

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

O IMAGINÁRIO MARAVILHOSO NAS SÉRIES TELEVISIVAS ATUAIS:

Grimm e Once Upon a Time

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

Brasília - DF

Julho/2013

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

**O IMAGINÁRIO MARAVILHOSO NAS SÉRIES TELEVISIVAS ATUAIS:
*Grimm e Once Upon a Time***

Monografia apresentada ao Curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Castro
Co-orientador: Prof. Ciro Inácio Marcondes

Brasília - DF
Julho/2013

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

**O IMAGINÁRIO MARAVILHOSO NAS SÉRIES TELEVISIVAS ATUAIS:
*Grimm e Once Upon a Time***

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA:

1. Prof. Dr. Gustavo de Castro

2. Prof. Ciro Inácio Marcondes

3. Prof. Michael Peixoto

4. Profa. Denise Moraes

5. Suplente: Prof. Sérgio Ribeiro

DATA DA APROVAÇÃO:

Aos familiares e amigos que me ajudaram durante essa jornada.

A ciência não nos mostrou
ainda se a loucura é ou não o
sublime da inteligência.

Edgar Allan Poe.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Floresta Negra	32
Figura 2 – Ramona Falls, próximo de Portland	33
Figura 3 – Castelo dos Gigantes	34
Figura 4 – Storybrooke	35
Figura 5 – Abertura de <i>Once Upon a Time</i>	61
Figura 6 – Abertura de <i>Grimm</i>	63
Figura 7 – Letreiro de Abertura de <i>Grimm</i>	63
Quadro de Personagens de <i>Once Upon a Time</i>	62
Quadro de Personagens de <i>Grimm</i>	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABC – American Broadcasting Company (rede de televisão americana)

NBC – National Broadcasting Company (rede de televisão americana)

OUAT – Once Upon a Time

RESUMO

A presente monografia procura analisar o imaginário dos gêneros fantástico e maravilhoso aplicados à televisão e à literatura. Será abordada a diferença entre o fantástico, o maravilhoso e gêneros vizinhos, bem como a diferença no modo de narrar inerente à literatura e à televisão. A partir daí será abordada a adaptação de um meio para outro. Será dada maior ênfase na análise das séries *Grimm* e *Once Upon a Time*, da rede NBC e ABC respectivamente, abordando os elementos temporais e espaciais que as caracterizam como séries maravilhosas. Com base na análise dos elementos narrativos, interpretar e refletir sobre alguns dos personagens principais de cada uma das séries.

Palavras-chave: Fantástico, maravilhoso, literatura, séries televisivas, *Grimm*, *Once Upon a Time*.

ABSTRACT

This monography seeks to analyze the imaginary of the fantastic and wonderful genres applied to television and literature. It will be addressed the difference between the fantastic, the wonderful and neighbors genres, as well as the difference in the way of narrating inherent in the literature and one television. From there it will be addressed adaptation from one media to another. There will be more emphasis on the analysis of the series *Grimm* and *Once Upon a Time*, NBC and ABC respectively, addressing the temporal and spatial elements that characterize them as wonderful series. Based on the analysis of narrative elements, interpret and reflect on some of the main characters of each series.

Keywords: Fantastic, wonderful, literature, television series, *Grimm*, *Once Upon a Time*.

SUMÁRIO

Lista de Figuras	V
Lista de Abreviaturas e Siglas	VI
Resumo	VII
1. Introdução	9
1.1. Justificativa	12
1.2. Objetivos	13
1.2.1. Geral	13
1.2.2. Específico	13
1.3. Metodologia	13
2. O Imaginário maravilhoso das séries contemporâneas	14
3. A adaptação da literatura para televisão	21
3.1. Da Literatura	22
3.2. Das Séries de Televisão	24
3.3. Da adaptação de conto para série	27
4. As Séries Maravilhosas: <i>Grimm</i> e <i>Once Upon a Time</i>	30
4.1 Análises de <i>Grimm</i> e <i>Once Upon a Time</i>	36
4.1.1 A trama e estrutura dramática de <i>Grimm</i>	37
4.1.2 Os personagens de <i>Grimm</i>	39
4.1.3 A trama e estrutura dramática de <i>Once Upon a Time</i>	43
4.1.4 Os personagens de <i>Once Upon a Time</i>	47
4.1.5 As similaridades maravilhosas	52
5. Conclusão	53
6. Referências Bibliográficas	55
7. Referências Audiovisuais	58
7.1. Séries	58
7.2. Filmes	60
8. Webgrafia	60
9. Anexos	61

1. Introdução

Durante a infância temos o primeiro contato com os contos de fadas. Aprendemos com eles a, por exemplo, não deixar as coisas que temos que fazer para última hora, aprendemos a respeitar os mais velhos e, ainda, a não falar com estranhos.

No entanto, é sabido hoje que os contos de fadas não eram, inicialmente, contados para crianças, mas sim para os adultos; as histórias continham vários trechos “proibidos para menores”. Os contos de fadas, que muitas vezes nem contêm fadas, são normalmente ligados à realeza, pois é preciso que sejam tragédias, e a tragédia nunca acontecerá com alguém sem “importância” como um camponês.

Essas histórias começam a surgir na Europa oitocentista, muitas delas misturadas com o folclore e a antiga cultura dos celtas e seus bosques sagrados, além dos nórdicos, com seus estranhos deuses de outros mundos. Contraditoriamente, começam a surgir numa época em que o cientificismo se intensificava a partir de ideais iluministas. Apesar dos filósofos procurarem substituir o pensamento religioso e místico, o resto da população não esquecia tão facilmente das tradições orais.

A literatura romântica é centrada no indivíduo e na forma subjetiva e escapista de ver o mundo. “(...) A era do gosto pela natureza, pelo brilhantismo de tempos passados, cenários exóticos, feitos audazes e maravilhas incríveis” (LOVECRAFT, 1987, p.11) abre espaço para a imaginação, para o fantástico e para o horror, pois é entre o mundo interior e o exterior que vive o romântico.

Nessa época, os contos de fadas eram principalmente contados oralmente e, por isso, diferiam um pouco dependendo da região. Por exemplo, na Alemanha eram narradas histórias sobre Frau Holle, a mãe do Inverno, e na Rússia a personificação do Inverno era Morozko, o pai do frio e do gelo. Os Irmãos Grimm, em 1812, publicaram uma compilação de histórias que chamaram de *Contos da Criança e do Lar (Kinder und Hausmärchen)*. Neles, misturaram fábulas, lendas e contos maravilhosos, em que a narrativa leva a um ensinamento sobre solidariedade, obediência, amor ao próximo e respeito. Nestas histórias, o bem e o mal são fáceis de serem diferenciados e o mal sempre é derrotado.

Com o intuito de preservar a cultura germânica contra a imposição francesa trazida por Napoleão, os Irmãos Grimm marcaram a maneira de se narrar os contos e lendas. Ajudam, dessa forma, a impulsionar o espírito fantástico e também o nacionalismo, que é característica supervalorizada no Romantismo.

O fantástico toma seu espaço nos momentos em que o pensamento cientificista é mais intenso, por exemplo, durante o Iluminismo já citado, durante o Positivismo, com autores como Edgar A. Poe e Hawthorne e atualmente o gênero conta com autores como Isaac Asimov e Terry Pratchett. No mundo de hoje, o Belo Reino, termo utilizado por J. R. R. Tolkien em seu livro *Sobre Histórias de Fadas*, é procurado tanto pela literatura como pelas novas mídias: o cinema e, em especial, a televisão numa tentativa de extravasar mistérios ainda não explicados.

A narrativa seriada existe há muito tempo, um dos maiores exemplos é a história d'*As Mil e Uma Noites* na qual Sherazade narra de maneira encadeada e constantemente interrompendo um conto para continuar na noite seguinte. Os romances de folhetim também utilizavam a estrutura seriada e depois do folhetim, a radionovela continua a tradição. No cinema, por volta de 1913, alguns filmes eram cortados e podiam ser exibidos em séries nos nickelodeons. Durante os anos 1910, era comum tanto no cinema francês quanto no americano que narrativas seriadas ganhassem continuidade nas salas, como a famosa série francesa *Os vampiros*, de Louis Feuillade, ou as séries de comédia americanas como *Keystone Cops*, além de filmes de aventura seriados protagonizados por Pearl White.

A televisão aproveita o sucesso das radionovelas e levam algumas delas para suas programações. As séries se tornam uma forma de entretenimento semanal barato e necessitava de pouca atenção para se apreender o sentido da história. O primeiro grande sucesso na televisão americana foi *I Love Lucy* em 1951 que foi considerada a segunda melhor *sitcom* de todos os tempos, só perdendo para *Seinfeld* (1989-1998).

O modelo consagrado das séries de TV é aquele que assume uma forma “circular, que reitera ideias e sensações a cada novo plano” (MACHADO, 2000, p. 87). Porém, a televisão americana vem revolucionando a maneira de assistir essas séries nos últimos vinte anos. O modo de narrar histórias vem mudando e se

complexificando e a audiência, já amadurecida com os mais de 100 anos de cinema e mais de 60 de séries de televisão, participa de uma evolução na narrativa.

A concepção e forma de apreensão das narrativas seriadas vêm se complexificando de forma que gêneros diferentes se aglomeram para contar uma história. Jason Mittell aponta em seu estudo, *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, algumas coisas que podem ter levado a tal complexidade, como a possibilidade de gravar o episódio, depois da criação do VCR, e voltar a assisti-lo quando quiser.

Contando com as novas formas narrativas das séries e o fantástico renovado, o Belo Reino se infiltra na televisão. No entanto, os produtores colocam de lado os contos clássicos e, procurando um público mais velho, adaptam as histórias mundialmente conhecidas para algo menos alegórico.

Em *Grimm* (2011-), o detetive Nick Burkhardt descobre ser herdeiro da estranha habilidade de perceber criaturas que parecem “saídas dos contos de fadas”, os Wesen. A tia de Nick, Marie Kessler, explica que ele é um dos últimos Grimm’s, que são caçadores do Wesen. No começo, Nick tenta esconder suas novas habilidades de sua namorada, Juliette Silverton, e de seu parceiro Hank Griffin, mas em alguma hora os acontecimentos estranhos precisam ser explicados. Com a ajuda de Monroe e Rosalee, respectivamente um “Lobo Mau” e a “Raposa”, o lado Grimm do detetive começa a despertar.

Já em *Once Upon a Time* (2011-), quando o garoto Henry Mills leva a mãe biológica, Emma Swan, até a cidade de Storybrooke, as pessoas realmente são personagens dos contos de fadas. Por causa de mais um plano de vingança da Rainha Má, os habitantes da Floresta Encantada são transportados para um mundo sem magia e são privados de suas memórias antigas; mas Emma Swan, filha de Branca de Neve e Príncipe Encantado, é colocada num armário mágico junto com Pinóquio e somente ela pode libertar o povo da maldição da Rainha.

Então, neste trabalho pretendo analisar as estruturas das novas narrativas adaptadas dos contos infantis dos irmãos Grimm que, nas séries supracitadas, angariaram um público diferente do original dos contos. Para isso, procuro traçar um paralelo entre a literatura de base fantástica e maravilhosa e o universo das séries.

O que pretendo analisar aqui é o maravilhoso e o fantástico se esbarrando no real. O mundo sem magia e com regras bem definidas pela ciência que entra em contato com o fantástico: metamorfos e bruxas que soltam bolas de fogo no ar; o policial que sai à noite para caçar monstros com bestas e não pistolas e distintivos; o garoto e sua mãe que viajam entre mundos de sonhos e fadas.

Busco, então, identificar características comuns às séries, entre elas próprias e entre elas e a literatura do fantástico e irreal, através da identificação das bases narrativas das séries e dos episódios, tais como arco central da temporada, arco narrativo do episódio e de personagens. Optei por me centrar nas duas primeiras temporadas de *Grimm* e *Once Upon a Time (OUAT)*, deixando de lado os quadrinhos criados a partir das duas séries e os sites oficiais, porém sem excluir totalmente os sites *wikia* criados por fãs.

Assim, o trabalho desenvolve três temas fundamentais: em primeiro lugar, fala sobre o imaginário das séries contemporâneas, tratando da fantasia, maravilhoso e um pouco de horror. Apesar de falar sobre o universo das séries na atualidade, a pesquisa vai recair em conceitos desenvolvidos a partir da literatura, o que não é de todo prejudicial, pois um influencia no outro e leva ao segundo ponto, o da adaptação dos contos para a televisão e mudança de público-alvo. Em terceiro lugar, uma análise mais profunda e específica das séries *Grimm* e *OUAT*.

1.1. Justificativa

A análise das novas narrativas adaptadas de contos infantis é um importante objeto de estudo, pois tem grande destaque no mercado cultural da área de audiovisual da atualidade. Por existir pouca pesquisa sobre o formato e as linguagens de séries de televisão, essa pesquisa já ganha relevância.

Outro ponto importante é a relação da estrutura seriada com os contos adaptados dos irmãos Grimm e ainda de vários outros mitos e lendas. Os contos infantis já foram adaptados várias vezes, porém sem transferir a audiência para os jovens e adultos numa narrativa própria da televisão e tramas e personagens multifacetados.

Pelo grande interesse, tanto nas séries como nas histórias infantis revisitadas que são internacionalmente conhecidas, as inovações narrativas tomam espaço na memória da televisão mundial.

1.2. Objetivos

1.2.1. Geral: Analisar e compreender os processos de adaptação seriada de contos originalmente criados para crianças, mas que procuram atingir um público de jovens e adultos.

1.2.2. Específico: Estudar narrativa própria dos contos de fadas e narrativa característica das séries de televisão; Analisar as diferenças entre as narrativas das séries *Once Upon a Time* e *Grimm*, e ainda analisar alguns personagens mais importantes para as tramas. Além disso, buscar analisar o interesse do público-alvo pelos contos revisitados.

1.3. Metodologia

A pesquisa se dará através da revisão de livros que tratam do imaginário fantástico e maravilhoso, na comparação entre a narrativa literária e a narrativa das séries de televisão, e ainda pela análise das duas temporadas das séries *Once Upon a Time* e *Grimm* e seus respectivos sites criados por fãs.

O estudo começará com a análise dos gêneros fantásticos na sua origem e na sua consolidação no imaginário coletivo. Depois com a exposição de elementos inerentes aos contos literários e um breve histórico das similaridades entre literatura, rádio e televisão, mostrar a forma consolidada das séries de TV e as possibilidades de adaptação entre os meios. Com isso será possível analisar as formas escolhidas por cada uma das séries para divulgar um novo ponto de vista do que já é há muito conhecido.

A bibliografia busca abranger tanto os clássicos da teoria do cinema e da literatura quanto os novos teóricos da televisão e das narrativas maravilhosas para buscar verificar as diferenças e similaridades entre as narrativas da literatura e adaptação para séries de televisão.

