

MESTRADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS, CULTURAIS E INTERARTES
ESPECIALIZAÇÃO EM ESTUDOS COMPARATISTAS E RELAÇÕES INTERCULTURAIS

O conto maravilhoso no cenário multimídia contemporâneo

Um estudo da coleção *Fábulas*, de Bill Willingham

Ayesha Oliveira Domingues da Silva

M

2021



Ayesha Oliveira Domingues da Silva

**O conto maravilhoso no cenário multimídia
contemporâneo**
**Um estudo da coleção *Fábulas*, de Bill
Willingham**

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Estudos Literários, Culturais e Interartes,
orientada pelos Professores Doutores Pedro Jorge Santos da Costa Eiras e Joana Matos Frias

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2021

Ayesha Oliveira Domingues da Silva

**O conto maravilhoso no cenário multimídia
contemporâneo**
**Um estudo da coleção *Fábulas*, de Bill
Willingham**

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Estudos Literários, Culturais e Interartes,
orientada pelos Professores Doutores Pedro Jorge Santos da Costa Eiras e Joana Matos Frias

Membros do Júri

Professor Doutor _____

Faculdade _____ - Universidade _____

Professor Doutor _____

Faculdade _____ - Universidade _____

Professor Doutor _____

Faculdade _____ - Universidade _____

Classificação obtida: valores

Sumário

Declaração de honra.....	4
Agradecimentos.....	5
Resumo.....	7
Abstract.....	8
Índice de Figuras.....	9
Introdução.....	10
1. O discurso dos contos de fadas em <i>Fábulas</i>	12
1.1. Contos de magia?.....	12
1.2. O mundo maravilhoso de <i>Fábulas</i>	26
2. Além do verbo.....	43
2.1. Contos de fadas e a travessia por linguagens e mídia.....	43
2.2. <i>Fábulas</i> como reimaginação?.....	49
3. Para dentro e para fora.....	64
3.1. A intertextualidade em <i>Fábulas</i> (além dos contos de fadas).....	64
3.2. A presença de metaficção em <i>Fábulas</i>	75
Considerações Finais.....	91
Referências Bibliográficas.....	94

Declaração de honra

Declaro que a presente tese é de minha autoria e não foi utilizada previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, 29 de 09 de 2021

Ayesha Oliveira Domingues da Silva

Agradecimentos

Para as pessoas que me formaram como indivíduo e, em especial, como leitora, que possibilitaram a realização desse trabalho, quero dedicar um agradecimento especial. Em lugar de citar nomes e, combinando com o tema desenvolvido nessa pesquisa, contarei uma pequena história, não tão maravilhosa quanto os contos de fadas que tanto amo estudar, mas talvez igualmente mágica, ao menos para mim.

Embora veja ser cada vez menos cultivado o hábito da leitura dos pais para seus filhos ao pé da cama, fui uma criança beneficiada por essa tradição. Aos meus pais, por me inserir no mundo dos contos de fadas, por ler vezes seguidas algumas das histórias que me marcam até hoje, como *A Bela Vassilissa* e *O Pássaro de Fogo*, por ouvir pacientemente, noite após noite, os pedidos constantes de “só mais uma” ou “pelo menos aquela pequeninha”, e algumas vezes até atendê-los, obrigada. A semente da minha paixão por meu gênero favorito foi plantada naqueles momentos de carinho.

Quando aprendi a ler sozinha, minha relação com a literatura só cresceu, mas alguns anos se passaram em que meu contato com os contos de fadas foi só através dos filmes da Disney, minha atenção maior voltada para outros tipos de livros. Foi já no universo dos quadrinhos, com uma simples indicação de uma atendente de loja, que comprei minha primeira obra de reimaginação de contos de fadas, em forma de mangá. Depois, minha Professora de Literatura do Ensino Médio, vendo minha paixão por leitura e meu interesse no tema, recomendou e me emprestou os primeiros livros de análise do gênero com que tive contato, na ocasião do ponto de vista psicanalítico. Obrigada por, com tão pouco, trazerem de volta aquele encanto que conheci na infância e que estava um pouco adormecido, para a minha vida.

Na Faculdade, encontrei estímulo ao gosto pela leitura, pessoas com quem partilhar esse interesse e incentivo ao pensamento crítico. Mas o chamado para voltar ao meu gênero predileto, que não foi abordado em nenhuma das cadeiras da grade curricular, aconteceu em um momento pontual. Uma palestra sobre o maravilhoso nos primeiros semestres do curso foi suficiente para definir meu tema de pesquisa daí pra frente. Em seguida, o professor que viria a ser meu primeiro orientador me alimentou com mais biografia teórica, até que eu desenvolvesse meu primeiro trabalho sobre

releituras de contos de fadas. Obrigada. Depois do Trabalho de Conclusão de Curso, não pude mais parar completamente, e foi assim que arrisquei tentar o próximo nível.

No próximo nível, o Mestrado que agora estou no caminho de concluir, encontrei um novo grupo de pessoas, professores e colegas, que alargaram minha experiência acadêmica e literária. Agradeço a todos que me mostraram algo novo, em especial aos meus orientadores, Professores Joana Matos Frias e Pedro Jorge Santos da Costa Eiras, que acompanharam mais de perto a elaboração do presente trabalho. Agradeço também ao Professor David Pinho Barros, que teve a gentileza de disponibilizar sua pesquisa para as minhas referências, enriquecendo meus estudos.

Obrigada aos meus amigos e parentes que deram qualquer tipo de suporte aos meus estudos e à continuidade deles até o mestrado, realizado no presente. Tenha sido com apoio financeiro ou emocional, nos momentos de dúvida e desespero, que comigo não são tão poucos, sua ajuda foi essencial para que eu chegasse aqui. Obrigada por acreditar em mim quando eu não consegui.

Obrigada aos meus poucos leitores e ouvintes. Muito do trabalho que eu faço na academia, por mais que tenha esforço e paixão sinceros, tem pouco significado no cotidiano das pessoas. O seu interesse em conhecê-lo e comentá-lo comigo me fez sentir mais um pouquinho que minha dedicação valeu a pena.

Mais do que as grandes discussões intelectuais da universidade, com dúvidas que nunca são inteiramente respondidas, e que eu amo por manterem sempre meu pensamento e minha curiosidade ativos, foram pequenos momentos que formaram minha paixão pelos livros e, em especial, pelos contos de fadas. Foram aqueles instantes em que uma cena ou uma linha arrebataram meu coração ou mudaram completamente minha perspectiva sobre as coisas com uma simples associação. Para todas as pessoas que proporcionaram esse eventos ou fizeram parte deles, obrigada.

Resumo

A história do gênero conto de fadas é longa, cheia de obras de conteúdo bastante diverso e de perspectivas de estudo variadas. Dentre os vários produtos que estabelecem diálogo com as convenções do gênero e de alguma forma se inserem em sua tradição ao longo do tempo, há, principalmente na contemporaneidade, um grande volume de reimaginações que renovam os contos tradicionais integrando às narrativas tendências que ganharam força no presente. Com esse cenário em mente, a presente tese analisa a narrativa em quadrinhos criada por Bill Willingham chamada *Fábulas*. Lançada em 2002, a obra não só referencia diretamente contos de fadas tradicionais, como também fundamenta sua construção de mundo em convenções do gênero, harmonizadas com tendências modernas. A abundância de linguagem visual, o uso de mudanças de pontos de vista e, principalmente, a presença marcante da metalinguagem; são propensões fortes na contemporaneidade que contribuem de forma considerável para o estabelecimento do universo de *Fábulas* de maneiras que serão aqui discutidas. O estudo da narrativa proporciona, concomitantemente à observação de sua constituição mista e singular, a apreensão de, por perspectivas variadas, o que é o conto de fadas e de formas através das quais eles são com frequência renovados no presente.

Palavras-chave: Conto de Fadas, *Fábulas*, Bill Willingham, contemporaneidade, intermedialidade.

Abstract

The history of the fairy tale genre is long, full of works with very diverse content and varied study perspectives. Among the various products that establish dialogue with the conventions of the genre and somehow fit into its tradition over time, there is, especially in contemporaneity, a large volume of reimaginings that renew traditional tales, integrating trends into narratives that have gained strength in the present. With this scenario in mind, this thesis analyzes the comic book narrative created by Bill Willingham called *Fables*. Launched in 2002, the work not only directly references traditional fairy tales, but also bases its construction of the world on genre conventions, harmonized with modern trends. The abundance of visual language, the use of changing points of view and, above all, the strong presence of metalanguage; are strong contemporary propensities that considerably contribute to the establishment of the universe of *Fables* in ways that will be discussed here. The study of the narrative provides, concurrently with the observation of its mixed and unique constitution, the apprehension of, from different perspectives, what the fairy tale is and of ways in which they are frequently renewed in the present.

Keywords: Fairy Tales, *Fables*, Bill Willingham, contemporaneity, intermediality.

Índice de Figuras

FIGURA 1. WILLINGHAM, 2003, P. 106.....	31
FIGURA 2. WILLINGHAM, 2012, P. 128.....	32
FIGURA 3. WILLINGHAM, 2013B, P. 27.....	33
FIGURA 4. WILLINGHAM, 2013B, P. 140.....	33
FIGURA 5. WILLINGHAM, 2014, PP. 150-151.....	35
FIGURA 6. WILLINGHAM, 2015, P. 98.....	37
FIGURA 7. WILLINGHAM, 2011B, P. 104.....	37
FIGURA 8. WILLINGHAM, 2011A, P. 184.....	40
FIGURA 9. WILLINGHAM, 2007, P. 84-85.....	42
FIGURA 10. WILLINGHAM, 2013B, P. 14.....	50
FIGURA 11. WILLINGHAM, 2005, P. 5.....	56
FIGURA 12. WILLINGHAM, 2002, P. 6.....	60
FIGURA 13. WILLINGHAM, 2005, P. 161.....	63
FIGURA 14. WILLINGHAM, 2002, P. 93.....	67
FIGURA 15. WILLINGHAM, 2003, P. 24.....	70
FIGURA 16. WILLINGHAM, 2004, P. 48.....	71
FIGURA 17. WILLINGHAM, 2005, P. 58.....	73
FIGURA 18. WILLINGHAM, 2011A, P. 136.....	79
FIGURA 19. WILLINGHAM, 2009, PP. 135.....	81
FIGURA 20. WILLINGHAM, 2009, PP. 136.....	82
FIGURA 21. WILLINGHAM, 2010B, P. 35.....	84
FIGURA 22. WILLINGHAM, 2010A, P. 62-63.....	86

Introdução

O panorama contemporâneo do conto de fadas está repleto de reimaginações dos contos maravilhosos da tradição oral ou dos artísticos da literatura erudita. O mundo mudou e narrativas com séculos de história mudaram com ele, seja em parte de seu conteúdo, nas formas através das quais são levadas ao público consumidor, ou em ambas as dimensões. A narração de histórias, oral e comunitária, a leitura de livros de contos de fadas para crianças, são meios tradicionais de difusão de obras do gênero que têm se tornado cada vez mais raros. Tais costumes foram amplamente substituídos por outros meios de transmissão, geralmente os que envolvem uma dimensão visual. O conhecimento das histórias antigas, ou ao menos de seu enredo central, portanto, não desapareceu da circulação popular.

Até chegar ao presente, com múltiplas releituras, o conto de fadas acumulou uma carga histórica considerável. Muitas de suas versões escritas mais tradicionais e reconhecidas, constantemente adaptadas para o público infantil, vem do século XIX, porém por volta do século XVI já há coletâneas de contos associadas às histórias de fadas, como a de Perrault e a dos irmãos Grimm. E muito antes, sem possibilidade de determinação periódica precisa de início, o gênero já circulava oralmente entre a população. O avanço pelo tempo foi proporcionando ao conto de fadas um enorme volume de obras. Os contos maravilhosos orais deram origem a versões posteriores complexificadas, obras autorais criadas dentro do mesmo imaginário, os contos de fadas artísticos, que abriram ainda mais as possibilidades de variações do gênero. As narrativas continuaram agregando elementos de contextos sociais diferentes e se renovando.

Nesse contexto, o presente trabalho se propõe estudar uma narrativa em quadrinhos chamada *Fábulas* (roteirista principal: Bill Willingham; desenhista principal: Mark Buckingham), um dos diversos produtos criados nos últimos anos construído em diálogo com a tradição do conto de fadas. O caráter misto da obra, tanto na mídia quanto nas referências que a compõem, promove a percepção de diversos processos de criação e/ou reimaginação comuns na contemporaneidade em seu universo interno, alguns tipicamente utilizados em novas versões de contos de fadas, outros tendências do período contemporâneo agregadas à narrativa.

O estudo do quadrinho será realizado em uma organização composta por três capítulos, cada um dividido em duas partes. Se concentrará inicialmente nos aspectos e elementos do conto de fadas com os quais a obra dialoga. A primeira parte do capítulo apresentará algumas perspectivas do que define e constitui o gênero. A segunda, identificará várias das características tradicionais resgatadas e adaptadas para o contexto estabelecido dentro da narrativa estudada, mostrando como elas constroem o universo interno no qual a história se passa. O segundo capítulo abordará *Fábulas* como transposição midial e como reimaginação, apresentando na primeira parte alguns conceitos do âmbito das relações intermediais e da linguagem do principal meio da obra analisada, os quadrinhos. Em seguida, a segunda parte mostra de que maneiras a obra corresponde ou não a tais conceitos, como os elementos tradicionais são ressignificados e/ou subvertidos no quadrinho e como a participação da linguagem visual contribui para a construção da narrativa modificando elementos tradicionalmente pertencentes a histórias transmitidas por meios verbais. Por fim, o último capítulo está dividido em dois movimentos. Um explora as referências intertextuais que não pertencem aos contos de fadas e ao folclore, saindo do círculo principal de convenções sobre o qual *Fábulas* constrói seu mundo e mostrando que contribuições essas menções externas trazem para a composição da obra. O segundo movimento volta-se para dentro da própria narrativa, abordando diretamente o uso que ela faz da metaficção, desvendando como tal elemento participa da construção e desconstrução do universo interno do quadrinho.

A associação singular de características dos contos de fadas, tendências da contemporaneidade e processos de reimaginação que forma *Fábulas* faz da obra um objeto de estudo com características próprias e camadas diversas de construção a desvendar. Entender a formação do universo interno do quadrinho também significa pensar os elementos trazidos para o seu desenvolvimento e qual sua contribuição para a narrativa, os efeitos que o diálogo de estruturas e ideias proposto pela obra proporciona, ao ser inserido, não só na obra específica, mas também na tradição dos contos de fadas. Portanto, estudar *Fábulas* será também um breve, mas significativo, passeio por algumas perspectivas importantes sobre o conto de fadas e por maneiras através das quais ele se renova na contemporaneidade.

1. O discurso dos contos de fadas em *Fábulas*

1.1 Contos de magia?

Em seu livro *Introdução à Literatura Fantástica*, Tzvetan Todorov define o maravilhoso partindo do conceito de fantástico e demonstrando as diferenças entre ambos. Segundo o autor, “o fantástico [...] dura apenas o tempo da hesitação” (Todorov, 2012, p. 47), ocorrendo quando as personagens da narrativa e o leitor compartilham a dúvida sobre a presença do sobrenatural no cenário da obra, questionando se é efetiva ou apenas fruto de delírios ou engodos que podem ser explicados pelas leis do mundo real. Enquanto algumas obras, mesmo após o seu fim, nos mantêm oscilando, outras apontam para uma resolução quanto à natureza do seu universo interno. Algumas histórias com acontecimentos ou criaturas que desafiam nossos conhecimentos sobre a natureza do mundo podem revelar-se apenas sonhos ou ilusões intencionalmente provocadas por personagens, casos em que a narrativa deixa o domínio do fantástico para entrar no estranho (*A Queda da Casa de Usher*, de Edgar Allan Poe, e *And Then There Were None*, de Agatha Christie, são exemplos mencionados pelo próprio Todorov). Em outras obras o aparecimento do sobrenatural é concreto, assumido desde o princípio da história ou confirmado ao longo de seu desenvolvimento, sendo essas as que pertencem à esfera do maravilhoso (os contos de *As Mil e Uma Noites* são um dos exemplos oferecidos pelo autor). Nas palavras de Todorov, “O maravilhoso [...] se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoquem nas personagens” (2012, p. 53).

Dentro do maravilhoso há gradações. Além do diálogo com o fantástico, que cria zonas de transição, Todorov apresenta tipos de maravilhoso nos quais “o sobrenatural recebe ainda uma certa justificação” (2012, p. 60): o maravilhoso hiperbólico, o maravilhoso exótico, o maravilhoso instrumental e o maravilhoso científico. As subdivisões mencionadas se diferenciam do que o autor chama de maravilhoso puro porque este “não se explica de maneira nenhuma” (p. 63), uma vez que “os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no

leitor implícito” (p. 60). Eles são, por convenção do gênero, recebidos como integrantes naturais do universo interno da obra que pertence ao maravilhoso.

Sobre a relação entre o maravilhoso puro e os contos de fadas, Todorov explica:

Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao do conto de fadas; de fato, o conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas (para citar apenas alguns elementos dos contos de Perrault). O que distingue o conto de fadas é uma certa escritura, não o estatuto do sobrenatural. (2012, p. 60)

Portanto, para o autor, o conto de fadas pertence ao domínio do maravilhoso puro, mas não é sua única manifestação. Outras características o diferenciam de demais obras pertencentes ao mesmo gênero, especificidades dos contos de fadas que foram examinadas por perspectivas diversas.

Uma das mais tradicionais perspectivas definidoras do conto maravilhoso, anterior a Todorov e dissociada da categoria *maravilhoso* que ele apresenta, é a de Vladimir Propp. Opondo-se a abordagens anteriores que classificavam os contos populares a partir do conteúdo (como o sistema ATU¹), em *A Morfologia do Conto Maravilhoso* Propp realiza um estudo descritivo e percebe uma estrutura comum que passa a ser seu referencial para a definição do conto maravilhoso. Utiliza para sua pesquisa 100 exemplares retirados da literatura oral tradicional russa do que chama, com base no índice de Aarne e Thompson, de contos de magia, mas a presença ou ausência do sobrenatural não é relevante para o autor, que considera a estrutura da narrativa o elemento principal para a caracterização do gênero.

