seger (2007) completa que em uma adaptação deve-se encontrar ainda os episódios-chave (clímax), que são episódios dramáticos, repletos de ação e empolgantes. Logo após, busca-se a cena catalisadora que dá início à história. E as cenas de transição, que fazem a passagem entre os três atos.

Em relação ao tema, Seger (2007) esclarece que o filme tem como foco a história, enquanto o livro pode focar-se no tema, pois tem meios de discutir e explorar diretamente por meio de narração e descrição. Howard e Mabley (1996, p. 95) definem o tema como sendo “o ponto de vista do escritor em relação ao material”. Por esse motivo que o filme precisa contar com um tema ou uma ideia. Ainda de acordo com Howard e Mabley (1996), é no final, na resolução do filme, em que pode-se perceber o tema do filme, e qual interpretação foi dada para ele.

Outro aspecto do tema, conforme Howard e Mabley (1996), é que ele se aplica ao filme como um todo, não somente ao protagonista, e que todas as tramas secundárias são variações do mesmo tema, com seu próprio conflito em relação ao mesmo assunto.

Para Seger (2007), a adaptação é “um novo original”, para o qual o adaptador escolhe os pontos mais importantes do texto a ser adaptado, preserva o espírito do original e o usa como um ponto de partida. Pode-se concluir, assim, que qualquer comparação entre um filme adaptado e o texto literário será mais produtiva se consideradas tanto as especificidades de cada meio como as semelhanças das narrativas adaptadas, pois a insistência na fidelidade da adaptação resulta julgamentos superficiais da obra. Howard e Mabley (1996) acrescentam que o resultado de uma adaptação livre é o poder de reconhecer a obra original, mesmo havendo transformações.

3 CONTO

Nesse capítulo serão expostas questões como o surgimento da palavra “conto”, seu histórico, conceito, tipo de linguagem e estrutura; assim como aspectos encontrados especificamente nos contos de fadas, e a história desde seu surgimento até os dias de hoje.

3.1 O CONTO

O conto é uma das formas narrativas mais antigas que existe. De acordo com Moisés (1997), é precursor das primeiras manifestações literárias, de caráter narrativo; uma narrativa breve, composta de um só episódio predominante, um personagem principal e um assunto poupado dos mínimos detalhes.

Para Moisés (1997), um de seus significados “seria deverbal de *contar*, derivado do lato *computare*, [...] passando com o tempo a ‘resenha ou descrição de acontecimentos’, ‘relato’, ‘relato de coisas verdadeiras’, ‘enumeração de acontecimentos’, ‘narrativa’.” (MOISÉS, 1997, p. 30). Os contos já foram, também, considerados como narrativas populares, fantásticas, fazendo com que muitos autores evitassem o uso desse termo para classificar suas obras. Os contos também podiam ser confundidos com a “novela” ou o “romance”.

O conto é um gênero que tem como característica fundamental a unidade de impressão ou tom, considerado o princípio que norteia toda a narrativa, devido à singularidade dos elementos que a compõem; além da unidade de tempo, espaço e ação, que formam as estruturas básicas da forma narrativa. Tem o foco particularmente em um personagem, acontecimento/situação e emoção. O conto é uma narrativa que cria situações conflituosas nas quais os leitores podem se espelhar.

Moisés (1997) esclarece que o espaço, no conto, é o lugar físico onde a ação acontece e possui interesse dinâmico. O tempo conta com um período sempre curto, horas ou dias. É uma narrativa objetiva e atual, vai direto ao ponto, sem ficar presa aos pormenores. Essa objetividade é ressaltada justamente pela unidade de ação, lugar e tempo. Quanto ao tom ou unidade de impressão, a intenção é provocar no espírito do leitor uma só ideia: pavor, piedade, ódio, amor, simpatia. A elaboração do conto, segundo Poe⁸ (1842 apud GOTLIB, 2003, p.35), é resultado de um forte domínio do autor sobre os materiais narrativos. Assim

⁸ POE, Edgar Allan. Review of Twice told tales (1842). In: MAY, Charles E., ed. **Short story theories**. p. 45-52.

como toda obra literária, o conto é produto de um trabalho feito por etapas, com o objetivo de conquistar o efeito único, ou unidade de impressão.

O conto tem origem muito antiga e desconhecida. Moisés (1997) aponta que ele pode ser considerado como modelo para o surgimento das demais formas literárias existentes.

Algumas teorias têm sido aventadas para explicar a gênese do conto, como a indo-européia ou mítica, de autoria dos irmãos Wilhelm e Jacob Grimm, mais tarde retomada pelo lingüista Max Müller. Segundo ele, a origem do conto remontaria aos mitos arianos, em circulação na pré-história da Índia, tida como o nascedouro do povo indo-europeu. (MOISÉS, 1997, p.32)

Gotlib (2003) ressalta que, apesar de imprecisa a data de surgimento do conto, é possível afirmar que ele seja anterior à tradição escrita. Os contos egípcios são considerados os mais antigos, e estima-se terem aparecido por volta de 4.000 anos antes de Cristo.

De acordo com Cortázar (1974), existem três interpretações para a palavra conto: relato de um acontecimento; narração oral ou escrita de um acontecimento falso; fábula que se conta às crianças para diverti-las. Essas interpretações apresentam um ponto comum, são modos de se contar alguma coisa, ou seja, são narrativas. E toda narrativa consiste em um discurso que faz parte de uma sequência de acontecimentos de uma mesma ação.

Estruturalmente, Moisés (1997) considera o conto como “objetivo”, “plástico”, “horizontal” e que costuma ser narrado na terceira pessoa. A imaginação não se perde, o texto não é focado em detalhes e tem uma semelhança com o “mundo real”. Moisés (1997) afirma que o conto é, possivelmente, a forma literária mais flexível que existe e, mesmo assim, continua mantendo sua essência e sua estrutura únicas.

Assim, é preciso que se leve em consideração que a forma narrativa conto é dinâmica. Se falarmos em dinâmica, pode-se associá-la à ideia de ação, de forma em que todos os outros elementos (personagens, tempo, espaço, recursos narrativos) estejam dependentes dessa ação. A objetividade e a plasticidade do conto derivam desse cuidado que se deve ter com a ação.

Uma narrativa curta, que tem como característica sua brevidade; tudo o que não estiver relacionado com o efeito da história, para conquistar o interesse do leitor, deve ser suprimido. Gotlib (2003) defende que, no conto, existe a economia dos meios narrativos, ou seja, com o mínimo de meios possíveis pode-se conseguir o máximo de efeitos desejados. Tudo que não estiver diretamente relacionado com o efeito de conquistar o interesse do leitor deve ser suprimido. Por isso, o conto precisa ser claro, de entendimento imediato; o excesso de detalhes torna-se prejudicial e pode desorientar o leitor. Moisés (1997) define o conto como uma pequena história, direta, em que “[...] todas as palavras hão de ser suficientes e

necessárias, e convergir para o mesmo alvo” (MOISÉS, 1997, p. 52), e que não utiliza recursos como digressões ou desvios.

Conforme Tchekhov⁹ (1966 apud GOTLIB, 2003, p.43), no conto é preciso ter “brevidade, e algo que seja novo”, e a capacidade de prender a atenção do leitor, pois o excesso de informação poderia desorientá-lo. É necessário também clareza, compactação e objetividade; o leitor deve entender prontamente o que o contista quer dizer.

De acordo com Moisés (1997), o diferencial do conto como gênero narrativo é a condensação da narrativa; o contista reduz a narrativa para apresentar os seus melhores momentos, podendo ocorrer de uma ação mais longa, em seu modo de narrar, tornar-se breve, como também uma ação rápida merecer uma descrição mais detalhada. O escritor escolhe o ponto de vista do narrador e a combinação de elementos dos recursos narrativos de acordo com os efeitos que deseja provocar em seu leitor. Poe¹⁰ (1842 apud GOTLIB, 2003) afirma que as principais características do conto são a concisão, a precisão, a densidade, e a unidade de impressão. A concisão e a objetividade podem ser aceitas como uma tendência, porém, ainda é possível encontrar contos mais longos que novelas ou até mesmo romances.

Segundo Moisés (1997), o conto é “unívoco” e “univalente”, possui uma unidade ou célula dramática, ou seja, um conflito, uma ação e um só drama; as características do conto podem ser divididas em: espaço, tempo, unidade de impressão ou tom, foco narrativo, personagens, linguagem e epílogo.

O foco narrativo, ou ponto de vista, é quando o escritor se coloca no texto. Ele responde às perguntas: Quem testemunha a história? Quem conta a história? Em que perspectiva se situa?

Dois críticos norte-americanos, Cleanth Brooks e Robert Penn Warren¹¹ (1943 apud MOISÉS, 1997), classificam os focos narrativos em quatro tipos: No primeiro, é a personagem principal que narra sua história; primeira pessoa do singular. O segundo seria uma personagem secundária que narra a história da personagem principal; quem conta foi ou é testemunha da história, e causa uma distância maior entre o leitor e a narrativa. No terceiro, um narrador analítico ou onisciente conta a história; conhece todos os mínimos detalhes de todos os personagens. E por último, um narrador que conta a história como observador; se assemelha ao segundo foco, com uma dimensão de observação maior.

⁹ TCHEKHOV, Anton. **Letters on the short story**, the drama, and other literary topics. Seleção e edição de Louis S. Friedland. New York, Dover Publications mc., 1966, p.7.

¹⁰ POE, Edgar Allan. Review of Twice told tales (1842). In: MAY, Charles E., ed. **Short story theories**. p. 45-52.

¹¹ Cleanth Brooks e Robert Penn Warren, **Understanding Fiction**, New York, F.S.Crofts e Co., 1943, p. 588

As unidades de ação, tempo, espaço e tom implicam em um número reduzido de personagens no conto, porém não existe conto com uma única personagem. Outra figura deve estar presente para gerar o conflito. “O convívio com as personagens dum conto dura o tempo da narrativa: terminada esta, o contato se desfaz, visto que a ‘vida’ dos protagonistas está encerrada no episódio que constituía a matriz do conto” (MOISÉS, 1997, p.51). As personagens do conto não são feitas para ter um espaço em nosso imaginário, como as personagens de novela.

O conto tem como base o diálogo. Sua linguagem é objetiva e tem como finalidade ressaltar a ação, antes da intenção. “Sem diálogo torna-se impossível qualquer forma ampla de comunicação” (MOISÉS, 1997, p.128). As palavras como signos de sentimentos, ideias, pensamentos, emoções, podem construir ou destruir. Sem diálogo não há discórdia, desavença ou mal entendido; sem isso não há conflito, nem ação.

O diálogo é a base expressiva do conto. E Moisés (1997) divide os diálogos em quatro tipos: direto, indireto, indireto livre e monólogo interior. O direto é o tipo de diálogo que predomina nos contos em geral, as personagens falam diretamente; no indireto, o contista resume a fala em forma narrativa, sem destacar o diálogo; já o indireto livre consiste na fusão entre a terceira e a primeira pessoa narrativa, entre autor e personagem; e o monólogo interior acontece dentro do mundo psíquico da personagem.

O conto, por ser uma narrativa curta, tem o seu início e fim muito próximos, fazendo com que o epílogo (parte que conclui a obra) se una ao início da história, e isso pode fazer o leitor sentir vontade de ler o conto até o final. De acordo com Moisés (1997), o epílogo pode ser considerado o clímax da narrativa; enigmático, imprevisível, surpreendente.

Carl H. Grabo¹² (1913 apud MOISÉS, 1997) apresenta uma divisão simples, que separa os contos em cinco grupos. As *histórias de ação* com predominância de aventura; é linear e menos importante que os outros, e quantitativamente mais frequente. O tipo *histórias de personagem* é o menos comum; é um conto de caráter, dentro das limitações e objetivos a ele inerentes; às vezes, bem sucedido. As *histórias de cenário* ou *atmosfera* ("setting or background") são um tipo raro; a tônica dramática transfere-se para o cenário ou ambiente, de modo que este quase se transforma no herói do conto. O tipo *histórias de ideia* trata-se de um conto em que a ideia emerge identificada com a ação e as personagens; todo conto supõe a existência de uma ideia, mas classificam-se como histórias de ideias aquelas em que a ideia a transmitir ocupa o lugar preponderante, a tal ponto que a atenção do leitor nela se concentra.

¹² Carl H. Grabo, **The Art of the Short Story**, New York:-Chicago, OIarles Scribner's Sons,1913, pp. 198-210.

Por fim, a *história de efeitos emocionais* é relacionada à emoção; esse tipo, geralmente, está mesclado ao de ideia, o enredo ocupa uma posição secundária, e a emoção preexiste e subsiste ao exame racional.

Porém, Moisés (1997) assegura que a classificação dos contos não se torna uma restrição na escrita de tal narrativa. Não existem contos que sejam “puros”, pois toda narrativa breve, mesmo tendo uma forma predominante, que facilita a sua localização nas categorias classificatórias do conto, apresenta várias outras formas incluídas.

O conto é, do prisma de sua história e de sua essência, a matriz da novela e do romance, mais isso não significa que deva poder, necessariamente, transformar-se neles. Como a novela e o romance, é irreversível: jamais deixa de ser conto a narrativa que como tal se engendra, e a ele não pode ser reduzido nenhum romance ou novela. (MOISÉS, 1997, p.37)

As alterações feitas na narrativa, para transformá-la em romance ou novela, poderiam alterar completamente o caráter da obra. E as diferenças existentes entre essas narrativas é o que motiva isso.

Gotlib (2003) explica que o romance é um tipo de texto que apresenta um núcleo principal e vários outros adjacentes. As tramas se desenvolvem ao longo do tempo em que a trama principal acontece. Possui um texto longo, tanto na quantidade de acontecimentos narrados quanto no tempo em que se desenrola o enredo.

Conforme Poe¹³ (apud GOTLIB, 2003, p.35), “O conto é uma narração curta em prosa que requer de meia hora a uma hora e meia ou duas de leitura”. O conto seria a forma narrativa de menor extensão, oposto ao romance, tendo a novela como intermediária entre os dois. A novela se difere do conto pela extensão e quantidade maior de personagens presentes na história.

De acordo com Gotlib (2003), o conto se difere do romance, pois, no conto, o autor é capaz de realizar a totalidade de sua intenção, seja ela qual for. Durante a hora da leitura, o leitor está sob o controle do escritor. Não há nenhuma influência externa que ocasione um cansaço ou interrupção. Já no romance, como não pode ser lido de uma só vez, as pausas podem causar modificações nas impressões finais do livro. No conto, o número de personagens é reduzido, o tempo restrito, e a ação acontece em poucos núcleos, diferente do romance e da novela, que podem apresentar vários núcleos de ação paralelos na trama. Já a estrutura da ação do conto costuma ser fechada e desenvolver um só conflito.

¹³ POE, Edgar Allan. Review of Twice told tales (1842). In: MAY, Charles E., ed. **Short story theories**. p. 45-52.

O conto possui uma estrutura própria e inconfundível, pois "é um gênero que comporta um código de enunciação bastante preciso" (DELAS¹⁴, 1973 apud MOISÉS, 1997, p.37). Pode-se assim considerar o conto como uma narrativa ficcional, que contém uma única célula dramática e tem a intenção de provocar no leitor uma resposta emocional singular.

3.2 OS CONTOS DE FADAS E OS IRMÃOS GRIMM

De acordo com Coelho (1987), pode-se afirmar que a origem dos contos de fadas (ou literatura popular maravilhosa) é oriental, embora ainda não se possa precisar exatamente onde ele surgiu. Porém, a autora destaca que, na passagem das eras da literatura Clássica para a Romântica, a literatura dos contos de fadas perdeu seu significado primário, que era relacionado com a verdade dos mitos, e passou a ser destinada para as crianças, quando foi incorporada pela tradição oral popular.

Segundo Coelho (1987), houve um momento em que os contos de fadas voltaram a fazer parte do nosso imaginário. Eles deixam de ser considerados mentira, fantasia e passam a ser vistos como uma forma de contar a verdade; trazem consigo também uma "herança de sentidos ocultos", que são fundamentais para nossa vida.

Os contos de fada voltaram com tudo e vão permanecer em alta por um tempo. Isso acontece porque eles remetem a uma memória de ancestralidade, que nos vincula a um passado muito antigo, repleto de mistério, e que está ligado como um fio que não sabemos onde termina, mas que nos conduz aos primórdios da condição humana. Essas histórias de magia são tão antigas quanto a própria comunicação humana, criadas para transcender os limites de uma realidade tão limitada. (CANTON¹⁵ apud TRINDADE, 2012)

Apesar de pertencerem ao mundo do maravilhoso, Coelho (1987) defende que existem diferenças na forma de surgimento e na problemática dos *contos de fadas* (ou *fantástico*) e nos *contos maravilhosos*. Essas duas denominações são usadas para "rotular" narrativas da Literatura Infantil Clássica, e hoje em dia não existe diferença entre essas formas.

As narrativas de *contos de fadas*, segundo Coelho (1987), têm origem Celta e uma problemática existencial, que é desenvolvida dentro do mundo feérico (um mundo mágico e, muitas vezes, também suntuoso, habitado por reis, princesas, fadas, bruxas, objetos mágicos).

¹⁴ Daniel Delas, prefácio, **A estilística estrutural**, de Michael Riffaterre, tr. bras., São Paulo, Cultrix, 1973, p. 18.

¹⁵ http://portal.rac.com.br/noticias/index_teste.php?tp=correio-escola&id=/142508&ano=/2012&mes=/08&dia=/26&titulo=/invasao-de-contos-de-fada-no-cinema-e-na-televisao

Conta com a presença do herói, que tem como objetivo sua realização, que está ligada à união homem e mulher. Ou seja, o conto de fadas é composto por uma narrativa que contém os obstáculos que devem ser vencidos para que o herói alcance seu objetivo, que seria o encontro da princesa, ou de seu verdadeiro eu.