2. O imaginário maravilhoso das séries contemporâneas

Muito já foi estudado sobre a natureza do fantástico: suas características, suas nuances, sua importância e necessidade na vida das pessoas. A literatura, o cinema e a televisão constantemente buscam o fantástico para causar diversas emoções nas pessoas, desde estranheza, ou medo e curiosidade, por exemplo.

No estudo da literatura, e da televisão também, críticos, teóricos e produtores sempre buscam uma divisão de gêneros, que, às vezes, pode se mostrar meio difícil de definir fronteiras. Com a divisão em blocos de categorias, pode ser que fique mais fácil de definir de onde e o porquê de certos textos ou séries nos causarem diferentes emoções. Dependendo da narrativa, vampiros podem nos causar uma incerteza da sua existência, mas também podem causar um medo estarrecedor no momento de sua aparição. Divisões em gêneros e subgêneros podem ser aliadas nessa busca, porém é preciso ter cuidado para que não se divida em excesso, pois assim nada caberia nas categorias além de muitas delas se esbarrarem quando chegarem à prática. Tendo noção da impossibilidade da fuga dessas rotulações, teóricos e produtores tentam criar novas definições para as barreiras por meio de aglutinações de termos e características.

Para isso, é importante entender as barreiras, por vezes fluidas, entre o fantástico, o maravilhoso, o estranho, o misterioso e o realismo maravilhoso. Todos eles possuem peculiaridades para distanciar, levemente, um conceito do outro.

- O Fantástico

Alguns autores restringem o *fantástico* a algo criado pela mente e que não se relaciona com o real, algo criado pela imaginação. Outros vão dizer que é somente uma dessemelhança com o chamado mundo primário, ou seja, o mundo que podemos enxergar sem as barreiras da imaginação.

Para o teórico Tzvetan Todorov, o fantástico é um gênero que só existe enquanto dura a dúvida. Muitas vezes o fantástico é desfeito por explicações no desfecho da narrativa e então se torna ou maravilhoso ou estranho; tal como acontece no filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, em que, em seu final, entendemos que Cesare não era realmente comandado pelo Dr. Caligari, pois os acontecimentos do

filme não passam de ilusões criadas pela mente do Dr. que estava internado num manicômio. Aqui, os acontecimentos fantásticos são desfeitos e tudo se torna somente estranho.

Enquanto o fantástico está ligado de alguma forma ao duplo, ao magnetismo, à viagem no tempo, à catalepsia (a volta dos mortos), ao que leva dúvida da existência ou da possibilidade daquilo acontecer realmente; o maravilhoso se liga a coisas divinas e sobrenaturais que podem interferir na vida dos homens, uma impossibilidade de fuga de algo superior. O maravilhoso puro é a não-reação diante de acontecimentos sobrenaturais, tais como magia, superpoderes e metamorfismos.

Em *Introdução à Literatura Fantástica*, Todorov dá uma receita de como definir o fantástico:

Primeiro é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, a hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto a maior parte dos exemplos preenchem as três condições. (TODOROV, 2010, p. 39)

Nesse trecho percebemos que, para o autor, a narrativa fantástica é quase sempre em primeira pessoa, porque dessa forma a identificação com a personagem principal seria mais intensa e o suspense necessário para a dúvida do que é real ou imaginário também seria mais forte; porém isso não é uma regra.

Em *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, Bentinho não sabe se Capitu realmente o traiu ou não. Essa dúvida perdura a narrativa inteira e não recebe um fechamento, Bentinho fica, então, na eterna dúvida e cabe ao leitor decidir se ela o fez ou não. Nesse exemplo o fantástico *não* acontece, pois apesar da dúvida estar presente em praticamente toda a história, Bentinho nunca duvida se o que ele está vivendo é real ou não e seus medos não provém de acontecimentos insólitos.

Para o escritor H. P. Lovecraft, “um conto é fantástico muito simplesmente se o leitor experimenta profundamente um sentimento de temor e de terror, a presença

de mundos e poderes insólitos” (1987, p. 16). No entanto, Todorov critica essa teoria dizendo que o medo não está necessariamente ligado ao fantástico, é possível que existam narrativas fantásticas sem a presença do medo.

O maior exemplo do fantástico nas séries de televisão talvez seja *Lost* (2004-2010), pois cada vez que um evento estranho é desfeito surgem outros. Como já foi dito, no fantástico é preciso que se oscile entre real e imaginário, ele surge a partir da incerteza do sobrenatural, e na série, depois que o avião cai numa ilha tropical, aparecem ursos polares; uma fumaça preta mata pessoas; um homem de cadeira de rodas volta a andar; um dos personagens que desenvolve o poder de clarividência e sempre via a morte de outro sobrevivente da queda do avião.

Em *Lost* os eventos fantásticos sempre se sucedem e muitos deles não ganham explicações concretas, deixando o espectador na dúvida constante da possibilidade deles. Da primeira à última temporada o fantástico é sustentado.

Posto que o fantástico só exista enquanto na incerteza entre realidade e imaginário, Todorov explica que o fantástico seria comparável à definição de *presente*, um estado entre o passado e o futuro. Para ele existe o estranho puro, o fantástico-estranho, o fantástico-maravilhoso e o maravilhoso, este último ainda se divide em 4 definições bastante exploradas nas séries atuais.

- O Estranho

O fantástico-estranho acontece em narrativas que exploram o sobrenatural, mas no final dão a eles explicações racionais. O estranho puro pertence

“àquela classe do amedrontador que leva de volta ao que é há muito tempo conhecido e ao que é, já, há muito tempo familiar”; isto é, algo “há muito estabelecido na mente”, mas “alienado dela apenas através do processo de repressão”. (FREUD, 1985, p. 373, *apud* DONALD, 2000, p.116).

Fringe (2008-2013) pode servir de exemplo para essa categoria. Em cada capítulo costuma ocorrer algum ataque ao Estado ou à população que é fora do normal (*fringe events*), e que a agente do FBI Olivia Dunham precisa investigar com a ajuda do cientista Walter Bishop e de Peter Bishop, filho de Walter. Nos episódios, as investigações levam a equipe a entender um possível mecanismo para tornar a telecinese, por exemplo, possível através de uso de pílulas ou algo parecido. Eles

também vão tentar explicar mundos paralelos e teletransporte, tudo por meio da “ciência de borda” (*Fringe Science*). *Fringe* (2008-2013) pode servir de exemplo para essa categoria.

O estranho puro amedronta e assusta, mas não desafia as leis naturais. Todorov diz (2010, p. 54) que o estranho se utiliza da experiência dos limites, porém a explicação do sobrenatural não precisa ser necessariamente aceita, mesmo que seja sugerida. “A pura literatura de horror pertence ao estranho” (2010, p. 53) diz ele, e explica que os contos de Edgar A. Poe são, em sua maioria, estranhos. Por causa de coincidências que aparentam sobrenaturais, como a ressurreição da personagem Lady Madeline, em *A queda da Casa de Usher* – que é explicada por crises catalépticas frequentes –, o estranho é revelado.

- O Maravilhoso

Já no fantástico-maravilhoso, os acontecimentos fantásticos são aceitos como novas leis universais. É “quando a narrativa prepara o estranhamento e leva o leitor a não considerar normais os acontecimentos narrados” (RODRIGUES, 1988, p. 56). No final da história, porém, o leitor aceita esse novo universo.

O maravilhoso é o diferente que é aceito pelos personagens, os acontecimentos sobrenaturais não lhes causa espanto e o leitor/espectador aceita essas diferenças, pois a narrativa é coerentemente incoerente. Como diz Aristóteles em *Arte Poética*: “Tanto na representação dos caracteres como no entrosamento dos fatos, é necessário sempre ater-se à necessidade e à verossimilhança, de modo que a personagem, em suas palavras e ações, esteja em conformidade com o necessário e o verossímil, e que ocorra o mesmo na sucessão dos acontecimentos.” (cap. XV, ponto 10) e ainda que “(...) se a personagem que se pretende imitar é por si incoerente, convém que permaneça incoerente coerentemente.” (cap. XV, ponto 6).

A maioria das séries atuais transita no *maravilhoso*, no qual cavalos voadores, superforça ou portais intergalácticos não são estranhados nem pelos personagens, nem pelos espectadores. As quatro divisões propostas por Todorov são:

1. O *maravilhoso hiperbólico*, que é explicado como um exagero na descrição de certas medidas já conhecidas. Como o gigante Tiny de *Once Upon a Time (OUAT)*, que foi apelidado “Pequenino” por sua família, porém quase causou a destruição de Storybrooke por causa de seu tamanho. Ou ainda, em alguns eventos no filme *Peixe Grande (2003)* dirigido por Tim Burton.

2. O *maravilhoso exótico*, narra sobre lugares desconhecidos e nunca antes vistos, por isso não pode ser colocado em dúvida. Esse tipo foi bastante explorado com os filmes do *Senhor dos Anéis (2001-2003)* e, no mundo das séries, pode ir desde algumas menos conhecidas como *The Legend of the Seeker (2008-2010)*, até o exemplo mais expressivo de *Game of Thrones (2011-)*, que nos apresenta um lugar chamado Westeros, onde lobos gigantes, dragões e mortos vivos são possíveis.

3. O *maravilhoso instrumental*, onde acessórios futurísticos são possíveis. Tal como a Chave de Fenda Sônica do Doctor em *Doctor Who (2005-)* ou as lentes de contato de *Torchwood (2006-2011)* que permitem que quem esteja na base de comando veja tudo o que o usuário vê.

4. O *maravilhoso científico* ou *science-fiction*, “aqui, o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece” (TODOROV, 2010, p. 63). Largamente experimentado na televisão, possui muitos exemplos de grandes nomes, como: *Jornada nas Estrelas (Star Trek) (1987-1994)*, *Arquivo X (1993-2002)*, *Firefly (2002-2003)* e *Fringe (2008-2013)*.

Essas categorias, é claro, não são estagnadas e nem exclusivas, e os mundos e os monstros dentro deles podem variar entre um e outro e aglutinar características. Porém, dessa forma fica mais fácil de categorizar teoricamente determinados aspectos particulares de cada narrativa.

- O Realismo Maravilhoso

Por último vem o realismo maravilhoso surge por volta dos anos 1940 na América Hispânica. Esse gênero literário “visa tocar a sensibilidade do leitor como ser da coletividade, como membro de uma (desejável) comunidade sem valores unitários e hierarquizados” (CHIAMPI, 1980, p. 69). O realismo maravilhoso, na

opinião da autora, agrega igualmente o racional e o irracional e, assim, difere do fantástico, pois nesse a relação entre um e outro é sempre posta em xeque e é, normalmente, resolvida com o fim do irracional ou com sua aceitação.

Para a professora Irlemar Chiampi, o maravilhoso não cria a dúvida, pois nele o sobrenatural é normal, a verossimilhança aqui não é o centro da questão. Já o realismo maravilhoso traz um “reconhecimento inquietante”, como ela mesma diz; uma narrativa que se prevê realista, mas admite a existência de acontecimentos mágicos sem duvidar de sua possibilidade, mas não aproveita novos mundos.

Algumas vezes o realismo maravilhoso pode conter elementos mágicos que não são da “normalidade” da vida dos personagens. O tempo pode ser percebido diferentemente, e em alguns casos ele pode ser cíclico ao invés de linear. *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel García Márquez, e *O Reino Deste Mundo*, de Alejo Carpentier, são exemplos clássicos deste gênero.

- O Imaginário Sobrenatural

O fantástico toma essa dualidade de sentidos por causa da relação entre o mundo exterior e o interior. O imaginário coletivo do fantástico é construído a partir das alegorias e lendas dos mitos de criação e de natureza; ao passo que no imaginário individual, emoções como o medo ou a felicidade que podem regular ou orientar o comportamento, a vontade e a memória dos indivíduos.

Christoph Wulf (2012, p. 43) associa a excentricidade humana à fantasia e ainda que “é a capacidade de se transportar para uma posição fora de si mesmo, e a partir dali estabelecer um comportamento face a si mesmo.” Essa reflexividade está intimamente ligada à percepção do indivíduo dele mesmo e dele frente ao mundo, e faz transparecer as “consequências da fantasia” (2012, p. 43) em suas ações diárias. Em outras palavras, a fantasia possibilita, através da arte, uma projeção da individualidade da pessoa; com isso o indivíduo se identifica com a própria subjetividade. É como diz Edgar Morin: “o antropomorfismo e o cosmomorfismo, que inoculam, reciprocamente, a humanidade no mundo exterior e o mundo exterior no homem interior” (1983, p. 145).

Todorov fala da função social do fantástico, que ele seria usado pra mascarar desejos e atitudes socialmente inaceitáveis e que para isso seriam mais facilmente

aceitas se fossem feitas pelo demônio ou algo sobrenatural, como um duplo. Depois do surgimento da psicanálise, o autor considera a literatura fantástica inútil, pois todo desvio social pode ser explicado de alguma forma e não precisaria se esconder no insólito.

Por outro lado o maravilhoso se utiliza da psicanálise e das outras ciências para extrapolar o mundo Primário e, de algum modo, viabilizar a *science-fiction*, a criação de novos mundos com bruxas, dragões e criaturas sobrenaturais.

A fantasia, então, como vários outros gêneros se transforma e evolui junto da sociedade, pois a arte é um espelho da sociedade em que está inserida. Seja a partir de elementos da cidade em que se busca, a partir da magia e do humor negro, um ambiente transformado, no qual tentamos desvendar os mistérios de uma família ou viajando pelo universo e combatendo robôs destrutivos ou estátuas de anjos que se movem quando se pisca.

O mundo das fadas, o Belo Reino, é “amplo, profundo e alto, repleto de muitas coisas: todas as espécies de animais e aves se encontram lá; oceanos sem margem e estrelas incontáveis; uma beleza que é um encantamento, e um perigo presente; alegrias e tristezas agudas como espadas.” (TOLKIEN, 2010, p. 9). Portanto, não pode ser esgotado por causa de explicações para certas patologias.

Para as séries de TV, o fantástico seria mais difícil de manter, pois ele necessita da dúvida constante entre real e imaginário e, para o formato televisivo de 40 minutos de episódio por 22 semanas, isso pode se tornar complicado de se desenvolver. Não é de todo impossível, entretanto, pois, como já foi citada anteriormente, a série *Lost* conseguiu manter o fantástico, mas não são todas que o alcançam em grande parte da narrativa. O fantástico é normalmente passageiro. É mais fácil para as séries utilizarem ou o maravilhoso ou o estranho, pois assim não é necessário o jogo de consciência, não é preciso duvidar do que é mostrado, pois os eventos são explicados ou aceitos.

Dado que o maravilhoso se destaca nas séries de televisão e que as duas a serem analisadas mais adiante nesse trabalho estariam dentro deste gênero, prefiro utilizar o termo maravilhoso, daqui para frente. Ele ainda se destaca como um termo mais condizente por causa da carga semântica que o termo agrega, o de algo que “escapa ao curso ordinário das coisas e do humano.” (CHIAMPI, 1980, p. 48). E

ainda o sentido de algo admirável, algo para além do normal, para melhor ou pior, e para além do humano sem de todo desprezá-lo.