Segundo Propp, todo conto maravilhoso é formado por uma sequência de ações, ou funções, limitadas a 31 opções. As funções constituem a unidade básica do conto e não precisam estar todas presentes. Podem repetir-se quando o conto tem mais de uma sequência, mas mantêm-se em uma ordenação constante. As personagens do gênero também estão limitadas a 7 tipos, entre os quais estão distribuídas as funções em esferas de ação que se baseiam na lógica da narrativa. Suas quantidades não importam, pode haver várias personagens dentro da mesma classificação desde que cumpram as

¹ O sistema de classificação ATU, criado por Antti Aarne, expandido uma primeira vez por Stith Thompson e mais tarde revisado e ampliado por Hans Jorg Uther, é uma divisão dos contos populares utilizada internacionalmente, que os organiza por categorias baseadas no enredo. Exemplo: ATU 402 = Noivo(a) animalesco(a).

funções específicas de seu tipo, já que a ação é equacionada como o elemento central da narrativa do conto maravilhoso. Em suma:

o conto de magia é uma narrativa construída de acordo com a sucessão ordenada das funções citadas em suas diferentes formas, com ausência de algumas e repetição de outras, conforme o caso. Com semelhante definição o termo *magia* perde seu sentido e é fácil, com efeito, imaginar um conto de magia feérico ou fantástico construído de modo completamente diferente (cf. o conto de Goethe sobre a cobra e o lírio, alguns contos de Andersen, os contos de Gárchin etc.). Por outro lado, alguns contos não de magia, bastante raros, podem ser construídos segundo o esquema citado. Um número considerável de lendas, fábulas de animais e algumas novelas isoladas possuem a mesma construção. (2001, p. 56)

O estudo de Propp sobre o conto maravilhoso tornou-se uma ferramenta importante para os estudos narrativos e, principalmente, para o estudo dos contos de fadas. Apesar de sua abordagem inicial descritiva, etapa que o autor considera essencial para a compreensão do gênero, ele não descartou a importância dos elementos históricos e contextuais. A passagem “a clareza na construção dos contos é própria somente dos camponeses, sobretudo do camponês pouco afetado pela civilização. Influências alheias de todo tipo modificam e por vezes até corrompem o conto” (2001, p. 56) chama a atenção para o ambiente de origem do objeto. O seu método de análise foi pensado tendo em consideração contos populares, mas pode não ter a mesma aplicabilidade quando utilizado em contos eruditos, ou em contos de origem popular que não possuem o mesmo encadeamento de funções e, portanto, não são contos maravilhosos.

Em *Theory and History of Folklore*, livro formado por uma compilação de textos de Propp organizada por Anatoly Liberman, há alguns ensaios nos quais o contexto de produção e a história dos contos populares são abordados. Segundo Propp, “Folklore is the product of a special form of verbal art. Literature is also a verbal art, and for this reason the closest connection exists between folklore and literature” (1984, p. 5). E o conto popular é um dos gêneros mencionados por Propp como parte do domínio folclórico, assim como a cantiga e a lenda. Tanto o folclore quanto a literatura erudita partilham gêneros comuns às duas, mas possuem diferenças estruturais. Uma das especificidades do folclore está no fato de não ser possível identificar um autor para seus produtos, que pertencem a um patrimônio cultural compartilhado. Outra característica singular do folclore é a sua transmissão oral, que lhe concede uma mutabilidade maior do que a forma registrada em papel.

O autor identifica a origem do folclore em rituais de cunho religioso pertencentes a crenças que desapareceram e deixaram resquícios, os quais se tornaram independentes da fonte. Portanto, o conto popular também deriva da vivência no mundo real e possui elementos do cotidiano, ele “reflects prehistoric reality, medieval customs and morals, and the social relations of feudalism and capitalism” (1984, p. 17), mas não é entendido como uma representação realista do mundo, rompendo constantemente com leis da natureza e com códigos de conduta socialmente estabelecidos sem causar espanto nos interlocutores. A natureza dinâmica do gênero ainda permite que, ao longo do tempo, ele incorpore elementos de outras crenças e/ou culturas, criando variantes que dialogam com momentos e contextos históricos diferentes. O conto maravilhoso é, portanto, um tipo particular de conto popular com uma estrutura muito resistente, que tende a se conservar quando entra em contato com outros gêneros, mas que muitas vezes assimila elementos deles. Versões posteriores passam a integrar, por exemplo, elementos de religiões vigentes, como a cristã, de outros gêneros populares, como a lenda, e até, ocasionalmente, de obras eruditas. A passagem “Folklore circulates, changing all the time, and this circulation and changeability are among its specific characteristics. Literary works can also be drawn into the orbit of this circulation” (1984, p. 8) não só confirma a capacidade de transformação dos gêneros do folclore como também demonstra seu reconhecimento de que os intercâmbios entre obras não ocorrem apenas internamente ao âmbito folclórico, alcançando a literatura erudita.

Segundo André Jolles, em seu livro *Formas Simples*, uma discussão sobre a distinção entre formas literárias e formas simples esteve também presente no contexto de publicação da coletânea de contos populares dos irmãos Grimm. O autor encontra na correspondência de Jacob Grimm argumentos que, em consonância com os estudos de Propp, diferenciam as obras eruditas das folclóricas a partir da origem, sendo as primeiras criações de indivíduos singulares, e as segundas produtos da coletividade. Para Jolles, nem a imagem socio-histórica que se formou dos contos de fadas, na qual são comumente associados a nomes de autores como os Grimm (e não lembrados como produtos do folclore), nem a circulação oral das narrativas entre a população antes de se tornarem obras escritas (o que também acontece com, por exemplo, as novelas de Bocaccio), são diferenciais definitivos do gênero. É o fato de o conto de fadas ser o que

ele chama de uma forma simples, uma forma na qual “wherever we insert this form into the world, the world transforms itself *according to a principle reigning only within this form and defining only this form*” (2017, capítulo 8.IV, para. 12), que o distingue de gêneros com trajetórias históricas parecidas, como a novela. Sobre a forma simples, Jolles explica:

in the simple form, too, language stays mobile, general and plural. We tend to say that one can retell a fairy tale, a *Sage*, a legend ‘in one’s own words’. With the saying and the proverb, and also with the riddle, we saw that these ‘own words’ can sometimes be very limited in their range. With legend, *Sage* and fairy tale as well, the form lost its validity whenever we omitted or changed what we called the *verbal gesture*. And yet there is some truth in the notion of ‘telling the story in one’s own words’, for it is not in the words of an individual that the simple form is realized. The individual is not understood as the final executive force that brings the form to unique realization while also giving it his personal imprint, this final executive force is language itself, in which the form can be plurally realized. With both the literary form and the simple form we can speak of ‘own words’, with the literary form, however, we mean *the writer’s own words*, in which the form is finally achieved, whereas with the simple form we mean *the form’s own words*, in which the form can be realized each time anew in this same way. (2017, capítulo 8.V, para. 5)

A linguagem do conto de fadas é tão predominante que, segundo o autor, quando uma obra do gênero converge com uma forma erudita, “in the present case, the simple form baulks at the convergence: it resists being remodelled in this way, it remains itself” (2017, capítulo 8.V, para. 8). De forma que, apesar das modificações que um conto maravilhoso sofre ao tornar-se parte da literatura erudita, sua natureza como forma simples o mantém reconhecível. Natureza essa que, diferenciando o gênero das demais formas simples, é definida por Jolles:

This expectation of how things should really happen in the world seems to be normative for the form ‘fairy tale’: it is the mental disposition of the fairy tale. Perrault and others correctly saw that it is ‘moral’, but not moral in the sense of a philosophical ethics. If we say with Kant that ethics responds to the question, ‘What should I do?’ and that accordingly our ethical judgment includes a valuation of human behaviour, then the fairy tale does not belong to the sphere of ethics. But if we say that there is an ethics beyond this that responds to the question, ‘How should things happen in the world?’ and an ethical judgment concerned not with actions but with events, then we see that this judgment is captured in language by the form ‘fairy tale.’ (2017, capítulo 8.VI, para. 6)

Tal disposição mental, voltada para a satisfação de um senso ético próprio, funcional apenas dentro do gênero, é, para o autor, o que explica uma série de características do conto de fadas. A presença do sobrenatural e o distanciamento do tempo e do espaço históricos são traços que contribuem para a disposição mental do gênero ao afastar a narrativa da possibilidade de um reconhecimento direto com a

realidade, mantendo a ilusão de um mundo onde os acontecimentos correspondem à lógica que o conto de fadas propõe. As convenções do gênero satisfazem o leitor ou ouvinte ao oferecer-lhe uma demonstração de como ele sente que os acontecimentos deveriam decorrer no mundo ao invés de representar o que realmente acontece.

Max Luthi, no seu livro *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, nomeia e explica uma série de princípios que identifica como constituintes do conto de fadas, abordando outra camada da escritura particular do gênero ao definir seu estilo. Segundo Luthi, “The style of the fairytale has the beauty of the clear, the definite, the orderly - the beauty of precision” (1984, p. 40). Tal beleza é constituída com a colaboração de uma série de características que, defende ele, contribuem para sua clareza, seu estilo próprio. A linearidade é um deles. Aparece nos episódios sequencialmente apresentados e na ordenação simples e direta das palavras e frases, na qual “The teller of fairytales narrates primarily incrementally rather than by using subordination, which results in a linear, not three-dimensional, narrative structure” (p. 40); e também nas representações de figuras e objetos por simples nomeação, sem grandes descrições ou desvios, criando uma presença forte na imaginação, quase visual. Outro elemento dos contos de fadas defendido por Luthi é o que chama de isolamento. Ocorre na narrativa, muitas vezes constituída por aventuras que formam unidades completas, e nas personagens, que são isoladas de conexões exteriores, “bound neither to their surroundings nor to their past” (p. 42), geralmente privadas de profundidade psicológica e singularidades: “In the extreme case, they are just carriers of action, figures” (p. 42). Uma tendência para os extremos, destacados e tensionados por justaposição, como é o caso da Bela e da Fera, de padrões de ação como proibição e violação, e até de valores, positivos e negativos, também é evidente no gênero. O autor enumera, ainda: “Sublimation, depthlessness, one-dimensionality [...], linearity, isolation, juxtaposition and sequencing, and the abstract style all bring about optical clarity” (p. 44); porém ressalta que “blind and blunted motifs, unexplained connections, and inexplicable powers provide a counterbalance” (p. 44). Os últimos elementos, portanto, são considerados imperfeições intrínsecas ao gênero.

A oralidade, que é o ambiente natural do conto popular, tem um papel estrutural importante. A simplicidade e a clareza facilitam não só a visualização de figuras abstratas, pouco descritas e aprofundadas, mas também a memorização de histórias

constantemente contadas e recontadas por diferentes indivíduos em diversos lugares. As pontas soltas, os elementos que podem parecer menos harmoniosos no todo da história, mas que também a constituem, como lembra Luthi, são adquiridos muitas vezes durante o processo de transmissão, de boca em boca. O uso de fórmulas no conto de fadas, estilísticas e estruturais, também contribui para a construção do gênero e a sua memorização. A presença dos números, por exemplo, com menção inclusive a preferências locais (3 nos contos de fadas europeus e 4 nos orientais), é destacada por Luthi como fórmula estrutural, aparecendo em padrões de quantidades de personagens, como os três irmãos presentes em várias narrativas do gênero, e em repetições de sequências inteiras de ação. As fórmulas estilísticas identificadas são frases feitas que, sem estarem isentas da variabilidade do gênero, se repetem em diferentes contos. Algumas são locais e têm equivalentes em culturas diferentes, outras são mais amplamente reconhecidas, como as de finalização e abertura. Sobre a tradicional “Era uma vez”, Luthi diz:

The formula immediately sets the beginning narrative off from the present, from the everyday world of teller and listener (or reader). To this degree, the use of the past has a specific narrative function, not just in the sense that fictionalizes, as in the theory of Kate Hamburger, but also in that it clearly indicates that henceforth a closed and thus easily survetable train of events is to be described. The opening words “Once upon a time”, “Una volta era”, [...], establish distance. They create distance from the present and, along with it, from reality, and offer an invitation to enter another world, a world past, thus one that does not exist. (1984, p. 49)

Para o autor, o “mundo que não existe” dos contos de fadas tem uma natureza muito particular, “which has a crystal-clear narrative technique, but, at the same time, fantastic or misterious content” (p. 53). As obras do gênero têm uma forma cheia de tensões, apresentando contrastes constantemente. O dinamismo das ações, narradas em uma sucessão rápida, sem muitas digressões, é oposto à estabilidade de, por exemplo, personagens e objetos que não sofrem com a passagem do tempo. A beleza permanente e intocada da Branca de Neve em sua história, mesmo diante de fugas através da floresta, trabalho doméstico pesado e repetidas tentativas de assassinato, é um exemplo de como personagens de contos de fadas podem ser estáveis.

Todas as considerações do autor sobre a constituição do conto de fadas culminam no reconhecimento de numerosos acontecimentos e elementos possíveis no mundo real em meio aos eventos sobrenaturais. Para Luthi, os elementos mágicos não

impedem a presença da dimensão antropológica e do efeito psicoterapêutico nos contos, alcançados através da realização de uma representação da vida:

The fairytale of magic and wonders, as has often been established, is in no way a wild story of wonder stuffed full of supernatural happenings. Most of its props are of the wordly sort, most of its happenings possible in reality. Thus the individual places in the narrative where things occur that are foreign to reality stand out more prominently precisely because of the power of quantity contrast. The mixture of *much reality and starkly nonreal accents* is a mark of the fairytale as a genre and also as work of art. (1984, p. 105)

Os contos de fadas formam, em suas palavras, um retrato da humanidade. Um dos variados retratos oferecidos pelos diferentes gêneros dos contos populares², que contemplam diferentes aspectos da natureza humana. Os “personality-forming and a cathartic effect” (1984, p. 158), para o autor, são uma particularidade marcante no conto de fadas em relação aos outros gêneros populares. Ele não nega a variedade de leituras e efeitos que um mesmo conto pode produzir em diferentes contextos, mas defende uma visão do conto de fadas que favorece o generalizante e o universal.

Em um trabalho mais recente, a pesquisadora Simone de Campos Reis, em seu livro *O que São Contos de Fadas?*, também recorre à universalidade para responder à pergunta do título. Afirma que “as raízes ou fontes geradoras dos contos de fadas têm origens universais estando presentes em textos que nasceram séculos antes de Cristo, na Índia, Egito, Palestina, Grécia clássica, Império Romano, Pérsia, Irã, Turquia e Arábia” (2014, p. 21), dando destaque à influência da cultura celta no gênero. A presença constante de tais narrativas em estudos e obras mais de 2000 anos depois de sua origem, reconhecíveis mesmo após todas as transformações sofridas, evidencia a profundidade das marcas que deixaram na cultura e sua capacidade de atrair gerações.

O livro de Reis é um breve estudo com enfoque no léxico das narrativas do gênero. A autora analisa como as palavras que caracterizam certas personagens dos contos de fadas, adjetivos que muitas vezes partem de pontos de vista subjetivos (é o caso da palavra *bela*), são parte de um determinado campo semântico. Esse campo semântico forma um perfil linear das personagens, dentro da dualidade maniqueísta do bem e do mal, definindo o bem pelo que é recompensado e o mal pelo que é punido. Em suas palavras, “As protagonistas dos contos analisados representam símbolos,

² Há em diversos momentos no livro comparações com categorias que denomina como: “animal fairytale”, “farse fairytale”, “local legend fairytale”, “novella fairytale” e “religious fairytale”.

metáforas e arquétipos das qualidades, virtudes e ações das que são recompensadas com o ‘final feliz’” (2014, p. 84).

Reis cita uma variedade de abordagens realizadas sobre o gênero harmonizando-as, ressaltando a riqueza dos contos populares:

Antropólogos ressaltam o parentesco que há entre os contos e as sagas, mitos e ritos das sociedades primitivas através da análise de seus enredos introdutórios; linguistas e folcloristas estudam a forma de estruturação desses contos, examinando e percebendo um repertório comum a todos os contos populares; psicólogos e psicanalistas trazem o conceito de arquétipo como estrutura do inconsciente coletivo. Todas estas pesquisas e estudos fazem com que os contos de fadas comecem a ser olhados com respeito, como objetos de investigação, com a compreensão de que os mesmos não só fazem parte do início da humanidade, como neles e em outros gêneros correlatos, germina o embrião da arte literária que os homens vieram a conhecer. (2014, p. 33)

A autora parte de uma perspectiva junguiana quando associa o gênero à psicologia, mas mesmo antes do trabalho de Jung, a psicanálise de Freud forneceu ferramentas produtivas para a leitura dos contos de fadas. Bruno Bettelheim foi um estudioso que dedicou um olhar atento específico aos contos maravilhosos em seu livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, analisando alguns dos mais conhecidos no ocidente, como *Branca de Neve* e *João e Maria*, a partir do pensamento freudiano.