Bettelheim (1980) cita a história de Borracheira, dos irmãos Grimm como exemplo de tarefas aparentemente impossíveis que o herói das narrativas do conto de fadas têm que executar.

Na "Borracheira" dos Irmãos Grimm, logo depois da estória falar da árvore e do passarinho branco que satisfaz os desejos de Borracheira, ficamos sabendo que o rei ordenou três dias de festas para que o filho escolha uma noiva. Borracheira pede para ir às festas. Apesar das negativas, insiste nas súplicas. Finalmente, a madrasta lhe diz que esvaziou um prato de lentilhas no meio das cinzas; se Borracheira conseguir catá-las no período de duas horas, poderá ir ao baile. (BETTELHEIM, 1980, p. 275)

Esta é exatamente a mensagem que os contos de fada transmitem: que uma luta contra dificuldades na vida é inevitável, faz parte da existência humana, e que, no fim, as pessoas aprenderão a dominar todos os obstáculos e sairão vitoriosas (BETTELHEIM, 1980).

Já as narrativas de *contos maravilhosos* têm origem oriental e acontecem no cotidiano mágico (animais falantes, gênios, duendes...), e sua problemática gira em torno do social. Nesse caso, o herói busca uma auto realização no âmbito socioeconômico. Coelho (1987) apresenta a narrativa de *As mil e uma noites* como exemplo de conto maravilhoso, no qual a paixão substitui o amor eterno presente nos contos de fadas.

De acordo com Bulhões (2009), o gênero maravilhoso deixa explícito o seu conteúdo. O leitor sabe desde o começo da história que está em um "outro mundo", diferente do "mundo real". Já o fantástico apresenta um mundo familiar, muito perto da realidade, porém composto por ações que contrariam a lógica e o senso racional.

A literatura fantástica, para Todorov (1981), poderia ser classificada como a integração do leitor com o universo fantasioso do personagem; a "percepção ambígua" do próprio leitor diante dos acontecimentos da história. Todorov (1981) classifica o fantástico como uma linha que divide o Maravilhoso e o Estranho. "O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural." (TODOROV, 1981, p.31). Ou seja, o Fantástico seria como a hesitação que o texto provoca no leitor; sem essa hesitação, incerteza, ou até mesmo o medo, não existiria o fantástico, pois o texto irá se desviar para o Maravilhoso ou o Estranho.

Todorov (1981) entende o Maravilhoso e o Estranho como "entre gêneros", considerados a divisão entre os dois mundos que ligam e confundem o real e o mítico ou sobrenatural. O Maravilhoso é a condição em que os seres fantásticos e as ações não afetam a

sensibilidade dos personagens e, conseqüentemente também a do leitor. Não é apenas a criação de outro mundo, pois o Maravilhoso pode ocorrer em nosso mundo, mas também quando há uma espécie de acordo prévio entre o narrador e o leitor, para que este perceba que no universo literário no qual ele está se inserindo através da leitura tudo é permitido, não há estranhamento.

Já o Estranho, de acordo com Todorov (1981), é um gênero que pode enganar um pouco o leitor, pois ele só se define no final da obra, quando se descobre que o fantasma era alguém e não uma entidade, ou que tudo foi somente um sonho e não existiu de fato. O Estranho é capaz de confundir o leitor, mas que sempre se revela no final.

Segundo Todorov (1981), tanto a ficção quanto o sentido literal, são condições necessárias para a existência do fantástico. “Nem toda ficção e nem todo sentido literal estão ligados ao fantástico; mas todo fantástico está ligado à ficção e ao sentido literal” (TODOROV, 1981, p.41). Logo, o conceito de fantástico se define em relação ao real e ao imaginário e varia entre as causas naturais e sobrenaturais.

De acordo com Coelho (1987), a literatura infantil surgiu no século XVII, com a queda do sistema feudal e o nascimento da família burguesa, quando a infância passou a ser valorizada. O francês Charles Perrault, os alemães Jacob e Wilhelm Grimm, posteriormente e o dinamarquês Andersen publicaram obras literárias infantis consagradas, as quais criaram a partir da coleta de histórias perpetuadas pela tradição oral. Charles Perrault reescreveu vários dos contos de fadas populares, acrescentando uma moral ao final, atribuindo a eles um valor pedagógico. Os contos de fadas passaram a ter, então, um direcionamento maior para as crianças. Foi Perrault que escreveu os Contos da Mãe Gansa, com a intenção de ajudar na formação moral das meninas.

Coelho (1987) defende que existe um fundo comum nas histórias dos contos de fadas, desde a sua origem oriental, pois existem semelhanças em personagens, motivos e episódios nos contos de países localizados em pontos geograficamente distantes, com culturas, línguas e costumes diferentes. Apesar do fundo comum, algumas narrativas adquiriram características próprias de seu lugar de origem. Estés (2005, p.20) também afirma que o conto de fadas resiste às décadas, mesmo sofrendo algumas modificações, “[...] os contos são moldados de muitos modos”; como é o caso dos irmãos Grimm, que acrescentaram, excluíram e deram forma ao registrar os contos recolhidos através de antigas narrativas e lendas populares contadas pelos camponeses, conservadas até então apenas pela tradição oral. As narrativas incluíam críticas a prefeitos, senhores, servos e Igreja. A menção a

sexo ou qualquer outra coisa que pudesse ser considerada pecado era, na maioria das vezes, excluída dos contos, a depender de quem os traduzia.

[...] podemos considerar que os contos recolhidos por eles [irmãos Grimm] e que sobreviveram até os nossos dias devem estar no mínimo em sua terceira tradução, a primeira sendo a do *antes*, a mais antiga que cedeu a história ao contador; a segunda, a versão do contador; a terceira, a que foi registrada em papel. A quarta seria, então, a de quem traduz do original alemão para qualquer outra língua. [...] Dessa maneira, há um longo processo de transmissão nos contos [...] (ESTÉS, 2005, p.20)

Em seus contos, os irmãos Grimm mesclaram “[...] relatos das mais diversas fontes, que os germanos, ao longo dos séculos, foram acrescentando aos seus próprios.” (COELHO, 1987, p.73). Com bom humor e uma narrativa considerada mais leve (poupada dos dramas e medos existentes nos contos desde sua origem), a primeira edição dos contos compilados, chamada *Contos da Criança e do Lar*, foi lançada em dezembro de 1812 e continha 86 narrativas sobre princesas, bruxas, duendes e outras criaturas mágicas.

Estés (2005) aponta que a moral, o preconceito e a intolerância, como, por exemplo, estigmas raciais e religiosos; a sobrevivência dos contos por séculos apesar dos obstáculos; e a brutalidade, usada como forma para chamar a atenção para certos temas, são aspectos encontrados nos contos dos irmãos Grimm.

A linguagem simbólica, em que se considera aprender a respeito das coisas mais profundas da vida ao ler uma narrativa, também faz parte desses aspectos e é utilizada, segundo Bettelheim (1980), para a solução dos problemas. A criança necessita muito particularmente que lhe sejam dadas sugestões em forma simbólica sobre a forma como ela pode lidar com estas questões.

Mesmo contendo todos esses aspectos, os contos de fadas foram dando lugar a uma nova forma de narrativa, classificada como *nonsense* ou *fantástico absurdo*. Um exemplo de uma das primeiras histórias classificadas como *nonsense* é a de Lewis Carroll, *Alice no país das maravilhas*, de 1865, na qual podem ser encontrados elementos que fogem do convencional. “Com o avançar do racionalismo cientificista e sua febre de conhecimento exato e objetivo, o maravilhoso conto de fadas [...] foi sendo gradativamente marginalizado” (COELHO, 1987, p.80), e somente com a ascensão do Modernismo é que eles voltam a ser redescobertos. Por mostrarem também o lado perigoso da vida, Bettelheim (1980) afirma que os contos de fadas são muito mais realistas do que determinadas histórias modernas para crianças. Ele ainda ressalta que outras importantes características dos contos de fadas é que neles o mal é sedutor, atraente (como a rainha em *Branca de neve* ou o lobo em *Chapeuzinho vermelho*), e que as personagens são ambivalentes, ou seja, há algo de bom e de mau nelas.

Ao contrário do que acontece em muitas estórias infantis modernas, nos contos de fadas o mal é tão onipresente quanto a virtude. Em praticamente todo conto de fadas o bem e o mal recebem corpo na forma de algumas figuras e de suas ações, já que bem e mal são onipresentes na vida e as propensões para ambos estão presentes em todo homem. É esta dualidade que coloca o problema moral e requisita a luta para resolvê-lo. (BETTELHEIM, 1980, p. 7)

É característico dos contos de fadas estabelecerem um dilema existencial de forma breve e categórica. O conto de fadas simplifica todas as situações. Suas figuras são esboçadas claramente; e detalhes, a menos que muito importantes, são eliminados. Todos os personagens são mais típicos do que únicos.

Propp (2001) demonstrou que os contos populares são construídos em torno de um núcleo simples. O herói sofre um dano ou tem uma carência, e as tentativas de recuperação do dano ou de superação da carência constituem o corpo da narrativa. Ele defende ainda que pode-se encontrar sete diferentes personagens nos contos de fadas, cada um com sua “esfera de ação”, que são: o antagonista ou agressor, o doador, o auxiliar, a princesa e seu pai, o mandatário, o herói e o falso herói.

Os contos de fadas propõem ações iguais para personagens diferentes. Propp (2001) afirma que as funções constituem os elementos fundamentais do conto maravilhoso e determina 31 funções ou “esferas de ação” que podem ser encontradas nos contos: 1- Distanciamento: um membro da família deixa o lar (o Herói é apresentado); 2- Proibição: uma interdição é feita ao Herói; 3- Infração: a interdição é violada (o Vilão entra na história); 4- Investigação: o Vilão faz uma tentativa de aproximação/reconhecimento; 5- Delação: o Vilão consegue informação sobre a vítima; 6- Armadilha: o Vilão tenta enganar a vítima para tomar posse dela ou de seus pertences (ou seus filhos); o Vilão está traiçoeiramente disfarçado para tentar ganhar confiança; 7- Conivência: a vítima deixa-se enganar e acaba ajudando o inimigo involuntariamente; 8- Culpa: o Vilão causa algum mal a um membro da família do Herói; alternativamente, um membro da família deseja ou sente falta de algo (poção mágica etc.); 9- Mediação: o infortúnio ou a falta chegam ao conhecimento do Herói (ele é enviado a algum lugar, ouve pedidos de ajuda etc.); 10- Consenso/castigo: o Herói recebe uma sanção ou punição; 11- Partida do herói: o Herói sai de casa; 12-Submissão/provação: o Herói é testado pelo Ajudante, preparado para seu aprendizado ou para receber a magia; 13- Reação: o Herói reage ao teste (falha/passa, realiza algum feito etc.); 14- Fornecimento de magia: o Herói adquire magia ou poderes mágicos; 15- Transferência: o Herói é transferido ou levado para perto do objeto de sua busca; 16- Confronto: o Herói e o Vilão se enfrentam em combate direto; 17- Herói assinalado: ganha uma cicatriz, ou marca, ou ferimento; 18- Vitória sobre o Antagonista; 19- Remoção do castigo/culpa: o infortúnio que o Vilão tinha provocado é

desfeito; 20- Retorno do herói: (a maior parte das narrativas termina aqui, mas Propp identifica uma possível continuação); 21- Perseguição: o Herói é perseguido (ou sofre tentativa de assassinato); 22- O herói se salva, ou é resgatado da perseguição; 23- O herói chega incógnito em casa ou em outro país; 24- Pretensão do falso herói, que finge ser o Herói; 25- Provação: ao Herói é imposto um dever difícil; 26- Execução do dever: o Herói é bem-sucedido; 27- Reconhecimento do herói (pela marca/cicatriz que recebeu); 28- O falso Herói é exposto/desmascarado; 29- Transfiguração do herói; 30- Punição do antagonista; 31- Núpcias do herói: o Herói se casa ou ascende ao trono.

Nem todos os contos maravilhosos apresentam todas as funções determinadas por Propp, porém a sequência das funções seria sempre a mesma. Com isso, Propp (2001) explicita a origem comum das narrativas dos contos de fadas.

4 FICÇÃO SERIADA

A ficção seriada televisual é composta por uma grande combinação de diferentes elementos, assim como a linguagem de TV, que mistura várias linguagens de meios diversos como o rádio e o folhetim, e sua narrativa tem raízes em tradições orais antigas. De acordo com Balogh (2002), a ficção na TV tem como maiores características a criatividade, o poder de comunicação e mobilização pública e a fragmentação (serialidade).

4.1 CARACTERÍSTICAS DA FICÇÃO

O termo "ficção" tem origem latina, e sua forma verbal *fingue* significa modelar, criar, inventar. De acordo com Bulhões (2009), o sentido fundamental do termo ficção remete à ação ou produto de um fingimento. "Ficção deve ser definida, assim, como o ato ou efeito do trabalho imaginativo, idealizado, fingido; é tanto a ação de fantasiar quanto as produções que decorrem dela" (BULHÕES, 2009, p.17). O termo atribui ideia de oposição à realidade, pois a ficção faz parte de um mundo de fantasia e imaginação, diferente do real ou do factual.

Mas a ficção não está inteiramente distante do que conhecemos como realidade. Segundo Bulhões (2009), de alguma maneira, a ficção reconhece o real e o modifica. A ficção é algo que não tem uma materialidade ou uma representação factual, mas isso não impede que ela tente parecer-se com o mundo real.

Mesmo na elaboração imaginária considerada mais absurda, mais insólita, como as manifestações do chamado gênero maravilhoso ou da literatura fantástica, há um canal que relaciona a experiência transfiguradora com o nosso conhecido ou com o plano da nossa experiência (BULHÕES, 2009, p. 23).

Bulhões (2009) defende que a ficção possui uma liberdade criativa, e não está atrelada às exigências do "mundo real", porém o ficcional e o real sempre terão uma ligação. "A ficção constitui-se como o ato narrativo compartilhado, garantindo o trânsito intersubjetivo de significados" (COSTA, 2002, p. 12).

Ficção, utopia, sonho e devaneio parecem partilhar, pois, um território comum, uma arena em que se comunicam. Essas atividades universais funcionam como campos de expansão da fantasia e de transfiguração do real para os quais se pode atribuir uma preciosa metáfora: a da viagem. (BULHÕES, 2009, p. 20)

Segundo Bulhões (2009), tanto a realização ficcional quanto o ato de sonhar e de devanear dizem respeito às necessidades subjetivas de fantasia, fabulação e criação imaginativa do homem. Costa (2002) ressalta, porém, que existe uma diferença entre a ficção e o sonho. "Enquanto sonho e devaneio se mantêm aprisionados na subjetividade, a ficção se

realiza como a plena comunhão entre ela e tudo o que existe fora dela - o mundo e as subjetividades que o percebem" (COSTA, 2002, p.12); por isso, não estranhamos o fato de que alguns produtos ficcionais desafiem a lógica do factual.

A fabulação, de acordo com Aguiar (2003), é considerada um procedimento básico tanto nas composições verbais quanto nas visuais. “Os seres humanos aprenderam a fabular para traduzir o mundo dos sonhos” (AGUIAR, 2003, p.124). Assim, pode-se afirmar que a ficção é composta por uma realidade subjetiva. Costa (2002) assegura que esse é um tipo de narrativa que permite tornar real o que está presente somente em nossa mente, como, por exemplo, elementos de natureza mágica e mítica.

Northrop Frye¹⁶ (1973 apud AGUIAR, 2003, p.124), um dos principais estudiosos da gramática dos mitos, classificou as ficções em cinco modos, de acordo com a força de ação demonstrada pelo herói. O mito é quando o herói tem força superior ao ser humano e à natureza; os heróis seriam como Deuses. O romanesco é o mundo das narrativas maravilhosas. O elevado é o modo em que o herói é superior ao homem somente em certos pontos, mas está sujeito às leis da natureza. O baixo é quando o herói está no mesmo nível do ser humano; modo presente nas ficções realistas. E, por fim, o irônico, modo no qual o protagonista está abaixo das condições humanas.

Aguiar (2003) destaca que esses modos de ficção também possuem duas variantes básicas: as trágicas e as cômicas.

Serão trágicas as fabulações concebidas do ponto de vista de uma personagem que é excluída de um corpo social, como nas [...] tragédias. Serão cômicas as fabulações concebidas desde um ponto de vista de uma personagem que é incluída em um corpo social, em geral renovando seus valores pelo menos em alguns aspectos.(AGUIAR, 2003, p. 126)

Costa (2002) esclarece que toda formulação de discurso, tanto na literatura quanto no audiovisual, exige um espaço, um tempo e uma determinada ação. Na ficção não é diferente; são esses três aspectos que definem as narrativas ficcionais em geral: o espaço, o tempo e a ação. O espaço é um lugar onde as ações acontecem; a ação é o que dá continuidade à história e coloca os personagens em conflitos; e o tempo é o que coloca os personagens em movimento. Porém, conforme Costa (2002), na ficção, o espaço, o tempo e a ação não apontam diretamente para a “realidade exterior” ao homem, e sim para a “realidade subjetiva”, que a autora define como sendo o imaginário.

Segundo Bulhões (2009), nos séculos XVIII e XIX, existiam três tipos de narrativas ficcionais importantes, que posteriormente tiveram algumas de suas características

¹⁶ NORTHROP, Frye. **Anatomia da crítica**. Trad. Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Cultrix, 1973.

transpostas para o formato ficcional midiático. São eles o *vaudeville*, o melodrama e o folhetim. Os dois primeiros serviram de moldes para o teatro popular, e o folhetim era publicado em jornais, e é conhecido como um gênero de entretenimento de massas da narrativa escrita.