3. A adaptação da literatura para televisão

Acabamos de situar o fantástico com relação ao maravilhoso e ao estranho e algumas variações possíveis dentro dessas definições. No entanto, o propósito desse trabalho é verificar como o maravilhoso contido nos contos de fadas infantis, tradicionalmente contados a partir da literatura, toma um caminho diferente nas séries de TV utilizando uma estética mais adulta.

Aqui pretendo definir pontos básicos da estrutura narrativa da literatura dos contos de fadas e da estrutura das séries clássicas e o novo modelo que vem se modernizando e complexificando no meio televisivo. Depois de analisadas algumas particularidades, ver como *Grimm* e *Once Upon a Time* fizeram a tradução entre a literatura e a TV.

Em “A Linguagem Literária”, Domicio Proença Filho coloca que a definição antropológica de cultura é

o conjunto e a integração dos modos de pensar, sentir e fazer adotados por uma comunidade, na busca de soluções para os problemas da vida humana associativa. (p. 34)

Assim, todas as artes teriam uma ligação entre si. Os temas e os meios de fazer arte que estão inseridos numa sociedade dizem respeito a ela e ao seu tempo ligando, assim, as temáticas e formas de todas as formas de expressão.

A maneira mais comum de contar uma história é por meio da narrativa, isto é, aquilo que tem um começo e um fim, pressupõe um narrador, passagem do tempo e mudança de um espaço (GAUDREULT; JOST, 2009). Desse modo, a narrativa pode estar na literatura, no cinema, no teatro e na televisão, mas cada um desses meios tem uma maneira específica de narrar.

Então, seguindo o lema proposto por Ismail Xavier no artigo *Literatura, Cinema e Televisão*, “ao cineasta o que é do cineasta, ao escritor o que é do

escritor” (p. 62), faço uma pequena adaptação para “à televisão o que é da televisão, ao escritor o que é do escritor” e assim começo a mostrar um pouco das particularidades da literatura e das séries de televisão para expor as dimensões de cada meio e como é feita a adaptação dos contos para as séries.

3.1. Da Literatura

As histórias infantis organizadas, e de certa forma criadas, pelos irmãos Grimm foram popularizadas em formas de contos, por causa da característica econômica, ou seja, chega-se rápido ao clímax e desfecho e pela proximidade com a narração oral do mito ou fábula de que essas histórias derivam.

Esses contos surgiam para explicar os problemas cotidianos e para isso se tornar interessante e edificante não o fizeram a partir de avisos nas portas das igrejas, mas sim por meio da literatura que faz uso de um recurso da linguagem: a conotação. A partir daí, a literatura abre portas à imaginação e o conto maravilhoso, que já se utiliza da dessemelhança e do sobrenatural, vai constantemente se fundar na conotação para narrar o que não pode ser abertamente dito ou entendido senão por meio da extrapolação do real.

Certas palavras e a disposição delas podem levar a um determinado entendimento, assim como os seus sons (aspectos fônicos) podem modificar a relação entre um enunciado e a enunciação. Para tornar o texto mais criativo e expressivo o autor faz uso das figuras de linguagem, se quer levar o leitor à dúvida necessária no fantástico utiliza expressões como “talvez”, “acredito que”, “parecia-me que”.

Além do predomínio da conotação nos contos, a literatura dá ênfase ao significante, isso quer dizer, basicamente, que toda palavra tem um porquê de estar lá, ou seja, se alguém trocar uma palavra o sentido e/ou a estética mudam e ficam “mais pobres”. Proença Filho exemplifica com as famosas palavras de *Hamlet*:

To be or not to be: that is the question

(Ser ou não ser: eis a questão)

Veja-se o efeito de substituições:

Am I or am I not: that is the question

(Sou ou não sou: eis a questão)

ou

To be or not to be: that is what worries me
(Ser ou não ser: isso que me preocupa)
(PROENÇA, 1995, p. 43-44)

A narrativa literária está presa à linearidade do discurso, pois é constituída de signos linguísticos e, por isso, devem ser apresentados um atrás do outro, de maneira não aleatória para que a frase faça sentido. No entanto, a literatura pode criar uma ilusão de simultaneidade a partir do jogo de palavras, isso fica mais visível nos poemas concretistas, por exemplo.

Para que se possa ver o que se passa na história do livro, é preciso fazer uso da imaginação. Esse é um exercício complexo que liga autor e leitor através de uma descrição um tanto subjetiva, isso porque dizer que no céu de um planeta estranha existiam 3 sóis e que um deles era verde e tinham tamanhos distintos faz o leitor imaginar diversos tamanhos e o verde pode ser de qualquer tom.

A descrição de uma cena, ou um lugar, põe o leitor dentro da narrativa e a restringe a uma floresta, por exemplo, mas com a subjetividade da imaginação pode levar o leitor a pensar em qualquer tipo de floresta. E, mesmo depois de descrita a floresta, com o andamento da ação, parte do ambiente pode virar só um borrão, pois o “olhar da mente” está focado no que os personagens estão fazendo.

A voz do narrador que encaminha a história também complexifica a narrativa de um jeito tal que dificulta a tradução para outra forma de arte. Os dramas e conflitos interiores, assim como o pensamento das personagens não são facilmente transcritos e se tornam mais expressivos com as palavras, justamente pela ambiguidade que a conotação pode causar no discurso literário. As palavras podem multissignificar pelo fato de conseguir unir significado e significante; o narrador, então, vai guiar o leitor para um mundo mais próximo do cotidiano dele ou pode levá-lo a percorrer um mundo de sonhos cheio de dúvidas.

Mas o conto maravilhoso possui particularidades que outros gêneros não têm: a mobilidade, generalidade e pluralidade, já apontadas por Nádya Battella Gotlib em *Teoria do Conto*. Baseada em André Jolles, a autora aponta que esses contos obedecem a uma forma simples, ou seja, começam, normalmente, com um “Era uma vez...” e terminam com “E viveram felizes para sempre”, levando a uma “moral ingênua” (p. 18). Isso leva a uma fluidez no modo de contar, pois mesmo que se

usem palavras diferentes ou percorram caminhos um pouco diversos, o conto sempre chega ao mesmo final.

Por mais que se conte a história da Branca de Neve de maneiras diferentes, lendo a edição de um livro reduzido e com mais figuras ou outro com texto mais complexo, a Bruxa sempre será má e tentará matar Branca de Neve, e esta sobreviverá com a ajuda do caçador, dos anões e por fim do Príncipe Encantado. É sempre assim, pois é preciso que a bondade prevaleça em relação à inveja não importa o caminho que se tome, o desfecho é sempre igual.

3.2. Das Séries de Televisão

As séries televisivas são herdeiras de um tipo de literatura que surgiu no século XVIII e se tornou muito comum no Brasil durante o século XIX: os *folhetins*. Eles eram publicados nos jornais, sempre um capítulo de cada vez e o final deixava o leitor com uma curiosidade para saber o restante da história. O *folhetim*, depois da criação do rádio, se transforma nas radionovelas e, depois, tenta um espaço no cinema.

Mas é com a televisão que os seriados¹ mais se identificam. O ambiente controlado do estúdio e o caráter semanal dos seriados formaram a combinação perfeita para televisão nos seus primórdios.

As primeiras séries começam com grande força e são, em sua maioria, voltadas para as donas de casa. Normalmente os episódios eram constituídos de um episódio inicial que situa o espectador na história e os seguintes possuíam uma história independente. Isso proporcionava as emissoras uma maior liberdade na cronologia de apresentação dos episódios.

Como a recepção dessas séries se dava no ambiente doméstico iluminado e em que a TV compete com várias situações que desviam a atenção do conteúdo transmitido, as séries tinham que sempre ter uma característica circular, que repete as informações várias vezes para que aqueles espectadores distraídos tenham a chance de lembrar quem é o personagem e porque ele age daquele jeito.

¹ Não farei distinção entre série e seriado, pois entraria numa questão terminológica desnecessária ao andamento da dissertação.

Em *A Televisão Levada a Sério*, Arlindo Machado aponta que a repetição não quer dizer necessariamente redundância, pois é um modo de organização dos sistemas poéticos. Isso fica mais bem explicitado com a citação de Umberto Eco a que ele se refere:

mas só depois de haver entrado a fundo nos caracteres e situações, visto que a graça, a ternura ou o riso nascem somente da repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem a fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo e fiel de simpatia. (ECO, 1970, p. 286, *apud* MACHADO, 2000, p. 90).

Assim, a repetição se torna uma estética que ajuda o público a ter uma maior identificação com os personagens, o que ajuda na continuidade da série na grade de programação.

O *western*, as comédias de costumes (*sitcoms*) e o melodrama, os gêneros mais populares dos cinemas, migraram para TV na busca por competição de audiência. No entanto, a época do *boom* dos seriados acontece por volta dos anos 1960, período que o mundo vivia a Guerra Fria e a TV se tornava um meio de divulgação dos ideais e do poderio dos países capitalistas. Assim era com *The Outer Limits* de 1963, que explorava a possibilidade de utilizar um teletransporte e trazer um ET para a Terra; ou os primeiros anos de *Doctor Who* (1963) que tinham como meta ensinar física aos telespectadores.

A linguagem das séries não nasceu pronta, ela foi se desenvolvendo, modificando e se consolidando com o passar dos anos. Inspirou-se na forma dos *folhetins* e de outros estilos narrativos, como a narrativa de moldura, por exemplo, já consagrados na literatura.

Antes as histórias eram, como já dito anteriormente, simples, cíclicas e repetitivas para ajudar na fixação das características dos personagens e ainda criar um vínculo afetivo entre eles e o telespectador. A partir dos anos 1990, com a possibilidade de se gravar os episódios transmitidos ou comprá-los para assistir em casa a qualquer hora, possibilitou-se que as séries deixassem de ser tão simples como antes. As emissoras americanas ainda começaram a retransmitir o mesmo episódio num outro dia para aqueles que não conseguiram assistir no horário convencional poderem acompanhar sem maiores prejuízos. Além disso, a produção das séries não está mais tão restrita ao estúdio, e os equipamentos modernos possibilitam uma melhor qualidade do produto final.

Com o grande número de pessoas com acesso à internet, ela vem sendo um canal entre os seriados e os fãs, que veem, às vezes, suas vontades atendidas. Como no caso clássico de *Lost*, na qual o personagem Paulo interpretado por Rodrigo Santoro não agradou ao público e logo saiu da trama principal.

Antes, porém, as características da narrativa seriada: as séries poderiam ser explicadas como uma história que possui vários ganchos. Isso porque a cada pausa para o intervalo existe um pequeno gancho, que nas comédias voltam repetindo a ação ou alguma fala, como se a pessoa não tivesse ouvido direito. A repetição ocorre para imprimir certeza. Além desse pequeno gancho existem os arcos narrativos que são como blocos narrativos com uma trama comum. Por exemplo, o arco narrativo principal da 1ª Temporada de *Veronica Mars* é a busca pelo verdadeiro assassino de Lily Kane, a melhor amiga de Veronica. Ao final de cada temporada, as séries costumam deixar alguns assuntos não resolvidos, alguns ganchos; em algumas eles são mais sutis, mas outras fazem questão de deixar o espectador nervoso de tanta curiosidade.

Muitas séries que estão aplicando uma narrativa mais complexa caminham entre o arco episódico, também chamado de “monstro-da-semana”, e o arco central ou principal. Dentro do arco episódico aparecem pistas que levam a resolução da trama central da temporada.

No entanto não são todas as séries mais complexas que seguem esse modelo. Em *How I Met Your Mother*, por exemplo, existe uma narrativa-moldura que justifica todos os episódios, pois Ted, o pai, conta aos filhos em 2030 como ele conheceu a mãe deles, e começa a narrar os acontecimentos a partir de 2005. Outra comédia que não seguia esse modelo era *Seinfeld* que distribuía os *plots* pelas temporadas sem se importar muito se passariam de uma temporada para outra. E com isso eles podiam carregar referência de piadas anteriores até as temporadas mais novas, se o espectador tinha o costume de acompanhar episódio por episódio entenderia as *gags*, mas aquele que via um episódio ou outro só perderia uma dentre várias piadas.

3.3. Da adaptação de conto para série

Conforme já colocado no início do capítulo, existem temas comuns a várias culturas, como nas explicações do porquê caírem raios ou o porquê de nevar ou, ainda, quem protege a floresta serem vistos tal qual deuses ou criaturas sobrenaturais. A partir desses seres míticos o mundo vai se delineando e se torna forma de ensinamento das leis naturais e do que está além do humano.

Para contar essas histórias foi preciso criar uma forma primeira na literatura. Os contos maravilhosos ganharam o poder de se manterem os mesmos, ainda que não se faça uso das mesmas palavras toda vez que seja contado. A literatura fantástica e maravilhosa, no entanto, não se restringia aos contos maravilhosos ligados à mitologia ou contados somente para as crianças, também teve grande força no século XVIII nos romances e na nova forma literária dos *folhetins*, apesar desse último ter sido mais popular com os dramas melodramáticos.

A televisão, criada muito mais tarde, se aproveitou das formas já consagradas do *folhetim* para criar as séries. No começo mantinha as histórias mais cíclicas e “mais puras”, ou seja, não misturavam muitos gêneros num *show*, ele era drama, ou policial, ou de aventura e os estilos não se cruzavam muito. Hoje, séries como *Grimm* e *OUAT* só são possíveis a partir da miscigenação de vários tipos de gêneros.

Nos contos infantis a identificação com o personagem acontece por meio da narrativa literária, mas também por meio das ilustrações. Qualquer livro de contos infantis possui grande quantidade de figuras para mostrar quem é o príncipe e a princesa e onde moram; como o lobo conseguiu se fantasiar de vovozinha; quão horrenda é a aparência da Fera. Para o leitor dos contos, é mais fácil se projetar na vida do personagem se é possível vê-lo de alguma forma, por isso as ilustrações são, quase sempre, elementos obrigatórios.

Já a televisão tem a capacidade de mostrar o personagem em movimento e a identificação é praticamente imediata. Na narrativa televisiva (e cinematográfica também), o espectador consegue praticamente se sentir junto dos personagens, isso porque o ambiente, a música, a mise-en-scène vão induzi-lo a quase que um transe que o faz liberar o espírito para se emocionar.

Mas como adaptar os contos dos irmãos Grimm para a TV e ainda extrair a infantilidade dos contos? Primeiro, adaptar não quer dizer copiar, isto é, não é necessário ser “fiel” aos contos, pois assim só iria reduzir os potenciais criativos de ambas as artes. Depois, traduzir é uma forma, uma interpretação de uma história. Ismail Xavier, no já citado artigo *Literatura, Cinema e Televisão*, explicita esse ponto de vista com:

Uma única história pode ser contada de vários modos; ou seja, uma única fábula pode ser construída por meio de inúmeras tramas, com formas distintas de dispor os dados, de organizar o tempo. (XAVIER, 2003, p.65).