Para Bettelheim, os contos de fadas têm a capacidade de sintetizar, de maneira simples e efetiva, conflitos e problemas psíquicos e ajudar seus leitores ou ouvintes a processá-los, muitas vezes inconscientemente. Segundo o autor, as narrativas do gênero expõem “um dilema existencial, concisa e directamente” (1998, p. 16), facilitando sua apreensão através da identificação do sujeito com as circunstâncias representadas nas obras. Podem ser uma ferramenta útil em qualquer fase da vida, já que apenas lançam questões e sugerem o caminho para as respostas, não se fechando em uma única leitura e permitindo que o indivíduo encontre “a sua própria solução contemplando o que a história parece conter a seu respeito e aos seus conflitos interiores neste momento da sua vida” (p. 36), mas têm um papel especialmente significativo na infância:

Ao longo de séculos (senão milénios) contados e recontados, os contos de fadas foram-se refinando cada vez mais e acabaram por transmitir, ao mesmo tempo, significações manifestas e latentes – dirigindo-se simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana e comunicando de uma forma que chega ao espírito inculto da criança, assim como ao do adulto sofisticado. Aplicando o modelo psicanalítico da personalidade humana, os contos de fadas são portadores de mensagens importantes para o psiquismo consciente, pré-consciente ou inconsciente, qualquer que seja o nível em que funcione. Lidando com problemas humanos universais, especialmente com os que preocupam o espírito da criança, as histórias falam ao seu *ego* nascente, encorajando o

seu desenvolvimento, enquanto, ao mesmo tempo, aliviam tensões pré-conscientes ou inconscientes. À medida que as histórias se vão desvendando, elas dão crédito e corpo conscientes às tensões do *id* e mostram os caminhos para satisfazer as que estão alinhadas com as exigências do *ego* e do *superego*. (pp. 12-13)

Na perspectiva do autor, as narrativas do gênero proporcionam material para consideração e reconsideração, contribuindo para o desenvolvimento psicológico e comunicando-se em dois níveis, um mais óbvio e um mais sutil. O conteúdo, que aborda temas de interesse universal, e a forma, que reúne um discurso simples e direto com a representação de conflitos formadores da psiquê humana mascarados pela fantasia, constituem obras que permitem uma identificação do sujeito com os conflitos nelas referidos consciente e inconscientemente, tendo uma função terapêutica.

Desenvolvendo um trabalho mais recente na mesma linha de aplicação da psicanálise em contos maravilhosos, o casal Diana e Mario Corso escreveu o livro *Fadas no Divã*. A sua introdução, feita por Maria Rita Kehl, destaca mais uma vez o que está no fundo da tradição oral dos contos de fadas, afirmando que a matéria das narrativas era “Os perigos do mundo, a crueldade, a morte, a fome, a violência dos homens e da natureza. Os contos populares pré-modernos talvez fizessem pouco mais do que *nomear os medos* presentes no coração de todos” (Kehl, 2006, p. 16). E isso é, em parte, a razão do seu atrativo tão grande para o público infantil, sua capacidade de mostrar a parte mais assustadora da vivência humana de maneira lúdica. Porém Kehl também relembra que foi no século XIX, com o surgimento da ideia de infância como uma fase diferente da vida adulta e que requer atenção específica e adequada, que os contos maravilhosos, antes entretenimento de camadas mais pobres da população, passaram a visar maioritariamente crianças, muitas vezes sofrendo modificações para se adequar ao novo público-alvo, ocorrendo “a infantilização das narrativas tradicionais, transformadas nos atuais ‘contos de fadas’” que “é concomitante à criação de um mundo próprio da criança e ao reconhecimento de uma ‘psicologia infantil’” (2006, p. 16).

Bettelheim defendia o envolvimento dos contos populares no desenvolvimento psicológico das crianças, mas olhava com desconfiança para a literatura produzida especificamente para o público infantil. Já Mario e Diana Corso, ao chamarem mais uma vez a atenção para os benefícios das narrativas maravilhosas para as crianças do ponto de vista psicanalítico, não se restringem ao conjunto dos contos populares, iniciando o trabalho com alguns deles (como *Cachinhos dourados*, *Chapeuzinho vermelho* e *Pele-de-*

Asno), mas expandindo-o para outras narrativas mais modernas associadas ao público infantil, argumentando que, para as crianças, “*todas as possibilidades da linguagem* lhe interessam para compor o repertório imaginário de que ela necessita para abordar os enigmas do mundo e do desejo” (2006, p. 17). Algumas das histórias trabalhadas, *Pinocchio*, de Carlo Collodi, *Peter Pan e Wendy*, de J. M. Barrie, e *O Mágico de Oz*, de L. Frank Baum, apesar de serem obras autorais, facilmente se integram ao universo dos contos maravilhosos no imaginário contemporâneo. Não raramente, são indistintamente unidos aos contos da tradição oral sob a mesma designação, contos de fadas.

O artigo “Um Estudo do Conto de Fadas” (Volobuef, 1993) chama a atenção para a criação do denominado conto de fadas artístico, explorando as distinções entre ele e os contos da tradição popular e as conexões entre ambos. Os contos populares, como já referido, foram transmitidos ao longo do tempo através da tradição oral, sendo apenas a partir dos séculos XVI e XVII que surgiram as primeiras coletâneas de histórias de fadas que conhecemos hoje, com as obras de Francesco Straparola e Giambattista Basile na Itália, Charles Perrault e Madame d’Aulnoy na França, e, posteriormente, os irmãos Grimm na Alemanha. Nem todas as coletâneas eram dirigidas às crianças, muitas foram feitas para o entretenimento da aristocracia. Mas o livro de Charles Perrault trazia lições de moral diretas com objetivo didático, e a publicação dos irmãos Grimm, embora tivesse uma intenção original apenas de registro documental, foi sofrendo modificações a cada nova edição, sendo ajustada para corresponder às expectativas do que “o conto de fadas deveria ser: uma literatura dirigida à família de classe média, da qual eram filtrados os elementos que poderiam ferir seus valores culturais e morais” (1993, p. 104).

Os contos de fadas artísticos são, portanto, obras que, em princípio, não pertencem ao folclore, mas têm sua criação inspirada em contos populares, nas suas histórias ou simplesmente no universo ao qual elas pertencem. Segundo Volobuef, coletores como os irmãos Grimm, por causa das alterações que fazem nas narrativas ao publicá-las, ficam em uma zona de transição entre os escritores de contos de fadas artísticos, que têm uma obra mais autoral, como é o caso de Hans Christian Andersen, por exemplo, e os contadores da tradição. Sobre as diferenças dos contos artísticos e os populares ela diz:

O conto de fadas artístico busca a originalidade na abordagem e profundidade do tema, na elaboração do estilo, na variedade de conteúdo etc. Caracteriza-se, em geral, pelo

emprego mais elaborado dos elementos mágicos (que adquirem muitas vezes um sentido alegórico, podendo ser uma camuflagem para a exposição de um conteúdo realístico, por vezes de acentuado teor satírico); mostra preferência pelo aspecto individualizante (em detrimento da universalidade) através da complexidade psicológica dos personagens e da presença de indicadores de época e lugar onde se passa a ação; emprega maior profusão de detalhes (em oposição ao econômico estilo do conto popular, que se limita ao estritamente necessário), apresenta versatilidade na composição de sua estrutura; e explora um leque maior de possibilidades de significação. (1993, p. 105)

Dada a proximidade histórica entre a valorização da infância e “the vogue of writing fairy tales down” (Harries, 2001, p. 23) é fácil ver a afinidade entre os dois. E, assim como contos populares foram muitas vezes intencionalmente suavizados ou polidos ao serem publicados para crianças, muitos contos de fadas artísticos foram produzidos com a mesma finalidade. Mas esse não era o público-alvo exclusivo de todas as obras do gênero nem necessariamente o mais comum no período em que a produção de contos de fadas escritos começou a se tornar considerável, no final do século XVII, na França. Elizabeth Wanning Harries, no seu livro *Twice Upon a Time*, chama a atenção para a existência de uma grande produção do que denomina conto de fadas literário (equivalente ao conto de fadas artístico de Volobuef) no mesmo período e nos mesmos locais que assistiram à publicação das famosas coletâneas de contos populares. Comparando, por exemplo, as narrativas de Perrault (que tentavam ser bastante fiéis ao modelo simples e direto da tradição popular), com as pouco antes publicadas pela escritora também francesa d’Aulnoy, a disparidade de estilos fica evidente. Autoras como ela, “unlike Perrault, they were writing explicitly for adults, not for children, as their frontispieces suggest. And their stories, unlike Perrault’s, tend to be long, complex, often full of digressive episodes and decorative detail” (Harries, 2001, p. 32). O trabalho de elaboração consciente feito nos textos fica evidente nos contos de fadas literários. Segundo Harries:

These tales, in all their glitter and artificiality, actually work against the emerging association of fairy tales with the primitive, with the folk, and with the oral tradition as they were beginning to be understood, with illiterate and anonymous female tellers of tales, and with children. The women’s tales, rather than existing in the supposed “timeless space” of folk culture, are consciously invented as a complex and ironic comment on the historical moment in which they were produced. The style, length, and timeliness of their narratives do not fit the ideology of the fairy tale as it has been constructed in the last three centuries. (p. 24)

A autora salienta, portanto, outro eixo no que conhecemos como contos de fadas, que realiza-se em formas muito diferentes das legadas pelos contos populares,

afastando-se de muitos dos princípios depreendidos a partir do folclore, mas que também nutre-se dessa tradição à sua própria maneira. Ela dá destaque às obras de mulheres que escreveram no período das coletâneas do gênero mais reconhecidas hoje, de Perrault e dos irmãos Grimm, mas o conceito de contos de fadas literário aplica-se a outros autores e livros ao longo da história, alguns bastante lembrados. Os contos do já mencionado Andersen se assemelham ao trabalho de d'Aulnoy nesse sentido, baseando-se no universo dos contos maravilhosos, porém desenvolvendo-se de maneira muito diferente deles. Alguns se afastam da escrita tradicional, mas conservam enredos folclóricos, outros têm histórias completamente originais que fazem referência aos contos populares. Há inclusive os que se inserem na tradição subvertendo-a.

O título do livro de Jack Zipes, *Fairy Tales and the Art of Subversion*, faz referência direta à questão da subversão nos contos de fadas. Opondo-se a perspectivas estruturalistas e universais, como as de Propp, Luthi e Bettelheim, Zipes assume uma abordagem com enfoque histórico e sociocultural no estudo do gênero. Ele alega que qualquer produção narrativa e/ou estética é inevitavelmente ideológica e, portanto, também os contos populares tratam de questões como relações de poder e papéis de gênero. Mas salienta que desde as primeiras coletâneas publicadas de contos de fadas há um movimento em que “educated writers purposely appropriated the oral folktale and converted it into a type of literary discourse about mores, values, and manners, so that children and adults would become civilized according to the social code of that time” (2006, p. 3). Para o autor, ao menos desde que os contos de fadas começaram a ser registrados em livros e reescritos, são constantemente acompanhados de uma dimensão moral que reforça a ideologia de um local e uma época. Eles não são atemporais e podem ter um efeito prescritivo, favorecendo valores sociais tradicionais. Segundo Zipes:

the literary fairy tale for children, as it began to constitute itself as genre, became more an institutionalized discourse with manipulation as one of its components. This *discourse* had and continues to have many levels to it: the writers of fairy tales for children entered into a dialogue on values and manners with folktale, with contemporary writers of fairy tales, with the prevailing social code, with implicit adult and young readers, and with unimplied audiences. (2006, p. 9)

O estudo realizado por Zipes passa por uma série de autores famosos do gênero e procura explicar como a camada ideológica subjacente é construída no discurso do

conto de fadas. Demonstra como, por exemplo, os irmãos Grimm alteram a perspectiva originalmente popular do texto para uma burguesa, ou como Andersen é influenciado pela religiosidade cristã, além de constantemente adotar um posicionamento aristocrático, mesmo dentro do seu discurso do dominado. Porém também cita nomes que, ao apropriar-se do discurso dos contos de fadas para criar sua narrativa, escolhem subverter em sua obra a ordem social vigente ao invés de reforçá-la. Para Zipes, George MacDonald e Oscar Wilde, hoje considerados canônicos, são exemplos de escritores que fugiram do padrão tradicionalista adotado em muitos contos de fadas. L. Frank Baum “‘Americanize’ this predominantly European literary genre and in doing so he opened up new frontiers for the fairy-tale discourse on civilization and paved the way for later writers to experiment even more with the potencial of *sequel* fairy tales” (2006, p. 127). Pensando em um cenário contemporâneo, o autor aborda ainda, além de obras novas com histórias originais que tentam acompanhar as mudanças sociais do mundo através do discurso do maravilhoso, o que chama de “revised fairy tale for children” (p. 177), os contos legados pela tradição reimaginados, reconhecidos pelos leitores por seu enredo ou por elementos marcantes familiares, mas com mudanças que os adequam a ideias e contextos mais recentes. Ele comenta desde reescritas subversivas de *Chapeuzinho vermelho*, como algumas que vêm em defesa do lobo, até as adaptações de Walt Disney que, em sua perspectiva, “domesticate the fairy tale and restore its conservative features so that it lost its rebellious and progressive features” (2006, p. 193). Na concepção de Zipes, longe de ter uma forma estanque, o conto de fadas é um gênero com vocação para mudanças e que se moldou diversas vezes ao contexto que o envolveu ao longo da sua história.

A contemporaneidade apresenta uma produção imensa de revisões e transposições midiais de contos de fadas que são a ponta final do trajeto de transformações que o gênero atravessou, concluindo o resumido panorama teórico aqui realizado. O percurso percorrido nesse trabalho iniciou-se com as perspectivas tradicionais de Todorov, Propp (posteriormente revisitado por Greimas e Bremond, aqui não comentados, mas que dão origem a outros modelos de leitura das narrativas com base n’*A Morfologia do Conto Maravilhoso*), Jolles, Luthi e Bettelheim. Em contraste com tais concepções fundamentadas majoritariamente em contos de origem popular, ainda muito ligados à tradição oral do conto maravilhosos, aborda em seguida perspectivas

que, reconhecendo o acréscimo de obras eruditas ao seu escopo, alargam a abrangência do gênero. Como fizeram o casal Corso, Volobuef, Harries e Zipes, ao incluir obras de intenção assumidamente artística em suas considerações sobre o conto de fadas. O último coloca as reimaginações e transposições midiais contemporâneas, como a narrativa sobre a qual as reflexões seguintes do presente estudo se concentrarão, na história do gênero.

A articulação de concepções variadas aqui realizada, consciente de que ainda há inúmeras perspectivas pelas quais o conto de fadas pode ser abordado, tem como objetivo apenas, através das divergências e convergências de pontos de vista, mostrar um pouco do que é o gênero referido e do que o caracteriza e caracterizou ao longo do tempo, tornando-o relativamente identificável diante da variedade de obras que abrange e da imensidão de diálogos com ele estabelecidos, tanto na cultura popular quanto na literatura erudita e até em outras artes.

1.2 O mundo maravilhoso de *Fábulas*

Fábulas (*Fables* no original) não é um conto de fadas. É, na verdade, uma extensa coleção de revistas seriadas em quadrinhos, roteirizadas por Bill Willingham e desenhadas maioritariamente por Mark Buckingham, publicadas mensalmente entre 2002 e 2015. A coleção, lançada pela DC Comics através do selo Vertigo e 14 vezes vencedora do prêmio Eisner³, deu origem a diversos produtos derivados, como outras séries de quadrinhos complementares e até um *videogame*, itens que, apesar de desfrutarem de certa independência, compõem o universo e por vezes até a progressão da narrativa central. Não é um conto popular oralmente transmitido, não tem a estrutura baseada em funções identificada nos contos maravilhosos e, possuindo produtos em outros meios, nem mesmo pertence estritamente à literatura para ser classificado como um conto de fadas artístico. A sinopse do primeiro volume convoca figuras famosas dos contos de fadas, mencionando a Branca de Neve, o Lobo Mau e Vermelha de Rosa, que

³ Os Prêmios Eisner (The Will Eisner Comic Industry Awards) são uma das principais premiações voltadas exclusivamente para o universo dos quadrinhos. Contemplam categorias diversas, como Melhor Série Continuada ou Melhor Roteirista, e foram nomeados em homenagem a um dos mais renomados quadrinistas norte-americanos, Will Eisner (autor de *Um contrato com Deus* e *Quadrinhos e Arte Sequencial*, entre outros).

são alguns dos protagonistas da história, mas o título da coleção alude às fábulas, outro tipo de conto. Em *Peter & Max – A Fables Novel*, um pequeno romance associado à série, escrito pelo mesmo autor, há uma passagem que discute o uso do termo *fábulas* entre os personagens:

Now Fables seems an odd name for any sort of people to choose to call themselves, and especially odd for this group, since the word implies that they're folks with stories to tell. They aren't. They were and continue to be adamantly secretive. But this brings us to another weird phenomenon they discovered after arriving here. It may be that when you introduce a number of very magical creatures into a decidedly unmagical environment, some of that magic seeps out, spreading by osmosis into the mundane natives (us) whom they, often pejoratively, call mundys. Perhaps the spilled magic grants the mundys some rudimentary, but unconscious, awareness of their new neighbors. Whatever the explanation, shortly after Fables arrived, mundys all over the world began telling stories about them; stories no one knew were based on actual people and everyone assumed were simply creative and occasionally clever works of fiction. These stories sometimes became distorted, as they were passed from person to person, and those that were finally written down often contained many errors of fact. But for the most part they were accurate enough that our mysterious Fable immigrants eventually realized they were being talked about. They were the subjects of many popular fairy tales – and some did indeed arrive here from the land of faeries. Their private histories were inscribed and revealed in the form of folktales, nursery rhymes, epic poems and doggerel ditties, haunting ballads, ribald songs and, of course, fables.

[...]

So, perhaps it was inevitable that the refugees, coming together from so many scattered lands and diverse cultures, wanting to select some collective name under which they could become a unified people, would settle on the one quality they all seemed to share in common – their tendency to become the subjects of so many stories in our mundy world. At first they tried calling themselves The Story People, but when that inevitably got shortened to Stories, it seemed a tad confusing, seeing as how both books and buildings already contained stories, and adding a third definition to so basic a word seemed overly burdensome. They tried The Folklore People for a while, but gave it up too, when it first became Folk, which was already in widespread use among the mundys, and then Lores, which never quite fell trippingly from the tongue. For similar reasons Ballads and Rhymes were also tried and discarded, leaving them ultimately with The Fabled People, which became simply Fables, which turned out to fit just fine, after a reasonable period of getting used to it. (Willingham, 2009, capítulo 1, para. 7-10)

Portanto, o nome da coleção é a designação pela qual suas personagens se identificam, e *Fábulas* integra referências a vários gêneros do folclore, não apenas do conto de fadas. Apesar de o título, à primeira vista, apontar apenas para um tipo de conto específico, que nem mesmo é o conto maravilhoso, muitas das personagens da série foram apropriadas de diversos gêneros populares. O próprio processo de formação de suas histórias (formando-se a partir de experiências com o mundo, passando para a tradição oral popular e nela circulando até chegarem à escrita), é um reflexo da relação historicamente estabelecida no mundo exterior à narrativa entre o folclore e seus propagadores.