O *vaudeville* surgiu na França e caracterizava as comédias teatrais, com personagens rasos que se metiam em confusões. No século XIX, o termo designava as comédias ligeiras de um modo geral. E, no final do século, o *vaudeville* chegou aos Estados Unidos, e o termo passou a caracterizar o espetáculo popular de variedades. Bulhões (2009) afirma que é possível encontrar características do *vaudeville* nos filmes cômicos do início do século XX e em musicais de Hollywood, e que muitos de seus atores migraram para o cinema.

Já o melodrama, explica Bulhões (2009), tinha como base os contos populares, as antigas exposições teatrais das feiras e era calcado na música. Tinha como maior objetivo causar emoção no público. De acordo com Costa (2002), o melodrama se caracterizava pelas oposições entre o bem e o mal, o herói e o vilão. Bulhões (2009) defende que, no início, o melodrama era composto por elementos cômicos e sérios e apresentava vínculo com a ópera. Explorava-se muito a visualidade, abusando de efeitos ilusionistas, jogos de cenas, efeitos de luz e um cenário diversificado. O melodrama foi considerado um dos primeiros gêneros teatrais de alcance internacional. Pode-se dizer que ele foi transposto, com ajustes necessários, para o universo da cultura midiática, se manifestando no cinema, nas novelas de televisão e de rádio, que herdaram muitos de seus procedimentos.

O folhetim, de acordo com Bulhões (2009), é considerado o primeiro grande gênero de massa da narrativa escrita, feito, assim como o melodrama, para chamar a atenção e emocionar a população. Assim que surgiu, ele ocupava apenas o rodapé das páginas de jornal, passando, a partir de 1836, a ser lançado em partes, considerando-se, a partir dessa data, uma publicação de ficção seriada, que se tornou molde para fotonovelas, radionovelas, telenovelas e seriados de televisão.

Os três [folhetim, *vaudeville* e melodrama] indicam momentos em que o ficcional se traduz claramente em espetáculo para a grande população dos centros urbanos. Trata-se de gêneros que descortinam um repertório variado de estratégias e arranjos de entretenimento que são reconfiguradas para o universo ficcional das mídias do século XX [...]. (BULHÕES, 2009, p. 47)

Essas narrativas ficcionais, segundo Bulhões (2009), foram responsáveis pela consolidação do ficcional como produto consumido por multidões. Elas seriam repletas de atitudes que têm como objetivo levar entretenimento ao maior número de pessoas para divertir e distraí-las das obrigações diárias.

Por muito tempo, as narrativas orais foram a principal forma de ficção existente. Posteriormente, uniram-se a essa narrativa a literatura e o teatro. Porém, conforme Bulhões (2009), nos dias de hoje, as mídias (rádio, cinema, TV etc.) são as responsáveis por propagar a ficção. Costa (2002) divide as narrativas ficcionais em três grandes momentos: o da narrativa popular à cultura das ruas; o das mídias analógicas à sociedade em rede; e o das mídias digitais.

A ficção teria se tornado um produto que poderia ser produzido tão rapidamente quanto facilmente descartável, e os produtos ficcionais midiáticos seriam mercadorias; assim, os espectadores/consumidores, ao adquiri-las, esperam em troca uma gratificação imediata, ou seja, diversão e distração. Entretanto, Bulhões (2009) ressalta que, por outro lado, a cultura de massas ofereceria uma variedade de segmentos, gêneros, linguagens, formatos, ao mesmo tempo em que seria possível o uso e interpretações de grupos sociais distintos.

Bulhões (2009) esclarece que a literatura, ao longo dos anos, absorveu e modificou as narrativas ficcionais orais, porém ainda pode-se encontrar aspectos das narrativas antigas (mitos, lendas etc) nas narrativas ficcionais midiáticas.

4.2 A FICÇÃO NA TV

Segundo Balogh (2002), os formatos ficcionais midiáticos são sucessores de várias formas narrativas: a narrativa oral, a literária, a radiofônica, a teatral, a pictórica, a fílmica e a mítica, entre outras. Muitos estudiosos do assunto afirmam que a ficção deriva da realidade, ou seja, a ficção se baseia no mundo real, mas não tem uma obrigação com a verdade. E o que parece ser o simples ato de contar ou inventar uma história é, na verdade, uma narrativa cheia de estratégias, que obedece a leis de elaboração própria em termos de extensão e formatos.

Bulhões (2009) aponta que o domínio midiático fez com que a ficção se reinventasse. Mas, ao mesmo tempo em que o avanço das tecnologias midiáticas promovia uma novidade, reafirmava características que fazem parte do ficcional desde o seu surgimento, como, por exemplo, a facilidade de nos encantar e envolver. Balogh (2002) ressalta ainda que as narrativas antigas são reutilizadas e reinventadas pelos novos modos de recepção e veiculação do ficcional midiático como, por exemplo, a fragmentação ou descontinuidade do discurso (serialização), que são marcas da narrativa contemporânea televisual.

A necessidade de alimentar com material audiovisual uma programação ininterrupta teria exigido da televisão a adoção de modelos de produção em larga escala, onde a serialização e a repetição infinita do mesmo protótipo constituem a regra. (MACHADO, 2009, p.86)

Machado (2009) conclui que a serialidade seria a apresentação descontínua e fragmentada da televisão. A repetitividade e a serialidade são elementos que possibilitam a continuidade de certos produtos midiáticos através de capítulos, episódios e temporadas. Eco (1989) esclarece que existem vários modelos de serialização possíveis em produtos midiáticos, dentre os quais se encontra a série.

[...] a série, eu diria, diz respeito, íntima e exclusivamente, à estrutura narrativa. Temos uma situação fixa e um certo número de personagens principais da mesma forma fixos, em torno dos quais giram personagens secundários que mudam, exatamente para dar a impressão de que a história seguinte é diferente da história anterior. (ECO, 1989, p.123)

Mungioli e Pelegrini (2013) destacam que a ficção midiática possui duas formas básicas de serialização: a *serial* e a *série*. A *serial* é o tipo de narrativa contada através de episódios, em que as ações que levam ao desenlace acontecem ao longo de vários capítulos até uma conclusão final; é a forma, por exemplo, das telenovelas brasileiras. Já a *série* é a forma em que essas ações têm o limite do episódio; todos os “problemas” que surgem durante o episódio são resolvidos até o seu final. Omar Calabrese¹⁷ (apud BALOGH, 2002, p.104-105) analisa ainda as séries como tendo base em duas estratégias fundamentais: a variação do idêntico, que diz respeito às séries que têm uma base comum que se transforma em situações diferentes; e a identidade de vários diversos, que são produtos que tem uma base diferente, mas acabam sendo iguais ou parecidos com o original.

Mesmo tendo as séries como repetições que só parecem ser uma novidade, Eco (1989) afirma que dos produtos seriais também podem surgir algo novo. Pode-se dizer que o desafio da serialização está exatamente nas estratégias utilizadas neste retorno “disfarçado” do mesmo. É preciso estar atento às obras que, a primeira vista, não se assemelham a qualquer outra coisa. Os produtos parecem ser originais, mas na verdade sempre contam a mesma história.

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases, suas técnicas para solucionar problemas. (ECO, 1989, p. 123)

O “retorno ao idêntico” é uma característica fundamental no processo de produção seriada, pois o espectador se sente confortável ao encontrar o já conhecido.

¹⁷ CALABRESE, Omar. Los Replicantes. *Anàlisi*, Barcelona, n.9, 1984, p.71-90

Ao propor uma classificação dos diversos modos de conjugação entre a ordem e a novidade, o esquematismo e a inovação, Eco (1989) apresenta várias definições para alguns produtos ficcionais. Uma delas é a “retomada”, que seria a continuação de um tema de sucesso. O “decalque” é a reformulação ou apropriação de um modelo de sucesso, podendo ser ou não declarado ao público; os assumidos são chamados de “remake”. A “série” diria respeito à própria estrutura narrativa. E, por último, a “saga”, que é considerada a sucessão de eventos, aparentemente novos, que se ligam ao processo histórico de um personagem.

Edward Lopes¹⁸ (apud BALOGH, 2002, p.53) defende que toda narrativa é finita, ou seja, tem começo, meio e fim; tem um esquema de personagens que tenham qualificações e que realizem ações para dar continuidade à história; e é necessária uma temporalização, que provoque uma transformação nos conteúdos da história. De acordo com Bulhões (2009), a narrativa ficcional midiática segue algumas regras narrativas e é composta por quatro elementos: focalização, espaço, tempo e personagem.

A focalização também é conhecida como *foco narrativo* ou *ponto de vista*. É a representação da informação narrativa com base em determinado campo da consciência ou perspectiva; “o foco narrativo também define os rumos e as escolhas tomados pelo narrador ao organizar a sua atuação, o seu contar da história, privilegiando este ou aquele aspecto de acordo com as suas intenções, de acordo com o destinatário imaginado” (MOREIRA, 2005, p. 23). A focalização pode ser considerada como o exercício de escolha feito pelos criadores de ficção midiática.

Pode-se afirmar que a ficção midiática é baseada no ato de narrar, que pode estar presente nas escolhas de ordem temporal, ângulos, cenários, falas etc. Bulhões (2009) defende que a teoria narrativa apresenta três procedimentos básicos da focalização: externa, narrador em terceira pessoa que não participa da história; interna, feita pelo ponto de vista do personagem inserido na ficção, em que só é narrado aquilo que ele vê; onisciente, em que o narrador sabe coisas que os personagens não sabem.

De acordo com Xavier (2003), alguns narradores têm como objetivo se esconder na narração, dar a impressão de que a história é autônoma e evolui por si só; outros interferem na história, dando opiniões e interrompendo os espectadores. Ainda, segundo Bulhões (2009), duas modalidades distintas do ato de narrar podem ser encontradas em um mesmo produto, uma verbal e uma imagética.

¹⁸LOPES, Edward. **Estruturas Elementares da Narrativa**: Uma Contribuição à Linguística Transfrasal. Araraquara. 1974. Tese de livre-docência, Universidade Estadual Paulista, 1974.

Já o espaço, explica Bulhões (2009), é o ambiente onde se desenrola a história. Ele ilustra os contextos sociais e determina condições psicológicas e existenciais dos personagens. A presença da imagem na narrativa ficcional torna a representação espacial inseparável da temporal: “o espaço, materializado pelo que se vê na imagem, preenche a temporalidade, manifestando-se na fluência do próprio movimento” (BULHÕES, 2009, p. 89). Segundo Balogh (2002), o espaço é o que diferencia os distintos gêneros que existem no formato ficcional midiático como, por exemplo, o policial e o faroeste, em que o primeiro é representado em espaços internos de delegacias, e o segundo, em cenários externos, rurais, naturais.

O tempo, conforme Bulhões (2009), é a essência da narrativa, pois em todas existe a sucessão ou transformação de estados que se processam no contexto da temporalidade. “A interrupção da sequência no presente por um ou mais flashbacks constitui a forma de manifestação mais comum da sequência anacrônica no discurso audiovisual” (BALOGH, 2002, p.77). De acordo com Bulhões (2009), o flashback e a simultaneidade fazem com que a narrativa ficcional não seja segmentada, tornando-a rica e complexa. Balogh (2002) defende ainda que a televisão, em alguns formatos, mistura características antigas e modernas na questão da temporalidade e espacialidade.

Por último, o personagem é o centro de interesses fundamental em torno do qual se desenvolve uma narrativa. A imagem midiática corporifica o personagem e lhe dá materialidade (BULHÕES, 2009).

De acordo com Howard e Mabley (1996), uma história bem contada é composta por um personagem, que pode ser “um herói simpático, enfrentando desafios ou até mesmo um personagem que está longe de ser admirável” (HOWARD; MABLEY, 1996, p.49), contanto que ele exerça sua função principal: causar empatia com o espectador. A empatia pode ser mínima, mas deve existir de algum modo.

Ainda segundo Howard e Mabley (1996), o personagem precisa exercer uma ação, tentar fazer ou não algo; tentar salvar uma vida, não ser preso, ser bem sucedido em uma carreira etc. e superar o obstáculo que o impede de conquistar seu objetivo facilmente.

Balogh (2006) ressalta que a ficção seriada tornou-se tão criativa a ponto de transformar a intertextualidade, envolvendo diferentes gêneros em um mesmo produto.

[...] nada escapa à voracidade do meio televisão na criação intertextual transformadora que pode abarcar desde simples citações ou alusões até verdadeiros *brainstormings* de diferentes gêneros com precedência de um deles, estratégia esta de criação na qual se testam as possibilidades do intertextual e das diferentes materialidades que podem compor as diferentes séries utilizadas até o limite. (BALOGH, 2006, p.6)

Segundo Balogh (2002), no ano de 1960, foram introduzidos na televisão brasileira os telefilmes e seriados norte-americanos, e isso deu início ao nosso consumo de programas em série. Pode-se falar, assim, de um fenômeno denominado “seriefilia” que, de acordo Mungioli e Pelegrini (2013), é capaz de substituir a “cinefilia” (gosto pelo cinema e o interesse demonstrado por tudo aquilo que se relaciona a ele) e apresentar algumas de suas características como, por exemplo, o conhecimento das tramas, das temporadas, dos atores, roteiristas, trajetórias e datas de exibição das séries.

O sucesso das séries [norte-americanas] se explica menos por sua capacidade de espelhar de maneira realista nosso mundo do que por sua capacidade de fornecer uma compreensão simbólica. Assim, é preciso vê-las como sintomas de nossas aspirações e por aquilo que elas dizem de nós. (JOST¹⁹, 2011 apud MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013, p.25)

Bulhões (2009) destaca que a maior diferença entre o ficcional da literatura e o midiático é que as mídias promovem uma estreita relação da ficção com a imagem. O que é imaginado pelo leitor se diferencia com o que é mostrado pela imagem midiática.

Se na literatura o leitor é levado a elaborar em sua mente os cenários e os personagens das situações narrativas, pode-se entender perfeitamente que não é rara sua decepção quando uma obra é adaptada para o cinema, para um seriado de TV, etc. (BULHÕES, 2009, p.65)

Bulhões (2009) esclarece que a imagem midiática não precisa ser realista para se tornar atrativa, ela pode também seduzir o público com imagens que contrariam a realidade. Pode-se concluir assim que o audiovisual transforma o imaginado ou idealizado em uma imagem altamente atrativa.

¹⁹ JOST, François. **De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme**. Paris: CNRS Éditions, 2011.

5 TRANSPOSIÇÃO DOS CONTOS DOS IRMÃOS GRIMM PARA A TV

Utilizamos como objeto seis episódios da primeira temporada da série *Grimm*, com o objetivo de analisar a adaptação dos contos dos irmãos Grimm para a série de televisão, verificar a transposição da estrutura do conto para os episódios da série e analisar a forma como o universo dos contos se adequa a uma ficção seriada de caráter investigativo.

5.1 GRIMM

Grimm é uma série dramática de suspense policial fantástico, inspirada pelos clássicos contos de fadas dos irmãos Grimm. Contada por meio de uma estrutura de série (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013), forma narrativa na qual as ações têm o limite do episódio, todos os “problemas” que surgem durante o episódio são resolvidos até seu final. Ou seja, a ordem em que se assiste cada episódio não influencia no entendimento do mesmo, ou da série em geral.

Os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm foram filólogos e grandes folcloristas alemães que dedicaram parte da vida recolhendo e escrevendo antigas narrativas e lendas populares, contadas pelos camponeses, conservadas, até então, apenas pela tradição oral. Foram mesclados “[...] relatos das mais diversas fontes, que os germanos, ao longo dos séculos, foram acrescentando aos seus próprios” (COELHO, 1987, p.73).

Os contos populares não foram apenas traduzidos dos diferentes dialetos para o “alto alemão” (*Hochdeutsch*). Eles passaram também por um processo de depuração moral, retirando-se partes presentes na narrativa oral como críticas, preconceitos, mutilações, homicídios, torturas, brutalidade e canibalismo. Somente depois desta dupla tradução, por assim dizer, tornaram-se clássicos da literatura mundial.

Com bom humor e uma narrativa considerada mais leve (poupada de alguns dramas e medos existentes nos contos desde sua origem), mas ainda contendo finais não tão felizes, usados como forma para chamar atenção para certos temas, segundo Coelho (1987), a primeira edição dos contos compilados dos irmãos Grimm, chamada *Contos da Criança e do Lar*, foi lançada em dezembro de 1812 e continha 86 narrativas sobre princesas, bruxas, duendes e outras criaturas mágicas.

Embora os livros fossem bem recebidos, havia críticas quanto ao conteúdo de alguns dos textos, considerados muito pesados para crianças, mesmo as histórias sendo destinadas a elas. Nos séculos XVIII e XIX, não existia o conceito de “infância” associado à pureza e à inocência, tal como entendemos hoje. Até então, não se pensava que a criança tivesse sentimentos e personalidade. Visto como um adulto em miniatura, a criança era exposta a todas as mazelas do mundo adulto, e isso era tido como algo natural. Porém, de acordo com Coelho (1987), com a queda do sistema feudal e o nascimento da família burguesa no século XVII (1601 a 1700), a infância passou a ser valorizada e surgiu então a literatura infantil. Charles Perrault, por exemplo, reescreveu vários dos contos de fadas populares, acrescentando uma moral ao final, atribuindo a eles um valor pedagógico. Os contos de fadas passaram a ter, então, um direcionamento maior para as crianças.

Com o passar do tempo, muitas das histórias foram sofrendo adaptações de acordo com o contexto sócio-histórico em que foram reescritas, sendo cada vez menos cruéis e contendo características de sua época; chegando aos modelos clássicos da Disney, que surgiram na primeira metade do século XX e são mundialmente famosos até hoje. Como o clássico *Branca de neve* (primeiro longa-metragem de animação dos estúdios Disney), que, mesmo tendo um final em que a madrasta cai do penhasco, não se iguala, quanto à crueldade do destino dos vilões, ao dos irmãos Grimm, no qual o príncipe força a madrasta a calçar sapatos em brasa e dançar até sua morte.