Ele trata como fábula a sucessão de acontecimentos com determinados personagens em um determinado espaço num intervalo de tempo e trama se refere ao modo como as histórias são contadas, ou seja, ao modo como a narrativa se desenrola e nos mostra dados para sabermos do que se trata.

Em *Sobre Histórias de Fadas*, Tolkien, se referindo a palavras de George Dasent, fala sobre uma “Panela de Sopa” ou um “Caldeirão de Histórias” em que várias histórias estariam mergulhadas, sempre fervendo, e continuamente alguém jogaria um bocado de coisas saborosas ou não. O que os criadores das séries *Grimm* e *OUAT* fizeram foi mexerem o caldeirão e tirarem de lá formas diferentes para histórias já existentes na literatura.

Quando puxaram a concha de volta da “Panela de Sopa”, os criadores de *Grimm* acharam uma das essências dos contos infantis: o aviso. A partir daí começaram a desenvolver características mais reais para o Lobo de *Chapeuzinho Vermelho*, para o encantador de ratos do *Flautista de Hamelin* e os Ursinhos de *Cachinhos Dourados*. Já no caso de *OUAT*, viram a possibilidade de vários mundos paralelos e exploraram esse caminho com o Mundo Sem Cores do Dr. Frankenstein, o Mundo da Floresta Encantada, do qual a maior parte pertencia, o Mundo da Terra do Nunca do Capitão Gancho, entre outros. Tratando diretamente com a existência dos exatos personagens, *OUAT* desfaz a estrutura curta do conto infantil e estende para dar uma história mais complexa dos pontos de virada nas vidas de vários personagens que já estavam na “Panela”.

Ao virar a concha de um lado para o outro e tirar alguns aspectos essenciais para a trama dos contos infantis, os produtores perceberam que não poderiam

excluir as várias possibilidades de integração de gêneros. Nas duas séries, além do maravilhoso e do fantástico, é claro, é fácil perceber a influência do drama, da aventura e do policial. Talvez se deva a isso o sucesso das séries, mesclar gêneros bastante populares sem deixar o maravilhoso com menos brilho.

A percepção do tempo na narrativa literária e na narrativa seriada é percebida diferentemente. Na literatura, a percepção do tempo está ligada ao que Tânia Pellegrini se refere como “tempo da mente” (2003, p. 21) em seu artigo *Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações*. Esse “tempo da mente” não coincide com “medidas temporais objetivas” (2003, p. 21), pois pode se confundir com memórias e visões oníricas, que vai desembocar no *fluxo de consciência*. Já na TV e no cinema, as imagens são mostradas sucessivamente e para tornar “sensível o escoar do tempo” precisam integrar tempo e espaço, em maior ou menor grau, ou seja, precisa mexer com o ritmo, a ordem e a frequência das imagens.

“A diferença entre um e outro [narrativa literária e fílmica] está na articulação temporal de suas sequências para o receptor” (AGUIAR, 2003, p. 122). Isso quer dizer que na literatura policial, por exemplo, em que a história é contada, normalmente, por um amigo do investigador que o estava acompanhando (veja os exemplos de Watson relatando os casos de Sherlock Holmes ou Capitão Hastings contando os de Poirot), a narrativa se desenvolve no passado, pois o desenrolar do caso já se passou e o amigo já sabe como termina. Já em *OUAT*, por exemplo, quando é mostrado o passado dos personagens, ali é feito o presente, pois a ação é uma sucessão de acontecimentos imediatos. Ou em *Grimm*, quando no começo da Segunda Temporada se tem um passar do tempo de “Dez Dias Atrás”, “Ontem”, “Uma Hora Atrás” e “Agora”, mesmo os dez dias anteriores são mostrados como uma ação presente, pois para a estrutura fílmica e televisiva não há, por enquanto, outra maneira.

Logo a grande diferença entre um meio e outro na representação temporal pode ser dita assim: “(...) o cinema *monta vários presentes para representar a ação*, enquanto a literatura *representa a ação para aprofundar o problema do tempo*.” (AGUIAR, 2003, p. 122).

Mas não foi somente o cinema e a TV que incorporaram elementos da literatura. Esta também passou por transformações na linguagem, na maneira de

tratar o tempo, de caracterizar os personagens e até de desenvolver a ação. Todas foram mutuamente se ajustando e complementando. Porque hoje, mais do que nunca, existe uma convergência de meios, uma circulação de conteúdos que adiciona novos sabores na “Panela” e o que já era tradicional se apropria de outras formas e renova algo conhecido.

É esse novo modo de ver a cultura que Henry Jenkins propõe no seu livro *Cultura da Convergência* e coloca que:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2008, p. 28)

Assim, os criadores de *Once Upon a Time* e *Grimm* se aproveitaram de contos maravilhosos mundialmente conhecidos que já foram contados e recontados várias vezes e de várias formas, porém voltados para as crianças. Agora eles traduzem os contos simples em narrativas complexas e, o mais importante, seriadas.

4. As Séries Maravilhosas: *Grimm* e *Once Upon a Time*

Agora que já foi descrito o que é o maravilhoso e o fantástico, e depois de expor algumas diferenças e similaridades entre a linguagem narrativa da literatura e da TV, é chegada a hora de juntar as pontas com as duas séries atuais que somam contos dos irmãos Grimm revisados a uma narrativa seriada complexificada.

Um ponto chave para as duas séries que deixei de lado propositalmente no tópico da adaptação é a ambientação. Nos contos literários tradicionais de *Kinder und Hausmärchen*, as histórias acontecem sempre em uma floresta, uma pequena comunidade (uma vila, dentro de um castelo), ou perto/dentro de porções de água, um rio ou lago. Isso porque muitas delas remetem à Idade Média, período em que os feudos eram construídos ao redor de um castelo e a fronteira do feudo era com a floresta, ou um rio ou lago, ou ainda com todos esses elementos.

Lovecraft diz que “O mais importante de tudo é a atmosfera, pois o critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação.” (1987, p. 5). Por isso, na hora de adaptar dos contos para a televisão, os criadores de ambas as séries fizeram questão de ambientar a trama num lugar onde tivesse floresta, cidade e rio ou simplesmente diferenciar os mundos com uma estética ora mais onírica ora mais realista.

Por causa do caráter linear da literatura, a atmosfera descrita não pode vir ao mesmo tempo em que a ação, pois é só com a representação sucessiva de elementos que se pode dar a sensação de simultaneidade. No livro *Os Pequenos Homens Livres* de Terry Pratchett, quando a menina Tiffany passa para o Mundo das Fadas as árvores são mais reais quando alguém presta bastante atenção nelas, mas quando alguém se distrai, elas parecem se mover e ficam menos reais e borradas. É isso o que acontece com a imaginação do leitor em geral, primeiro ele é situado no lugar que pode ser detalhadamente descrito, mas quando volta a atenção para a ação dos personagens, o ambiente fica mais fluído e borrado.

O cinema e a televisão, ao contrário, conseguem mostrar ao mesmo tempo a ação e o ambiente. A “descrição” inicial no cinema e na TV pode acontecer com uma panorâmica, um *traveling* ou um jogo de luz e sombra para definir a cena (PELLEGRINI, 2003). Na TV ficou muito marcado um tipo de enquadramento para situar o espectador do local onde se passa a ação, ele pode mostrar planos bem abertos da cidade ou um plano aberto de um prédio, uma lanchonete, uma universidade.

Em *Grimm*, o local escolhido para ser cenário das histórias de Nick Burkhardt foi Portland, no estado de Oregon, nos Estados Unidos. Os criadores David Greenwalt, Jim Kouf e Stephen Carpenter optaram por essa cidade justamente por causa da floresta que existe perto da cidade, e ainda por causa do porto do Portland. Para eles, a escolha do cenário significou achar um dos personagens principais, pois é assim que eles podem criar um ambiente adequado para o desenvolvimento dos episódios.

Diferentemente de *OUAT*, *Grimm* tem cenários mais realistas para tentar fazer o telespectador acreditar que apesar de parecer impossível, aquilo pode ser real. Outro ponto importante para a escolha de uma cidade já existente em *Grimm* é

que a série, além do gênero maravilhoso, é policial. Nick é um detetive e, mesmo que os suspeitos sejam Wesen, ou seja, aquelas pessoas com estados diferentes de existência, ou alguém envolvido com eles, Nick precisa resolver os enigmas que lhe aparecem.

Portland foi escolhida por passar o sentimento de estar no mundo dos contos de fadas nos dias atuais. Perto da cidade existe a reserva florestal do Monte Hood que apresenta grande similaridade com a Floresta Negra na Alemanha, local onde a maioria dos contos dos Grimm acontece. A semelhança entre os lugares é facilmente percebida nas imagens a seguir:

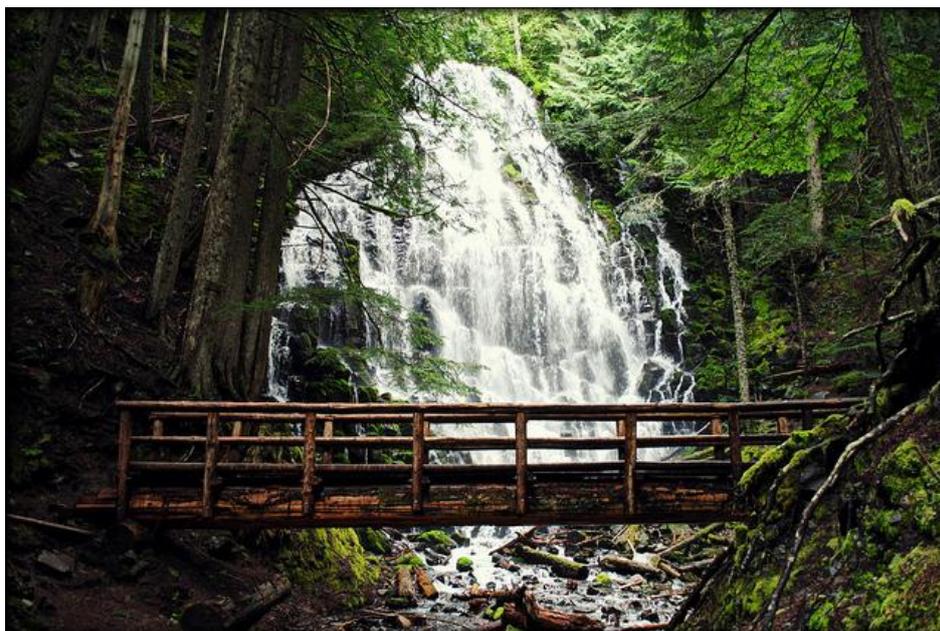
Figura 1 – Floresta Negra



Fonte: Wikimedia Commons²

² Disponível em <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teichschlucht_Schwarzwald_03.jpg>. Acesso em jun. 2013.

Figura 2 – Ramona Falls, próximo de Portland



Fonte: Black Watch Sasquatch³

Essas imagens mostram um pouco do ambiente mais selvagem, para onde sequestradores levam meninhas com casacos vermelhos, onde Blutbaden caçam animais selvagens e outras crianças são levadas pelo espírito de uma mulher que está sempre chorando.

Uma coincidência entre as séries é que, por algum tempo Emma morou em Portland, Oregon. Lá ela conheceu Neal Cassidy, que, mais tarde, se torna seu namorado e parceiro em pequenos furtos. Antes de Emma poder comunicar a Neal que terão um filho ele a abandona e a jovem grávida vai presa no lugar do namorado por causa do roubo a uma joalheria.

Como já citei anteriormente, os criadores de *OUAT*, Adam Horowitz e Edward Kitsis, preferiram dar a cada Mundo uma estética diferente. Como a maioria dos personagens é originária da Floresta Encantada, ou seja, um lugar que, para nós, não existe, resolveram, então, deixar o lugar com uma textura mais fantástica e onírica.

³ Disponível em < <http://blackwatchesasquatch.blogspot.com.br/2012/07/ramona-falls-mt-hood-national-forest.html>>. Acesso em jun. 2013.

Figura 3 – Castelo dos Gigantes



Fonte: *Once Upon a Time*⁴

A trama de *OUAT* é construída em cima da migração (involuntária) de grande parte dos habitantes da Floresta Encantada para o Mundo sem Magia. Assim a caracterização do maravilhoso não está só na sensação de um mundo encantado, como em *Grimm*, mas sim em tentar deixar o sobrenatural mais palpável. É por isso que a Floresta Encantada nos parece tão estranha à primeira vista, pois a impressão de ilusão dos sentidos é levada ao ambiente. A cidade, por outro lado, é o mais real possível, pois precisa ser algo já conhecido pelo espectador.

Storybrooke, a cidade criada por Regina, fica localizada no extremo nordeste dos Estados Unidos: o estado de Maine, que possui aproximadamente 90% do território coberto por florestas. Várias histórias de H.P. Lovecraft se passam na região da Nova Inglaterra, da qual Maine faz parte. Se para o autor a atmosfera determina tanto o tom misterioso da história, os criadores de *OUAT* também procuraram caracterizar o “mistério cósmico de nosso folclore popular sobrenatural” (1987, p. 3) na região escolhida para abrigar Storybrooke.

Protegida pela magia da maldição que deportou alguns personagens para o Mundo sem Magia, Storybrooke foi criada à beira-mar e é cercada por uma floresta. A cidade-sede, porém, não foi criada em estúdio; Steveston Village, no Canadá,

⁴ Imagem tirada de uma cena do episódio 6, *Tallahassee*, da segunda temporada de *Once Upon a Time*, exibido originalmente no dia 4 de novembro de 2012 pela emissora americana ABC.

funciona como pano de fundo para a cidade de Storybrooke, pois lá os produtores encontraram a cidadezinha “parada no tempo”.

Figura 4 – Storybrooke



Fonte: *Once Upon a Time*⁵

De modo distinto, o lugar de origem do médico da cidade, Dr. Frankenstein, é um lugar de pesadelo. Se Storybrooke possui uma aparência “normal”, mas parada no tempo, e a Floresta Encantada remete a um sonho cheio de aventuras, o Mundo sem Cores de Victor Frankenstein carrega o peso da ciência negra que busca ressuscitar os mortos.

Esse Mundo em si não foi o mais importante na narrativa como um todo, mas sim o papel que o Dr. Frankenstein teve para ajudar a Rainha Má a se tornar mais má. Depois de mais uma decepção em tentar trazer o amado de volta dos mortos, Regina desiste do amor e se torna mais cruel.

Existe, por outro lado, um mundo que começa a se sobressair tanto quanto o Mundo sem Magia e o da Floresta Encantada, a Terra do Nunca. Ela é primeiramente citada no episódio *The Crocodile*, o quarto da segunda temporada, no qual conhecemos um pouco mais do passado de Rumplestiltskin e vemos pela primeira vez o Capitão do Jolly Roger, Gancho.