Palavras mais genéricas, e talvez aparentemente mais precisas, como *histórias* e *folclore*, foram consideradas pelos refugiados das terras mágicas para referirem-se a si mesmos, mas o termo *fábulas* é uma escolha significativa para designar as personagens do universo fictício estudado. No primeiro momento, assim como *rimas* ou *baladas*, *fábulas* parece favorecer apenas um tipo específico de conto, ainda por cima um que, caracterizado pelo predomínio de animais em seu enredo, não contempla as personagens humanas. O texto sugere que o nome acabou prevalecendo por mera conveniência, mas há outro sentido para a palavra *fábula* que torna o seu uso no contexto mais adequado. O formalismo russo chamou de fábula “o conjunto de acontecimentos ligados entre si que nos são comunicados no decorrer da obra”, ressaltando que “a fábula é o que se passou; a trama é como o leitor toma conhecimento dele” (Tomachevski, 1970, p. 173). A história em forma bruta, anterior à elaboração formal que a transformará em um objeto artístico, é o que Tomachevski chamou de fábula em seu texto “Temática”. E as personagens da narrativa estudada são “the personification of story and song” (Willingham, 2009, capítulo 1, para. 11), dando corpo às histórias dos contos referidos, ao mesmo tempo que parecem ser a fonte que os inspira. No universo da obra, as personagens que, como conjunto, se autointitularam *fábulas* são as personificações das suas próprias histórias, posteriormente elaboradas pelos humanos comuns e transformadas apenas então em baladas, rimas ou contos de fadas, entre outros gêneros.

As histórias às quais *Fábulas* recorre são predominantemente folclóricas, mas a narrativa também utiliza algumas figuras de obras autorais, como Alice de Lewis Carroll e Dorothy de L. Frank Baum, provenientes de contos de fadas artísticos ou literários. Algumas, mesmo com a origem facilmente identificável, se comunicam tão intimamente com a população que já se assemelham a um patrimônio coletivo, enquanto outras têm um reconhecimento sólido, porém apenas local ou temporário.

Apesar da amplitude de obras, de origens variadas, às quais *Fábulas* se reporta, a conexão entre a série e os contos de fadas não se limita ao fato de ter muitas personagens principais provenientes do gênero. O papel inicial da magia no universo é mais uma das características que aproxima o quadrinho dos contos de fadas. A presença

do sobrenatural cria a distinção entre fábulas⁴ e mundanos (termo utilizado no quadrinho para fazer referência aos habitantes do mundo dos humanos comuns, os seres, pessoas e animais, sem magia), mesmo elemento que caracteriza o gênero maravilhoso no mundo real.

A natureza mágica só passa a ser um traço de identificação para os seres da narrativa, um diferenciador das outras criaturas, quando eles são reunidos e postos em contato com o mundo dos humanos, que não parece possuir magia própria. A história do quadrinho trata de personagens que nasceram em mundos mágicos e foram obrigadas a deixá-los por conta de um grande conquistador que estava dominando todas as suas Terras Natas. Refugiaram-se finalmente na terra sem mágica, uma representação do mundo real, que não interessava ao seu adversário (como nomearam o inimigo misterioso), e criaram nela comunidades isoladas dos humanos nativos. É nesse contexto que, acompanhando uma comunidade secreta estabelecida em uma pequena rua de Nova Iorque, formada por personagens provenientes de textos folclóricos e contos de fadas eruditos diversos da Europa central, o leitor vai encontrar, por exemplo, a Branca de Neve, do conto *Branca de Neve*, e também de *Branca de Neve e Vermelha de Rosa*, o Lobo Mau, de *Chapeuzinho Vermelho*, e também de *Os três Porquinhos*, o Príncipe Encantado, de *Branca de Neve*, *Cinderela* e *Bela Adormecida*, e O Menino Azul, da canção de ninar de língua inglesa *Little Boy Blue*, todos juntos, vivendo e convivendo em um mesmo ambiente, participando da mesma narrativa.

Os contos de fadas criam um universo separado da realidade no qual imperam leis diferentes das que regem o mundo real. É por meio de um distanciamento do real constituído por uma combinação de fatores que vão desde elementos e acontecimentos estranhos e sobrenaturais até fórmulas de abertura e finalização, que a narrativa é isolada do tempo e do espaço presentes. Suzana Reisz, revisando e expandindo o que diz Todorov sobre o gênero, discute a poética ficcional féérica, seu equivalente ao que ele chama de escritura dos contos de fadas, afirmando:

los *imposibles* que en ellas aparecen como fácticos corresponden a formas convencionalizadas de representación de manifestaciones sobrenaturales en el mundo natural, formas que, además, llevan implícita la marca de su carácter imaginario y que,

⁴ O termo está sendo utilizado com o mesmo sentido do quadrinho, fazendo referência às personagens da história que não pertencem ao mundo humano. E assim aparecerá majoritariamente ao longo do presente trabalho.

por ello mismo, no son puestas por los receptores – a menos que se trate de niños – en relación inmediata con el mundo de su experiencia. (2001, p. 200)

Para a autora, a verossimilhança genológica da linguagem do conto de fadas não coincide com a verossimilhança absoluta, que corresponde à lógica do mundo real. Portanto, o gênero é constituído pelo que chama de inverossímil marcado e codificado, no qual o que é impossível na realidade pode ser o possível féerico, que funciona por uma lógica própria. Separa assim o mundo dos contos de fadas da existência concreta dos seus apreciadores. A definição de Tolkien de histórias de fadas vai ainda mais longe na segregação entre elas e o nosso mundo cotidiano dando-lhes um espaço próprio, ainda que abstrato:

no uso corrente dos termos as histórias de fadas não são histórias *sobre* fadas ou elfos, mas histórias sobre o Belo Reino, *Faerie*, o reino ou estado no qual as fadas existem. O Belo Reino contém muitas coisas além de elfos, fadas, anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões. Contém os oceanos, o Sol, a Lua, o firmamento e a terra, e todas as coisas que há nela: árvore e pássaro, água e pedra, vinho e pão, e nós, os homens mortais, quando estamos encantados. (2010, p. 15)

Na perspectiva do autor, há um mundo criado pela mente, ou no imaginário, no qual as histórias dos contos de fadas são não só possíveis mas também naturais. Essa ideia cogitada por Tolkien de um espaço ao qual a magia pertence, onde as personagens familiares dos contos de fadas transitam vivendo suas histórias de forma independente, regidas pelas mesmas leis naturais diferentes das nossas, foi posteriormente materializada em várias obras de ficção contemporâneas, como o seriado de televisão *Era Uma Vez* e os livros da saga *Encantadas*, de Sarah Pinborough. Utilizando critérios próprios na seleção das obras referenciadas, nem sempre em concordância com as designações de Tolkien sobre o que pertence ao Belo Reino, Bill Willingham acaba por aplicar o mesmo princípio na criação das Terras Natais das fábulas de seu quadrinho, inserindo em sua narrativa dimensões às quais as personagens pertenciam antes de virem ao mundo mundano. Elas têm até distinções regionais, havendo, por exemplo, reinos próprios dos contos orientais, separados dos contos norte-americanos, distintos dos europeus, o que permite diferenciações com base em especificidades culturais.

A maior parte da história se passa na contemporaneidade e fora das terras mágicas. No início do primeiro volume as personagens têm já formada sua comunidade em Nova Iorque e vivem no mundo humano há gerações, o que as põe em contato com o tempo e do espaço reais, incluindo a evolução tecnológica, geralmente ausente nos

contos maravilhosos tradicionais. Mas esse rompimento imediato com o distanciamento temporal e espacial que faz parte da poética dos contos de fadas não é suficiente para extinguir o isolamento típico do gênero. Apesar de localizada e modernizada, a comunidade das fábulas funciona com leis independentes, mantendo-se em segredo e cultivando o mínimo de contato possível com o mundo exterior mundano. A sua natureza mágica se conserva, passa apenas a exercer influência inconsciente nos mundanos, fazendo-os contar suas histórias, assim criando uma ponte com duas vias: embora não seja uma convicção unânime, a crença predominante entre as fábulas, as personagens principais da história, é que a popularidade delas entre os nativos da terra em que estão refugiadas é o que determina a sua força e seu poder. (Figura 1).

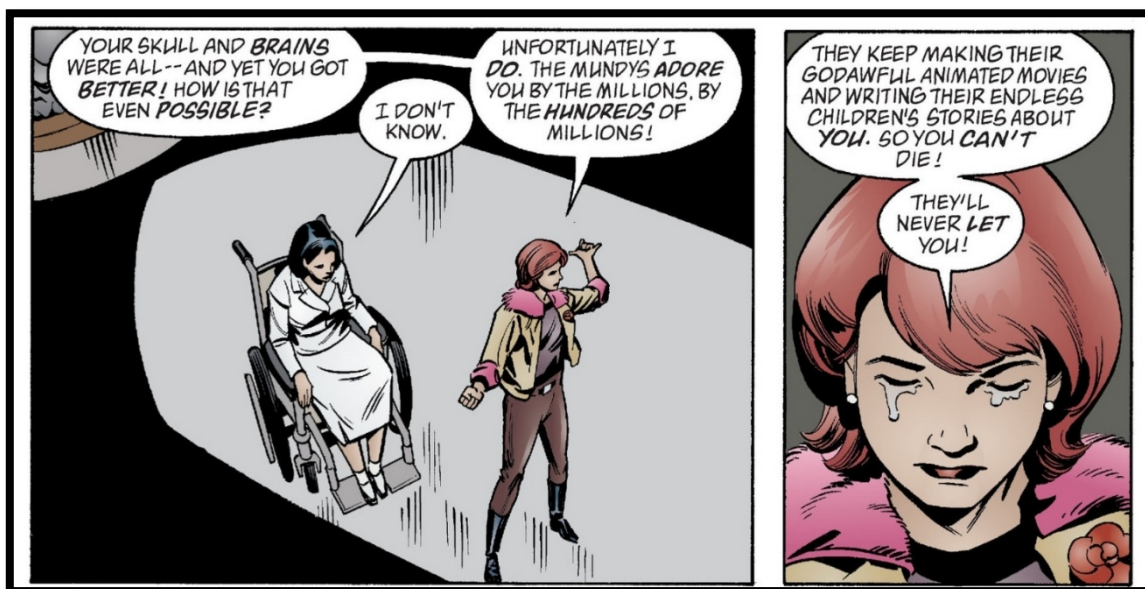


Figura 1. Willingham, 2003, p. 106.

Discutir explicitamente características do gênero dos contos de fadas como leis da magia de seu universo é uma prática recorrente em *Fábulas*. Da mesma maneira que os humanos estão sujeitos à gravidade, as vidas das personagens do quadrinho são inerentemente regidas pelas regras impostas por sua natureza mágica (Figura 2), que frequentemente remetem-nos às convenções dos contos maravilhosos, reproduzindo-as em alguns momentos ou subvertendo-as em outros. A narrativa estabelece uma dinâmica de criação e transformação a partir do discurso dos contos de fadas como a demonstrada por Zipes. Esse diálogo está constantemente presente de forma direta no texto, moldando e expondo a ordem que rege o universo da narrativa como parte da natureza das fábulas.



Figura 2. Willingham, 2012, p. 128.

Uma das características do conto de fadas destacada por Luthi (1984, p. 3) é a forma como a beleza física é representada e seu efeito na narrativa. São frequentes as personagens, principalmente protagonistas femininas, donas de uma beleza quase sobrenatural, ainda que elas próprias sejam humanas e não criaturas mágicas. A aparência delas é tão avassaladora que, ao invés de ser descrita com pormenores, é constantemente transmitida através das reações de outras personagens. Desmaios e paixões instantâneas provocadas com apenas um olhar são a prova da intensidade extrema da beleza das moças, salvas ou cobiçadas por conta dela.

A dimensão visual do meio ao qual pertence a narrativa estudada demanda uma representação gráfica da aparência das personagens, a qual será comentada no capítulo seguinte. Porém, a beleza como típica das protagonistas femininas dos contos é um traço do gênero retomado também no texto da coleção em quadrinhos, uma ideia que é abordada como uma característica do universo da obra.

Nem todas as mulheres entre as fábulas são consideradas belas, mas a recorrência delas é significativa o suficiente para dar origem a uma série subproduto da principal chamada *As mais Belas* (*Fairest*, no original), que se concentra em histórias

paralelas de algumas das personagens. A beleza delas é inclusive mencionada conscientemente pelas outras personagens (Figura 3), porém seu significado no universo de *Fábulas* é diferente do que possuía na tradição. Nos contos maravilhosos a aparência das heroínas é tão impressionante que causa um efeito de choque nas outras personagens, ocasionalmente até paralizando-as. Já na cidade das fábulas várias das beldades referidas em contos tradicionais são reunidas em uma mesma comunidade, o que faz com que o fenômeno deixe de ser tão excepcional.



Figura 3. Willingham, 2013b, p. 27.

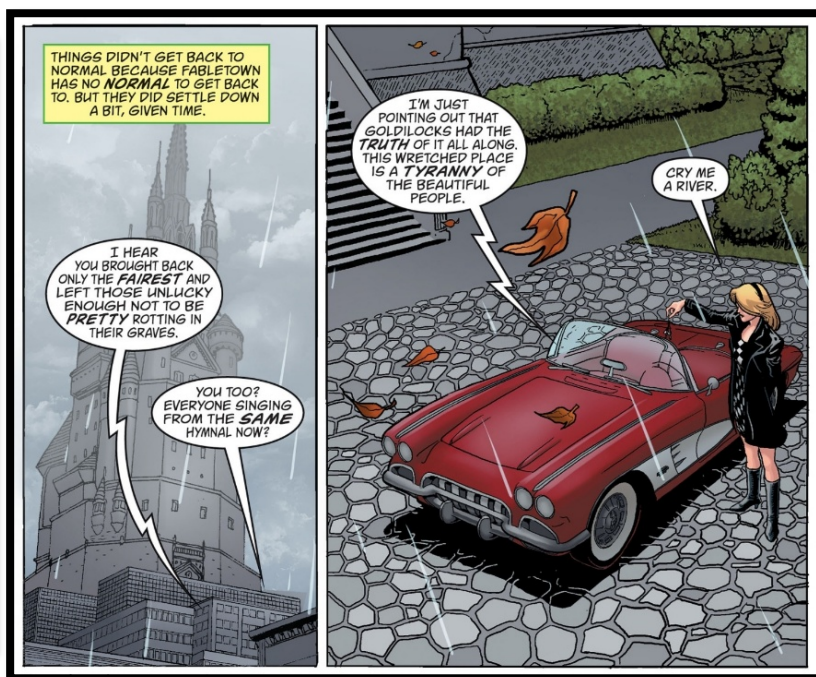


Figura 4. Willingham, 2013b, p. 140.

Há muitas moças consideradas “a mais bela do reino” e isso altera a maneira como as outras fábulas reagem a elas. Para alguns, é apenas um fato, que já não causa espanto. Para outros, uma qualidade, não incomum mas não menos apreciável. E há ainda quem julgue que a disparidade de aparências seja a causa de disparidades de tratamentos, sendo as belas injustamente privilegiadas. As reações negativas à beleza das protagonistas lembram a inveja da madrasta da Branca de Neve ou a das irmãs da Cinderela nos contos tradicionais, inclusive por vir de antagonistas que também são mulheres, mas aqui tem uma escala maior, afetando a dinâmica de uma comunidade inteira ao invés de apenas garotas isoladas em suas narrativas. Há algumas personagens que transitam entre lados, mas as opositoras das belas são, em sua maioria, vilãs.

Considerando que a beleza é colocada do lado vitorioso nos diversos conflitos entre personagens femininas ao longo da narrativa, preponderantemente sustentando

a ordem tradicional, não há uma subversão definitiva de valores nesse ponto. Grandes embates entre as personagens belas e outras mulheres menos favorecidas fisicamente, segundo o padrão estabelecido no quadrinho, terminam por continuar a transformar as ditas feias em más. A relevância do feminismo no contexto contemporâneo favoreceu a criação de personagens femininas diferentes das comumente utilizadas nos contos mais tradicionais, que muitas vezes correspondiam a um ideal social de feminilidade vulnerável e sujeito ao patriarcado. Em *Fábulas*, as protagonistas mulheres são mais independentes e têm um lugar social bastante significativo conquistado, sendo parte importante do funcionamento do local em que vivem, ocupando posições de liderança que normalmente seriam oferecidas a homens, como administração financeira e política e até gerenciamento de guerra. Ainda assim, mesmo com todas essas mudanças, não foram dispensadas nem da competitividade entre o próprio gênero, nem da objetificação, da necessidade de corresponder a padrões de beleza para terem seu valor reconhecido. Porém, conflitos como os que ocorrem entre a enfermeira Spratt, que é gorda e severa, e a Branca de Neve, magra e dona de uma aparência-padrão que a faz ser considerada uma das mais belas da comunidade, ou os protestos de Cachinhos Dourados sobre o favorecimento do qual as belas da Cidade das Fábulas se beneficiam, inserem um questionamento sobre a justiça desse arranjo no discurso da obra (Figura 4). O tratamento diferenciado que recebem as mulheres, de acordo com sua aparência, é mantido, mas há consciência de que talvez essa não seja uma postura justa. A narrativa apresenta, com as vozes das personagens, críticas ao problema social discutido pelo feminismo, porém ainda vigente na contemporaneidade, enquanto o reproduz.