Desde o início dessa década de 2010, pode-se observar um interesse renovado pelos contos de fadas, dos Grimm e de diversas outras fontes; em muitos casos, numa versão assumidamente adulta – diferente do predominante direcionamento para crianças promovido por tantas décadas pelos Estúdios Disney. Podemos citar, como exemplo, o longa-metragem **João e Maria: Caçadores de Bruxas** (*Hansel and Gretel: Witch Hunters*, EUA, 2013), de Tommy Wirkola, que conta a história dos irmãos quinze anos após os acontecimentos na casa de doces: eles tornam-se caçadores de bruxas e combatem o mal. **Enrolados** (*Tangled*, EUA, 2010) conta a história de Rapunzel em uma versão em animação produzida pela Disney, com uma abordagem mais divertida e leve para a aventura da princesa com cabelos supercompridos, que vivia no alto de uma torre à espera do príncipe que irá salvá-la. Em **Branca de Neve e o Caçador** (*Snow White and the Huntsman*, EUA, 2012), um filme de Rupert Sanders, a figura de Branca de Neve é bem distinta da delicada moça que busca refúgios entre os anões e é salva pelo príncipe encantado.

Os próprios irmãos Grimm já serviram de inspiração para o filme **Os Irmãos Grimm** (*The Brothers Grimm*), de 2005, dirigido por Terry Gilliam. O filme conta a história

de Jacob e Wilhelm Grimm, que, após serem descobertos pelas suas grandes farsas como caçadores, são obrigados a resolver o mistério de uma floresta amaldiçoada localizada próximo de uma pequena vila, para tentar recuperar sua boa fama. O filme mostra no decorrer de sua história várias referências a alguns contos de fadas conhecidos mundialmente, compilados pelos irmãos Grimm.

Na televisão, podemos citar **A Bela e a Fera** (*Beauty and the Beast*), uma série dramática de televisão norte-americana, criada por Ron Koslow em 1987, tendo como foco o relacionamento entre Vincent (Ron Perlman), um mítico, nobre fera, e Catherine (Linda Hamilton), uma experiente promotora pública, em Nova York. Além de **Fairy Tales** (contos de fadas), série produzida pelo canal BBC, em 2008, que adaptou conhecidos contos de fadas, como *Cinderela* e *Rapunzel*, para o contexto da época em que foi lançado. Também **Alice**, uma minissérie de 2009, produzida pelo canal de televisão estadunidense Syfy; uma adaptação das clássicas histórias de Lewis Carroll que se passa 150 anos após a história original. E **Once Upon a Time**, série de televisão norte-americana, de 2011, baseada em contos de fadas, criada por Edward Kitsis e Adam Horowitz, que conta a história de personagens do mundo das fábulas que são transportados para o “mundo real” por um poderoso encantamento, que também apaga a memória de todos; a série também ganhou um spin-off²⁰ chamado **Once upon a time in Wonderland**, que estreou ano passado nos Estados Unidos e no Brasil em janeiro desse ano, e narra as aventuras de Alice em um mundo fantástico. Além da própria série *Grimm*, que conta a história do detetive da polícia de Portland (cidade do noroeste dos Estados Unidos), Nick Burkhardt, que descobre ser um dos últimos a pertencer a uma linhagem conhecida como “Grimms”, que seriam descendentes dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm.

Ao longo dos episódios, o protagonista Nick encontra cada vez mais dificuldade em conciliar seu trabalho como um detetive com suas novas responsabilidades como um "Grimm" – combater as criaturas más do mundo dos contos de fadas. Essa ligação com o mundo das fábulas oferece alguns perigos ao detetive e às pessoas que convivem com ele, em especial sua noiva Juliette Silverton (Bitsie Tulloch), veterinária, que não conhece, a princípio, nada sobre os Grimms; e seu parceiro de trabalho Hank Griffin (Russell Hornsby). Porém, quanto mais Nick tenta se afastar e esconder o dom que herdou, mais se aproxima de suas raízes e inimigos do passado.

²⁰ Termo em inglês que refere-se a algo que foi derivado de outra coisa anterior àquela.

A primeira temporada da série introduz o conceito de Wesen, um termo coletivo utilizado para descrever as criaturas visíveis para os Grimm, que são consideradas perigosas por perseguirem e fazem mal às pessoas do mundo real.

Porém, pelo caminho, Nick descobre que nem todas as criaturas são malignas e acaba encontrando aliados, como Monroe (Silas Weir Mitchell), um *Weider Blutbad* (uma espécie de lobo, como o Lobo Mau do conto) "reformado", que, diferente de outros *Wesen*, não faz mal às pessoas. Por manter seus instintos de “lobo mau” sob controle, é considerado um Wesen “vegetariano”. Ele se torna amigo do Grimm e ajuda Nick em seus casos, apesar de relutante no início, uma vez que, até então, todos os Grimm foram impiedosos caçadores de Wesen, e um antepassado de Nick assassinou um tio de Monroe. Tendo um vasto conhecimento sobre as criaturas *Wesen*, Monroe é uma das poucas fontes em que Nick pode confiar, seja fazendo contato com outras criaturas ou traduzindo trechos de antigos livros *Grimm*.

Os Wesen são criaturas que, quando estão controladas, adquirem a forma humana. Woge é o nome dado ao impulso psicológico que resulta no ato de mudar entre a forma humana e Wesen. Como o Woge é um impulso, quando a criatura morre esse impulso é revertido para a forma humana. Da mesma forma, um Wesen entra em Woge também quando percebe uma ameaça ou descobre um Grimm.

A forma física dada aos *Wesens* (quando estão em Woge) – aparência de animal, misturada com aparência humana - na série explicita a ideia de Morais e Flory (2005); aumenta o teor sombrio que já era encontrado nos contos dos irmãos Grimm, porém causam um impacto de maior significância. Isso ocorre pois a base dos contos em geral é o diálogo, e estruturalmente eles são objetivos e poupados dos mínimos detalhes; e a base da ficção televisiva é a imagem, que permite uma elaboração técnica (de expressividade, figurino, efeitos etc) que outras mídias não possuem. A imagem corporifica o personagem e lhe dá materialidade, se diferenciando do que é imaginado pelo leitor.

A série apresenta uma característica de intertextualidade (ECO, 1989), no início de cada episódio, no qual é inserida uma tela de texto com uma frase retirada dos livros dos irmãos Grimm, que relaciona o episódio com o conto ao qual se refere. Essa estratégia, conforme Guimarães (2003), seria uma forma de criar uma proximidade com a obra original.

A primeira temporada é a que contém o maior número de episódios relacionados diretamente com os contos dos irmãos Grimm, apesar de existirem alguns episódios que também fazem referência a outros contos de autores famosos como, por exemplo, o quarto

episódio da temporada chamado “lonelyhearts”, inspirado no conto *Barba Azul* (Bluebeard), de Charles Perrault.

Os seis episódios selecionados para análise são: Episódio 1 – Piloto, 5 – Dança Macabra, 7 – Solte suas tranças, 10 – Órgãos, 20 – Sempre um final feliz e 22 – A mulher de preto. Os contos usados como referência são respectivamente: Chapeuzinho Vermelho, O flautista de Hamelin, Rapunzel, João e Maria, A gata borralheira e A bela adormecida. E foram escolhidos por terem relação com os contos mais conhecidos dos irmãos Grimm.

A segunda e a terceira temporadas da série, apesar de manterem o aspecto de série (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013), passam a seguir uma sequência e terem uma história com ações que acontecem ao longo de vários capítulos, até uma conclusão final no último episódio, ou um gancho para a próxima temporada.

No final da primeira temporada, Nick descobre que sua mãe (Mary Elizabeth Mastrantonio) não havia morrido e, ao longo dos episódios da segunda temporada, com o auxílio dela, Nick vai aprimorando suas habilidades como Grimm. Isso aumenta sua reputação no mundo Wesen, porém ele passa a ser também um alvo mais visado pelas criaturas do mal. Essa temporada tem como tema principal a busca pela chave deixada para Nick por sua tia Marie (Kate Burton) no primeiro episódio da primeira temporada. Membros dos Verrat, uma poderosa organização Wesen que tem como objetivo manter a estabilidade dentro do mundo Wesen (da qual o capitão Sean Renard, chefe de Nick, faz parte), tentam a todo custo obter tal chave, que, no decorrer da história, Nick descobre ser uma parte de um mapa.

Ainda faz parte do enredo a luta de Nick para fazer sua noiva Juliette recuperar as lembranças sobre ele, que foram perdidas quando ela despertou do coma, causado por um arranhão feito pelo gato de Adalind (Claire Coffee) também no último episódio da temporada anterior. E ainda um romance que surge entre Juliette e o capitão Renard (Sasha Roiz), responsável por quebrar o encanto que a mantinha em coma.

Já a terceira temporada conta com Nick ganhando poderes especiais - que vão evoluindo a cada episódio -, depois de ter sido envenenado por um Wesen. Monroe também passa a ter um espaço maior na série, quando resolve casar com Rosalee (Bree Turner) e precisa lidar com a difícil tarefa de apresentá-la a seus pais, que são *Blutbads* tradicionais e acham que *Fuchsbaus* (um outro tipo de Wesen) como Rosalee são seres para se comer, não para se casar e ainda descobrem que o melhor amigo de Monroe é um Grimm.

5.2 CHAPEUZINHO VERMELHO

O conto **Chapeuzinho vermelho** (GRIMM, 2005, p.283-286) narra a história de uma menina que recebe de presente de sua avó uma capa com um capuz vermelho. A menina usava tanto tal presente que ganhou o apelido de Chapeuzinho Vermelho. Um dia sua mãe lhe pede para levar bolo e vinho para sua avó, que mora na floresta e estava doente.

No meio do caminho, Chapeuzinho encontra o lobo, mas não sabia que ele era um animal malvado e não teve medo ao conversar com ele. Após perguntar onde morava a avó de Chapeuzinho, o lobo distraiu a menina e rumou para a casa da velha senhora, com a intenção de pegar as duas e comê-las no jantar.

Ao chegar à casa da avó, o lobo, fingindo ser Chapeuzinho, consegue entrar e comer a velha senhora. Depois disso, o lobo vestiu a camisola da avó e deitou em sua cama, esperando Chapeuzinho chegar.

Quando a menina chegou à casa da avó, a porta estava aberta, e tudo parecia muito estranho. Ela se aproximou da cama da avó, que também estava estranha, com a toca lhe cobrindo o rosto. Após Chapeuzinho fazer algumas perguntas para o lobo, ele a comeu e quando já estava satisfeito, voltou para a cama e dormiu, roncando alto.

Um caçador que passava pela casa ouviu o ronco, achou estranho e resolveu verificar a casa. Quando entrou, encontrou o lobo dormindo e pensou em atirar com sua espingarda, mas pensou que talvez o lobo tivesse comido a velha e ainda pudesse salvá-la. O caçador então pegou uma faca e abriu o lobo.

Assim que Chapeuzinho e a avó saíram da barriga do lobo, a menina buscou algumas pedras grandes para costurar dentro do lobo, que quando acordou tentou correr, mas as pedras o arrastaram para trás, e ele caiu morto.

Pode-se notar, nessa história, características do conto em geral, como, por exemplo, a presença da Chapeuzinho como único personagem principal; número reduzido de personagens; um único conflito que seria entre a menina e o lobo; a casa da avó como espaço exclusivo onde acontece a ação; período curto de tempo, pois o conto se passa no decorrer de algumas horas apenas; e tem como base os diálogos entre Chapeuzinho e o lobo, o que causa o conflito entre os personagens. Também nota-se que a unidade de impressão causada pelo conto é o medo, pois o leitor sabe que Chapeuzinho, ingenuamente, está indo em direção ao lobo, que pretende comê-la.

Outro aspecto comum dos contos de fadas, que podemos encontrar nesse conto, é a lição de moral. Chapeuzinho promete nunca mais desobedecer a sua mãe e sempre tomar cuidado ao lidar com estranhos.

Já o primeiro episódio da série *Grimm* é chamado **Piloto** e transforma o conto de **Chapeuzinho Vermelho** dos irmãos Grimm em assassinatos em série, cometidos por uma das criaturas conhecida como Blutbads, que não resiste ao impulso de destroçar suas vítimas ao ver meninas usando roupas vermelhas perto da floresta; o que explicita o caráter policial e sombrio da série.

O episódio começa com uma jovem que veste um casaco vermelho, saindo para fazer uma corrida na floresta, quando percebe um pequeno objeto no meio do caminho e o pega. Ela é subitamente jogada ao chão. Gritos são ouvidos, que gradualmente diminuem e se tornam gemidos de dor, junto com algum tipo de ruído de animal, enquanto a imagem é focada no aparelho de mp3 que a jovem usava para ouvir música, detalhe que colabora para tornar a história mais atual.

Também podemos observar o fator de suspense presente no episódio, quando a jovem é subitamente jogada no chão e não é mostrado ao espectador o que acontece, deixando a cargo da imaginação do mesmo o desfecho da cena, que é apresentado na cena seguinte, no momento em que Nick e Hank chegam na floresta para investigar um crime de assassinato – que logo vemos se tratar da morte da jovem da cena anterior.

A partir da cena inicial, podemos encontrar algumas outras, ao longo do episódio, que também dão o tom de suspense na série como, por exemplo, a cena em que Nick encontra sua tia Marie. Essa sequência mostra uma pessoa, até então desconhecida, parando um carro em frente a uma casa. Algumas cenas depois, Nick volta para casa e encontra tudo escuro. Ao chamar por sua noiva, aparece a imagem do personagem desconhecido sentado em uma cadeira na cozinha da casa de Nick. Até que, no momento seguinte, Nick a identifica como sua tia. Até então, o espectador não sabia o que esperar desse personagem e quais as suas intenções com o protagonista.

Algumas cenas depois, Nick recebe um telefonema sobre um possível crime envolvendo uma menina chamada Robin (Sophia Mitri Schloss), que estava indo para a casa de seu avô, mas nunca chegou lá. Na última vez em que foi vista, ela vestia uma calça “legging” roxa e um moletom vermelho. Nick logo relaciona Robin à jovem que foi encontrada em pedaços na floresta, que também estava vestindo um moletom vermelho. É nessa sequência em que encontramos a ação (BULHÕES, 2009), que dá continuidade à história.

Nessa sequência, também há uma cena que intensifica o suspense. Quando a segunda menina é sequestrada, aparecem apenas os pés e as costas de um carteiro (suposto sequestrador) e uma menina com um casaco vermelho passando por ele. O que leva o espectador a questionar o personagem do carteiro, mas não ter certeza de sua verdadeira identidade.

Logo após, Nick e Hank decidem ir pelo caminho que Robin teria seguido enquanto caminhava para a casa de seu avô para tentar achar alguma pista. Hank comenta que, quando era pequeno, ele nem sempre seguia o caminho que sua mãe mandava, ele pegava um atalho pela mata até chegar do outro lado do parque. No caminho, os dois policiais encontram uma trilha pela mata que Robin pode, eventualmente, ter usado como um atalho e o seguem. Hank encontra a mochila de Robin e também a mesma pegada de bota que foi vista na cena do assassinato investigado anteriormente. As pegadas levam Nick até à casa de Monroe. Nick vê Monroe como um Wesen e, por estar começando a ter conhecimento sobre os Wesen e já ter sido atacado por um, Nick logo suspeita que ele esteja envolvido no crime.

Na cena seguinte, podemos detectar outra característica do episódio, comum na narrativa seriada: a interrupção da sequência para inserção de intervalo comercial. Isso ocorre quando Nick ataca Monroe em sua casa, suspeitando que ele seja o assassino; Nick o pergunta sobre a garota desaparecida, e então a cena é cortada para a inserção dos comerciais, o que causa um suspense e uma ansiedade ou curiosidade para a obtenção da resposta por parte do espectador. O roteirista utiliza um gancho para prender a atenção e mantê-la suspensa por algum tempo. Quando a cena é retomada, Monroe já está dentro do carro da polícia, e sua casa está sendo revistada à procura da menina. Porém, logo Monroe é liberado, provando sua inocência.

Nick, ainda desconfiando de Monroe, volta à casa do Wesen. Essa sequência contém um dos aspectos mais importantes da narrativa da série, a apresentação do mundo Wesen; em que Monroe e os livros deixados pela tia de Nick vão se tornar um fator crucial para que o policial lide com essas criaturas. Monroe esclarece, então, que os Blutbads são criaturas parecidas com lobos, que foram banalizadas pelos ancestrais Grimm como lobo-mau, porém, ele explica que existem vários tipos diferentes de Blutbads, e nem todos são realmente maus, como é descrito no conto dos irmãos Grimm.

Nick e Monroe começam a busca por Robin. Monroe sente o cheiro de outro Blutbad e segue-o até uma casa no meio da floresta. Ele diz a Nick sobre a melhor forma de ir à caça de um Blutbad, fornecendo-lhe *wolfsbane*, uma erva que disfarça o cheiro sentido pelos Blutbad.

Não podendo mais ajudar Nick, Monroe vai embora, e o policial pede ajuda do seu parceiro Hank. Ao chegar, o parceiro o pergunta sobre como Nick conseguiu pistas sobre esta casa na floresta, mas ele não é capaz de responder a verdade. Eles se aproximam da porta da casa, e novamente, podemos notar uma interrupção de sequência, deixando um suspense no ar. Ao retornar a cena, é mostrado o homem suspeito cobrindo a porta do lugar onde Robin está presa. Nick e Hank batem na porta do suspeito e questionam o homem, que os deixa entrar e fazerem uma busca na casa, mas os policiais não encontram nada que ligasse o suspeito com o desaparecimento da menina.

Só depois de deixarem a casa, Hank percebe que o homem estava cantarolando a melodia da canção que estava tocando no aparelho de mp3 da menina que foi achada morta na floresta. Ao analisar essa cena, percebe-se que é nessa hora que os personagens passam a saber o que o espectador já tinha conhecimento, ou seja, o carteiro, que era apenas um suspeito, se torna culpado.