⁵ Imagem tirada de uma cena do episódio 22, *A Land Without Magic*, da primeira temporada de *Once Upon a Time*, exibido originalmente no dia 13 de maio de 2012 pela emissora americana ABC.

Pouco foi mostrado do ambiente da Terra do Nunca, porém parece se assimilar à estética onírica da Floresta Encantada. Os acontecimentos finais da segunda temporada induzem uma troca de foco estético, isso porque Emma, Snow (Branca de Neve), David (o Príncipe Encantado), Rumpel (apelido de Rumpelstiltskin), Regina e o Capitão Gancho vão atrás de Henry que foi raptado pelos invasores Tamara e Greg e levado para a Terra do Nunca.

As histórias de *Peter Pan*, *Alice no País das Maravilhas*, *Frankenstein* ou *Mulan* não fazem parte da coletânea de contos dos irmãos Grimm, mas ficaram conhecidos mundialmente e agora fazem parte da “Sopa” e do imaginário comum de histórias fantásticas e maravilhosas.

Ambas as séries não se restringiram a usar somente o material recolhido dos contos dos Grimm, mas também incorporaram as quatro anteriores e outros seres míticos de outras culturas, como La Llorona que também é conhecida no Brasil como a Mulher de Branco ou Mulher da meia-noite, e também o Wendigo, uma criatura da mitologia de uma tribo indígena norte-americana.

Elementos narrativos como o cenário e a música, por exemplo, dão o tom de suspense, de drama e de maravilha. A boa caracterização desses elementos leva o espectador a acreditar na história contada e o ambiente certo é imprescindível. Porém, grande parte do sucesso das séries é devido aos personagens.

4.1 Análises de *Grimm* e *Once Upon a Time*

A análise de uma série de TV é diferente da análise de um filme de longa-metragem, porque o último tem, em média, 2 horas de duração para *resolver* sua trama. Já as séries têm, em geral, 22 episódios de aproximadamente 1 hora (contando intervalos) por semana para *desenvolver* sua trama.

Pode-se comparar, até certo ponto, a análise de um episódio de um seriado com um filme de curta-metragem. No entanto, as séries atuais buscam, como já foi dito, desenvolver tanto o arco episódico quanto o arco principal, o curta, por outro lado, precisa desenrolar a história rapidamente e, normalmente, não deixam margem ou pistas para uma continuação.

Os seriados possuem uma linguagem tão própria e característica que não pode ser vista nem como teatro, literatura, ou cinema. Apesar de já ter consolidado uma linguagem e um público, as séries televisivas são pouco analisadas, talvez pelo fato da televisão ainda ser considerada, por alguns, como menor do que as artes mais antigas mencionadas acima.

A análise dessas séries, em especial, serve como meio de compreensão das emoções e impressões que causam no espectador. Ambas as séries foram reconstruídas a partir de um centro comum, os contos infantis que fazem parte do imaginário coletivo de grande parte do mundo. Urge investigar como as séries conduzem as tramas, que não são mais infantis como antes eram nos contos.

4.1.1 A trama e estrutura dramática de *Grimm*

Tudo começa quando o detetive Nick vê uma bela moça na rua e, de repente, ela se transforma numa terrível criatura. A transformação dura somente alguns segundos, mas é o suficiente para assustar o protagonista. Mais tarde, na Delegacia de Polícia, Nick vê outra pessoa se transformar em outra criatura e começa a desconfiar do que está vendo.

Com a chegada surpresa de sua tia Marie Kessler, Nick descobre que ela tinha um câncer terminal. A intenção de tia Marie era passar seus últimos dias ensinando ao sobrinho o porquê de ver algumas pessoas se transformarem e, ainda, como ele deveria lidar com esses indivíduos. No entanto, quando estavam conversando sobre a herança Grimm de Nick, eles são atacados no meio da rua e tia Marie é gravemente ferida.

Durante a investigação do homicídio de uma jovem e o desaparecimento de uma menininha, Nick vê um homem se transformar ao ver um grupo de meninas passarem. No trailer que tia Marie trouxe, Nick descobre que Monroe, o homem que se transformou ao ver as meninas é um Blutbad, conhecido também como Lobo Mau nas histórias infantis de seus antepassados. Monroe se torna o principal suspeito dos crimes, mas só para Nick, pois os outros não encontram nenhuma evidência para ligá-lo aos crimes.

Ao confrontar Monroe, Nick descobre que ele realmente não tem ligação com os crimes. Depois de convencer o detetive de que não mata há vários anos por

causa de uma dieta vegana e pilates, Monroe e Nick se juntam para achar o Blutbad que anda aterrorizando a cidade de Portland.

Depois da morte de tia Marie, Nick fica sem ninguém para guiá-lo nesse “mundo novo” diante dele. Além dos equipamentos no trailer, Nick sempre procura a ajuda de Monroe para encontrar um meio de combater os Wesen mais encrenqueiros.

Mais tarde, Nick conta com a ajuda de mais um Wesen, Rosalee Calvert, uma Fuchsbau, ou seja, a Raposa. Rosalee é dona de uma loja de temperos e ervas exóticas; lá são criadas muitas poções medicinais que não poderiam ser feitas em qualquer laboratório, pois são especializadas para Wesen.

Hank Griffin, parceiro de Nick, é envolvido no meio Wesen e, a princípio começa a enlouquecer por ver criaturas estranhas na sua frente e não entender do que se trata. Chega uma hora que Nick tem que esclarecer ao amigo a herança Grimm e o mundo não tão normal que os cerca, e assim Hank se torna um Kehrseite-Schlich-Kennen, uma pessoa normal que tem conhecimento dos Wesen.

Nick tenta contar tudo para Juliette Silverton, sua namorada, mas no momento em que ele tenta convencê-la, a moça começa a passar mal e entra num coma induzido por causa de uma poção preparada por Adalind Schade, inimiga de Nick. Para sair do coma, foi preciso um beijo de um príncipe; é aí que a identidade do Capitão Sean Renard é revelada, ele é um bastardo de uma das Sete Casas reais. Sem saber ainda da identidade de seu Capitão, Nick não desconfia que foi Renard quem fez Juliette acordar, no entanto o momento de alegria é amenizado pelo fato de que ela não lembra mais de quem Nick é.

No decorrer da segunda temporada, Juliette volta a se lembrar de tudo, Hank já se acostumou com os Wesen, Sean Renard é aliado de Nick, Monroe e Rosalee também ajudam o Grimm, sem que o Capitão Renard tenha total conhecimento do fato.

A série é dividida em duas temporadas com 22 capítulos. Em cada um deles acontece um assassinato que Nick e Hank têm que investigar; como os crimes sempre estão relacionados aos Wesen, Monroe também entra em cena para ajudar a descobrir as pistas. As armas convencionais podem se mostrar pouco eficientes

contra alguns Wesen e Nick precisa utilizar venenos incomuns e armas menos rastreáveis, como bestas e ou Kanabo (arma utilizada no Japão feudal).

Os dois primeiros e os dois últimos episódios de cada temporada são tratados como continuações nos casos policiais. No entanto, o *cliffhanger* do último capítulo da 1ª temporada, e da 2ª também, são talvez os maiores abismos já utilizados para segurar a audiência em séries. A ação do Grimm é cortada e não se sabe o que vai acontecer durante meses, na 1ª temporada, Nick estava no meio de uma luta violenta contra o único homem vivo que sabia o que tinha acontecido de verdade na morte de seus pais. Na 2ª temporada, Nick, Monroe, Juliette e Rosalee vão atrás do Wesen que se prova ser o mais perigoso de todos: o Cracher-Mortel chamado Baron Samedi, que tem o poder de transformar pessoas em zumbis. Monroe, Juliette e Rosalee são cercados por zumbis enquanto Nick corre um grande risco de morte.

O mesmo acontece no último capítulo antes do chamado hiatus, quando a série está no ar e tem um tempo no final do ano e só retoma no começo do ano seguinte. Na 2ª temporada, o último capítulo antes do hiatus terminou com os seguintes dizeres: "TO BE CONTINUED... SORRY" (CONTINUA... DESCULPA). No final da temporada eles voltaram a colocar recados para o espectador, dessa vez foi: "TO BE CONTINUED... OH COME ON, YOU KNEW THIS WAS COMING." (CONTINUA... QUAL É, VOCÊ SABIA QUE ISSO ACONTECERIA.). Depois disso, o espectador precisa esperar alguns meses até o conteúdo novo voltar para a televisão.

4.1.2 Os personagens de *Grimm*

Nick Burkhardt: é o herói da série que aos doze anos de idade perde os pais em um acidente de carro, a partir daí é criado por sua tia Marie. O acidente foi arquitetado por três Wesen que queriam tomar as Moedas de Zakyntos, que dão incríveis poderes sobre as massas, e estavam no poder dos Burkhardt. Após o acidente, o paradeiro das moedas é desconhecido e, de algum modo, a mãe de Nick sobrevive, mas decide (junto com Marie) se afastar de Nick para protegê-lo. Nick cresce e se torna detetive em Portland. No mesmo dia que compra o anel de noivado para propor casamento à sua namorada Juliette, Nick vê uma mulher se transformar em sua frente e descobre ser herdeiro de uma estranha habilidade. É

assim que Nick começa sua jornada, ele recusa, inicialmente, o seu novo poder, mas se vê impossibilitado de recusá-lo. Perde sua potencial mentora, Tia Marie, mas encontra Monroe, que o guiará no novo mundo junto aos antigos livros e objetos herdados da tia. Nick é detetive de homicídios e, como tal, procura levar o acusado à justiça; mas isso nem sempre é tão simples para ele. A maioria, se não todos os acusados, é Wesen e como ele é um Grimm, além de detetive, precisa equilibrar os poderes daqueles que possuem um duplo dentro de si; então, chega uma hora em que o lado “bonzinho” do detetive precisa ficar de lado para o Grimm se desenvolver. No começo, Nick não parecia possuir outro superpoder a não ser o de ver o duplo Wesen, mas no decorrer do desenvolvimento heroico dele aparecem novos poderes, como algo que se parece com uma maior rapidez dos movimentos e uma superaudição. A hereditariedade Grimm pode, também, lhe dar vantagem ou desvantagem a alguns objetos ou poderes, tal como uma leve resistência ao poder das Moedas de Zakynthos ou a fraqueza diante do poder de uma Musai, uma fada que pode causar caráter obsessivo, vontade de matar ou morrer por ela. Durante os episódios, Nick encontra testes e provações de vários tipos, consegue resolve-los e eles tornam a voltar; os testes não aparecem como em filmes (um de cada vez) podem vir vários e Nick vai desvendando as charadas por partes e a sua jornada é sempre alongada e sinuosa.

Juliette Silvertan: é a mocinha da história, a namorada do herói. Ela é veterinária e, apesar de ser a mocinha, não é tão frágil e desprovida de coragem, pois consegue enfrentar um invasor na casa dela com água fervente ao invés de correr e se esconder. Logo no começo, Nick pretende propor casamento a Juliette, mas não encontra uma hora certa, principalmente depois da chegada de Tia Marie, que pede que ele termine com Juliette para mantê-la a salvo dos perigos que certamente viriam. Nick não consegue terminar, mas também não consegue ir muito mais adiante, o Grimm teme contar seu novo segredo a ela, pois acha que a namorada não entenderá. Juliette percebe que algo não estava muito certo depois da visita da tia, mas se mantém sempre ao lado de Nick. Por ser a princesa da história, se torna uma vítima mais fácil para os oponentes do herói, por exemplo, pelo fato dela constantemente usar roupas ou acessórios em vermelho, Nick sonha que ela seria atacada por um Blutbad (vermelha é a cor que incita um Blutbad a atacar); mais adiante, Juliette é sequestrada por uma Dämonfeuer, uma mulher que

se transforma parcialmente em dragão, mas é salva por Nick com a ajuda de Monroe. O pior incidente que aconteceu a Juliette foi quando a desconfiança dela levou Nick a contar tudo; no entanto, a essa hora, ela já havia sido vítima da poção para dormir que Adalind Schade (Hexenbiest, bruxa inimiga de Nick) colocou nas garras de seu gato. Juliette entra num coma que os médicos não conseguem explicar, só depois de ser beijada por um príncipe acorda, mas aí já é um pouco tarde, pois já se esqueceu de quem era Nick. Superando medo e desconfiança, Juliette luta com sua mente que tenta fazê-la lembrar de Nick de uma vez só, ela vence seu próprio teste e volta a ser uma das aliadas do herói. Agora ela possui o conhecimento do mundo Wesen e procura ajudar na manutenção da paz.

Monroe: Monroe é um relojoeiro e Wesen reformado, ou seja, é um Blutbad que não mata e é vegetariano. É o principal aliado de Nick no mundo dos Wesen e depois que a Tia Marie morreu, Monroe se torna também o mentor de Nick. Com o presente deixado pela tia de Nick, Monroe é capaz de ler e explicar grande parte do material escrito, que normalmente está em alemão. Além de aliado e mentor, Monroe é também o alívio cômico da série, que é cheia de suspense, tensão e assassinatos. Apesar de ser o personagem mais bem humorado, ele é o mais perigoso dos aliados, pois quando se transforma possui uma visão melhor, um olfato mais apurado, dentes e garras afiados e ainda uma superforça, mas como é reformado, procura sempre argumentar para não entrar num combate físico.

Rosalee Calvert: Rosalee aparece durante a investigação de um assassinato, é a irmã de uma vítima e resolve ficar em Portland para cuidar da loja de especiarias exóticas do irmão morto. Foi usuária de “Jay”, uma droga que causa forte efeito alucinógeno e intensa dependência em Wesen, por 7 anos, mas conseguiu se livrar e se mudou para Seattle para ficar longe das drogas. Por causa da morte de seu irmão, voltou para Portland e resolveu continuar com a loja e o trabalho de farmacêutica. Ela se torna uma aliada importante para Nick, pois possui grande conhecimento sobre doenças, drogas e remédios incomuns. Apesar dela ser Wesen, não possui habilidades muito fora do comum, quando ela se transforma (Woge) seu olfato parece ser mais apurado, mas não possui nenhuma superforça como um Blutbad.

Hank Griffin: Hank é detetive e parceiro de Nick no Departamento de Polícia de Portland. É amigo de Nick há muito tempo, mas a princípio não sabe nada dos

poderes do colega, somente que ele tem uma capacidade de perceber quando algo não está muito certo. Hank foi casado pelo menos três vezes e acaba dando alguns palpites sobre vida amorosa para Nick. Por não estar ciente de que Nick é um Grimm, acaba sendo pego no fogo cruzado entre ele e alguns Wesen mais agressivos, ou sendo manipulado por eles. Adalind Schade é mandada para seduzir Hank e fazê-lo contar segredos sobre a vida de Nick, porém o plano dá errado; já foi atacado por dois Hundjäger (metamorfose que se parecem com cachorros); quase enlouqueceu por ter visto um Wesen Woge. Quando Nick explica para Hank o que é e como funciona o mundo Wesen, ele se transforma em um aliado mais competente.