O universo de *Fábulas* tem uma hierarquia no estabelecimento de suas leis, colocando as personagens em maior ou menor posição de poder. Há figuras determinantes para definir o modo como a vida das outras fábulas transcorre. A menção às entidades responsáveis pelo destino das personagens vem acompanhada do esclarecimento de mais uma norma de funcionamento do seu mundo que correspondente a um dos elementos destacados por Luthi no conto de fadas: “the repetition of whole episodes, mostly in slightly varied form, is one of its most important

construction principles. Both types of repetition and variation answer technical and esthetic demands” (1984, p. 94) (Figura 5).



Figura 5. Willingham, 2014, pp. 150-151.

O quadrinho chama a atenção diretamente para uma tendência à repetição dos acontecimentos nas vidas e nas histórias das fábulas, mesmo que com variações, como acontece com os contos populares. Não apenas as crianças, mas toda a população, disseminadora do folclore, têm prazer em contar e recontar as mesmas narrativas ao longo do tempo, transformando-as, adequando-as a novos contextos, ou criando histórias e produtos novos a partir delas. As obras derivadas continuam a referenciar suas predecessoras, conservando o enredo central ao dar-lhe uma nova aparência ou resgatando elementos significativos dos contos tradicionais. E *Fábulas* faz da repetição de narrativas comum no mundo real uma lei explícita do seu universo.

A dinâmica de repetição e variação é particularmente forte no conto de fadas porque não está só presente em sua disseminação, também faz parte de sua estrutura interna em vários níveis, por exemplo nas frases formulaicas constantemente utilizadas. A reincidência de sequências inteiras de acontecimentos é um recurso comum, como as noites de baile da Cinderela com o príncipe ou as tentativas de envenenamento da Branca de Neve pela madrasta, sendo o último episódio o que se diferencia dos demais, encerrando o ciclo de repetições, geralmente com o cumprimento final do objetivo das ações realizadas. Assim como as repetições e variações da mesma história ao longo do tempo, o padrão interno dos episódios é referenciado em *Fábulas* (Figura 6).

Os senhores do destino, que nunca realizam uma participação direta, ditando apenas as leis da magia do cenário, não são as únicas entidades importantes apresentadas na narrativa. Outras figuras do quadrinho, muito mais envolvidas diretamente no desenvolvimento da história, são os chamados *grandes poderes*, personificações de conceitos e/ou de forças da natureza. Dois dos mais importantes e participativos, o Vento Norte e a Esperança, fazem referência a figuras de origem mitológica, inspirados em ideias antigas ainda presentes no imaginário coletivo. As aparições de elementos de suas narrativas mais tradicionais confirmam a que histórias essas personagens se reportam, como a presença dos outros três ventos (oeste, leste e sul), para o Vento Norte, referindo os ventos da mitologia grega, e a menção da Caixa de Pandora, que convoca o mito da origem da esperança.

Uma das personagens da narrativa, inicialmente apenas uma das fábulas comuns, consegue acumular uma quantidade de magia tão grande que quase se eleva ao patamar dos grandes poderes. Ela usa pelo menos dois nomes (Totenkinder, que

significa em alemão algo como *assassina de crianças*, e Bellflower) e é identificada como a bruxa que manteve Rapunzel na torre, prendeu João e Maria para sacrificá-los, transformou o príncipe em sapo, entre outros feitos. Mostra-se como uma referência em conhecimentos sobre a natureza e as regras da magia, manipulando-as através de rituais, como muitas figuras femininas ligadas ao sobrenatural são representadas no folclore, principalmente as bruxas. Porém, diferente das demais fábulas que valorizam o reconhecimento dos mundanos acreditando que isso as faz mais fortes, alega preferir o anonimato, procurando manter-se como uma figura nebulosa, sem um rosto ou um nome no imaginário popular. É assim que a personagem “quase” se torna um arquétipo da figura da bruxa (Figura 7).



Figura 6. Willingham, 2015, p. 98.

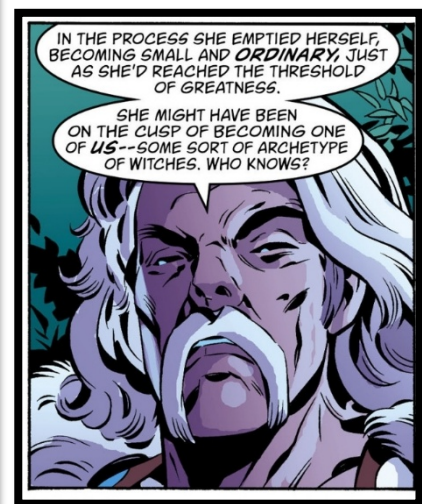


Figura 7. Willingham, 2011b, p. 104.

Como sugere a abordagem junguiana de Simone Reis (2014, p. 33) sobre a relação entre psicologia e os contos de fadas, o arquétipo, uma estrutura universal do inconsciente coletivo, é um conceito pertinente para o estudo do gênero, que apresenta tais estruturas simples e genéricas em suas narrativas. A transformação da personagem, que cumpre o mesmo papel em tantas histórias do folclore sem nunca se particularizar, na candidata perfeita para representar todas as bruxas, para personificar a ideia de

bruxa no inconsciente coletivo, demonstra uma maneira do contos de fadas reproduzir arquétipos em suas narrativas, através de personagens que não se individualizam. Muitas das personagens dos contos populares são complexificadas no quadrinho, ganhando traços individualizantes, porém sua concepção genérica tradicional é referenciada nas menções diretas ao conceito de Jung.

A associação entre a história do quadrinho e os arquétipos através de personagens que os representam não é pontual, estando presente não apenas em Totenkinder. Outro dos grandes poderes que tem uma participação importante é a Escuridão (Dark Man ou Mr. Dark no original), vilão de um dos grandes arcos da história da coleção. O Senhor Escuro, segundo a enciclopédia oficial das personagens de *Fábulas*, “functions [...] as the personification of a character type, rather than as the incarnation of a specific character from fables and folklore. Mister Dark represents the bogey-man, the archetypal scary monster” (Willingham, Seção D, verbete *Dark, Mister*), portanto, ele é construído a partir de referências a várias personagens do folclore, semelhantes, porém pertencentes a culturas diferentes, como Dullahan e o Homem do Saco. Um arquétipo, assim como a bruxa, porém ainda mais abrangente e poderoso, ele é uma das entidades mais fortes da história, sendo o ouro uma das suas pouquíssimas vulnerabilidades.

O nível de poder é motivador de diversos conflitos ao longo da narrativa que, quando não culminam em batalhas efetivas, criam disputas que marcam as relações das personagens. Os mais poderosos são mais fortes, mais resistentes e, com frequência, capazes de impor suas ideias e vontades, gerando desconforto nos menos favorecidos, que ocasionalmente apresentam resistência e/ou desejo de sobrepujar seus superiores. As personagens sobrenaturais vivem, ao longo da história, uma série de conflitos cotidianos comuns, sociais, financeiros e políticos, como as disputas por cargos de liderança dentro da comunidade, tentativas sucessivas de enriquecimento, como pode acontecer com qualquer humano. E todas as disputas se resumem em disputas de poder: é a capacidade de dominar o outro, com os meios disponíveis para si, que define quem conseguirá o que quer. As fábulas com feições humanas, por exemplo, uma vez que não podem ser descobertas pelos não-mágicos, dominam as fábulas animais e monstruosas. O mesmo raciocínio se repete na definição do potencial mágico das personagens. Como fábulas e, portanto, seres sobrenaturais, muitas vezes a competição

de poder se baseia em capacidade mágica. Mas o fator determinante do potencial de magia não é biológico, ou mesmo conquistado com prática (embora ela tenha influência), e sim o reconhecimento conferido pelos humanos. No fundo, é a capacidade de afetar as pessoas, seu imaginário, que torna as fábulas poderosas. É por isso que o Sr. Escuro, que representa o medo, acumula a maior quantidade de poder, porque o medo domina a humanidade, afetando-a universalmente.

Para Luthi, que destaca a preferência do conto de fadas pelo metálico, nas formas de, por exemplo, prata e bronze, e pela beleza brilhante e radiante, como a do vidro e do cristal, “Gold is, for the fairytale the expression of the highest degree of beauty” (1984, p. 15) e “gold, glass and crystal are connected with light” (p. 16). Portanto, o ouro como oposição à Escuridão, uma relação bastante evidente nos contos maravilhosos, e o seu uso no combate entre a representante dos protagonistas contra o vilão da história funciona como uma emulação do embate maior entre forças de luz e de trevas. O maniqueísmo nos contos populares, que contrapõe valores heroicos e vilanescos (Reis, 2014, p. 81), é representado nessa sequência de luta através de uma simbologia comum no gênero aqui estudado (Figura 8).

Na contramão de seu papel na tradição popular, há outra leitura para a presença do metal na narrativa. Não do ouro que aparece no combate contra o Senhor Escuro, mas de metais menos nobres que surgem de forma mais sutil ao longo da história.

Segundo Luthi “Wars are mentioned frequently in the fairytale; it is for the fairytale something self-evident that they occur. But battlefield descriptions are lacking” (1984, p. 157). Apesar de conflitos e/ou lutas entre heróis e antagonistas serem uma constante, como as funções identificadas por Propp (2001, p. 31) demonstram, o combate em larga escala não é um elemento necessário. Não é incomum aparecer em menções breves, por exemplo, em referências a personagens que saem para (ou retornam de) grandes batalhas. Quando aparece, a guerra geralmente não é significativa para o conto, constituindo um detalhe substituível e não pormenorizado. Em *Fábulas*, por outro lado, a guerra tem uma presença forte e constante. Muitos dos contos de fadas eruditos que foram escritos visando o público infantil, além de vários contos maravilhosos adaptados para crianças em seus registros em livros, foram suavizados em relação à sua origem popular em aspectos considerados adultos, como a sexualidade e/ou a violência explícitas, não raros nas formas tradicionais do gênero e ainda tratados

em obras derivadas, mas frequentemente de maneira rápida ou indireta. Porém, diversas releituras subversivas da contemporaneidade, incluindo *Fábulas*, são voltadas para o público adulto, abordando outra vez questões como sexo e violência de maneira bastante direta. E a dimensão visual do quadrinho possibilita uma expressão ainda mais



Figura 8. Willingham, 2011a, p. 184.

explícita ao torná-la gráfica. Os conflitos sucessivos acarretam cenas de nudez ou visões bastante sangrentas, e as guerras são alguns dos eventos que proporcionam tais momentos. O primeiro grande arco, em especial, trata da invasão das Terras Natais e da disputa entre as fábulas refugiadas e o adversário, as primeiras desejando retomar seus reinos e o segundo querendo invadir o mundo mundano. Planos de combate e cenas das batalhas são concedidas ao leitor de bom grado ao longo da contenda (Figura 9).

O metal não é diretamente mencionado no texto da obra e não aparece na forma de florestas de ouro, cobre ou prata, como acontece nos contos maravilhosos. Ele está presente graficamente, nos desenhos de objetos metálicos, e em usos muito mais práticos, como as armas e a munição utilizadas na guerra entre fábulas, em aparelhos tecnológicos, de locomoção, comunicação, entre outros. É uma marca tecnológica que quebra o distanciamento temporal que um conto de fadas tradicional buscaria, já abdicado no quadrinho desde o início, quando seu contexto contemporâneo é estabelecido. Ou seja, a mudança na forma como o metal se apresenta na narrativa é também uma consequência do tempo no qual ela se coloca, e, ao invés de mais um elemento que compõe a beleza da história, em *Fábulas* será um recurso contra o inimigo.

Em uma guerra entre fábulas, os dois lados têm acesso à magia, que faz parte de sua essência, mas apenas aqueles que se adaptaram à modernidade do mundo humano contarão com benefícios tecnológicos. Depois de preservada em segredo por séculos, a identidade do adversário revela-se, fazendo de Geppetto, personagem criado por Collodi, o antagonista da história, e ressaltando sua conexão com recursos de origem natural, como a madeira mágica com a qual cria seus soldados, como fez com Pinocchio.

Geppetto, por um longo tempo, não demonstra interesse em um mundo no qual o sobrenatural não é espontâneo e não reconhece nem procura entender seus méritos e suas conquistas. Escolhe preservar hábitos antigos e priorizar a terra e as árvores como seu domínio de conhecimento, elegendo as florestas, a natureza, como matéria de sua magia. Portanto, mantém uma cultura tradicional em todo o seu império, privando-o do diferencial que definirá o vencedor do conflito, o avanço tecnológico.

Independente das personagens escolhidas por Willingham para representar os lados da guerra em seu quadrinho e de sua popularidade real, a ideia de um embate entre fábulas que se adaptaram ao presente e fábulas que se mantiveram no passado é um reflexo dos efeitos do tempo. Como Zipes demonstra ao estudar as várias fases do

gênero ao longo da história em autores diferentes, o conto de fadas não é estático, e apenas as narrativas que mantêm-se como parte do folclore ou inserem-se nele, seja através de réplicas ou recriações, continuam a circular no imaginário popular. É assim que, como ocorre na guerra retratada no quadrinho, as fábulas que se renovam vencem as menos afortunadas, que podem constar em registros, porém, são pouco lembradas pelo público.

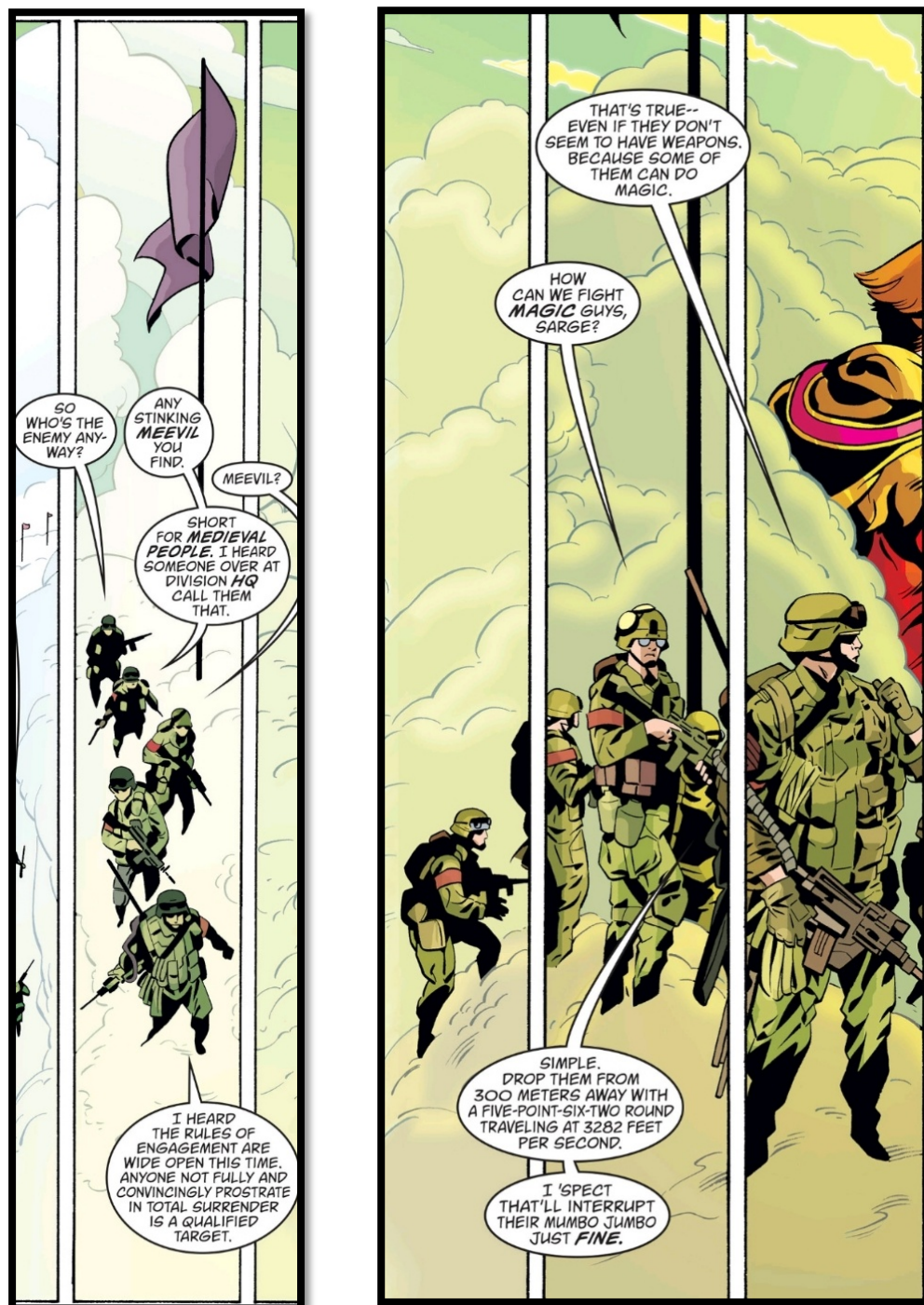


Figura 9. Willingham, 2007, pp. 84-85.

2. Além do verbo...

2.1. Contos de fadas e a travessia por linguagens e mídia

O conto de fadas, como referido no capítulo anterior, atravessou muitas fases ao longo da história, originando-se no folclore, dialogando com a literatura erudita em diversos níveis e, em um período tão interartístico e audiovisual quanto o contemporâneo, fazendo-se presente de várias maneiras em outras artes e/ou mídia. A forma tradicional do conto maravilhoso, com uma estrutura rigidamente definida, não é mais tão popular, consideravelmente menos presente na circulação oral, mas seu discurso atravessa as fronteiras antigas e se perpetua dentro de outros parâmetros e em novas obras.

O conto de fadas é uma fonte recorrente para produções derivadas de todos os tipos, incluindo o âmbito das relações intermidiais. As reescritas que aprofundam personagens, alteram seus pontos de vista, atualizam seus contextos, entre outras mudanças, dando origem a novos contos, romances, séries de livros, poemas, ou outros gêneros, não são as únicas reimaginações encontradas entre as obras contemporâneas. É possível ver traços do discurso dos contos de fadas em todas as artes e mídia, criando novas variantes e estabelecendo os mais diversos tipos de relações com outros meios.