Com isso, eles voltam e invadem a casa, e por sua vez são atacados pelo homem. Tiros são eventualmente disparados durante a luta com o Blutbad tentando escapar, mas antes do Blutbad poder dizer-lhes onde a menina está, ele morre. Enquanto continua a vasculhar a casa em desespero, Nick percebe que a água no chão de um vaso que caiu durante a luta tinha corrido para baixo, entre as tábuas do assoalho e desapareceu. Nick puxa o tapete e encontra o identificador para uma porta escondida, levando-o para o lugar onde Robin estava sendo mantida.

Podemos notar uma característica da narrativa seriada: a ação como base do episódio, que dá continuidade à história; e o clímax – cena de tensão que ocorre a partir do desenvolvimento de um conflito, imediatamente antes do desfecho – e nesse episódio pode ser caracterizado pela cena em que Hank e Nick invadem a casa do suspeito.

Pontos que ligam o episódio ao conto são o fator sombrio muito presente nos contos dos irmãos Grimm: a primeira vítima do “lobo-mau” é encontrada esquartejada em um bosque; a escolha em fazer as cenas clímax, quando ocorre o conflito entre o protagonista e o assassino, serem escuras e acontecerem no período da noite; e o fato da última menina sequestrada passar pelo bosque, no caminho para a casa de seu avô.

Outras semelhanças também podem ser citadas, como, por exemplo, a narrativa do episódio, que assim como a do conto, ocorre em um período de tempo curto; passam-se apenas dois dias entre o primeiro assassinato e o desfecho da história. E, como em ambos, o personagem do “lobo mau”, é representado por alguém que não demonstra más intenções no começo, mas no final acaba sendo o vilão.

Algumas diferenças da história original dos irmãos Grimm para a série são que o “lobo mau”, na série, aparece na forma de assassino em série disfarçado de carteiro e, mesmo tendo a intenção de comer as meninas, como acontece no conto, ele primeiro procura engordá-las, mantendo-as refém. O único personagem principal do conto (Chapeuzinho), na série, se tornam personagens secundários, meninas que vestem casacos vermelhos, personagens que fazem parte da trama secundária.

No final do episódio, existe um desfecho “feliz” bem ao estilo dos contos Grimm; a menina é salva, e o “lobo-mau” é morto a tiros, sendo poupado de ser recheado com pedras enormes e esfolado pelo caçador, como acontece no conto.

Além da frase no começo do episódio, retirada do conto de Chapeuzinho vermelho dos irmãos Grimm, de 1812, “O lobo pensou consigo mesmo, que jovem criatura adorável. Que ótimo petisco...” (The wolf thought to himself, what a tender young creature. What a nice plump mouthful...), também pode-se notar referências aos contos de fadas em geral, outro aspecto de intertextualidade (conforme ECO, 1989), como, por exemplo, no início do episódio, quando Hank usa a expressão “felizes para sempre” (happily ever after), muito comum nos contos de fadas atuais, e quando Tia Marie diz a Nick “isso não é um conto de fadas” (this isn’t a faire tail), alertando-o dos perigos da vida de um Grimm e de todos que estão próximos a ele. Assim como na cena em que Monroe fala sobre os livros em que são escritos a respeito dos Wesen, dando a entender que as histórias escritas pelos Grimm eram na verdade fatos reais documentados.

5.3 O FLAUTISTA DE HAMELIN

O conto **O flautista de Hamelin** (GRIMM, 1999) narra uma história que aconteceu no norte da Alemanha, na cidade de Hamelin. Considerada uma cidade calma, um dia teve sua paz perturbada.

A cidade sempre teve ratos por perto, porém os gatos sempre davam conta deles. Mas os ratos começaram a se multiplicar e infestar a cidade inteira. Primeiro, eles atacaram os celeiros e estalagens, depois passaram a comer tudo que viam pela frente.

Os cidadãos recorreram então ao prefeito da cidade, atrás de uma solução. Mas o prefeito não sabia que solução tomar. Até que um desconhecido bateu em sua porta oferecendo ajuda. Um homem magro, com uma roupa colorida e uma flauta na mão, ofereceu

se livrar dos ratos se o prefeito lhe desse cem moedas de ouro. O prefeito, ansioso para se livrar dos ratos, lhe ofereceu quinhentas moedas.

O flautista aceitou prontamente o trabalho e disse que pela manhã não haveria mais nenhum rato na cidade. De noite, o flautista começou a tocar seu instrumento, e ratos saíram por portas, janelas, vinham de todos os cantos, marchando em direção ao som que o flautista fazia.

Quando o sol nasceu, não havia mais nenhum rato em Hamelin, e o flautista foi requerer seu pagamento prometido. Porém, o prefeito não quis pagar, alegando que os ratos estavam todos mortos e não voltariam mais para a cidade. O flautista insistiu e pediu ao menos 100 moedas. Mas o prefeito só estava disposto a pagar 50 moedas.

O flautista saiu enraivecido de Hamelin e disse ao prefeito que ele se arrependeria de ter quebrado uma promessa. Porém, em vez de ficar com medo, o prefeito comemorava a economia de 450 moedas para solucionar o problema da cidade.

Os cidadãos de Hamelin, livre dos ratos, dormiram todos tranquilos naquela noite, exceto pelas crianças. Ao ouvirem o som da flauta, as crianças saíram todas de suas casas em direção ao som. O flautista levou todas até uma montanha e as trancou.

Os moradores de Hamelin nunca conseguiram recuperar as crianças, porém aprenderam a lição que foi passada pelas gerações através dos anos.

Nota-se no conto a presença do diálogo como base do conflito entre o flautista e o prefeito da cidade de Hamelin. O conto também possui características encontradas nos contos em geral, como o número reduzido de personagens; um único personagem principal, que seria o flautista; a cidade de Hamelin como único espaço onde a ação acontece; e um período curto de tempo de narrativa, pois a história acontece somente durante alguns dias.

Já **Dança Macabra** (*Danse Macabre*) é o quinto episódio da série *Grimm*, inspirado no conto O Flautista de Hamelin. Ele conta a história do adolescente Roddy (Nick Thurston), que é o melhor violonista da escola, mas sofre preconceitos por causa do trabalho de seu pai como exterminador de pragas.

O episódio começa com cenas de uma festa “rave”, na qual um DJ conhecido como Dj Retchid Kat está se apresentando. Logo após, aparecem adolescentes tocando violino em uma escola de música. E as cenas vão se intercalando, dando a ideia de que os fatos ocorrem simultaneamente, o que faz com que a narrativa não seja segmentada. Enquanto a festa acontece, o professor da escola de música deixa a escola, entra em seu carro e inesperadamente é atacado por ratos.

Na manhã seguinte, a diretora encontra o professor morto, com ratos andando por seu corpo parcialmente comido. Essa cena remete ao aspecto sombrio que estão presentes tanto nos contos, quanto na série.

Após a polícia examinar o local, são encontradas, escondidas nos arbustos, gaiolas etiquetadas com o nome de “Geiger controle de pragas”. Nick e Hank começam a investigação interrogando os quatro estudantes que estavam presentes na aula, momentos antes do professor ser morto. Os estudantes mencionam o nome de Roddy Geiger, que havia sido suspenso da escola há alguns dias, e o menino passa a ser o principal suspeito da investigação.

Quando Nick e Hank chegam à casa de Roddy, ouvem uma música que os leva até o menino, que estava tocando violino próximo a várias gaiolas com ratos. No momento seguinte, o pai de Roddy aparece e confronta os policiais, o que o leva a ser preso. Porém, Roddy foge correndo, e Nick o persegue. Pai e filho são levados à delegacia para um interrogatório, e, após ter seu álibi confirmado, Roddy é liberado, mas seu pai permanece preso. Nota-se nessas sequências características marcantes da narrativa policial.

Nick, no momento do confronto com o pai de Roddy, percebe que ambos são Wesens, conhecidos como Reinigen; criaturas semelhantes a ratos, e não são violentos. Eles podem também controlar o comportamento de ratos usando seu dom musical, fato que faz referência direta ao conto dos irmãos Grimm.

Na sequência seguinte, Nick e Hank são chamados até o necrotério para tomarem conhecimento do resultado da autópsia do professor encontrado morto. A médica lhes informa que a causa da morte teria sido um ataque do coração, causado pelo susto que o professor levou ao ver tantos ratos em seu carro. Porém, a médica também lhes entrega o resultado da autópsia de um dos ratos capturados de dentro do carro do professor, e nele continha fibras de nylon nas cores verde e vermelho. Essa sequência pode ser considerada a ação (BULHÕES, 2009) do episódio, pois faz com que a investigação siga outro rumo, adicionando um diferente suspeito na história.

Algumas cenas depois, Roddy recebe uma ligação da prisão, onde seu pai está, informando que ele havia sofrido um acidente. O menino fica com muita raiva e destrói boa parte dos objetos do interior do trailer onde mora. Roddy, furioso, liberta os ratos que seu pai havia capturado e incendeia o local. Ele caminha até um prédio abandonado, e todos os ratos seguem o menino e sua música.

Ao analisar essa cena, conclui-se que mais uma vez é utilizada a imagem como um diferencial, causadora de impacto (MORAIS; FLORY, 2005). Pois ela se relaciona por

meio de imagem e som, com a cena mais famosa do conto, quando o flautista se livra dos ratos da cidade de Hamelin com sua melodia. Podemos então afirmar que Roddy assume o papel simbólico do Flautista nesse episódio.

Assim como o Flautista, Roddy tem a capacidade de controlar os ratos com seu talento musical, e ambos utilizam essa habilidade como forma de vingança. Roddy tem como objetivo atingir os estudantes que tentaram incriminá-lo pela morte de seu professor de música. Ele então atrai os estudantes até esse prédio abandonado e faz com que os ratos ataquem todos. Porém, Nick e Hank chegam ao local e dispersam os ratos com tiros para o alto. O ocorrido faz com que os estudantes confessem o crime e assumam a culpa pela morte do professor.

Um aspecto de intertextualidade (ECO, 1989) encontrado nesse episódio é o fato da escola de música se chamar “Von Hamelin Music Institute”, fazendo referência à cidade de Hamelin, onde ocorreu o conto original.

Nota-se, nesse episódio, que o personagem principal do conto se torna um Wesen, porém não tem características de vilão, pois, apesar de querer vingança, ele não faz mal a nenhum de seus “inimigos”, se diferenciando de outros episódios em que apenas o vilão da história era uma criatura Wesen; além das características comuns da narrativa ficcional, que têm a ação como base do episódio e o clímax encontrado na cena, em que os ratos atacam os estudantes.

O episódio, assim como o conto, também possui uma narrativa de tempo curta, a história acontece em apenas alguns dias; e a presença de poucos personagens. A escolha em fazer as cenas clímax, quando ocorre o conflito entre o protagonista e os responsáveis pelo crime, serem escuras e acontecerem no período da noite enfatiza o aspecto sombrio presente em ambos.

5.4 RAPUNZEL

O episódio Jogue suas tranças (Let Your Hair Down) de *Grimm* é inspirado na história de Rapunzel. No conto original (GRIMM, 2005, p.261-264), uma bruxa tranca a jovem Rapunzel em uma torre afastada, no meio da floresta. Quando visita Rapunzel, a bruxa a chama embaixo da torre e pede para a menina jogar suas tranças. Rapunzel deixa cair o seu longo cabelo loiro até a feiticeira, que, em seguida, sobe para a torre. Um dia, um príncipe, passeando pela floresta, ouve Rapunzel cantando na torre. Extasiado por sua voz, ele procura

a garota e descobre a torre, mas ele é incapaz de entrar. Ele espiona a feiticeira, aprende a entrar e ordena para Rapunzel jogar suas tranças. Quando ela a faz, ele sobe e pede para ela se casar com ele. Rapunzel concorda.

Juntos eles planejam um meio de fuga. Toda noite, o príncipe visitaria Rapunzel e lhe traria um pedaço de seda para tecerem uma escada. Por descuido, Rapunzel comenta com a própria bruxa que ela seria mais pesada que o príncipe, e, na raiva, a bruxa corta todo o cabelo trançado de Rapunzel e lança a menina ao deserto. Quando o príncipe chama Rapunzel naquela noite, a feiticeira joga as tranças cortadas para baixo para puxá-lo. Quando ela diz que ele nunca verá Rapunzel novamente, ele pula da torre em desespero e fica cego pelos espinhos que estavam no arbusto em que caiu.

Durante muitos anos, o príncipe cego perambulou, até um dia finalmente chegar a um lugar deserto onde Rapunzel vivia com os gêmeos a que tinha dado a luz, um menino e uma menina. O príncipe ouviu uma voz que lhe é conhecida e caminhou em sua direção. Rapunzel o reconheceu e desatou a chorar em seu ombro. Duas de suas lágrimas caíram nos olhos do príncipe, fazendo-o enxergar novamente. O príncipe a leva a seu reino, onde eles viveram uma vida longa e feliz.

Nota-se, nessa história, características do conto em geral: Rapunzel como único personagem principal; número reduzido de personagens; um único conflito, que seria entre a menina e a bruxa; a torre em que a menina fica presa como espaço exclusivo onde acontece a ação; e tem como base os diálogos entre Rapunzel e a bruxa, e também entre a bruxa e o príncipe, o que causa o conflito entre os personagens.

Já o episódio **Jogue suas tranças** inicia com um casal caminhando pela floresta, quando subitamente são abordados por um homem armado, que os rende e os leva para um acampamento. De repente, o homem ouve barulhos na mata e vai verificar; no momento em que algo o ataca, ele cai sufocado e dispara um tiro acidentalmente. Em seguida, a mesma criatura vasculha a barraca de acampamento do homem à procura de algo. Ao analisar essa cena, percebe-se que ela contém elementos que causam suspense, ao optar por não identificar o homem atacado, ou o que, ou quem seria a criatura responsável e o objetivo do ataque.

Logo após, o casal rendido consegue fugir, e a polícia de Portland é chamada para investigar a morte do homem. Nick, ao se aproximar do cadáver, que estava com o pescoço totalmente quebrado, encontra um fio de cabelo que provavelmente não pertencia ao homem, e leva como evidência. Momentos depois, Nick se distânciava dos outros policiais e encontra outras evidências. E, repentinamente, ele ouve um barulho na mata e o persegue, até encontrar

um Wesen assustado. Nick fica sem reação. E há uma interrupção da sequência para a inserção da abertura da série, causando assim mais suspense.

Quando a série é retomada, Nick e Hank já estão interrogando o casal que havia sido rendido na floresta. E então nota-se uma sequência de cenas características da narrativa policial. Interrogatório do casal sequestrado; dois irmãos da vítima reconhecem o corpo, que é identificado como de um criminoso procurado há anos pela polícia; e a análise da amostra de DNA retirada do cabelo achado, que os remetem a um caso de desaparecimento que aconteceu há nove anos, o que pode ser considerado a ação (BULHÕES, 2009) do episódio, pois leva a investigação a um rumo totalmente diferente.

Nick, suspeitando que a menina desaparecida seja um Blutbad e ainda estivesse viva por todos esses anos, vai pedir ajuda a Monroe. Ele pergunta se seria possível uma criança Blutbad sobreviver sozinha por tanto tempo, e Monroe explica que o fato da menina ter desaparecido muito nova pode ter feito com que ela não sofresse influências da sociedade e assim sobreviver na floresta. O que os leva até a floresta novamente para procurarem mais pistas sobre a menina. Monroe, com seus sentidos de Blutbad, fareja a menina, e os dois acabam encontrando um “jardim de ossos” (ritual comum entre Blutbads). A menina subitamente aparece, e começa uma perseguição. Monroe se aproxima dela, e ela se transforma em Blutbad, assim como Monroe. Porém a menina volta a fugir. E há uma quebra de sequência de ação para a inserção de comercial. Quando o episódio retorna, a perseguição continua.

Um suspense é criado quando Nick e Monroe pensam ter perdido a garota de vista, mas logo em seguida Nick descobre o esconderijo dela, no topo de uma enorme árvore. Monroe é designado a subir primeiro, e identificamos uma pausa na sequência da floresta e um retorno para as cenas da investigação. Hank visita a mãe da menina desaparecida na intenção de tentar obter novas pistas sobre o caso, ou algo que tivessem deixado passar despercebido na época. Logo em seguida, é retomada a sequência da floresta, e essas duas sequências vão se intercalando, dando a sensação de simultaneidade (BULHÕES, 2009), o que faz com que a narrativa não seja segmentada.

Monroe entra no esconderijo da menina e descobre que ela está ferida. Hank encontra uma falha na investigação sobre o caso do desaparecimento, que passa a ter um novo suspeito. Nick e Monroe a ajudam com seu ferimento e a identificam como sendo a menina desaparecida há nove anos, Holly Clark (Mary Jon Nelson). Hank vai até a casa do suspeito e o interroga. Nick sai para pedir ajuda, e Monroe para procurar uma erva que ajudaria a curar a Holly. Nick liga para Hank e conta tudo o que tinha acontecido e pede para que ele verifique

um nome encontrado em uma mala junto aos pertences de Holly, que era o mesmo nome do suspeito detido pelo parceiro de Nick.

Podemos notar na cena seguinte outro aspecto presente na narrativa televisiva: a passagem de tempo. Essa passagem de tempo é simbolizada por uma imagem do céu, com nuvens passando, o sol se pondo e a lua aparecendo.

Depois dessa passagem de tempo, vemos os irmãos do criminoso morto, na floresta, procurando algo, ou alguém; quando encontram Monroe próximo ao local onde o criminoso havia morrido. A sequência contém poucos diálogos e é interrompida para a inserção de comercial. Mais uma vez notamos o teor de suspense causado por tal interrupção.