Sean Renard: Capitão Renard é um dos personagens mais cheios de suspense. Ele é Capitão de Nick e Hank e, a princípio, é um antagonista perigoso. Renard é um bastardo de uma das Sete Famílias Reias, filho de uma Hexenbiest; foi hostilizado pela família do pai e a última vez que viu o meio irmão Eric Renard foi quando a mãe dele tentou matar Sean e sua mãe, depois disso a Hexenbiest levou o filho para os Estados Unidos. Durante a primeira temporada, Cap. Renard se mostra para o espectador como um vilão, mas Nick nada sabe sobre o chefe. Foi ele um dos mandantes das tentativas de assassinato de tia Marie; por repetidas vezes tentava colocar Adalind no caminho de Nick, mas utilizando Hank como marionete para destruir o Grimm. Cap. Renard sempre procurava maneiras obscuras de derrubar o oponente, sem se mostrar verdadeiramente. Somente quando seus interesses começaram a divergir da Família Real, que procura uma chave-mapa que Nick possui, é que Renard passa para o lado de Nick. Sem confiar totalmente na mudança de comportamento do chefe, Nick aceita o novo aliado. No entanto, ele desconhece o fato do Capitão ter atentado contra a vida de Tia Marie, fato que Adalind relembra toda vez que precisa confrontar e ameaçar Renard. Por misturar a hereditariedade Hexenbiest da mãe, ou seja, uma criatura bela e manipulativa (isso o torna meio Zauberbiest, um “bruxo”), com um cargo de chefia na polícia, Sean Renard se torna um dos personagens mais sombrios, sedutores e dúbios.

Adalind Schade: é a primeira Wesen que Nick vê e a primeira que aparece na série. Desde o começo, Adalind foi a vilã e é quase o inverso de tudo o que Nick é, salvo, talvez, o sentimento quanto a traição, que Adalind considera pior que a tortura ou a morte. Ela é a personagem mais próxima das características das bruxas nos contos infantis. Adalind é uma bruxa, é fiel aos próprios interesses, tinha um gato

chamado Majique, que foi usado para envenenar Juliette; além disso, é bonita, mas quando se transforma, mostra a aparência feia e podre.

4.1.3 A trama e estrutura dramática de *Once Upon a Time*

Num constante conflito entre o bem e o mal no mundo maravilhoso da Floresta Encantada, a Rainha Má, Regina, jura vingança aos finais felizes de seus inimigos. Seu plano é lançar uma maldição que os levará a um mundo em que estarão presos no tempo e ninguém se lembrará de quem é, assim não poderão ter seus finais felizes.

Branca de Neve e o Príncipe (Encantado) David procuram Rumpelstiltskin, que vê o futuro, para saber o que podem fazer para livrar a todos do mal que Regina pretende fazer. Rumpel diz que a única salvação será o bebê que Branca espera, Emma; somente no 28º aniversário de Emma a maldição poderá ser quebrada.

O grupo de resistência à Rainha Má resolve mandar Branca de Neve ao outro mundo antes que a maldição seja lançada. Gepeto é designado para construir um abrigo que levará Branca de Neve à frente, no entanto, ele e a Fada Azul escondem o plano de também mandar Pinocchio. Logo antes do armário terminar de ser construído por Gepeto, Emma nasce e é mandada ao Mundo Sem Magia junto com Pinocchio, que recebe do pai a orientação de cuidar e guiar a menina. E então a maldição os abate e os manda para Storybrooke.

Um menininho e uma bebê são encontrados no meio de uma floresta e acabam indo parar em um orfanato, contudo o menino não aguenta o ambiente opressivo do orfanato e foge à primeira oportunidade. Emma cresce sozinha e se torna cética; mais tarde conhece Neal, acredita que encontrou o verdadeiro amor, mas se vê presa por assalto e, ainda, grávida. Sem condições de cuidar do filho, Emma entrega-o para adoção.

Na noite em que completa 28 anos, Emma recebe uma visita inesperada: um menino chamado Henry se diz seu filho. Depois de levar o menino de volta para sua cidade, Storybrooke, e encontrar com a mãe dele, Regina, a Prefeita da cidade, Emma recebe dela o pedido de se retirar de Storybrooke. Na saída da cidade, porém, Emma se distrai e quando torna a olhar a estrada se assusta com o aparecimento súbito de um lobo, desvia, mas acaba batendo numa placa.

Emma acorda numa cela e enquanto o Xerife Graham lhe explica o que faz lá, Regina aparece pedindo ajuda para encontrar Henry, que aparentemente fugiu. Emma se propõe a ficar e ajudar a procurá-lo. Depois de encontrar e conversar com o garoto, Emma decide ficar por um tempo na cidade; é assim que o tempo volta a correr em Storybrooke.

Apesar de Emma ter decidido ficar, a maldição não é quebrada. Para isso ela deve acreditar que todos aqueles são personagens dos contos, mas que são de verdade, que vieram de um outro mundo. Henry tenta fazê-la acreditar, mas ela só fica interessada em conhecer melhor o filho e ficar com ele. Emma se abriga na casa de Mary Margaret, professora na escola local, e mais tarde, Emma se torna a Xerife, momento que aumenta a tensão entre ela e a mãe adotiva de Henry.

Com o livro da história dos habitantes de Storybrooke, Henry tenta convencer a mãe de que é a salvadora e fazê-la quebrar a maldição. Apesar do esforço do menino, Emma não acredita e somente quando Henry cai num coma induzido por um pedaço de torta de maçã envenenada que Regina prepara para Emma, é que ela tenta o improvável para acordá-lo, um beijo de amor verdadeiro entre mãe e filho. Com isso a maldição é quebrada, todos se lembram de quem realmente são e Rumple, que não perdeu a memória por ter sido o Senhor das Trevas, consegue trazer a magia para Storybrooke.

Rumple queria a magia de volta para poder procurar por seu filho desaparecido, que há muito tempo havia sido sugado pelo portal de um feijão mágico. Mary Margaret, que lembra ser Branca de Neve, reencontra o marido e a filha, mas ela e Emma são transportadas para a Floresta Encantada e a reunião da família é adiada.

Procurando meios de voltar à Storybrooke, Emma e Branca descobrem que Cora (a mãe de Regina e uma poderosa bruxa) quer voltar a ver a filha; mas Branca desconfia de planos mais obscuros. Depois de muito lutar, Emma descobre que tem magia e consegue derrotar Cora temporariamente e voltar com Mary Margaret para Storybrooke. Um pouco mais tarde, Cora, aliada ao Capitão Gancho (que quer matar Rumple, o “crocodilo”), consegue chegar ao Mundo Sem Magia – mas nem tanto – por mar, no Jolly Roger.

Assim que chegam a Storybrooke, Cora e Gancho colocam seus planos em ação. Cora se encontra com Regina e formam uma breve aliança. Gancho procura Rumple e o encontra na divisa da cidade, que após a maldição ser quebrada se tornou o limite para os habitantes que quisessem manter a memória verdadeira e não a memória do Mundo Sem Magia. Lá Gancho tenta matar Rumple, mas é parado pela magia do Senhor das Trevas, a cena é presenciada por um visitante que, assustado, bate o carro e acaba indo parar no hospital local.

Numa conspiração contra Cora, a mais má de todas as bruxas, Emma, Rumple, Mary Margaret e David armam um plano para tirá-la de vez do caminho deles. Cora não podia ser facilmente morta porque há muito tempo tirou o próprio coração e o guardou numa caixa, a partir daí ficou conhecida como a Rainha de Copas, e até governou por algum tempo no País das Maravilhas. Enganada pelo grupo rival, Regina recoloca o coração da mãe sem saber que assim que o fizesse ela morreria, pois o coração estava amaldiçoado.

Cora é derrotada, mas o visitante, Greg Mendell, fica por mais um tempo, inicialmente sendo tratado pelo Dr. Frankenstein no hospital, depois hospedado na pousada da Vovó de Chapeuzinho Vermelho. Ele se torna uma ameaça pelo potencial de divulgar esse mundo à parte que é Storybrooke ao resto do mundo.

Enquanto isso, Rumple encontra um jeito de sair da cidade sem perder a memória e pede a Emma e Henry que o acompanhem na busca por seu filho. Viajam para Nova York e encontram Bae, que agora responde pelo nome de Neal Cassidy. Neal não quer se reconciliar com o pai, mas vai para Storybrooke para passar mais tempo com o filho que acaba de conhecer e que não sabia ter. Entretanto, Neal não vai sozinho, leva sua noiva Tamara junto.

Emma e Neal ficam meio abalados com o reencontro após tanto tempo, mas não mostram os sentimentos, Neal continua o noivado e Emma finge não acontecer nada. Tamara finge um certo ciúme, mas esconde seu verdadeiro plano e parceria com Greg Mendell. Juntos, eles trabalham para uma organização misteriosa que luta contra a magia.

Cora e Gancho aportaram em Storybrooke para concretizar antigos desejos e promessas, mas não foram sem um plano de volta. Levaram consigo um gigante

minimizado pela magia de Cora, Tiny, que faria feijões mágicos crescerem e assim poderiam voltar à Floresta Encantada.

Tiny faz crescer os feijões, mas não mais para Cora (que agora já está morta), mas para toda a cidade poder retornar às suas casas antigas. David, Mary Margaret, os sete anões e Tiny mantêm segredo da plantação para não criar falsas expectativas na população, caso o plano não dê certo. Porém, Regina descobre e queima tudo, mas antes tira para si um pé.

Greg e Tamara sequestram Regina e a torturam, pois Greg queria saber o que tinha acontecido a seu pai anos atrás quando eles tinham visitado a cidade sem querer. A dupla pega os últimos feijões que estavam com Regina, logo depois Greg descobre que seu pai estava morto. Os dois recebem as instruções do escritório misterioso e, na confusão criada pelo resgate de Regina, acabam sendo desmascarados. Durante a luta com Emma e Neal, Tamara atira em Neal e joga um dos feijões no chão, ferido, ele é sugado pelo vórtice. Neal aparece desmaiado numa praia da Floresta Encantada e é encontrado por Mulan, Aurora e Príncipe Phillip.

Tamara consegue fugir com Greg e, seguindo ordens, sequestram Henry e o levam para a Terra do Nunca utilizando outro feijão. Emma, Branca, David, Rumple, Regina e Gancho saem numa missão de resgate para enfrentar alguém, que como Rumple diz, todos deveriam temer.

Os episódios são sempre uma mistura do presente em Storybrooke, na luta para quebrar a maldição ou encontrar um jeito de lidar com os problemas de esconder a sociedade do resto do mundo, encontrar uma pessoa perdida e conseguir voltar para a Floresta Encantada; e a repercussão das ações passadas e individuais de um personagem nas ações presentes.

Não tão brutais quanto os finais de *Grimm*, os *cliffhangers* de *OUAT* são efetivos, pois deixam o espectador curioso, mas sem deixá-lo atônito. O final da 1ª temporada marca o final da maldição, todos se lembram de quem eram, e o fim do mundo totalmente sem magia. Já no final da 2ª mostra uma divisão de mundos presentes, é provável que na 3ª sejam mostrados menos passados e mais o presente em Storybrooke vulnerável, na Terra do Nunca no resgate de Henry e na Floresta Encantada com os cuidados de Neal.

4.1.4 Os personagens de *Once Upon a Time*

Emma Swan: é a heroína da série, a menina que sobreviveu longe dos pais em orfanatos e aprendeu que o ceticismo a ajudaria a sobreviver. Sem ninguém para lhe apoiar em momentos importantes na vida, buscava se virar como podia, roubava comida, roupas e um Fusca. Quando Neal aparece em sua vida, coloca todas as dúvidas de lado e se entrega totalmente a um novo sentimento: o amor. Desiludida com o fim do relacionamento (ela vai presa por porte de objetos roubados e a polícia diz que foram avisados por Neal onde ela estaria), ela sente que não pode amar ninguém, o amor seria fraqueza e só a decepcionaria, por isso resolve dar o filho para adoção, com outra pessoa ele poderia ser amado e com ela o bebê não teria garantia nenhuma. Emma coloca toda sua imaginação e sentimentos em um lugar escuro dentro de si e, depois que sai da prisão, segue uma vida solitária. Trabalhando como fiadora, Emma consegue sobreviver e mora num apartamento que mostra seu isolamento, com poucos móveis e algumas caixas, parece que não quer fixar residência ou se apegar de mais a qualquer coisa. Assim que Henry volta a fazer parte de sua vida, Emma sente que ele foi emocionalmente negligenciado e resolve ficar perto dele. Em Storybrooke, conhece Mary Margaret, a professora de Henry, que o menino diz ser a Branca de Neve e mãe de Emma. Ela não acredita, é claro, mas as duas ficam grandes amigas. A chegada de Emma na cidade marca não só uma mudança para a maldição, mas também na condição de solidão dela. Emma volta a amar, tem o filho, tem amigos e inimigos também, com os quais vive relações de amor e ódio; o quarto escuro onde estavam os sentimentos se desfaz. Por várias vezes mostra a infantilidade e os medos de criança e falta de confiança em si, por exemplo, mas sempre recebia conselhos maternos de Mary Margaret e, quando precisava, as broncas também. Depois de relutar com a possibilidade de ser a Salvadora, Emma começa a crescer espiritualmente com a ajuda de seu filho e dos novos amigos e familiares recém-encontrados e se torna a heroína que nasceu para ser.

Henry Mills: Por ser a única criança regular na série é responsável por toda a imaginação, no entanto ele não é o alívio cômico. Henry é o primeiro a ler as histórias do passado de cada personagem atingido pela maldição e é por causa do livro que Henry vai atrás de sua mãe biológica. Emma e Henry são quase opostos quanto a acreditar nas coisas, o menino, assim que lê o livro, acredita e se apega a

possibilidade do que está escrito ser realmente verdade, mesmo quando ninguém mais acredita nele. Emma rejeita as histórias e rejeita a ideia de ser filha de Branca de Neve, a professora que tem quase a mesma idade que ela. Apesar do descrédito, Henry não se abala, pois tem convicção de estar correto; por isso o menino se torna o mentor de Emma, uma vez que dirá a ela quem é cada pessoa e o que representou no passado e ainda mostrará a ela o caminho para quebrar a maldição. É ele quem muitas vezes motiva Emma a seguir em frente e pelo caminho do “bem”.