Ao sistematizar as possibilidades de relações intermidiais, Irina Rajewsky sugere uma divisão em 3 tipos⁵. A categoria das referências intermidiais compreende os casos em que “the media product uses its own media-specific means, either to refer to a specific, individual work produced in another medium or to refer to a specific medial subsystem or to another medium *qua* system” (2005, pp. 52-53). É a realização da citação de um meio em outro, por exemplo, a aparição de obras de determinadas artes em produtos de outra (uma pintura em um filme). Uma segunda categoria, a combinação midial, é caracterizada pela participação de pelo menos dois meios tradicionalmente independentes em uma obra. Em alguns casos, processos de combinação midial origi-

⁵ Em trabalhos mais recentes, Rajewsky considera o conceito de transmidialidade (que será retomado e explicado mais adiante) como uma possível quarta categoria dentro das relações intermidiais. Porém continua a ter dúvidas quanto à sua classificação, considerando-o não como uma subdivisão das relações intermidiais no texto aqui citado, e sim como outro tipo de fenômeno midiático.

naram meios artísticos mistos, como o teatro ou o cinema. E a última categoria, a transposição midial, consiste na passagem de um produto originalmente de um meio para outro.

A transposição midial é a categoria que contém as adaptações, possivelmente o formato mais popular e reconhecido pelo público em geral de relação intermidial na contemporaneidade, tendo o conto de fadas sido muito beneficiado por ele. A naturalidade com a qual o conto de fadas apresenta variantes de uma mesma narrativa provavelmente facilita a aceitação de suas diversas adaptações. Porém o benefício da separação entre a obra precedente e suas transposições não é estendido a todas as produções derivadas do mesmo processo.

Como ressalta Robert Stam ao falar das adaptações de romances para o cinema, mas mencionando um raciocínio também aplicado em transposições entre outros meios, “The language of criticism dealing with the film adaptation of novels has often been profoundly moralistic, awash in terms such as *infidelity*, *betrayal*, *deformation*, *violation*, *vulgarization* and *desecration*” (2000, p. 54). O motivo para a visão negativa das adaptações, segundo o autor, está principalmente na quebra de expectativa que o público sofre ao encontrar na produção derivada diferenças em relação à obra antecedente, distanciando o novo objeto daquele que o inspirou, algumas vezes elevado ao patamar do inalterável por seus consumidores. Contra essa visão, Stam diz:

But the partial persuasiveness of “fidelity” should not lead us to endorse it as an exclusive methodological principle. The notion of fidelity is highly problematic for a number of reasons. First, it is questionable whether strict fidelity is even possible. A counter-view would insist that an adaptation is automatically different and original due to the change of medium. (2000, p. 55)

Portanto a fidelidade não é um parâmetro eficaz de avaliação de qualidade para uma adaptação. Stam chama a atenção para o fato de que a mudança de meio acarreta modificações na forma como uma narrativa é reproduzida e, conseqüentemente, em seu conteúdo. As possibilidades de representação oferecidas por diferentes meios são também diferentes, e as prioridades mudam de uma arte para outra. A literatura, como um meio verbal, estimula leituras diversas das do cinema, por exemplo, formado frequentemente por uma combinação entre som, com ou sem palavras, e imagens em movimento. Ainda que um romance não informe certos detalhes de uma cena, como a posição em que uma personagem se senta, tais pormenores inevitavelmente apare-

cerão em uma adaptação audiovisual e terão de ser decididos conforme a necessidade ou a conveniência do meio da obra derivada ou de seu contexto de produção. Talvez até mesmo de acordo com os impulsos criativos dos artistas envolvidos no processo de criação do novo produto.

Refletindo sobre as diferenças entre as linguagens dos variados tipos de produtos artísticos, Linda Hutcheon, em *Uma Teoria da Adaptação*, propõe uma classificação que enfatiza a relação entre a obra e o sujeito. Pensando a adaptação como um processo, em suas palavras, “uma reinterpretação criativa e intertextualidade palimpséstica” (2006, p. 47), Hutcheon muda o enfoque da especificidade do meio para discutir, de forma mais ampla, o modo de engajamento de cada tipo de arte. Os três modos que sugere, respectivamente contar, mostrar e interagir, atingem de maneiras diferentes o interlocutor que aprecia determinada obra. Contar, por exemplo, tende a estimular a imaginação, a criação mental no receptor, como faz a literatura. Mostrar é ligado à percepção, atingindo os sentidos do indivíduo, como os quadros fazem com a visão. E interagir é o modo de engajamento dos *videogames*, levando a uma imersão que nos permite quase vivenciar o universo fictício proposto como se lá estivéssemos, alterando inclusive seus rumos.

Assim como em Stam, para Hutcheon a fidelidade total em uma adaptação não é possível e nem mesmo sempre pretendida. A pluralidade de meios e obras que os artistas conseguem criar, muitas vezes dialogando com mais de uma linguagem, faz com que essa relação não seja simples nem direta, variando muito de acordo com o contexto e o produto. Mesmo assim, a sugestão de sistematização criada por Hutcheon é muito útil para pensar as transposições midiáticas, principalmente se houver também uma mudança de modo de engajamento, e até as relações intermidiáticas como um todo.

As relações intermidiáticas e seus tipos e características são um ponto de partida interessante para entender os quadrinhos. A tese de doutorado de Alexandra Maria Lourenço Dias lembra como Rodolphe Topffer, em suas primeiras reflexões sobre o tema, “via no texto e na imagem duas componentes proporcionalmente ‘iguais’ da banda desenhada, que definia a partir do *caráter misto*” (2012, p. 57). Tal visão mostra como o texto verbal é um elemento recorrente nos quadrinhos, tendo um papel significativo na construção da narrativa. Dessa perspectiva, o meio pode ser visto pela classificação de Rajewsky como uma combinação midiática, embora, como observa David

Pinho Barros, os processos de meios como o cinema e os quadrinhos “do not necessarily imply any of the categories that are commonly used in current intermedial studies, such as ‘medial transposition’, ‘media combination’ or ‘intermedial references’” (2020, p.25).

A variabilidade das possibilidades de combinação de linguagem verbal com visual nos quadrinhos evidencia a não-homogeneidade dessa relação que, contrariamente ao que sugeriu Topffer, não é sempre formada por partes iguais. O artista de quadrinhos Scott McCloud, em seu livro *Understanding Comics – The Invisible Art*, estabelece uma série de categorias para tais combinações, diferenciando-as pela maneira como as palavras e as imagens interagem e/ou pela predominância de cada uma. Por exemplo, uma das combinações, chamada *word specific*, acontece “where pictures illustrate, but don’t significantly add to a largely complete text” (1993, p. 153), enquanto sua oposta, *picture specific*, é “where words do little more than add soundtrack to a visually told sequence” (p. 153). Finalmente, o autor sugere que a combinação mais comum pode ser a *interdependent*, “where words and pictures go hand in hand to convey an idea that neither could convey alone” (p. 155), próxima do conceito de Topffer para o meio.

Ainda que reconheça a importância das palavras nos quadrinhos o suficiente para se dedicar a pensar as diversas formas de interação entre elas e as imagens, McCloud já deixa claro em sua proposta para a definição do meio, “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence” (1993, p. 9), que “it doesn’t have to contain words to be comics” (p. 8) (um dos motivos pelos quais a classificação *combinação midial* pode não ser sempre adequada). A dimensão visual sobressai-se em quadrinhos porque é essencial para a constituição do meio, que muitas vezes trabalha sua narratividade dispensando palavras, mas nunca imagens. Portanto, apesar de apresentar à partida uma relação intermedial que se enquadra como combinação midial, o quadrinho, considerando o raciocínio de Linda Hutcheon, pertence predominantemente o modo de engajamento *mostrar*, como o cinema. Ambos, audiovisual e quadrinhos, compartilham semelhanças consideráveis, especialmente quando o audiovisual consiste em animações. Mas diferenciam-se, segundo McCloud, em “animation is sequential in time but not spacially juxtaposed as comics are. [...] Space does for comics what time does for film” (p. 7).

Considerando semelhanças e divergências entre tais meios, no que diz respeito às transposições midiais, ou adaptações, Hutcheon diz:

Contar não é o mesmo que mostrar. Tanto as adaptações para o palco quanto para a tela devem usar o que Charles Sanders Peirce chamou de signos indexicais e icônicos – isto é, pessoas de verdade, lugares e coisas –, enquanto a literatura utiliza signos simbólicos e convencionais [...]. Os quadrinhos são talvez mais facilmente adaptados para o cinema por esse motivo. (1993, p. 73)

A autora evidencia a diferença entre fazer uma transposição do texto verbal para o cinema e uma transposição de quadrinhos para o cinema. Para ela, uma mudança de modo de engajamento torna o processo de adaptação mais difícil. Segundo Hutcheon, a passagem entre dois meios do modo *mostrar*, como os quadrinhos e o cinema, tende a ser mais fácil do que uma passagem entre os modos *contar* e *mostrar*, como acontece, por exemplo, em uma transposição de um romance para o audiovisual, porque a linguagem dos meios do primeiro caso baseia-se principalmente nos mesmos tipos de signos, enquanto o segundo tipo de transposição lida com linguagens que trabalham, em princípio, com signos diferentes.

Porém, mesmo quando falamos de obras dentro do mesmo modo, há relações diferentes para diferentes tipos de objetos. As já mencionadas animações, por exemplo, utilizam a mesma dimensão de áudio e ritmo que o cinema, mas são constituídas por desenhos, como os quadrinhos, e não pessoas reais, como grande parte dos filmes, o que pode alterar seu processo de transposição, tornando-o mais fácil do que seria em outros filmes, feitos com atores e objetos reais. Especificidades de linguagens midiáticas, como a do audiovisual e a dos quadrinhos, também permitem constatar diferenças que fazem com que mesmo em dois meios do modo *mostrar* haja diferentes formas de expressão que tendem a, ou ao menos podem, se transformar ou se ressignificar em relações intermediais.

Umberto Eco, ao analisar e comentar quadrinhos em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, fala sobre uma “semântica da banda desenhada” (1991, p. 172), evidenciando como são representados “os elementos de uma *iconografia* que, mesmo quando remete para estereótipos já realizados noutros ambientes (por exemplo o cinema), o faz com instrumentos gráficos do ‘gênero’” (p. 171). O autor destaca como algumas ideias podem ser construídas no quadrinho através de caracterizações semelhantes às utilizadas em outros meios, partindo de estereótipos reconhecidos pelo público (a imagem da mulher rica fumando um cigarro sugerindo sua sensualidade e sofisticação, em seu exemplo), muitas vezes associados a um contexto cultural local e/ou de um

período. Porém, apesar de tomarem frequentemente referências externas como base, os elementos são representados através da linguagem específica do meio da obra, no caso os quadrinhos. A iconografiada do meio, portanto, compartilha a visualidade com outros meios do modo *mostrar*, mas também é formada por convenções próprias. Referindo o exemplo utilizado pelo próprio Eco, o cigarro pode sugerir a mesma ideia de sensualidade em outros meios, mas a sua representação, através de um desenho de uma espiral de fumo, é feita com um sinal gráfico típico dos quadrinhos e que só neles tem esse significado. Da mesma maneira funcionam os balões, constituindo sinais gráficos para indicar o espaço dos diálogos dentro do meio, e que inclusive variam sua forma de maneira regular, seguindo convenções que assinalam para o público-leitor o tipo de texto que trarão (um formato para fala comum, outro para pensamentos, outro para tons de irritação).

As particularidades do gênero das obras são um fator igualmente relevante para considerar em relações intermediais entre diferentes meios e modos de engajamento, tanto no meio de origem quando no meio da nova produção. Ainda que não haja imposições absolutas, o gênero de uma obra que será adaptada, por exemplo, pode facilitar o processo, dificultá-lo, ou apenas requerer escolhas próprias. Em transposições de linguagem verbal para visual, um romance realista (um gênero que busca criar ou reproduzir cenários e enredos com o maior grau de semelhança possível com a realidade) tende a ser mais fácil de transpor do que um poema, mais propenso a ser um texto menos transparente, com leituras múltiplas, e a ter o trabalho com o código em maior destaque. No caso dos contos maravilhosos há várias especificidades que precisam ser alteradas ou abandonadas em adaptações. Até a extensão do texto que será transposto pode interferir. Os contos da tradição oral, curtos e diretos, focados na ação, precisam ser preenchidos em detalhes no seu conteúdo para produzirem uma adaptação mais extensa, como um dos longa-metragens de animação da Disney.

As divergências e proximidades de diferentes linguagens são um ponto essencial a considerar quando pensamos as relações e os diálogos intermediais. Da mesma maneira que as limitações que caracterizam um meio podem reduzir alguns aspectos de uma obra precedente, seja ela transposta ou referenciada, as possibilidades que ela oferece permitem novas formas de criação a partir das mesmas ideias. As combinações de linguagens, a emulação de recursos, podem enriquecer a nova obra dependendo da

criatividade do trabalho realizado. Os processos de transposição de elementos e de reimaginação narrativa serão agora o principal foco no estudo do discurso dos contos de fadas, e sua adaptação ou subversão, em *Fábulas*.

2.2. *Fábulas* como reimaginação?

Fábulas não é, em princípio, uma adaptação. Em termos de conteúdo, pode-se dizer que a história é mais uma possibilidade de continuação para os contos populares que referencia do que uma transposição, situando-os em um contexto novo, num tempo futuro em relação aos contos tradicionais que a inspiraram. Porém, pensando na coleção completa como conjunto narrativo, encontramos uma obra muito plural do ponto de vista intermidial. Como referido na seção anterior, os quadrinhos já são um meio comumente híbrido. Mas, além de apresentar uma enorme diversidade de combinações diferentes entre o verbal e o visual, utilizando-se de várias possibilidades de interação entre as duas dimensões em sua construção mista, a narrativa de *Fábulas* não se conclui em apenas um meio. O modo *mostrar* é utilizado na parte da obra em quadrinhos, que aborda os acontecimentos centrais do enredo. Porém há subprodutos oficiais feitos em outros meios que complementam a história construída. No modo *contar* há algumas das novelas gráficas subprodutos da coleção (*Fairest: In all the Land* – Figura 10 – e *1001 Nights of Snowfall*, por exemplo), com trechos que se assemelham a um livro ilustrado, e *Peter & Max*, um romance escrito pelo autor com uma história extra, mas que também faz parte da cronologia dos acontecimentos. O jogo *The Wolf Among Us*, prequela oficial da história principal, constitui o modo *interagir* dentro da narrativa.

Apesar de não ter a realização de uma adaptação como proposta principal, há momentos em que *Fábulas* deriva de transposições intermidiais. Não só faz uma transposição do universo dos *videogames* para os quadrinhos ao disponibilizar outra versão da prequela *The Wolf Among Us* para o público leitor, lidando com as questões que envolvem uma mudança de meio e de modo de engajamento em uma história, como também reconta alguns dos contos populares do folclore que deram origem às personagens para mostrar seu passado, reimaginando-os, muitas vezes adequando-os ao desenvolvimento da narrativa. Como visto no primeiro capítulo, é ao convocar constantemente elementos de obras da literatura na construção de seu universo

próprio, tanto de maneira estrutural quanto direta, que manifesta a última categoria de Rajewsky, referência intermidial. Não só as personagens dos contos de fadas são mencionadas e integradas, como também características da elaboração textual do gênero são apropriadas para a narrativa. Atingindo uma quantidade tão grande de maneiras de se relacionar com outros meios quando pensada em seu conjunto completo, *Fábulas* é uma obra que não se encaixa estritamente em uma única classificação das divisões propostas para as relações intermidiais.

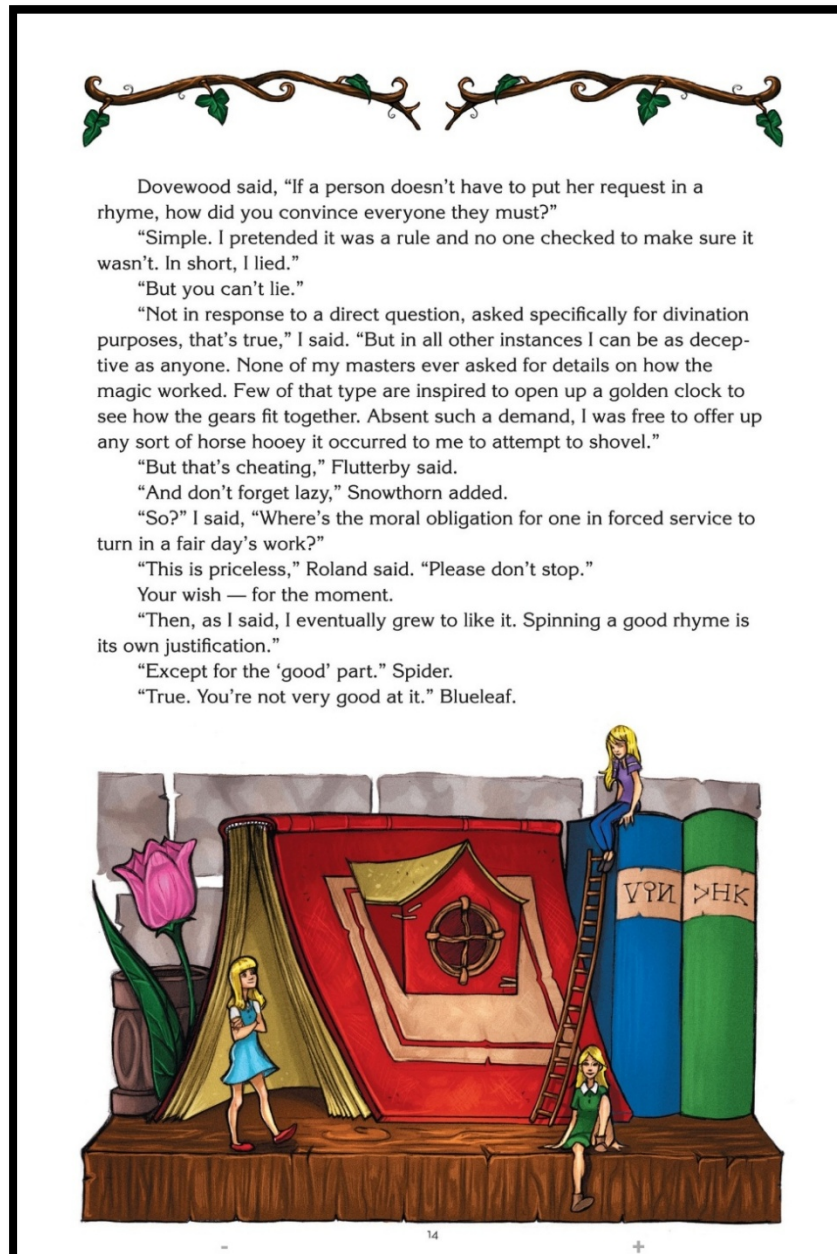


Figura 10. *Willingham, 2013b, p. 14.*

Como um exemplar dentro de um vasto número de obras que dialogam com contos de fadas, entre reimaginações literárias, adaptações, subversões, *Fábulas* tem

sua maneira particular de recriar os contos da tradição e conceber seu próprio universo com base neles. A narrativa final é uma junção única de ideias que, formada por diversos processos criativos, combina muitas formas de diálogo, tanto no sentido intermidial, quanto com o enredo das obras nas quais encontra suas referências. As relações do quadrinho com as histórias populares, a forma como retrabalha seus conteúdos, os tipos de processos que realiza ao renová-las e/ou adequá-las ao contexto do novo produto, proporciona várias formas de abordar a participação do discurso de contos de fadas em *Fábulas*, algumas relativas ao gênero, outras às questões intermidiais, e algumas aos processos de reimaginação.