Quando o episódio é retomado, Monroe está no esconderijo da menina, lhe dando o remédio que havia pegado na floresta. Porém os irmãos encontram o esconderijo e exigem que Monroe desça, dando tiros para o alto. Nick ouve os tiros e volta para o esconderijo. Assim que Monroe desce, é interrogado pelos irmãos, que ouvem mais barulho vindo de cima da árvore. Um deles sobe para verificar, encontra os pertences de seu irmão e desce para ameaçar Monroe. Porém, Nick chega e aponta a arma para um dos irmãos. E cria-se uma tensão entre os personagens. Holly usa seu cabelo para atingir um dos criminosos, e Nick atira em outro. Mais uma vez, o roteirista opta por fazer o clímax do episódio com cenas escuras, que se passam no período da noite, o que intensifica o caráter sombrio presente na série e também nos contos.

No desfecho do episódio, Holly volta para casa e é chamada pela polícia para reconhecer o responsável por seu desaparecimento.

Há claros paralelos entre a história dos personagens do conto e da série (Rapunzel e Holly). Ambos apresentam jovens mantidas em cativeiro na floresta, porém, enquanto Rapunzel foi presa em uma torre, Holly é mantida prisioneira por sua própria natureza selvagem. A menina descobre que é um Blutbad, e seus pais adotivos não sabem como lidar com isso. Ela então foge para a floresta e passa a usar as suas tranças para matar e sobreviver, em vez de usá-la como escadas, como acontece no conto dos irmãos Grimm.

O personagem principal, apesar de ser um Wesen, não possui características de vilão, pois mata para sobreviver, e o personagem que acaba sendo preso no final do episódio, por ter causado o sumiço de Holly, não é um Wesen; o que diferencia de outros episódios. Além disso, estão presentes, no episódio, aspectos da narrativa seriada ficcional: a ação como base, e o clímax, representado pela cena em que Monroe é rendido, e Nick chega e rende um dos criminosos.

Nota-se, também, que a narrativa do episódio, assim como a do conto, ocorre em um período de tempo curto de apenas alguns dias; e o número de personagens e núcleos são reduzidos.

Podemos notar também uma característica presente tanto nos contos de fadas, quanto na narrativa ficcional, que seria o herói (personagem) executar uma tarefa considerada aparentemente impossível. No conto, Rapunzel precisa escapar de uma enorme torre para casar-se com o príncipe, na série, Holly precisa sobreviver sozinha na floresta.

5.5 JOÃO E MARIA

O episódio de número dez, **Órgãos** (*Organ Grinder*), é baseado em João e Maria (GRIMM, 2005, pp.211-219); conto em que os jovens irmãos João e Maria são levados pelo pai para a floresta, na tentativa de se livrar das crianças, pois não tinha mais como alimentar a família. Porém, João leva uma fatia de pão e deixa um rastro de migalhas para marcar o caminho de volta para casa. No entanto, os pássaros da floresta comem todas as migalhas, e eles ficam perdidos.

Depois de vagarem pela floresta, João e Maria encontram uma casa feita de biscoitos, o telhado de bolo e as janelas de açúcar-cande (açúcar refinado). Enquanto comiam pedaços da casa feita de doces, uma voz os chamou de dentro da casa, mas as crianças não deram ouvidos e continuaram a comer. Logo depois, uma velha saiu da casa, as crianças levaram um susto, mas a velha só queria oferecer mais comida para as crianças e as convidou para entrar.

Dentro da casa, a velha alimentou as crianças, serviu-lhes um belo almoço, depois mostrou duas caminhas em que eles se deitaram pensando estar no paraíso. Porém, a velha, apesar de parecer simpática, era uma bruxa malvada, que havia construído a casa de biscoitos para atrair as crianças e cozinhá-las depois.

No outro dia, a velha bruxa levantou cedo e levou João ao estábulo, onde o prendeu. Em seguida, acordou Maria e a mandou cozinhar algo para o irmão comer, pois ele precisava engordar para servir de refeição para a bruxa. E toda manhã a bruxa ia até o estábulo e pedia para ver o dedo de João e saber se ele tinha engordado, porém João estendia um ossinho, e a velha, que não enxergava muito bem, pensava que era um dedo.

Depois de várias semanas sem engordar, a bruxa decidiu comer João magro mesmo, e mandou Maria buscar água para cozinhar o menino. Assim que voltou com a água, a bruxa pediu a Maria para verificar se o forno já estava quente o suficiente para assar o pão primeiro. A menina, ao perceber que a bruxa tinha a intenção de jogá-la lá dentro, falou que não sabia como entrar. A bruxa, furiosa, decidiu mostrar à menina como se fazia, e Maria deu-lhe um empurrão e arremessou a velha dentro do forno.

Podemos notar no conto características da narrativa dos contos em geral, como a presença do diálogo como base do conflito entre as crianças e a bruxa; o número reduzido de personagens; a casa de biscoitos da bruxa como único espaço onde a ação acontece; e um período curto de tempo de narrativa, pois a história acontece somente durante alguns dias; porém esse conto é composto por dois personagens principais, João e Maria, o que não é uma característica comum em contos.

O episódio **Órgãos** inicia com duas pessoas sendo perseguidas em uma floresta, à noite. Para criar um suspense maior, não é possível ver os rostos de nenhum personagem da cena. Até que um dos que estavam sendo perseguidos cai em um rio, e o outro é capturado, por uma criatura em Woge. Na sequência, o menino é levado para uma casa e, enquanto é arrastado para dentro, ele passa ao lado de duas pessoas que estão jogando um corpo em uma enorme fogueira.

Há uma passagem de tempo da noite para o dia, característico da narrativa audiovisual, demonstrada pela imagem de um céu claro. E aparece um corpo boiando na correnteza de um rio e caindo por uma cachoeira. Logo em seguida, vemos uma sequência de cenas de Nick e Monroe conversando na casa do Blutbad. Percebemos uma característica de intertextualidade (ECO, 1989); quando Monroe menciona as histórias escritas pelos Grimm, ele explica que os Wesen podem ser vistos por pessoas normais somente quando querem, e isso deu origem às lendas recolhidas pelos Grimm. E então Nick é chamado para investigar a respeito de um corpo encontrado na margem de um rio. O policial constata que no pescoço da vítima havia marcas, como as descritas em lendas de vampiros, e conchas de um colar são achadas em seu bolso.

Nota-se que as cenas seguintes são de narrativa policial. A autópsia do corpo da vítima comprova que as marcas foram deixadas por alguém com conhecimento médico, que pretendia retirar sangue o mais rápido possível do corpo do menino. A vítima é identificada como Steven (Donald Fisher), um menino de rua que tinha como último endereço seria uma caixa postal. Nick e Hank vão investigar o endereço da caixa postal, e, no momento em que estão deixando o local, uma menina entra usando um colar de conchas, igual ao que foi

encontrado no bolso de Steven. Durante a investigação, os policiais descobrem por meio de Gracie (uma menina que vendia colar de conchas nas ruas), que Steven tinha conseguido um emprego, e a última vez que foi visto havia sido na Clínica, sendo tratado pela Dra. Levine (Valerie Cruz).

No meio da investigação, Nick recebe um telefonema a respeito de um acidente de carro que eles deveriam investigar. Chegando ao local, Nick e Hank se deparam com vários órgãos e sangue, que estavam sendo transportados ilegalmente no carro em que havia se envolvido no acidente. O motorista, ao ser retirado do carro, se transforma rapidamente em Wesen, porém, logo em seguida, morre. E só resta o seu celular para os policiais investigarem.

Nessa cena, vemos uma quebra de sequência que remete ao gancho no final da cena, usado em casos em que a consequência da ação é mais importante do que a ação em si. Quando a sequência é retomada, Nick e Hank já estão na delegacia investigando sobre o motorista. Após descobrirem que o motorista usava uma habilitação falsa, e que o sangue encontrado sendo transportado no carro poderia pertencer a Steven, Nick pede ajuda de Monroe e resolve ir para o trailer de sua tia investigar a respeito do Wesen que havia visto.

Monroe explica a Nick sobre os Geiers, criaturas tipo abutres (o que remete ao conto dos irmãos Grimm, em que a bruxa ficava a espreita de criancinhas para comê-las), que têm a capacidade de se mover através das árvores; essas criaturas sentem prazer na dor dos outros. Os Geiers estripam seres humanos para retirar os seus órgãos e seu sangue para fazer medicamentos homeopáticos e afrodisíacos dentro da comunidade Wesen. Monroe vai até uma loja de especiarias para tentar comprar um desses medicamentos, e Nick os manda para análise.

Depois de saber que o sangue encontrado no carro realmente era de Steven, Nick passa a suspeitar que estivessem sequestrando jovens que vivem na rua para vender seus órgãos. E assim que o resultado do medicamento comprado por Monroe confirma ser vesícula biliar humana triturada, Nick vai confrontar o dono da loja (que também é um Wesen) como um Grimm. O policial descobre que os Geiers forneciam as especiarias, e que o motorista que havia morrido no acidente de carro que fazia as entregas. Nick consegue um número de telefone, pelo qual o dono da loja se comunicava com os Geiers, e manda verificar tal número.

Nick convida Gracie (Hannah Marks) - menina que faz os colares de conchas - e seu irmão Hanson (Daryl Sabara) para jantarem, na expectativa de conseguir mais informações sobre a morte de Steven. Gracie conta que seu amigo Kevin (James Maxey),

também havia desaparecido, assim como Steven, e que uma van branca abordou ambos oferecendo-lhes empregos.

Após deixarem o restaurante, Nick recebe um telefonema, sendo informado do endereço que pertencia ao número que o dono da loja de especiarias havia lhe dado. Depois é mostrada uma cena de Gracie e Hanson conversando a respeito de Kevin. E, logo em seguida, aparecem imagens de um menino, um médico com o rosto coberto, uma faca e gritos. Há então uma interrupção de sequência para inserção de comerciais, o que causa um maior suspense pelo fato de tratar de personagens não identificados até o momento.

Quando a série é retomada, vemos uma sequência de Gracie na Clínica, sendo atendida pela Dra. Levine e comentando sobre o jantar com Nick e sobre a investigação da morte de Kevin. Mais uma vez, percebemos uma sequência de cenas da narrativa policial. Nick e Hank na delegacia investigam mais sobre o motorista; descobrem um número discado várias vezes do celular do motorista que transportava os órgãos, e que o endereço desse número era o mesmo que Nick havia conseguido com o número dado pelo dono da loja de especiarias.

Tal endereço os leva a um trailer. As cenas de ação seguintes criam uma falsa ideia de que o caso será solucionado naquele momento. Ao se aproximarem do trailer e baterem na porta, alguém quebra a janela, pelo lado de dentro, e assusta os policiais, porém o capitão Renard atira e atinge a pessoa, que cai para dentro do trailer novamente. Dentro do trailer, encontram uma espécie de estufa cheia de órgãos, quando o celular do homem atingido pelo capitão começa a tocar. Nick retorna para o número, e a secretária da Clínica atende. Nessa sequência, nota-se a ação (BULHÕES, 2009), que dá continuidade à história, criando novos suspeitos.

A cena seguinte mostra Gracie e Hanson sendo abordados por um homem à procura dos cordões de conchas; quando uma van branca se aproxima e leva os irmãos à força. A van sai cantando pneu, e então há uma interrupção de sequência no final da ação, mais uma vez. Assim que a sequência é retomada, a van branca chega em uma casa. Na hora em que os irmãos são tirados do carro, Hanson discretamente tira um cordão de conchas do bolso e as joga pelo meio do caminho. Essa cena mostra por meio de imagem o que é relatado no conto **João e Maria** (GRIMM, 2005), em que João marca o caminho de volta para casa com pedaços de pão. O fato de o menino utilizar um colar de conchas, em vez de pão para marcar o caminho, é um detalhe que colabora para tornar a história mais atual.

Assim que é mostrado outro corpo sendo jogado na fogueira, faz com que os espectadores relacionem o local com o que aparece no início do episódio e criem uma

expectativa em relação ao lugar. Logo em seguida, vemos a polícia chegando à Clínica, e Nick interroga uma funcionária do estabelecimento, que também é uma Geier. Na sequência, é mostrado um órgão sendo retirado, e então é revelado o responsável pela cirurgia, a Dra. Levine. A doutora escolhe Gracie como próxima para ser operada. A polícia chega ao local em que acontecem as operações, e Nick encontra as conchas deixadas por Hanson. As cenas da sala de operação são intercaladas com cenas dos policiais chegando no local, o que causa um suspense maior e uma sensação de simultaneidade (BULHÕES, 2009) dos fatos. Tiros são ouvidos, e Nick e Hank invadem o lugar onde as cirurgias aconteciam. Hank cuida dos jovens sequestrados, enquanto Nick persegue a doutora.

Mais um suspense é criado, ao mostrar a doutora escondida como Wesen, no galho de uma árvore. O espectador tem conhecimento do lugar onde a doutora estava escondida, mas Nick não, o que causa uma certa apreensão em quem assiste tal cena.

No final do episódio, Nick luta com a Dra. Levine, que acaba caindo na fogueira usada para queimar os corpos dos mortos que tinham seus órgãos retirados. Isso se assemelha com a história do conto **João e Maria**, em que a bruxa é jogada em seu próprio forno e queimada viva.

No conto original, as crianças se deparam com uma casa feita de doces, onde uma velha os atrai para dentro com a promessa de camas macias e comida deliciosa. Da mesma forma, os adolescentes sem-teto do episódio são atraídos para uma van branca com a promessa de um emprego estável. Em ambas as histórias, o inimigo procura matar seus prisioneiros, a bruxa tem a intenção de comer as crianças, enquanto as Geiers pretendem vender os órgãos das vítimas no mercado negro Wesen.

Também em ambos, as crianças estão desabrigadas por causa de seus pais. E seus nomes se assemelham; no conto original em inglês as crianças se chamam Hansel e Gretel, enquanto que na série os irmãos são Hanson e Gracie.

Outras semelhanças que também podem ser citadas são a narrativa do episódio, que, assim como a do conto, ocorre em um período de tempo curto de apenas alguns dias; o número reduzido de personagens e núcleos; e as cenas em que ocorrem o conflito entre os personagens serem escuras, o que intensifica o fator de sombrio. Ademais, encontramos características da narrativa seriada: o clímax, representado pela cena em que a polícia chega ao local onde operavam as crianças; e a ação como base do episódio.

5.6 A GATA BORRALHEIRA (CINDERELA)

O conto **A gata borralheira** (GRIMM, 2005, pp.55-61) narra a história de uma menina que perdeu a mãe muito nova; uma menina boa e devota, que visitava o túmulo de sua mãe todos os dias. Porém, passado um tempo, seu pai se casou outra vez. A nova mulher trouxe consigo suas duas filhas, que eram muito malvadas.

E assim começou um período de tristeza para a enteada. A menina era obrigada a fazer todo o trabalho pesado da casa, além de ser zombada pelas irmãs, que atiravam ervilhas no borralho e obrigavam-na a catar. De noite, a menina não tinha onde dormir e era obrigada a deitar no fogão sobre as cinzas, por isso parecia sempre suja, e a chamavam de Borralheira.

Um dia, o pai resolveu ir à feira e perguntou o que cada uma queria. As irmãs pediram roupas e joias, e Cinderela pediu o primeiro galho que roçasse o chapéu do pai. Assim fez o pai, trouxe roupas e joias para as irmãs e um ramo de aveleira para Borralheira. A menina agradeceu ao pai, foi ao túmulo da mãe e ali plantou o raminho; chorou tanto que suas lágrimas o regaram, e ele criou raízes e se tornou uma bela árvore.

Então, o rei anunciou um festival de três dias, e todas as moças bonitas do reino estavam convidadas para que se filho pudesse escolher sua noiva. As duas irmãs ficaram felizes por terem sido convidadas, porém Borralheira também queria ir, chorou e pediu à madrasta permissão para ir. A madrasta deixou, mas com a condição de que a menina catasse toda lentilha que estava no borralho.

Cinderela foi até o borralho e pediu ajuda aos pássaros, que cataram todas as lentilhas do borralho. Então a menina levou o prato para a madrasta pensando que poderia acompanhá-las à festa. Porém, a mulher disse que Borralheira não tinha roupas adequadas, e que todos iriam rir dela. Mas a menina chorou de novo, e a madrasta disse que se ela catasse mais dois pratos de lentilha do borralho ela poderia acompanhá-las. Depois que todos saíram, Cinderela foi até o túmulo de sua mãe e pediu, embaixo da aveleira, por um vestido e um lindo sapato. Um pássaro lhe atirou um vestido de ouro e prata e um par de sapatos bordado com fios de seda. A menina se vestiu rapidamente e foi ao baile, onde ninguém a reconheceu.

O príncipe dançou com Cinderela a noite inteira, dizendo que ela era o seu par. Porém, na hora de ir embora, o príncipe queria acompanhá-la para saber a quem pertencia a bela moça, mas Borralheira fugiu. Nas noites seguintes do festival, tudo aconteceu da mesma maneira. Cinderela pediu por um vestido e um sapato, dançou com o príncipe até anoitecer e

fugia ao final do baile. Mas, na última noite, o príncipe havia mandado cobrir a escadaria com cera, e com isso o sapato de Borracheira ficou preso no degrau.

O príncipe então pegou o sapato e disse que somente se casaria com a mulher cujo pé servisse nele. Chegando na casa de Borracheira, as irmãs tentaram calçar o sapato, mas não conseguiram. A mãe lhes trouxe uma faca para cortar os dedos e fazerem o sapato servir. Porém, o príncipe notou e perguntou se não havia mais nenhuma outra menina na casa. Após insistir muito, lhe trouxeram Borracheira, que experimentou o sapato, que lhe serviu exatamente.