Regina Mills (Rainha Má): Regina nem sempre foi uma pessoa má, quando jovem era doce e gentil, não era ambiciosa e nem gostava de magia. Sua mãe, Cora, no entanto, queria que ela fosse rainha, já que ela própria não teve a chance de ser e armou para que a filha se casasse com o Rei, pai de Branca de Neve. Ao contrário do que acontece nos contos infantis, Regina rivaliza com Branca de Neve não por sentir ciúmes desta, mas por vingança. Regina perde o amado porque Branca de Neve contou para Cora que Regina pretendia fugir ao invés de se tornar rainha. Depois de perder o grande amor de sua vida, Regina não encontra felicidade em mais nada e só deixa seu coração escurecer. Somente com a chegada de Henry no Mundo Sem Magia é que ela volta a amar alguém, no entanto o faz de maneira possessiva e sente ciúmes quando ele procura passar mais tempo com a mãe biológica, que vem a ser filha de sua maior rival. Pelo menino, Regina tenta voltar a ser a boa como um dia já foi, porém a ideia de que só o poder a faz conseguir as coisas já está profundamente enraizado em seu coração. No fundo, tudo o que ela sempre quis foi que as pessoas a amassem, já que não conseguia por boa vontade, tentou pela imposição.

Mary Margaret Blanchard (Branca de Neve): a pequena Branca de Neve perde a mãe muito cedo por causa de uma doença misteriosa. Por algum tempo, seu pai fica a procura de uma nova rainha; e num dia que Branca estava cavalgando e perde o controle sobre a montaria, uma jovem chamada Regina a salva e o pai de Branca pede que Regina se case com ele e se torna a madrasta da filha. Regina resolve se vingar de Branca de Neve tirando-lhe o pai e o reino de uma vez só; à primeira chance, arma a morte do rei e coloca a culpa em Branca, que se torna procurada por traição e assassinato. Branca de Neve encontra vários aliados nas vilas, onde o povo sempre acreditou nela, e também Red, a Chapeuzinho Vermelho, os Sete Anões, Fada Azul e até Sir Lancelot. Foi nesse período também que

conheceu o Príncipe James, o qual ela apelidou de Encantado. Depois de muitos desafios e lutas os dois conseguem ficar juntos, mas mesmo quando tudo parece dar certo e eles serão felizes para sempre, Regina aparece para ameaçar o futuro deles. Dentro de um ano, aproximadamente, Branca de Neve e o Príncipe Encantado são separados pela maldição que os extraditou e se tornaram Mary Margaret Blanchard e David Nolan. Mary Margaret é professora em Storybrooke e é ela quem entrega o livro de contos a Henry. A mudança de mundos foi importante na mudança de atitude da personagem, que passa de heroína para mentora. O símbolo disso é o novo emprego dela, ensinar as crianças e, de certa forma, ensinar a filha, Emma. Apesar de se tornar mentora, Mary Margaret é ainda a antiga Branca de Neve que busca o seu final feliz.

David Nolan (Príncipe Encantado): David nasceu numa família de camponeses, ele e seu irmão gêmeo James. Os pais deles entregam James para o rei e o menino é criado como herdeiro do reino. James cresce como príncipe e se torna muito confiante de suas habilidades, o que o leva para uma morte prematura. Desesperado, o rei busca David para tomar o lugar de James. David não aceita, mas se vê sem a possibilidade de recusar. O rei comanda que David se case com a princesa do reino próximo por causa de terras e dinheiro, David acaba aceitando sob ameaças. Contudo, o casamento não sai, David encontra Branca de Neve, seu verdadeiro amor, que no começo só lhe traz problemas, mas tudo é superado em nome do verdadeiro amor. Anos depois, durante a luta que precede a maldição, David é gravemente ferido e, por isso, quando chega a Storybrooke está em coma. Ninguém se lembrava dele e foi registrado como um Desconhecido qualquer. Porém, quando Mary Margaret lê para ele as histórias do livro de Henry, ele acorda, no entanto, sofre de grave amnésia. Depois que a maldição é quebrada, David Nolan continua a ser um herói aliado à família (Mary Margaret, Emma, Henry) e aos amigos (Red, os Sete Anões, a Madre Superior, ou Fada Azul).

Sr. Gold (Rumplestiltskin): Rumplestiltskin era um simples camponês que vivia de fiar e vender lã. Num dia ele foi convocado para lutar na Guerra dos Ogros e ficou sabendo de uma vidente que sua mulher, Milah, estava esperando um filho, e ainda que se ele ficasse na guerra, ele morreria. Desesperado com a ideia de deixar a mulher cuidar sozinha do filho não nascido, Rumplestiltskin se machuca intencionalmente e volta para casa. Milah, no entanto, não acredita na explicação de

Rumple e o rejeita. Anos depois, quando a situação está crítica, Milah encontra um grupo de piratas e se apaixona pelo capitão. Rumple tenta convencê-la a voltar para casa, pois Bae é criança ainda e precisa dela, mas mesmo assim ela vai embora e Rumple diz ao filho que a mãe morreu. Quando o menino está prestes a completar 14 anos, os dois tentam fugir, pois Rumple diz não poder perdê-lo, mas são interceptados por um mendigo e depois um grupo de soldados. O mendigo lhe conta histórias sobre o Senhor das Trevas; para proteger Bae, Rumple busca poder que conseguiria através da adaga com o nome do Senhor das Trevas; ele acaba matando-o e descobre ter sido o mendigo o seu predecessor. Como novo Senhor das Trevas, Rumple submete todos os soldados que o desafiaram, porém acaba afastando Bae, pois lhe causa medo e não segurança. Numa tentativa de acabar com os poderes de Rumple, Bae acaba extraditado e o Senhor das Trevas jura que encontrará uma maneira de ir atrás do filho, mesmo que por meio de uma maldição. Sem o amor do filho, Rumple se torna cada vez mais maldoso, até que num acordo com um rei, leva Bela para ser sua empregada. Bela foi a única que não temeu a fera que ele se tornou e, depois de algum tempo recusando, eles se apaixonaram; porém Rumple nunca deixou de tentar encontrar um meio de ir atrás de Bae. Em Storybrooke é conhecido como Sr. Gold, dono de quase toda a cidade, e um dos únicos que mantiveram a memória de quem realmente eram. Rumpelstiltskin é um personagem muito complexo que fez parte da vida de todo mundo, uma vez que seus poderes lhe davam vida eterna. Ele funciona como um gatilho na vida dos personagens e sempre irônico, dá uma comicidade à tensão criada. Poderoso, vingativo e engraçado, Rumpelstiltskin segue ora como inimigo dos mocinhos, ora como aliado, ou seja, tende a seguir o que é melhor para ele.

Neal Cassidy (Baelfire - Bae): Depois de sumir no portal do feijão mágico, Bae foi parar em Londres, por volta do ano de 1800. Lá ele passa por várias dificuldades e, um dia quando vê uma janela aberta, vai roubar a comida que conseguir. Ele é descoberto, porém, no meio do ato por uma menina chamada Wndy Darling, que fica com pena dele e dá-lhe abrigo escondido dos pais. Ele fica por algumas semanas dentro de um quarto de brinquedos, até que os pais de Wendy o encontram e a Sra. Darling permite que ele fique na casa com eles. À noite, Wendy e os irmãos ficam perto da janela, porque estão esperando uma Sombra, que pode mudar de forma e viajar entre mundos, pois possui magia. Bae avisa aos três irmãos que mágica é

perigosa e sempre vem com um preço, e ainda que fique longe da Sombra. Eles, por outro lado, não acreditam que magia pode ser uma coisa má, e quando a Sombra chega, Wendy vai com ela para a Terra do Nunca. Quando volta, pede ajuda para Bae para impedir que a Sombra leve um dos irmãos, pois a Terra do Nunca tem esse nome porque uma vez lá, os meninos nunca mais podem voltar. Bae se sacrifica para manter a família Darling inteira e vai parar na Terra do Nunca com a Sombra. Lá ele conhece o Capitão Gancho, que descobre ser o mesmo que roubou sua mãe e responsável por sua morte. De alguma forma consegue sair da Terra do Nunca e reaparece como Neal Cassidy em Portland, Oregon, quando Emma rouba o carro que ele tinha roubado. Bae foi inicialmente o mentor de Rumpel, era ele que mantinha o pai mais humano; mais tarde ele se torna um mentor escuro para Emma, pois ao invés de colocá-la num bom caminho, tira as esperanças românticas dela, mas a coloca no caminho que precisava para se tornar a Salvadora. Ele prefere deixar Emma trilhar o caminho sozinha, pois depois da falha com o pai, Bae perdeu a confiança em si de que realmente pode fazer a diferença e ajudar alguém.

Capitão Gancho – Killian Jones: o capitão do barco pirata Jolly Roger já navegou por vários lugares e mundos distantes. Mas foi numa taverna do mundo da Floresta Encantada que ele realmente mudou o rumo de sua vida e de sua tripulação. Jones se apaixona pela mulher de Rumplestiltskin e ela decide fugir com ele para visitar as terras exóticas que ele sempre falava. Já como Senhor das Trevas, Rumplestiltskin fica sabendo que o Capitão tem um feijão mágico e por isso vai atrás dele. Quando Rumpel está prestes a matar Jones, Milah aparece e impede que isso aconteça por meio de um acordo: Rumpel os deixa ir e em troca recebe o feijão mágico. No dia seguinte o Senhor das Trevas vai coletar a sua parte da barganha, no entanto as coisas não acontecem tão pacificamente como os piratas esperavam; Rumpel acaba arrancando o coração de Milah e decepando a mão esquerda de Jones, que jura encontrar um meio de matar Rumpel, mas para isso ele teria que viver por muito tempo. O Capitão coloca um gancho no lugar da mão e decide ir para uma terra onde o tempo é parado e ninguém envelhece, usando outro feijão mágico, abre um portal para a Terra do Nunca. A chegada de Gancho em Storybrooke marca uma mudança de comportamento para ele também, de inimigo público ele passa a ser aliado na busca ao menino perdido, Henry. A sua

importância aumenta no final, pois será o guia numa terra hostil e estranha ao resto do grupo.

4.1.5 As similaridades maravilhosas

Além de distanciar a narrativa e a estética da infantilidade dos contos, as adaptações contam com um outro ponto comum entre elas e que difere na literatura. Os heróis não são crianças, são adultos, Emma e Nick têm 28 e por volta dos 30 anos quando os acontecimentos fantásticos começam a aparecer. Esse distanciamento da época mais imaginativa da vida leva o espectador mais velho a se identificar mais facilmente com os novos heróis, isso porque eles tratam, no início pelo menos, os acontecimentos com ceticismo de quem já superou o interesse pelos contos maravilhosos, assim como os novos espectadores.

A mistura do imaginário maravilhoso infantil retorna na vida do espectador da mesma forma que volta para os heróis, volta modificado com teorias conspiratórias ligadas à política, volta com teorias de mundos paralelos e, sobretudo, volta com a magia, que todos aprendem a desconfiar.

As séries tratam a magia de modos parecidos e ao mesmo tempo diferentes. Em *Grimm* a magia é restrita ao corpo humano, ou seja, a pessoa pode ter um duplo animal dentro de si que lhe dá poderes sobrenaturais, eles podem ficar mais rápidos, enxergar melhor, ou expelir substâncias químicas; mas não se encontram criaturas mágicas como grifos ou unicórnios. Por outro lado, *OUAT* trata sobre viagens entre mundos místicos e neles qualquer coisa é possível, gigantes, ogros e sombras sem donos são aceitáveis, pois estão submetidos a outras regras, diferentes do mundo que conhecemos.

Apesar dessa diferença, nas duas séries, o pré-requisito para uma pessoa conseguir conjurar qualquer tipo de poder sobrenatural está ligado a uma subjetividade ligada aos sentimentos. Para fazer mágica a pessoa tem que buscar um sentimento específico, como a raiva, o medo, a felicidade, senão a palha não vira ouro e o Wesen não consegue se transformar. Os seriados vão instigar a memória afetiva do espectador a partir do imaginário coletivo consolidado ainda na infância e fazê-lo lembrar os sentimentos primários de medo, ansiedade e felicidade a partir do uso da magia.

Para isso, o cenário vai variar entre real e irreal, as florestas vão contrastar com as cidades e os efeitos especiais vão aproximar da realidade ou afastar. Em *OUAT*, os efeitos especiais são usados para trazer estranhamento e colaborar com a ideia de que aquilo não pertence a esse mundo, Storybrooke não está no mesmo plano que a Floresta Encantada, nem no mesmo plano do Mundo Sem Cores. Ao contrário, *Grimm* vai tentar deixar as transformações mais próximas do real e do possível, pois querem mostrar que aquilo que Nick vive é real e acontece do lado do espectador sem que ele perceba.

Alguns objetos são comuns nas duas séries. Por remeter aos contos maravilhosos, os livros são de extrema importância em ambas as tramas, Nick sempre procura informações da espécie de Wesen que está combatendo nos livros de seus ancestrais, e Henry lê as histórias no livro que Pinóquio (ou August Booth) compilou e guia Emma e os outros até a Salvadora quebrar a maldição. As armas medievais também têm grande espaço nas séries; Nick não pode sempre usar sua arma, pois é facilmente rastreável, além de fazer muito barulho, então aprende a usar as várias armas medievais deixadas de herança no trailer de sua tia; quase todos os personagens da Floresta Encantada usam espadas ou arcos e flechas. E existe um elemento ainda que não remete aos contos, mas mais a um símbolo alemão, o fusca. Emma e Monroe têm um fusca amarelo, o de Emma veio como um presente de Bae, seu mentor, e Monroe é o mentor por excelência de Nick.

5. Conclusão

Diferentemente do que pensava T. Todorov, o maravilhoso e o fantástico não são tão facilmente desfeitos. Esses gêneros conectam as pessoas com a subjetividade do imaginário coletivo e expõem as ansiedades, aflições e expectativas de cada um. Analisando mais aproximadamente, podemos perceber uma globalização do pensamento mágico, isso porque ele está ligado aos sentimentos mais primários de medo e felicidade que é comum a qualquer sociedade.

Com uma profusão de mudanças nos âmbitos sociais e tecnológicos das sociedades nos últimos anos, os modos de contar uma história também mudaram. Se antes um personagem era atormentado por um duplo maligno, hoje ele pensa em clones que podem lhe trazer problemas ou soluções. Esse duplo pode, ainda, estar dentro do indivíduo, obrigando-o a se esconder para se proteger. É nesse ponto que a realidade e o imaginário podem se aproximar, pois toda fantasia e maravilha provêm de algum fato real. Através da literatura e da televisão, as viagens ao espaço, as realidades paralelas e a presença de seres diferentes podem ser formas de escape da realidade, mas também uma forma de alerta contra ideias divergentes em determinada sociedade.

Hoje, tudo o que já foi contado é recontado das mais diversas maneiras, desde as adaptações mais fiéis até as livres interpretações. Muitos criticam a televisão justamente pelo grande número de adaptações que fez (e ainda faz) da literatura, do cinema e do rádio. Uma das razões disso acontecer é o simples fato da TV ter surgido depois das outras formas. Por outro lado, ela se tornou o meio mais fértil e acessível de divulgação cultural.

De um modo geral, as adaptações são escolhas de forma dentre uma miríade de possibilidades em função das características de cada meio. A literatura consegue narrar uma história em primeira pessoa, que aproxima o personagem com o leitor, mostra os sentimentos e caminhos que o personagem toma. Na televisão e no cinema, o plano subjetivo (que mostra o que o personagem vê) pode passar um pouco dessa impressão, mas dificilmente o espectador terá consciência total dos sentimentos do personagem naquele momento, como acontece na literatura. Por outro lado, o ambiente, a mise-en-scène e a montagem podem significar tanto quanto o signo linguístico.