Pensando nas variadas maneiras de reescrever contos de fadas, Elizabeth Wanning Harries, em *Twice Upon a Time – Women Writers and the History of the Fairy Tale*, propõe dois conceitos que resumiriam os processos pelos quais os contos populares são reimaginados a partir do seu conteúdo. Segundo Harries, a maioria das reescritas de contos de fadas podem ser classificadas em *reframing* (ou reenquadramento, traduzindo para o termo mais próximo em português) e *transliteration* (transliteração).

Para Harries, a transliteração no contexto da reescrita dos contos de fadas se refere ao processo em que:

Many of the women who have recently revised or rewritten fairy tales have created “a new language” for them, a language that reimagines what William Carlos Williams once called ‘the syntax of things’. They transform the old fairy-tale sequences, the repetitive plots, into new and unexpected patterns. [...] Writers who “transliterate” tend to ignore or elide the old didactic patterns. They play, rather, on our memory of salient images, often apparently peripheral details, transforming them into new centers of meaning. (2001, p. 135)

Como já demonstrado no primeiro capítulo, quando se trata de padrões de organização da estrutura, como as repetições, *Fábulas* predominantemente não os abandona ou contraria. Pelo contrário, a obra se apropria de alguns padrões tradicionais do gênero e transforma-os em leis explícitas de sua narrativa, reforçando-os ao invés de reescrevê-los. Porém, quando falamos do conteúdo das histórias, o procedimento é diferente, aproximando-se em alguns aspectos da ideia de transliteração que Harries propõe, mesmo não sendo uma reescrita integral de contos maravilhosos.

O fato de a narrativa se passar no futuro das personagens dos contos tradicionais, por um lado afasta a proposta da realização de uma reimaginação, já que são

mostrados novos acontecimentos e não apenas os antigos repensados. Porém, por outro lado, tem como consequência o desenrolar de um ponto omitido nas histórias anteriores. O momento depois do fim, caracterizado com frequência por uma promessa de felicidade infinita que, segundo o quadrinho, não se concretiza, não tem relevância nos contos de fadas, que já atingiram seus propósitos ao longo de seu próprio desenvolvimento, mas se tornam o objetivo central da narrativa estudada. Tal mudança rompe com o padrão anterior de maneira condizente com a ideia de Harries de transliteração, ao criar novos significados a partir do que ficou em segundo plano nas versões tradicionais das narrativas.

Além de deslocar as personagens no tempo em relação ao contexto indeterminado dos contos de fadas, no qual tradicionalmente “The setting is ‘a land far, far away’, the time is ‘long, long ago’; or the place is nowhere and everywhere, the time never and always” (Jolles, 2017, capítulo 8.VI, para. 14), abordando em seu lugar a contemporaneidade como o presente da história, em muitos momentos, ao recontar o passado das personagens, *Fábulas* também “re-forms the old stories, omitting some elements, emphasizing others” (Harries, 2001, p. 135), jogando com as ideias já apresentadas nos contos tradicionais e suas lacunas.

No processo de referenciar os contos de fadas, várias imagens às quais associamos as histórias tradicionais são completamente deixadas de lado. A maçã envenenada que inicia o sono da Branca de Neve é um exemplo de figura que facilmente pode remeter para a personagem do folclore à qual foi associada e, embora geralmente seja considerada importante em adaptações do conto, é insignificante na história do quadrinho, que não necessita dessa imagem para o desenvolvimento da sua narrativa. Já a relação com a irmã, elemento retirado de outro conto popular menos famoso mas também com Branca de Neve como protagonista, é enfatizada e ganha novas dimensões. A proximidade inicial das duas em sua infância não é apenas um laço comum entre irmãs, recebendo o peso de uma promessa, e a perda desse vínculo é responsável por conflitos transformadores para ambas, com grandes consequências para a história.

Da mesma maneira que o relacionamento de Branca de Neve e Vermelha de Rosa, muitos aspectos importantes dos contos de fadas são reescritos no contexto de *Fábulas*, passando inclusive de problemas para conveniências úteis. A maldição que afetava a Fera, mantendo sua aparência monstruosa até o encontro com o verdadeiro

amor no conto *A Bela e a Fera*, é um exemplo de elemento que não desaparece, mas é incorporado à personagem e se ressignifica. Sem que sua primeira finalidade deixe de ter sido cumprida, os propósitos de punir e/ou testar que a maldição tinha ficam no passado da personagem, enquanto em seu presente a forma bestial retorna como uma parcela do cotidiano do casal, aparecendo todas as vezes que os dois têm uma briga e o afeto da moça por ele se enfraquece, mesmo que temporariamente. Em outras ocasiões, a transformação torna-se a força da personagem, que a provoca intencionalmente para combater seus inimigos. O mesmo acontece com várias outras personagens, que também carregam dentro do universo de *Fábulas* resquícios das dificuldades que enfrentaram em suas narrativas tradicionais, especialmente quando tais dificuldades são maldições. A Bela Adormecida cai no sono todas as vezes que o seu dedo é perfurado, os cabelos da Rapunzel nunca param de crescer, precisando ser cortados várias vezes ao dia, e o príncipe Ambrose, de *O Príncipe Sapo*, transforma-se em sapo todas as vezes que passa por grandes emoções, sendo trazido de volta por beijos de amor. Mais do que uma referência a figuras de contos de fadas, as personagens funcionam como personificações das suas próprias histórias. Os mesmos elementos que eram ocorrências excepcionais nos contos de fadas retornam no quadrinho como traços da composição das personagens, às vezes com consequências negativas, outras vezes utilizadas para benefício próprio.

Além da incorporação das maldições e de outras ocorrências mágicas dos contos tradicionais, tornando-as parte de sua própria natureza, as personagens também trazem as consequências do que passaram em suas personalidades, sendo agora aprofundadas, sofrendo alterações psicológicas de acordo com os acontecimentos. De meros portadores da ação, construídos da forma mais genérica possível para constituírem modelos em suas posições sociais nos contos de fadas tradicionais, as mesmas personagens ganham caracterizações específicas em *Fábulas*. Por exemplo, as princesas tradicionais mais conhecidas dos contos, Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela, não são apenas um ideal feminino de pureza ou um prêmio para o herói. Até mesmo o fato de, no quadrinho, a primeira relação amorosa das três acontecer com o mesmo homem e em circunstâncias semelhantes (pouca intimidade prévia entre o casal antes do casamento), fazendo parte do passado inspirado nos contos tradicionais, pode ser um reflexo da linearidade das relações românticas no contexto dos contos maravilhosos.

Mas, como mencionado no capítulo anterior, o feminismo contemporâneo tem uma influência significativa na reimaginação das personagens femininas, dando às protagonistas posições de empoderamento. No presente da narrativa, as personagens são apresentadas com comportamentos e interesses completamente diferentes, desenvolvidos ao longo da história. Branca de Neve é generosa e preocupada com o bem-estar dos outros, mas também rígida e reservada, resistente a novos relacionamentos de qualquer tipo por ter sido muito machucada antes, já Bela Adormecida é mais gentil e solícita apesar das suas decepções anteriores, e Cinderela é aventureira e destemida, leal principalmente a seu serviço e a sua nação, considerando-se uma patriota. Elas têm ocupações profissionais diferentes, que vão além de seus antigos títulos de nobreza e que levam em consideração suas inclinações pessoais, sendo a primeira administradora, a segunda rentista e a última espiã. Todas, por seu próprio mérito, realizam funções importantes para a comunidade das fábulas.

A particularização das personagens, na contramão das características do gênero em sua origem popular, não fica apenas na dimensão psicológica, tendo também um aspecto físico relevante, como exige o meio de *Fábulas*. A passagem do modo de engajamento *contar* para o *mostrar*, ou do verbal para o visual, altera automaticamente a forma como as personagens são descritas nos contos maravilhosos.

Como Luthi afirma, falando da caracterização da beleza dentro dos contos de fadas, “The beauty is *abstract*. The listener must fall back on his own imagination; he can and must color in the outline to suit himself. [...] About the particular sort of beauty of the princess, it says nothing” (1984, p. 3). A beleza, em especial nas protagonistas femininas, é destacada como um traço importante, reafirmada até se tornar indiscutível, mas muito raramente especificada. A linguagem verbal permite a determinação da aparência de forma conceitual e abstrata, fixando a ideia de beleza no interlocutor mesmo sem dizer como a beleza é constituída, deixando os detalhes por conta das preferências pessoais do sujeito. Como o autor exemplifica, as flores consideradas mais belas de uma região podem ter seu posto ocupado por outras espécies em uma outra região ou em um momento histórico diferente. Assim, a abertura deixada no texto dos contos pela linguagem verbal permite que a imaginação do ouvinte (ou leitor) preencha o espaço.

Quando os elementos originalmente de um meio verbal são recriados em desenhos, privilegiando a linguagem visual na produção, é preciso fazer escolhas, da mesma forma que, por exemplo, em uma adaptação de um romance para o cinema, como discutido por Stam. Usando as mesmas princesas mencionadas nos últimos exemplos, Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela, que recebem inevitavelmente em *Fábulas* uma caracterização física vista pelo leitor de maneira concreta, é possível constatar a limitação do quadrinho em relação à caracterização do texto verbal na sua capacidade de corresponder ao ideal de beleza máxima do receptor. Elas são desenhadas de acordo com padrões sociais vigentes no contexto de publicação da obra, tendo uma aparência reconhecida como bela por um público bastante amplo, mas ainda correspondente a um ideal de beleza específico. Como acontece muito com longas publicações de quadrinhos lançadas mensalmente, há variação nos artistas envolvidos, fazendo com que o leitor encontre mais de um traço nos desenhos, mas possa sempre contar com um *design* comum para reconhecer os elementos recorrentes. A aparência das três personagens citadas, portanto, constitui variantes de um padrão de beleza que, mesmo largamente reconhecido pelo público geral, não é único (Figura 11). Elas têm cores de cabelos e olhos diferentes, sendo uma morena, uma ruiva, e uma loira, maneiras de se vestir diferentes, porém o *design* de cada uma tem aspectos em comum que as põem dentro do conjunto de mulheres consideradas bonitas em seu contexto, sendo todas magras com a cintura fina e as curvas bem torneadas em outras medidas, como busto e pernas.

Determinada e concreta, a beleza delas se torna muito mais circunscrita ao seu contexto, sendo parte de um padrão que, não universal, pode não se adequar em outras circunstâncias ou futuramente ficar obsoleto. Por exemplo, as protagonistas são variações de caucasianas. Há, de maneira geral, uma motivação étnica para os biótipos com os quais as personagens da história são representadas, mantendo a maioria dos protagonistas, oriundos do folclore europeu, caucasianos, e desenhando pessoas de cor nos arcos em que há participação de outras comunidades de fábulas, como os que envolvem as fábulas orientais. Dada a vagueza com a qual as personagens são geralmente descritas nos contos orais tradicionais, inclusive para favorecer a circulação das histórias e a adaptação da imaginação de diferentes públicos, essa relação não é necessária, mas cria uma identidade visual que facilita para o leitor a identificação das

referências abordadas. Por outro lado, limita a diversidade dos protagonistas, que pertencem apenas ao núcleo de personagens trazidas dos contos europeus, deixando as outras culturas à margem, trazendo apenas uma visão superficial delas.



Figura 11. Willingham, 2005, p. 5.

O fato é que a beleza perde seu aspecto abstrato dos contos de fadas, tendo muito menos intensidade do que um ideal que o leitor tem liberdade de moldar na imaginação ou absorver conceitualmente sem dar uma forma visual completa. A relação do público com a beleza das personagens, portanto, muda na transição midial, atingindo os leitores de maneiras diferentes. Porém, mesmo no mundo de *Fábulas*, as personagens transpostas da literatura ainda são consideradas as mais belas mulheres no universo ao qual são integradas, informação repetida na dimensão verbal do meio.

No mesmo quadrinho também é possível reconhecer a presença da outra forma de reescrita dos contos de fadas que Harries conceitua, o *reframing*. A reflexão da autora sobre o *frame* em contos de fadas começa pontuando:

Nearly all fairy tales are framed in some way. When we think of fairy tales, we think of them as bracketed between a "once upon a time" and a "happily ever after". [...] These framing gestures – and their many equivalents in many European and non-European languages – tell us that we are entering and leaving a narrative world where the supernatural is commonplace, where the rules of our ordinary world do not apply, where wishes can come true. This world is rarely precisely fixed in time or in space, but the framing formulas make it clear that whatever happens, happens at a great remove from us. [...] This model – the "compact" or one-plot tale, framed only by the ritual opening and closing phrases – is the model we tend to associate with the fairy tale per se. (2001, p. 104)

Continuando sua reflexão sobre os *frames* do gênero, a autora, falando das grandes coletâneas de contos, define também o *Frame-Tale*:

Many writers of fairy tales, however, have enclosed their tales within wider frames, what has been called "a series of oral storytelling events in which one or more characters in the frame tale are also narrators of the interpolated tales". (p. 105)

De acordo com Harries, os contos de fadas, como unidade ou conjunto, no caso das coletâneas, são em geral enquadrados, ou emoldurados, por elementos que os inserem na tradição do gênero. Os *framing gestures* fornecem ao interlocutor indicativos para a leitura do texto que abrem e fecham. Como a citação pontua, afastam o leitor das leis do mundo real, indicando que a narrativa vai se passar em um mundo de regras próprias, mas também situam a obra, por exemplo, dentro da tradição do gênero dos contos de fadas, para integrá-lo ou dialogar com ele. Muitas vezes, principalmente quando se trata de reescritas subversivas dos contos de fadas, a moldura é utilizada para estabelecer uma mudança de perspectiva na nova obra em relação ao conto popular.

Há várias formas de reemoldurar um conto de fadas, inclusive literais como alguns exemplos de quadros baseados no gênero, criados por um artista mencionado por Harries – Joseph Cornell –, demonstram. Mas a autora identifica uma conexão entre as reescritas dos contos e seu reenquadramento com uma tendência da contemporaneidade: "it is the late-twentieth-century obsession with, or possession by, narrative and narrative voices that has brought so many recent writers to frame their new versions of fairy tales" (2001, p. 115). A associação evidencia como o trabalho com as vozes narrativas aplicado aos contos de fadas, que altera elementos intrínsecos ao gênero em sua forma tradicional, pode ser iniciado a partir de um *frame*. Ao invés de serem guiadas pela objetividade e ter como único fim a ação, as novas versões dos contos constantemente abordam o ponto de vista das personagens. Figuras que antes

eram apenas moldes vagos ganham motivações e conflitos internos ao ter sua subjetividade explorada. E, segundo Harries, há muitas obras nas quais o enquadramento define a perspectiva que será dada a narrativa. O fato de o ponto de vista abordado ser o das mulheres, ou dos vilões, ou de personagens específicas popularmente reconhecidas, como o Lobo Mau, já vem anunciado em uma moldura, que determina o tom de toda a história que se segue.

As perspectivas que cada autor e cada personagem apresentam em suas obras são atreladas a uma série de fatores, desde histórias e vivências pessoais até paixões e referências artísticas e sociais, sendo o lugar de fala uma das variáveis mais discutidas na contemporaneidade. O conceito, que parte do âmbito das ciências sociais, considera a interseção de condições de classe, gênero, orientação sexual, raça, como fatores que afetam o poder de expressão do indivíduo. Nas palavras de Djamila Ribeiro, “o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas” (2019, capítulo 3, para.30), porque oferece possibilidades desiguais aos indivíduos. E com a luta cada vez mais intensa por reconhecimento para grupos sociais que sofreram e ainda sofrem opressões estruturais, ideias pretensamente universais vêm perdendo espaço para pontos de vistas diversos e historicamente ignorados e/ou silenciados. A demanda por representatividade, por uma pluralidade maior de vozes, e o desejo de visibilidade para artistas oriundos de grupos marginalizados procura expandir os horizontes da arte e da sociedade. Isso se reflete em obras como *Fábulas*, que apresenta, mesmo que nem sempre em condições ideais, personagens dos grupos marginais e traços de consciência crítica sobre suas condições sociais, como faz com algumas personagens femininas e até com fábulas do oriente médio, dando-lhes representatividade. Assim como, com ainda mais contundência, em obras de autores que, vindos dos grupos sociais marginais, partem do seu lugar de fala para oferecer novos pontos de vista, como faz Olga Broumas – escritora lésbica também mencionada por Harries – ao alterar a perspectiva da relação entre as mulheres em sua reimaginação poética de *Branca de Neve*.