Nesse conto, são encontrados aspectos dos contos em geral, como o período curto de tempo, a história se passa durante alguns dias somente; o número reduzido de personagens; a presença de apenas um personagem principal, a Borracheira; um único local onde acontece o conflito que seria a casa de Borracheira, em que o príncipe descobre a dona do sapato de cristal;

Em **Sempre um final feliz** (*Happily Ever Aftermath*), mostra o que acontece depois de Cinderela encontrar seu príncipe encantado, provando que “felizes para sempre” não é tão simples como parece ser.

O episódio começa com a imagem de várias fotos de casamento. E, logo em seguida, aparece a imagem de uma mão segurando uma arma, pessoas gritando e pedindo para abrirem a porta, depois uma imagem de um porta retrato e a foto de um homem, ouve-se barulho de tiro e sangue atinge o porta retrato. Na sequência, alguém ouvindo no rádio a notícia sobre um suicídio. A imagem mostra então o rosto do homem preocupado, o mesmo que apareceu no início do episódio, nas fotos do casamento.

Na cena seguinte, um homem pintando, calmamente, um quadro, no momento em que seu telefone toca. O mesmo homem, que estava no carro ouvindo a notícia do suicídio, está do outro lado da linha, muito preocupado. Nessas sequências, nota-se o suspense criado pela não identificação dos personagens, e como eles se relacionam na história.

Ao chegar em casa, o homem que se mostrou muito preocupado é identificado por sua esposa como Arthur (David Clayton Rogers). É dada uma ênfase na riqueza do casal, ao mostrar muitas roupas recém-compradas em cima da cama e a troca de vestidos de baile feita pela esposa. Alguém chama Arthur, e ele encontra com o homem ao qual tinha ligado nas cenas anteriores. Os dois começam a conversar sobre negócios, e o homem que cometeu suicídio é identificado como um golpista, que levou todo o dinheiro do casal. O homem então aconselha Arthur a pedir ajuda à madrasta de sua esposa.

Na cena seguinte, os dois homens já estão na casa da madrasta pedindo por ajuda, mas a mulher nega, alegando falta de consideração de Arthur e sua esposa, Lucinda (Amanda Schull), que nem ao menos haviam convidado a madrasta para uma visita à sua nova casa. Nota-se então uma característica do audiovisual, que é a passagem de tempo, representada por uma imagem do sol se pondo nos fundos da casa da madrasta.

A madrasta se encontra sentada em sua cama, lendo um livro, apaga a luz e tenta dormir. Porém, ela ouve um barulho e levanta para conferir se havia alguém em sua casa. A mulher procura pela fonte do som e se aproxima lentamente para verificar embaixo da cama; o que cria uma expectativa em quem está assistindo. Subitamente um monstro a assusta, ela grita e foge. O Wesen a persegue e a encurrala. Vidros começam a quebrar, e a mulher cai do segundo andar e morre. Há uma quebra de sequência para a inserção da abertura da série, o que causa um suspense, oferecendo ao espectador a certeza de que a consequência da morte da madrasta é mais importante que a morte em si.

Quando o episódio é retomado, Nick tem um pesadelo. E, logo em seguida, vemos uma cena de Arthur bebendo sozinho em frente à lareira, preocupado. Sua mulher aparece, e eles conversam, mas Arthur não conta sobre os problemas financeiros que estão passando. Nota-se mais uma vez a passagem de tempo, da noite para o dia, representada pela cena de duas mulheres preocupadas ao telefone, uma delas dirigindo um carro em um ambiente claro. A mulher então estaciona o carro, abre a porta de uma casa e encontra sua mãe morta na entrada da casa.

A polícia chega ao local, e as irmãs são identificadas como Tiffany (Orianna Herrman) e Taylor (Niene Pugliano), meias-irmãs de Lucinda. As mulheres, ao serem interrogadas, incriminam Arthur e Spencer (Tom Wright), padrinho de Lucinda, por terem sido os últimos a ver a madrasta de Lucinda viva e terem seu pedido de ajuda negado. Nick e Hank vão até a casa de Arthur interrogá-lo. Os três, Lucinda, Arthur e Spencer são interrogados, porém Nick vê Spencer como Wesen e desconfia dele. Os três são levados à delegacia para darem depoimentos.

Arthur conta sobre o momento em que conheceu Lucinda, em um baile beneficente. E se apaixonou à primeira vista, assim como acontece no conto da **Gata borralheira** (GRIMM, 2005). Lucinda, em seu depoimento, fala sobre o ciúme das irmãs, e o pai, que veio a falecer sete meses depois de ter se casado com sua segunda esposa, deixando sua herança toda para a madrasta de Lucinda. O episódio ressalta a rivalidade entre irmãos que existe no conto de fadas original, em que as irmãs alimentam a mesma inveja por Cinderela, e a madrasta, o mesmo ódio pela menina.

Depois de serem liberados, Arthur e Lucinda vão para casa e discutem. A mulher sugere ir até à casa de uma de suas “irmãs”, mas o marido não gosta da ideia. Nota-se então a interrupção de sequência para inserção de comercial no meio da ação; o que causa suspense, pois o espectador não sabe se tal ação do personagem irá se concretizar. Assim que o episódio é retomado, Tiffany e Taylor conversam por telefone a respeito de ajudar ou não Lucinda com seus problemas financeiros.

Spencer encontra Arthur em sua casa, que está preocupado com o fato de Lucinda não ter dormido em casa, pois saiu à procura de sua irmã. Na cena seguinte, Tiffany aparece saindo de casa e, assim que abre a porta, se depara com Lucinda, que fala que sente muito pela morte de sua mãe. Porém, as duas discutem. Tiffany entra no carro. Lucinda entra na frente do carro confrontando a “irmã” e se transforma em Wesen. Nesse momento, há uma quebra de sequência, causando suspense, pois o espectador passa a ter conhecimento de um fato que os outros personagens não sabem. Na cena seguinte, Nick e Monroe vão para o trailer da tia Marie procurar a respeito do Wesen em que Spencer se transformou, que para Nick é um dos suspeitos do assassinato, e descobrem como combatê-lo.

Nick vai então até à casa de Arthur à procura de Spencer. E Lucinda e Arthur acabam o incriminando. Taylor aparece tentando ligar para sua irmã, sem sucesso. E Spencer encontra Tiffany morta dentro de seu carro. As cenas postas em sequência dão a impressão de simultaneidade (BULHÕES, 2009) dos fatos.

Nick vai até à casa de Tiffany e vê Spencer na cena do crime. O rende e, após a polícia chegar, ele é levado para delegacia, onde confessa os crimes. Porém, Hank suspeita que o homem esteja se fingindo de louco para não ser preso. A sós com Nick, Spencer confessa que Lucinda foi a responsável pelas mortes, e que Taylor corre perigo, pois, quando a última irmã morreu, Lucinda herdaria todo o dinheiro da herança de seu pai. Lucinda passa a ser a suspeita; pode-se considerar essa sequência como sendo a ação (BULHÕES, 2009) do episódio, que dá continuidade para a história. Nick então liga para Monroe e pede para encontrá-lo na casa de Taylor com o objeto que pararia o Wesen.

Spencer usa seus poderes Wesen, quebra todos os vidros da sala de interrogatório e consegue fugir da delegacia. Há então uma quebra de sequência logo após a ação, o que indica que a consequência de tal ação (fuga) é mais importante que a ação em si.

Quando o episódio retorna, Arthur aparece ferido, e Spencer o encontra. Em seguida, Nick liga para Taylor avisando-a do perigo que corria. São intercaladas imagens de Nick no carro e Taylor, em sua casa, trancando janelas e portas; que dá ao espectador sensação de simultaneidade (BULHÕES, 2009), o que é comum no audiovisual, pois faz com

que a narrativa não seja segmentada. Taylor tranca a porta de entrada da casa, porém Lucinda já estava do lado de dentro e a ataca. A polícia chega ao local. Ouvem-se gritos. Hank arromba a porta de entrada da casa, e Lucinda foge. Nick a persegue, e, no mesmo instante, Monroe chega com o objeto que iria combater o Wesen. Lucinda se esconde na garagem e Nick usa o equipamento que produz um barulho ensurdecedor para os Wesen, fazendo a mulher se jogar por uma janela fechada da garagem. Porém, ela se depara com Spencer que a mata com sua habilidade Wesen, mas Lucinda, fingindo-se de morta, morde Spencer, e ambos morrem.

Nota-se, nesse episódio, além dos aspectos de narrativa ficcional - ação como base e clímax -, que o personagem principal do conto se torna um Wesen e tem características de vilão; “Cinderela” não é tão perfeita assim. Sua inveja e ódio contra sua família fogem de seu controle, fazendo com que ela mate sua madrasta, sua irmã e seu padrinho.

Algumas semelhanças que também podem ser citadas é a narrativa do episódio, que, assim como a do conto, ocorre em um período de tempo curto; existem poucos personagens e núcleos; e a escolha em fazer as cenas clímax serem escuras e acontecerem no período da noite aumenta o fator sombrio presente na série e nos contos.

5.7 A BELA ADORMECIDA

Em **A Bela Adormecida** (GRIMM, 2005, pp.49-53), escrita pelos Irmãos Grimm, conta a história de uma princesa é colocada sob um feitiço terrível: quando ela espetasse o dedo em uma máquina de fiar, ela morreria. Mas uma fada reverteu parcialmente a maldição, proclamando que a princesa, em vez de morrer, cairia em um sono profundo por 100 anos. Quando a princesa completa 15 anos, ela inesperadamente encontra uma velha que está fiando em uma das torres do castelo. A princesa pede para tentar a tarefa estranha, e o inevitável acontece: a maldição se cumpre. Todos dentro do castelo caíram em um sono profundo.

Ao passar dos anos, nasceu uma cerca de éricas, que foram envolvendo todo o castelo, fazendo-o desaparecer de vista. Mas correu uma lenda sobre uma bela adormecida, filha do rei, cujo nome era Érica, e de tempos em tempos apareciam príncipes que tentavam entrar no castelo, sem sucesso.

Depois de muitos anos, um príncipe voltou a esse reino e tinha ouvido falar sobre um castelo perdido e sua lenda. Porém, haviam-se passado os 100 anos, e, assim que o príncipe se aproximou da cerca de éricas, o caminho se abriu e ele passou sem que nada lhe

acontecesse. O príncipe caminhou pelo pátio do castelo e viu todos retornarem, após o encantamento ser quebrado, e continuou caminhando até a torre em que Érica adormecera. Ela era tão bela que o príncipe não conseguiu desviar o olhar e a beijou. Bela Adormecida abriu os olhos e fitou-o amorosamente, e assim se casaram e viveram felizes até morrer.

O conto também possui características dos contos em geral, como o número reduzido de personagens; um único personagem principal, que seria a Bela Adormecida; um único espaço onde a ação acontece, o castelo; e apesar de ser uma narrativa curta, há uma passagem de tempo de cem anos, o que não é característico dos contos.

Já o episódio **A mulher de preto** inicia com Hank tendo um pesadelo com um Wesen. E, logo após, Nick e Monroe conversam sobre o fato de Hank ter visto um Woge. Na cena nota-se a presença de três flashbacks, que remetem a primeira vez que Nick e também Hank viram um Woge. Os flashbacks (BULHÕES, 2009) são elementos comuns no audiovisual e fazem com que sua narrativa não seja segmentada.

Na mesma sequência, uma pessoa tira fotos de Nick e Monroe conversando, sem que eles percebam. A mesma pessoa aparece, logo após, imprimindo as fotos e prendendo a de Nick em um mural com várias outras fotos. Em seguida, mostra-se uma cama com mais fotos, e o homem falando ao telefone. Podemos notar o fator de suspense da sequência, ao deixarem implícitos a identidade do fotógrafo e suas intenções com as pessoas das quais tira fotos.

Nick aparece então olhando a foto do assassino de seus pais em um computador. Ele e Hank conversam sobre o homem. O mesmo homem aparece em seguida saindo de um carro, na porta de um hotel, e se encontra com o fotógrafo. A porta do apartamento do fotógrafo se fecha e vemos uma quebra de sequência no meio da ação para inserção da abertura; um gancho utilizado para causar curiosidade no espectador.

Assim que o episódio é retomado, Adalind (uma Hexenbiest – espécie de bruxa wesen) aparece dando leite contendo uma substância desconhecida para seu gato. Ao analisar essa cena, percebe-se mais uma vez a presença do fator suspense; pois a identidade da pessoa que dá leite ao gato só é revelada no final da cena; são mostradas somente partes do corpo da pessoa, até aparecer o rosto de Adalind no final.

Na sequência seguinte, o assassino conversa com o fotógrafo. Eles veem fotos, falam sobre as moedas encontradas no estômago de um Wesen em episódios anteriores. O fotógrafo insinua querer ser sócio do assassino, que diz não precisar mais de seus serviços e vira um Wesen; ouve-se gritos, e então há uma quebra de sequência, deixando a entender que ele havia matado o homem, causando uma curiosidade que é saciada logo na cena seguinte,

em que uma pessoa encapuzada entra no quarto do fotógrafo e o vê morto. A pessoa vira o corpo do homem à procura de algo, e é revelado o rosto de uma mulher, como sendo a pessoa encapuzada. Ao analisar essas cenas, percebe-se também que o espectador tem conhecimento que os personagens não têm, por exemplo, o fato do assassino dos pais de Nick ser um Wesen e saber sobre sua existência, mesmo não sabendo quem Nick realmente é.

Adalind aparece no consultório de Juliette, alegando que seu gato está doente. Juliette tenta examiná-lo, mas o gato a arranha. A imagem passa a focar no gato, no momento em que seus olhos passam a ser totalmente pretos; o que dá ao espectador a certeza de que não foi somente um arranhão e que haveria consequências. Logo em seguida, há uma quebra de sequência, e Nick e Hank aparecem indo investigar o assassinato do fotógrafo.

Os policiais encontram a chave de um carro de aluguel e dentro dele equipamentos fotográficos. A sequência é intercalada com a cena do assassino abordando uma senhora com roupa de empregada doméstica; o que causa sensação de simultaneidade (BULHÕES, 2009). Logo após, Nick examina a câmera encontrada no carro da vítima e vê fotos dele, de Hank, Monroe, e até mesmo do Capitão Renard (seu chefe); Nick resolve avisá-lo. Em seguida, o Capitão Renard sai de um elevador e entra em sua casa. Ele vê tudo revirado, saca sua arma, procurando por alguém em sua casa, e encontra sua empregada morta no chão da cozinha. O celular do Capitão começa a tocar, com uma chamada de Nick, e então ele é atacado por um Wesen.

O capitão aparece preso em uma cadeira, e, quando abre os olhos, a imagem do rosto de seu agressor aparece embaçada. O agressor pergunta sobre as moedas, e, quando a imagem de seu rosto fica clara, mostra como se ele estivesse dando um soco, e tudo fica escuro. As imagens embaçadas e escuras são feitas do ponto de vista do Capitão, como se o espectador visse a mesma coisa e do mesmo modo que ele estava vendo no momento da cena; o que pode fazer com que o espectador sinta como se estivesse vivenciando aquilo.

Há então a inserção de uma quebra de sequência, que leva a um gancho no meio da ação, feito para aumentar o suspense. E, quando o episódio retorna, Renard questiona o assassino sobre sua identidade. Porém, o assassino continua a torturar o capitão e a perguntar sobre as moedas. Até que ele fica impaciente e o ameaça com uma faca, quando se ouvem batidas na porta. Dois policiais se anunciam, dizendo terem sido designados para checar se estava tudo bem com Renard. Como os policiais não obtiveram resposta, um deles foi buscar as chaves com o porteiro. O assassino vê tudo através do olho mágico da porta de entrada do apartamento do capitão. E, mais uma vez, o espectador vivencia o ponto de vista do

personagem, por meio de imagens que se assemelham com o que uma pessoa vê quando olha através do olho mágico.

Em seguida, uma mulher passa em frente ao prédio. Assim que Nick e Hank chegam, ela passa por eles encapuzada. O rosto da mulher é focalizado, o que cria um suspense a respeito desse personagem, ainda não identificado. A sequência é interrompida, e substituída pela de um dos policiais que estava na porta do apartamento do capitão sendo ferido. Nick e Hank chegam até o apartamento e veem o policial. Eles entram na casa de Renard, que está caído no chão, desacordado. A alternância das cenas causa a ideia de simultaneidade (BULHÕES, 2009).

Na sequência seguinte, o assassino se hospeda em um hotel. Mexe em sua mala e encontra duas fotos, uma de Nick e uma de Hank. Logo após, Renard acorda em seu apartamento e conta o que aconteceu, descrevendo o assassino, que logo é identificado por Nick, a partir de uma tatuagem no rosto, como sendo Akira Kimura (assassino de seus pais). O Capitão vai até à delegacia e identifica uma foto de Akira.

Nick vai até à casa de Monroe, mostra uma foto de Akira e explica a relação dele com o assassinato de seus pais. Nick e Monroe vão então ao trailer procurar por meios de capturar Akira com vida, pois o policial desconfia que, assim como os comparsas de Akira eram Wesens, ele também seria. Após descobrir uma poção que pararia Akira, Nick volta para casa, porém ele percebe que Juliette tem um curativo na mão e, ao questioná-la sobre a procedência do machucado, ela conta que o gato de Adalind a havia machucado. Nick fica alterado e tenta convencer Juliette a ir a um médico, mas ela se recusa. Eles discutem, e Nick diz que Adalind é uma bruxa, mas a mulher desacredita. Nick então diz que contará toda a verdade para Juliette e abre a porta. Então notamos uma quebra de sequência no meio da ação, que causa suspense, pois o espectador não tem a certeza de que tal ação irá se concretizar.