Essa circulação de narrativas mudou a maneira de receber as histórias. Os telespectadores querem, hoje, participar de alguma forma do conteúdo que lhes é transmitido; conseqüentemente, a produção dos programas deixa de ser tão unilateral e desenvolve meios de expandir a narrativa e modificá-lo “ao gosto do freguês”.

As séries *Grimm* e *Once Upon a Time* refletem essa mundialização de mitos e narrativas quando fazem interagir os contos e lendas de vários países. A partir de

um ambiente imersivo, as séries transportam as lembranças da infância para a idade adulta e encontram uma forma de agregar o já conhecido com o nunca antes visto. Como adaptações de vários contos, as séries ficam mais livres para complexificar o caráter dos personagens e fazê-los refletir sentimentos menos tendenciosos, o Lobo Mau pode ser uma pessoa engraçada e colaborativa ou pode ser o duplo da garota de capa vermelha. Assim, as séries surgem como demonstrações da forma como esta estética maravilhosa dos antigos contos infantis pode se transportar para os tempos atuais e se renovar com características do presente sem perder a magia.

A difusão das séries maravilhosas na televisão vem agregar formas de fabular sobre o que já foi e o que ainda será. Seja para fugir da banalidade ou do rotineiro, o gênero maravilhoso vem acumulando um público cada vez maior e mais participativo, pois justamente pelo fato de instigar a imaginação proporciona maiores espaços para discussão.

Assim sendo, a breve análise de parte do universo das séries não poderia aspirar a derrubar todas as questões relativas ao que pode ser uma nova forma de interpretação dos contos maravilhosos e muito menos das formas de adaptá-los para televisão.

6. Referências Bibliográficas

ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2003.

BAGGIO, Eduardo Tulio. Asserções sobre a realidade em *Lost*: documentários ou mockumentaries? In: BORGES, Gabriela; PUCCI JR, Renato Luiz; SOBRINHO, Gilberto Alexandre (Org.). **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e Documentário** – Vol. 2. São Paulo/Faro: Socine/CIAC Universidade do Algarve, 2012, p. 87-98.

BAZIN, André. In defense of mixed cinema. In: **What is cinema?** Berkeley: University of California Press, 1967, p. 53-75.

BENJAMIN, W. A tarefa-renúncia do tradutor. In: BRANCO, L. C (org.). **A Tarefa do Tradutor**, de Walter Benjamin: quatro traduções para o português. Belo Horizonte. Fale/UFMG, 2008.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 21ª Edição revisada. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional**. São Paulo: SENAC: São Paulo, 2005, p. 278-279. vol. II.

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional**. São Paulo: SENAC: São Paulo, 2005, p. 303-318. vol. II.

CASTRO, Gustavo de (Org). **Mídia e Imaginário**. 1ª Edição. São Paulo: Annablume, 2012.

CHIAMPI, Irleamar. **O Realismo Maravilhoso**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1980.

DONALD, James. Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org). **Pedagogia dos monstros - os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 105-140.

GAUDREULT, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. 1ª Edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GOTLIB, Nácia Battella. **Teoria do Conto**. 8ª Edição. São Paulo: Editora Ática, 1998.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 1ª Edição. São Paulo: Aleph, 2008.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. **O Que É Imaginário**. Col. Primeiros Passos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1987.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. 4ª Edição. São Paulo: Editora Senac, 2000.

COSTA, Marcos Antônio. Estruturalismo. In: MARTELOTTA, M. E. (org). **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2010, p. 113-125.

MITTELL, Jason. **Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture**. 1st Edition. New York: Routledge, 2004.

_____. **Narrative Complexity in Contemporary American Television**. The Velvet Light Trap. Austin, N. 58, Fall 2006. P. 29-40.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In: XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983, p. 145-172.

PELLEGRINI, Tânia et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

PROENÇA Filho, Domício. **A Linguagem Literária**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Ática S.A., 1995.

PUCCI JR, Renato Luiz. Adaptação televisiva e esquemas cognitivos: o caso de *Capitu*. In: BORGES, Gabriela; PUCCI JR, Renato Luiz; SOBRINHO, Gilberto Alexandre (Org.). **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e Documentário – Vol. 2**. São Paulo/Faro: Socine/CIAC Universidade do Algarve, 2012, p. 29-43.

Disponível em: <http://www.ciac.pt/livro/livro.html>

RODRIGUES, Selma Calasans. **O Fantástico**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Ática S.A., 1988.

TODOROV, Tvetan. **As Estruturas Narrativas**. 4ª Edição 3ª Reimpressão. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2006.

_____. **Introdução à Literatura Fantástica**. 4ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2010.

SYDENSTRICKER, Iara. Taxonomia das séries audiovisuais: uma contribuição de roteirista. In: BORGES, Gabriela; PUCCI JR, Renato Luiz; SOBRINHO, Gilberto Alexandre (Org.). **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e Documentário** – Vol. 2. São Paulo/Faro: Socine/CIAC Universidade do Algarve, 2012, p. 131-141.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre Histórias de Fadas**. 2ª Edição. São Paulo: Conrad Editora, 2010.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. 5ª Edição. Campinas, SP: Papirus, 2008.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. 1ª Edição. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

7. Referências Audiovisuais

7.1. Séries:

ARQUIVO X. Criador: Chris Carter. Estados Unidos, Canadá: 20th Century Fox Television, 1993-2002. Video (NTSC), 42 min., som, cor.

DOCTOR Who. Criadores: Robert Holmes, Terry Nation, Malcolm Hulke, et al. Reino Unido: BBC, 1963-1989. Video, 42 min., som, preto e branco (1963-1969) e cor (1970-1989).

DOCTOR Who. Criadores: Russell T. Davies, Steven Moffat, et al. Reino Unido : BBC, 2005-. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

FIREFLY. Criador: Joss Whedon. Estados Unidos: 20th Century Fox Television, 2002-2003. Video (NTSC), 42 min., som, cor.

FRINGE. Criador: J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci. Estados Unidos: Warner Bros. Television e Bad Robot, 2008-2013. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

GAME of Thrones. Criadores: David Benioff, D. B. Weiss. Reino Unido, Estados Unidos: HBO Entertainment, 2011-. Video (HDTV), 60 min., som, cor.

GRIMM. Criadores: Stephen Carpenter, David Greenwalt, Jim Kouf. Estados Unidos: GK Productions, 2011-. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

HOW I Met Your Mother. Criadores: Carter Bays, Craig Thomas. Estados Unidos: 20th Century Fox Television, 2005-. Video (HDTV), 24 min., som, cor.

I Love Lucy. Criadores: Bob Carroll Jr., Madelyn Davis, Jess Oppenheimer. Estados Unidos: Desilu Productions, 1951-1957. 35mm, 30 min., som, preto e branco.

JORNADA nas Estrelas. Criadores: Gene Roddenberry (1966-1969/ 1987-1994), Rick Berman, Michael Piller (1993-1999), Rick Berman, Brannon Braga (2001-2005). Estados Unidos: Paramount Television. 35mm; Video (NTSC); Video (HDTV). Som, cor.

LOST. Criadores: J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof. Estados Unidos: ABC Studios, Touchstone Television, 2004-2010. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

ONCE Upon a Time. Criadores: Adam Horowitz, Edward Kitsis. Estados Unidos: Kitsis/Horowitz, ABC Studios, 2011-. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

SEINFELD. Criadores: Larry David, Jerry Seinfeld. Estados Unidos: Castle Rock Entertainment, West-Shapiro, 1990-1998. Video (NTSC), 24 min., som, cor.

LEGEND of the Seeker. Criadores: Terry Goodkind, Stephen Tolkin, Kenneth Biller. Estados Unidos: ABC Studios, 2008-2010. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

OUTER Limits, The. Criador: Joseph Stefano. Estados Unidos: Villa Di Stefano, 1963-1965. 35mm, 50min., som, preto e branco.

TORCHWOOD. Criador: Russell T. Davies. Reino Unido: BBC, 2006-2011. Video (HDTV), 42 min., som, cor.

VERONICA Mars. Criador: Rob Thomas. Estados Unidos: Silver Pictures Television, Stu Segall Productions, Rob Thomas Productions, Warner Bros. Television, 2004-2007. Super 16mm, 42 min., som, cor.

7.2. Filmes:

GABINETE do Dr. Caligari, O. Direção: Robert Wiene. Alemanha: Decla-Bioscop AG, 1920. DVD, 78 min., silencioso, preto e branco.

VAMPIROS, Os (Les Vampires). Diretor: Louis Feuillade. França: Société des Etablissements L. Gaumont, 1915. DVD, 399 min., silencioso, preto e branco.

PEIXE Grande e Suas Histórias Maravilhosas. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Sony Pictures, 2003. DVD, 125 min., som, cor, legendado.

SENHOR dos Anéis, O – A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Estados Unidos/ Nova Zelândia: New Line Cinema, 2001. DVD, 179 min., som, cor, legendado.

SENHOR dos Anéis, O – As Duas Torres. Direção: Peter Jackson. Estados Unidos/ Nova Zelândia: New Line Cinema, 2002. DVD, 179 min., som, cor, legendado.

SENHOR dos Anéis, O – O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Estados Unidos/ Nova Zelândia: New Line Cinema, 2003. DVD, 200 min., som, cor, legendado.

8. Webgrafia

Grimm Wiki. Disponível em: <http://grimm.wikia.com/wiki/Grimm_Wiki>. Acesso em maio e junho de 2013.

Once Upon a Time Wiki. Disponível em: <http://onceuponatime.wikia.com/wiki/Once_Upon_a_Time_Wiki>. Acesso em maio e junho de 2013.

8. Anexos

Imagens retiradas de uma cena do episódio 22, *And Straight On 'Til Morning*, da segunda temporada de *Once Upon a Time*, exibido originalmente no dia 12 de maio de 2013 pela emissora americana ABC. E ainda, imagens disponíveis no site <http://onceuponatime.wikia.com/wiki/Once_Upon_a_Time_Wiki> com acesso em jun. 2013.

De *Grimm*, as imagens foram retiradas do episódio 16, *Nameless*, da segunda temporada, exibido originalmente no dia 29 de março de 2013 pela emissora americana NBC. E ainda, imagens disponíveis no site <http://grimm.wikia.com/wiki/Grimm_Wiki> com acesso em jun. 2013.

Figura 5 – Abertura de *Once Upon a Time*



Fonte: *Once Upon a Time*

Quadro de Personagens de *Once Upon a Time*

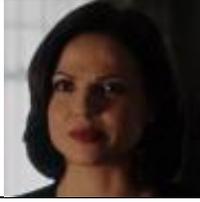
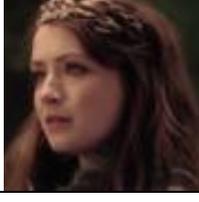
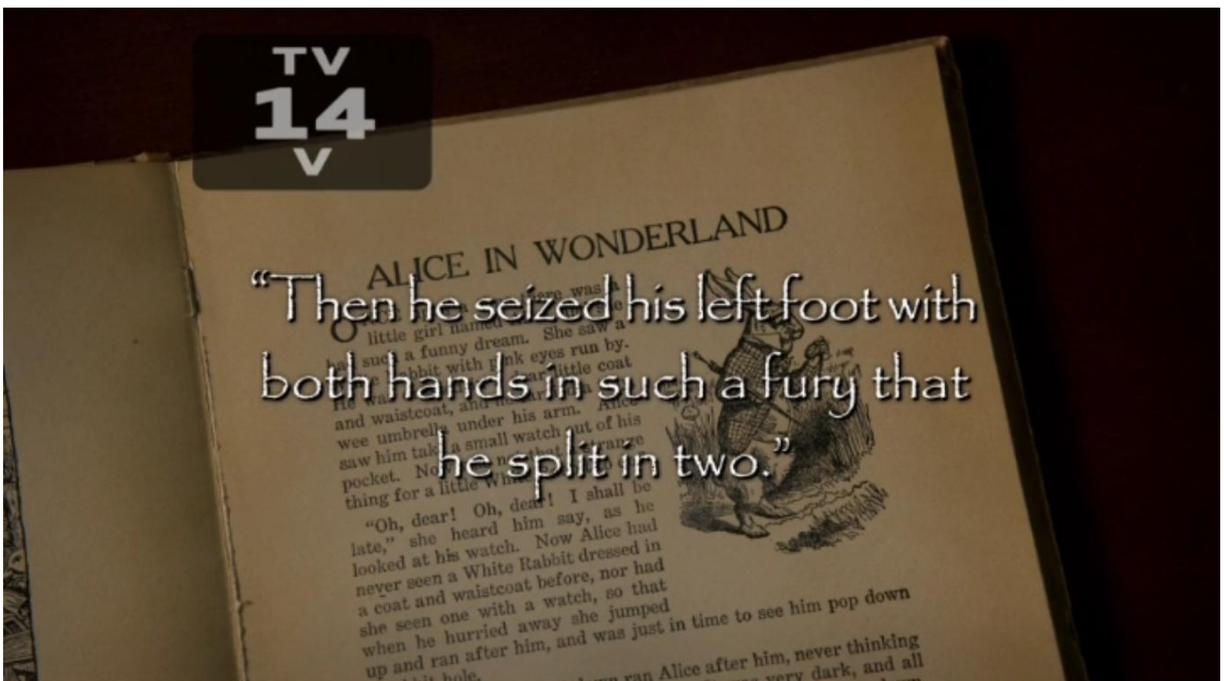
Branca de Neve	Mary Margaret	Príncipe Encantado	David
			
Emma	Henry	Capitão Gancho	Neal Cassidy
			
Rumplestiltskin	Sr. Gold	Rainha Má	Regina
			
ed (Chapeuzinho)	Ruby	Bela	Bela
			
Cora	Tamara	Greg	August Booth
			
Vovozinha	Vovozinha	Grilo Falante	Archie Hopper
			
Xerife Graham	Aurora	Mulan	Príncipe Phillip
			

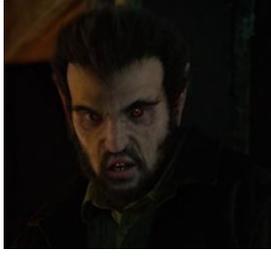
Figura 6 – Abertura de *Grimm*

Fonte: *Grimm*

Figura 7 – Letreiro de Abertura de *Grimm*

Fonte: *Grimm*

Quadro de Personagens de *Grimm*

Nick Burkhardt	Hank Griffin	Juliette Silverton	Sargento Wu
			
Monroe - Humano	Monroe - Wesen	Rosalee Calvert - Humana	Rosalee Calvert – Wesen
			
Sean Renard - Humano	Sean Renard - Wesen	Adalind Schade – Humana	Adalind Schade - Wesen
			