Quando o episódio é retomado, Nick estaciona seu carro perto do trailer da sua tia Marie. Nick conversa com Juliette, e então notamos que três flashbacks são inseridos, sendo intercalados por algumas falas, o que faz com que a narrativa não seja segmentada. O primeiro mostra cenas de Nick sendo atacado em sua casa, o segundo, de tia Marie sendo atacada, e o último mostra Juliette sequestrada. Em seguida, os dois entram no trailer e Nick explica tudo sobre os Wesen. Nessa cena, encontram-se também aspectos da intertextualidade (ECO, 1989), quando Nick fala sobre seus ancestrais Grimm da Alemanha, em referência aos irmãos Grimm, explicando à Juliette sobre sua família. E ele também usa a frase “Parecem

histórias que se lê em livros, mas são reais”, dando a entender que as histórias escritas pelos irmãos Grimm, na verdade, são fatos reais documentados.

Nick porém se empolga, e Juliette, assustada, sai do trailer. Eles discutem na chuva, Nick tenta convencê-la, mas a mulher continua assustada. Nick pede uma última chance, e há uma quebra de sequência no meio da ação, o que causa uma curiosidade e um suspense, que tem como objetivo levar o espectador a não mudar de canal, esperando pelo retorno do episódio.

Quando o episódio é retomado, Nick leva Juliette até à casa de Monroe e pede ao amigo para que conte toda a verdade para ela. No momento em que Monroe concorda em mostrar sua verdadeira forma Wesen, a imagem fica embaçada, e Juliette desmaia. Há então uma quebra de sequência após a ação, quando a consequência da ação é mais importante do que a ação em si.

Na cena seguinte, a mulher de capuz aparece no hotel em que Akira estava hospedado e invade o quarto do assassino, procurando por algo. A polícia aparece também no hotel à procura de Akira. As cenas são intercaladas dando ideia de simultaneidade (BULHÕES, 2009). A mulher encontra um foto de Nick, e é dado foco na fotografia. A mulher sai do quarto, porém, um policial a repreende. Há um confronto, mas a mulher acaba fugindo.

Na sequência seguinte, Juliette está em uma cama de hospital, desacordada. Nick e Monroe conversam do lado de fora do quarto no momento em que Hank liga para Nick e conta a respeito do acontecido no hotel. A mulher de capuz passa a ser suspeita como cúmplice de Akira. Nick então resolve ir até à veterinária procurar pelo gato de Adalind.

Hank chega em casa, fala rapidamente com o policial que estava em sua porta e entra. A sequência é intercalada com a cena em que Nick e Monroe levam o gato de Adalind até a loja de especiarias, e Monroe e Rosalee (sua namorada) ficam encarregados de descobrir o que o gato havia feito com Juliette, enquanto Nick foi procurar Adalind em sua casa. Logo após, é retomada a cena de Hank entrando em casa e encontrando tudo revirado. Ele saca a arma e anda pelos cômodos procurando alguém. Hank tem um flashback com um Wesen, se aproxima do armário e atira várias vezes. Então, a sequência é interrompida para a inserção de comercial, o que causa curiosidade no espectador. Quando a cena é retomada, o armário de Hank se encontra vazio, e um policial aparece para verificar a procedência dos tiros. Hank aponta a arma para ele e é criada uma tensão entre os personagens.

Nick entra na casa de Adalind; Hank liga para o amigo contando sobre a invasão em sua casa. Em seguida, Nick encontra uma tigela de leite vazia, e a imagem da tigela é

focada. Nessa sequência, o personagem descobre algo que o espectador já tinha conhecimento; o fato de que Adalind havia envenenado o gato, para causar mal à Juliette.

Na sequência seguinte, quatro cenas são intercaladas, dando a sensação de simultaneidade (BULHÕES, 2009) entre os fatos ocorridos. Akira invade a casa de Nick. Monroe e Rosalee continuam tentando descobrir como o gato envenenou Juliette. Hank aparece sentado em uma poltrona, assustado, com duas armas na mão. E Juliette abre os olhos rapidamente, na cama do hospital, porém seus olhos estavam pretos, assim como os do gato que a feriu.

Nick chega em casa e encontra tudo revirado. Subitamente, Akira aparece descendo as escadas. Nick atira nele com o objeto que havia descoberto para render o Wesen, porém, não consegue acertar o homem. Os dois lutam. E a mulher suspeita de ser cúmplice de Akira também aparece e luta contra Nick. A mulher então mata Akira, mas Nick a rende, apontando a arma para ela. Nick então descobre que a mulher é sua mãe.

O tema (NAGAMINI, 2004) pode sofrer intervenções quando adaptado; em “A mulher de preto” isso ocorre, pois o assassinato investigado por Nick e Hank não está conectado ao conto da Bela Adormecida, como nos outros episódios em que os assassinatos sempre tinham uma relação com os contos que serviam de tema.

Podemos notar, no entanto, a semelhança de cenas do episódio com o conto, por exemplo, na cena em que Juliette é arranhada pelo gato e entra em coma, que remete à cena em que A bela adormecida espeta o dedo na máquina de fiar e dorme por cem anos, até que o príncipe a salva da maldição.

A narrativa do episódio se assemelha com a do conto, pois ocorre em um período de tempo curto, com poucos personagens e núcleos; e a escolha em fazer as cenas do conflito serem escuras e acontecerem no período da noite, o que intensifica o aspecto sombrio presente tanto nos contos, quanto na série; além de conter aspectos da narrativa ficcional, pois tem como base a ação; e o clímax, caracterizado pela sequência em que quatro cenas são intercaladas, criando uma tensão e uma sensação de simultaneidade entre elas.

A história tem continuação na segunda temporada da série, e, ao longo dos episódios, o capitão Renard, em segredo, descobre a cura para quebrar o encanto, feito por Adalind, que mantém Juliette em coma. A mãe de Adalind faz uma poção para purificar o coração do Capitão, o que lhe permite despertar Juliette, com um beijo; fazendo com que a moça se apaixone por ele e perca todas as lembranças que ela tinha de Nick.

6 CONSIDERAÇÕES

Um dos fatores que notamos na transposição dos contos dos irmãos Grimm para a série é que, em todos os episódios, os diálogos causadores dos conflitos no conto são transpostos em forma de cenas de ação, empolgantes, que fazem parte do clímax do episódio. A linearidade da narrativa literária (PELLEGRINI, 2003) dá lugar à simultaneidade do audiovisual.

Podemos apontar, em todos os episódios analisados, a presença da estrutura narrativa em três atos (HOWARD; MABLEY, 1996). O primeiro ato diz respeito à história, é o momento em que ocorrem os assassinatos; o segundo seria o desenvolvimento, as investigações e descoberta a respeito dos Wesens; e o terceiro conclui o episódio, ou seja, o desfecho da história.

Além disso, identifica-se uma fusão de universos do contexto policial com o mundo dos Grimm nos episódios, caracterizada pelo fato de, no meio das investigações, os Wesen entrarem em Woge, fazendo com que Nick os veja em sua forma natural e passe a tê-los como principais suspeitos. Porém, como o policial mantém sua identidade Grimm em segredo, isso o impede de usar sua suspeita como prova real do crime, o que faz com que ele tenha que utilizar outros meios como, por exemplo, contar com a ajuda de Monroe para saber mais sobre as espécies Wesen e suas particularidades, e então provar a culpa dos suspeitos.

Atenta-se também para a forma como os contos dos irmãos Grimm foram inseridos no contexto atual da série de caráter ficcional. Podemos citar como exemplos o episódio vinte da primeira temporada (*Sempre um final feliz*), que se relaciona com o conto da **Gata borralheira** (GRIMM, 2005), em que o personagem de Cinderela deixa de ser uma menina injustiçada, e se transforma na vilã da história; ou o lobo-mau, que não é mais um só indivíduo que está à procura de comida na floresta, mas sim uma espécie (Blutbad) com vários tipos de indivíduos diferentes; João e Maria não buscam por comida na floresta para sobreviver, mas sim uma oportunidade de sair das ruas; e, por fim, os Grimm, que eram dois filólogos alemães, se tornam uma linhagem de caçadores.

As adaptações de livros para o cinema ou televisão não são uma novidade dos dias de hoje, elas existem desde a origem do cinema. Na televisão, podemos citar séries famosas que tiraram sua inspiração da literatura como: **Game of thrones**; **Dexter**; **Gossip Girl**; **The Walking Dead**, baseada em Histórias em Quadrinho; **Under the Dome**, **The Dead Zone** e **Haven**, baseados em livros do escritor Stephen King, entre outras.

Já no cinema, as adaptações de obras literárias são inúmeras. Porém, pode-se notar que, atualmente, houve um aumento dos contos de fadas transpostos para as telonas. **Alice no País das Maravilhas**, de *Tim Burton*, foi o primeiro a ter a iniciativa de produzir uma versão adulta para o cinema, seguido de **Branca de Neve**, que ganhou duas versões diferentes em **Branca de Neve e o caçador** (*Rupert Sanders*) e **Espelho, espelho meu** (*Tarsem Singh*); **Chapeuzinho Vermelho**, que foi transformado em **A garota da capa vermelha** (*Catherine Hardwicke*); **João e o pé de feijão** se tornou **Jack, o Caçador de Gigantes** (*Bryan Singer*); e João e Maria cresceram e viraram caçadores de bruxas em **João e Maria e os caçadores de bruxas** (*Tommy Wirkola*).

A expectativa das transposições serem tão boas quanto o original é um fator que não deixará de existir nesse meio. As críticas e comentários negativos costumam enfatizar que as versões cinematográficas ou televisivas de livros são “traições” aos seus originais literários.

Porém, os recursos disponíveis para tais mídias são muito diferentes. O que sentimos ao ler um livro não é o mesmo que ao ver um filme, ou uma série de televisão. Além de serem mídias distintas, utilizam de meios diferentes para prender a atenção do seu público específico. Na literatura, são utilizados elementos da narração, e no audiovisual, a imagem.

Conclui-se assim que os contos dos irmãos Grimm não são transcritos em sua totalidade para a série, por isso é necessário o conhecimento dos contos originais para relacioná-los com cada episódio. Pode-se dizer que a série, assim como define Araújo (2011), é uma adaptação que pode ser considerada uma leitura crítica da obra original, em que cada leitor tem seu ponto de vista. A transposição de uma obra literária para outro meio só é possível, porque cada obra oferece múltiplas possibilidades de interpretação.

Se o livro é mais interessante por sua profundidade, o filme o é por seu movimento. Podemos dizer assim que são formas artísticas que se completam. Quando lemos, projetamos significados no que vemos, e tais significados podem nascer da cultura, da época, da forma específica de narrar de cada autor etc. Por isso, não podemos exigir do audiovisual fidelidade ou exatidão em relação ao livro, pois, não apenas o diretor lançou um olhar crítico sobre a obra e lhe deu certas interpretações, assim como também os espectadores o fazem.

As transposições podem não ser cópias fiéis dos originais, mas ajudam de certa forma na divulgação do mesmo. A televisão e o cinema são responsáveis, atualmente, por disseminar a ficção e entreter o maior número de pessoas possível, fazendo com que o que lemos em um livro saia do imaginário e se torne “real” por meio de imagens altamente atrativas.

E, apesar de ser uma série baseada em contos, pode-se afirmar que a unidade de ação (HOWARD; MABLEY, 1996) de cada episódio são os assassinatos - contexto em que são inseridos os contos - investigados por Nick e Hank. Mesmo assim, características dos contos em geral podem ser vistas em cada episódio, como, por exemplo, o número reduzido de personagens e de núcleos, e a onipresença do bem e do mal.

Sendo assim, aspectos importantes de cada conto dos irmãos Grimm encontram-se presentes na série, como, por exemplo, os personagens principais dos contos, e uma característica dos contos de fadas, a luta do bem contra o mau; além de dialogar com o texto original de narrativa fantástica, também tem seu próprio contexto atual de série policial. E mesmo havendo transformações significativas, ainda é possível reconhecer a obra original.

Considerando todo o levantamento teórico e as pesquisas feitas durante o desenvolvimento do trabalho, é possível destacar que a adaptação não substitui o original, ela apenas se associa à sua essência, e o usa como um “ponto de partida”. Sendo assim, as transposições podem ser consideradas “novos originais”.

Não é possível considerar numa transposição o produto audiovisual como cópia em outra mídia do livro; a obra audiovisual é uma tradução criativa e crítica da obra literária e, portanto, deve ser considerada uma obra por si só, que não vê no livro um molde ou meta, mas um ponto de partida de um processo complexo que admite e prevê mudanças.

A melhor maneira de se julgar uma adaptação literária para o cinema ou para a televisão, então, não seria pelo seu grau de fidelidade literal à obra original, mas, sim, por sua eficácia em adequar para um meio estético e formalmente diferente uma trama ou uma história.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Flávio. Literatura, cinema e televisão. In: PELLEGRINI, Tânia et all. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003, p.115.
- ARAUJO, Naiara Sales. Cinema e literatura: adaptação ou hipertextualização? - **Deler** | UFMA litera online - JAN - JUL | Nº3, 2011, p.3.
- ARBEX, Márcia. Poéticas do visível: uma breve introdução. In: _____ (org). **Poéticas do Visível: ensaios sobre a escrita e a imagem**, Belo Horizonte, UFMG, 2006, p.17.
- BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.
- _____. TV: Ficção seriada e Intertextualidade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 29.,2006, Brasília. **Anais eletrônicos...** Brasília: Intercom, 2006. Disponível em:
<<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=44716>>
Acesso em: 13 jul. 2013.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BULHÕES, Marcelo Magalhães. **A ficção nas mídias: um curso sobre as narrativas dos meios audiovisuais**. São Paulo: Ática, 2009.
- CLÜVER, Claus. Estudos Interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e Sociedade**, São Paulo, USP, n. 2, 1997, p. 37-55. Disponível em:
<<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/13267/15085>> Acesso em: 24 out. 2013.
- _____. Intertexto, interarte, intermidia. **Aletria - Revista de Estudos de Literatura Intermidialidade**. UFMG, vol. 14, 2006. Disponível em:<http://www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicacoes_txt/ale_14/ale14_cc.pdf> Acesso em: 13 jan. 2014
- COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas**. São Paulo: Ática, 1987.
- CORTÁZAR, J. Alguns aspectos do conto. In.: _____. **Valise de Cronópio**. São Paulo: Perspectiva, 1974, p.147-163.
- COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo, Senac, 2002.
- ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: _____ **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p.120-135.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. Prefácio. In: GRIMM, Jacob. **Contos dos irmãos Grimm**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- GOMES, Márcia. O intertexto midiático: ficção seriada televisiva e adaptação de obras literárias. **Revista Conexão - Comunicação e Cultura**, UCS, Vol. 8, 2009. Disponível em:
<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/115>> Acesso: 13 jan. 2014

GOTLIB, Nádya Battela. **Teoria do Conto**. (Série Princípios). Editora Ática. São Paulo: 2003.

GRIMM, Jacob. **Contos dos irmãos Grimm**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

GRIMM, Wilhem; GRIMM, Jacob. The Children of Hameln. In: ASHLIMAN, D. L. **The pied piper of Hameln and related legends from other towns**. Tradução nossa, Pitt.edu, 1999. Disponível em: < <http://www.pitt.edu/~dash/hameln.html#grimm245> > Acesso em: 28 jan. 2014

GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de *Os Maias*. In: PELLEGRINI, Tânia et all. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003, p.91.

HIGGINS, Dick. Intermídia. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.) **Intermedialidade e Estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2**. Belo Horizonte: FALE/UFGM, Rona Editora, 2012, p.41.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro**. Tradução de Beth Vieira. São Paulo: Globo, 1996.

JOHNSON, Randal. Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso de *Vidas secas*. In: PELLEGRINI, Tânia et all. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003, p.37.

MACHADO, Arlindo. A narrativa seriada. In: _____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2009, p.83-97.

MOISÉS, Massaud. O conto. In:_____ **A Criação literária: prosa I**. São Paulo: Melhoramentos, 1997, p.29.

MORAIS, Patrícia Irina Loose de; FLORY, Suely Fadul Villibor. De textos e receptores: o *Auto da Compadecida*, de Suassuna a Arraes, do teatro à minissérie. In: FLORY, Suely Fadul Villibor (org). **Narrativas ficcionais: da literatura às mídias audiovisuais**. São Paulo, Arte e Ciência, 2005, p.35.

MOREIRA, Lúcia Correia Marques de Miranda. Narrativas literárias e narrativas audiovisuais. In: FLORY, Suely Fadul Villibor (org). **Narrativas ficcionais: da literatura às mídias audiovisuais**. São Paulo, Arte e Ciência, 2005, p.15.

MÜLLER, Jürgen. Intermidialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse *conceito*. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira. VIEIRA, André Soares (org.) **Intermedialidade e Estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2**. Belo Horizonte: FALE/UFGM, Rona Editora, 2012, p.75.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. PELEGRINI, Christian. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva. In: **Revista Contracampo**, v. 26, n. 1, ed. abril, ano 2013. Niterói: Contracampo, 2013, p. 21-37.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In: _____ et all. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003, p.15.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Copymarket.com. 2001. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/leitura/vladimirpropp.pdf>> Acesso em: 07 dez. 2013

RAJEWSKY, Irinia. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira. VIEIRA, André Soares (org.) **Intermedialidade e Estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: FALE/UFMG, Rona Editora, 2012, p.51.

SEGER, Linda. **A Arte da Adaptação**: como transformar fatos e ficção em filme. Tradução Andréa Netto Mariz. São Paulo: Bossa Nova, 2007.

TRINDADE, Fábio. **Invasão de contos de fadas no cinema e na televisão**. Portal RAC, 2012, disponível em: <http://portal.rac.com.br/noticias/index_teste.php?tp=correio-escola&id=/142508&ano=/2012&mes=/08&dia=/26&titulo=/invasao-de-contos-de-fada-no-cinema-e-na-televisao> Acesso em: 13 jan. 2014

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Digital Source, 1981, disponível em: <http://www.academia.edu/4176799/Tzvetan_Todorov_Introducao_a_literatura_Fantastica> Acesso em: 13 jan. 2014

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia et all. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003, p.61.