Há mais de um tipo de enquadramento em *Fábulas*. Em termos de texto verbal, a obra se inicia com a velha fórmula de ‘Era uma vez...’ colocada em uma faixa de texto narrativo no primeiro quadrinho (Figura 12), e encerra seus arcos principais de enredo com ‘Felizes para sempre’ como o título do penúltimo volume de sua coleção. Esse enquadramento proporciona o reconhecimento do conto de fadas como referência,

colocando a obra em diálogo com o gênero e indicando que o conhecimento de contos maravilhosos pode funcionar como uma interessante chave de leitura. Simultaneamente, o título do primeiro capítulo, ‘Os velhos contos revisitados’, escrito na mesma página que a frase de abertura, sugere que não se trata apenas de uma repetição dos contos tradicionais, mas que a história pode trazer elementos diferentes das “velhas” versões.

Como já mencionado, o modo de engajamento dos quadrinhos privilegia o *mostrar* em relação ao *contar*, desenhando as cenas que desenvolvem a narrativa ao invés de descrevê-las, utilizando o texto como um complemento, não o veículo principal de comunicação. Há diversas circunstâncias em que a linguagem verbal está presente apenas para informar falas ou sons, não tencionando promover a imaginação do leitor na criação mental das cenas, como faz no modo *contar*. Em *Fábulas* a dinâmica entre texto e imagem é muito variada, apresentando diferentes graus de importância da escrita ao longo da narrativa, como já foi mencionado. Mas a maioria das cenas, dos acontecimentos importantes, dos momentos significativos de interação entre as personagens, e ainda algumas transições, é construída de forma visual. Independentemente da quantidade e do conteúdo do texto que os acompanha, os ambientes pelos quais as personagens circulam e aqueles que estão presentes em cada circunstância são representados de maneira gráfica na maior parte da narrativa. Porém, em um universo com uma carga tão grande de história prévia, cheio de regras que precisam ser repassadas ao público, nem tudo pode ser desenhado. Mesmo desconsiderando os produtos da coleção que são parte do modo *contar*, úteis para a construção do universo, porém não essenciais para a compreensão do enredo, na obra que é predominantemente realizada em linguagem visual há muitas passagens em que o conteúdo escrito é imprescindível. Algumas vezes de forma indireta, através das palavras das personagens conversando com outras, o leitor vai sendo informado sobre os fatos que conduziram a narrativa ao momento atual, cabendo a ele imaginar os acontecimentos passados. Outras vezes, ao invés das falas indiretamente informativas, as tarjas superiores, nos cantos dos quadrinhos, como a de abertura, fornecem detalhes que não vão aparecer nas imagens.

As faixas de texto que não representam os diálogos ao longo do quadrinho contêm a figura do narrador no nível verbal. Ou narradores, considerando o quanto o

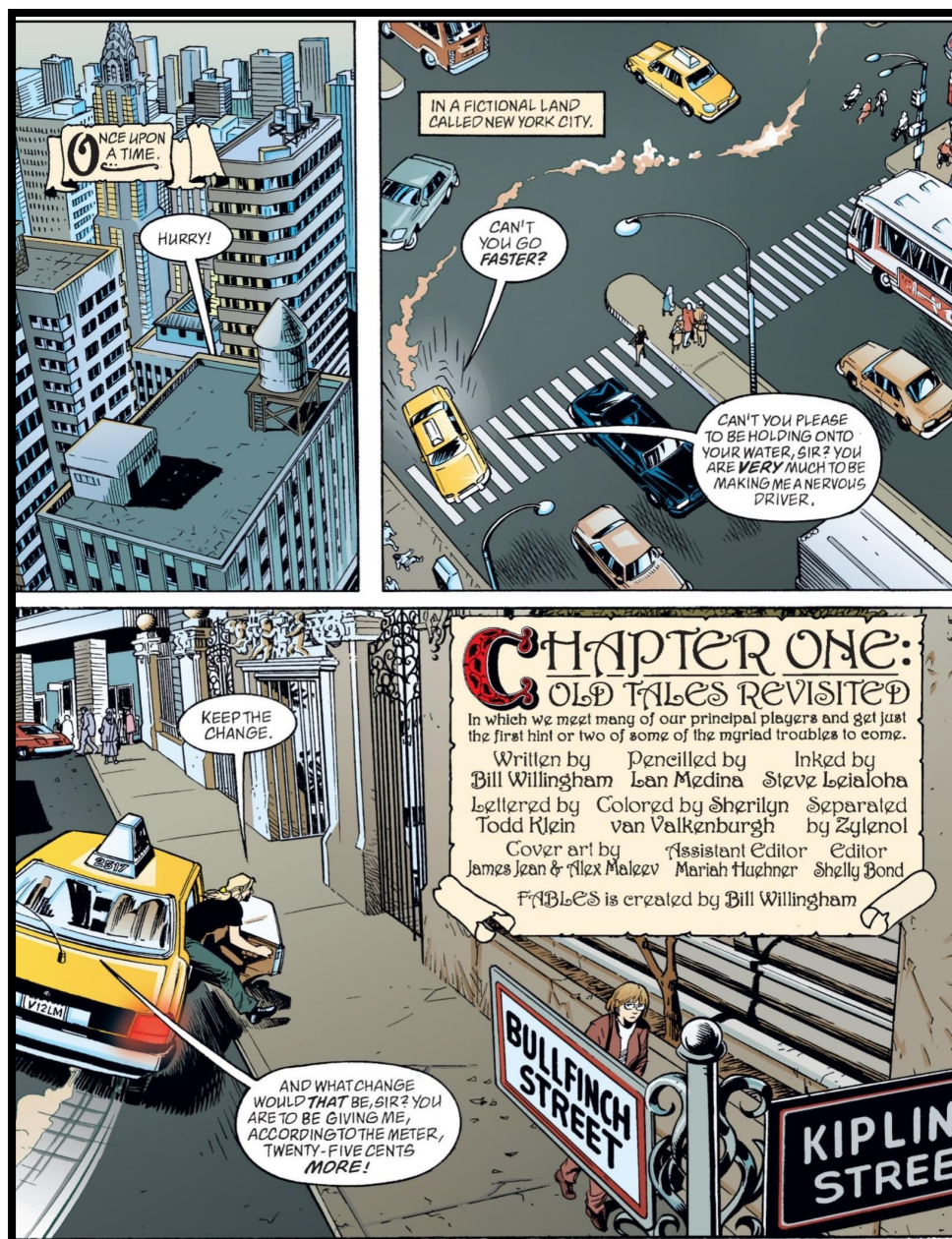


Figura 12. Willingham, 2002, p. 6.

ponto de vista do texto varia ao longo dos arcos da história. Visualmente falando o desenho das tarjas muda, algumas imitando folhas de ofício, enquanto outras parecem papel de caderno pautado, sendo importante o aspecto gráfico mesmo na parte escrita da narrativa, provando o quanto a união entre verbal e visual é significativa na construção de sentido do quadrinho. As tipografias dentro das faixas também são diferentes, algumas imitando o efeito de uma máquina de escrever, outras simulando caligrafias diversas com fontes variadas. Até o tom da escrita se altera, todos os detalhes em texto e imagem combinando-se para representar a mudança de narrador. A história é parcialmente contada por pedaços de relatos recolhidos por uma personagem,

identificada para o leitor nos últimos capítulos como uma das participantes da narrativa. Ela não só seleciona os relatos agregados ao produto final, como faz a própria narração em trechos em que participou dos acontecimentos ou aos quais teve acesso, e que decide recontar, sendo a guia final do leitor pelo enredo, como um escritor. Ambrose, um dos filhos do Lobo Mal e da Branca de Neve, assume o papel de autor, montando a história e preenchendo as lacunas não demonstradas nos desenhos nem escritas por outros personagens. Mas não é o único que cumpre a função de narrador do texto, preenchida pontualmente por outras personagens.

Um dos conceitos mais importantes nos estudos narratológicos para entender a dinâmica das vozes que contam a história é o que, como constata Mieke Bal ao sistematizar reflexões relevantes sobre o tema em *Narratology – Introduction to the Theory of Narrative*, é chamado por ela de foco narrativo, próximo aos já muito antigos na teoria da literatura *point of view* e *narrative perspective*. Nas palavras da autora, “whenever events are presented, they are always presented from within a certain ‘vision’. A point of view is chosen, a certain way of seeing things, a certain ‘angle’” (2009, p. 145), sendo o foco narrativo a expressão que considera mais adequada para, com todas as nuances necessárias, definir-se a visão pela qual um texto é narrado. Um ponto de vista mais limitado pode acarretar parcialidades e mentiras, por exemplo, enquanto um mais amplo, como o de um narrador onisciente, pode narrar os fatos de maneira mais objetiva, “Consequently, the focalization has a strongly manipulative effect” (p. 157). À parte as implicações enormes que mudanças na voz ou nas vozes que contam a história podem provocar no conteúdo, independente do tipo de foco narrativo de uma obra, é curioso observar que o termo foco “is derived from photography and film” (p. 147), evidenciando proximidade com a linguagem visual. Demonstra-se assim mais uma vez a comunicação íntima que as duas linguagens, visual e verbal, podem ter.

Como uma obra de um meio que, semelhante à pintura, possui imagens estáticas, diferenciando-se por colocá-las em série e por sempre (ou quase) desenvolver uma narrativa, *Fábulas* naturalmente possui tanto foco quanto ponto de vista no sentido visual dos termos. Porém, apesar de não ser uma demanda dos quadrinhos, também inclui trechos de narração escrita. O texto de Ambrose, narrador-observador em algumas situações, tem maior protagonismo em outras, às vezes cede o espaço para os relatos de terceiros, às vezes os reconta com suas próprias palavras sem ter presenciado

os fatos, e às vezes tenta usar alguma impessoalidade, não é nada uniforme em tipo de foco narrativo. Em poucas frases de abertura ou comentários ao longo dos capítulos podemos identificar em *Fábulas* uma variedade enorme nas formas de narrar dentro da união de histórias que forma uma narrativa maior. Além das alternâncias ocasionais para acomodar os relatos de outras personagens, em alguns dos produtos derivados até o contador principal é trocado, passando a ser João, por exemplo, quem controla a narrativa na série associada *João das Fábulas*. Porém, diferentemente do que acontece na literatura, onde as pistas discursivas, como a pessoa verbal, são os indicativos de identificação do foco, no quadrinho há elementos visuais que funcionam como indícios do ponto de vista abordado.

Um elemento que aparece com frequência em *Fábulas* são as bordas da página preenchidas, decoradas com ilustrações que dialogam com o conteúdo da narrativa. Destacando os aspectos da forma visual que compõe a linguagem do quadrinho e como eles contribuem para o meio em seu capítulo de *Comics Studies: A Guidebook*, Martha Kuhlman menciona a classificação sugerida por Benoît Peeters para os *layouts* de página dos quadrinhos, considerando o preenchimento das bordas ou a falta dele como um fator relevante. Em suas palavras, “This typology consists of four types of layouts, based on the varying relationship between the story (*récit*) and page surface (*tableau*)” (2020, p. 178), sendo aqueles em que a borda tem destaque chamados de *decorative* e *productive*. Os decorativos, apesar de bastante elaborados, ao ponto de chamarem a atenção do leitor, não interferem muito no conteúdo da história, enquanto os produtivos “appear to determine and control the very action of the story itself” (p. 178). O *design* de página de *Fábulas* é muito variado, mas grande parte do quadrinho possui bordas que colocam seu *layout* na categoria de produtivo.

As bordas preenchidas de *Fábulas* são, portanto, simultaneamente, um recurso que faz parte da linguagem dos quadrinhos e um enquadramento para os trechos da narrativa que emolduram, dialogando com uma tradição do gênero dos contos de fadas. Apesar de não alterarem diretamente o desenvolvimento da história, as bordas não só o reforçam, como também dão pistas para direcionar a leitura. Funcionam como um foco narrativo ao ajustar a perspectiva para o leitor, informando-o sobre para quem

convergem os elementos e os fatos mostrados na sequência enquadrada. Os desenhos que as constituem representam o protagonista da passagem: os sapos nas laterais da página indicam que o herói de *O Príncipe Sapo* é a personagem central do trecho, associando a ilustração da moldura ao conteúdo da narrativa. Mesmo quando há signos



Figura 13. Willingham, 2005, p. 161.

da linguagem verbal, como as letras 'P' e 'C' (Figura 13) estilizadas em bordas dedicadas ao Príncipe Encantado, eles têm uma função ilustrativa além da referência direta à personagem pelas iniciais do nome, sugerindo a nobreza de linhagem através da combinação da tipografia com a decoração que a circunda.

As misturas entre linguagem visual e verbal, entre mecanismos da estrutura e da semântica dos quadrinhos e recursos literários, entre aspectos da narrativa tradicional, e diversas ideias novas agregadas, são fundamentais no desenvolvimento da obra que é *Fábulas*. A integração de procedimentos de dinamização dos contos de fadas é um dos alicerces (talvez o principal) da construção do quadrinho e, enquanto inviabiliza uma categorização definitiva para o objeto de estudo, que resulta de vários processos combinados, também convida o leitor a olhar mais atentamente para cada referência e para cada imagem, buscando entender suas camadas de significado a partir do diálogo fértil que realiza com suas inspirações.

3. Para dentro e para fora...

3.1. A intertextualidade em *Fábulas* (além dos contos de fadas)

Para Claus Clüver, como escreve em seu ensaio “Inter textus / Inter artes / Inter media”, o conceito de texto, pensado a partir da perspectiva semiótica, abrange mais do que os produtos verbais, referindo-se a “uma estrutura sígnica – geralmente complexa” (2006, p. 15) que pode pertencer a qualquer arte. Com tal definição para a palavra *texto* em mente, é fácil entender como os conceitos de intertextualidade e intermedialidade se tornam, segundo o autor, intrinsecamente relacionados:

sempre existe nos processos intertextuais de produção e recepção textual um componente intermediário – tanto para a Literatura quanto, frequentemente, nas outras artes. Aos poucos isso passa a dizer respeito a fenômenos mais abstratos, como, por exemplo, a narratividade e a critérios de forma e estilo. O repertório que utilizamos no momento da construção ou da interpretação textual compõem-se de elementos textuais de diversas mídias, bem como, frequentemente, também de textos multimídias, mixmídias e intermídias. As comunidades interpretativas, que determinam e autorizam quais códigos e convenções nós ativamos na interpretação textual, influenciam também o repertório textual e o horizonte de expectativa. Mas o repertório é, em última análise, parte dos contextos culturais nos quais se realizam a produção e a recepção textual. (pp. 14-15)

Assim, a obra completa de *Fábulas*, independente da pluralidade de meios que envolve, entre quadrinhos, romance e *videogame*, ainda que não seja um produto exclusivamente verbal, constitui, na perspectiva do autor, um texto ou um conjunto de textos. E o seu diálogo com os contos de fadas, além de ser um processo intermidial, passa a definir-se também pela sua intertextualidade.

Como explorado nos capítulos anteriores, o diálogo com os contos de fadas é o suporte básico sobre o qual todo o universo de *Fábulas* é construído. Porém o maravilhoso não é a única fonte, nem artística nem especificamente literária, com a qual a obra dialoga ao longo do desenvolvimento de sua narrativa. O quadrinho faz referências diretas a outros gêneros e personagens de outros meios e obras, integrando-os à narrativa de uma maneira própria, diversa ao que realiza com os contos de fadas.

Uma das referências mais significativas para a narrativa que não pertence ao âmbito do conto de fadas é o *noir*, como pontua o *The Washington Post* no comentário: “features fairy tales characters banished to the noirish world of present-day New York” (Willingham, 2009, *Praise for the FABLES series of comic books and graphic novels*). O *noir* é um subgênero das narrativas policiais que se iniciou dentro da literatura, nos Estados Unidos, porém teve o seu auge mais tarde, com a “coleção ‘Série Noire’ que começou a ser publicada na França em 1945” (1983, p. 53). O cinema também teve um grande papel na construção do estilo dando-lhe uma composição visual muito característica nos filmes pertencentes ao subgênero e uma projeção ainda maior entre o público consumidor.

Partindo do raciocínio de Clüver sobre as comunidades interpretativas, é possível entender como os elementos utilizados em obras do subgênero em ambos os meios, a literatura e o audiovisual, fazem parte de um determinado repertório textual e estabelecem expectativas específicas tanto para a criação quanto para a leitura do *noir*. Sendo um fenômeno transmidial, que se caracteriza por, nas palavras de Rajewsky, “the appearance of a certain motif, aesthetic, or discourse across a variety of different media” (2005, p. 46), o subgênero constitui padrões de reconhecimento válidos para textos em meios variados. Os elementos significativos do *noir*, que o definem como subgênero, portanto, marcam presença em obras e em linguagens que fogem ao seu contexto inicial, funcionando de maneira transmidial e intertextual, de acordo com as definições apresentadas de Rajewsky e Clüver.

O primeiro volume da coleção estudada, *Fábulas – Lendas no Exílio*, além de contextualizar o leitor que acompanhará a narrativa, mostrando o universo construído dentro da obra e o básico de sua lógica, apresentando as personagens principais, o cenário, trazendo a proposta do produto para seu público, desenvolve uma trama menor completa, que se inicia e finaliza dentro da mesma edição. O detetive da Cidade das Fábulas, o Lobo Mau, recebe a denúncia por João das Fábulas de que Vermelha de Rosa, irmã da vice-prefeita Branca de Neve, está desaparecida e seu apartamento foi encontrado revirado e cheio de sangue. Todo o desenrolar do enredo ao longo dos primeiros capítulos da coleção se centra na investigação desse mistério, contando com vários elementos do *noir*. Há um crime, corrupção e comportamentos moralmente duvidosos, violência, figuras correspondentes a estereótipos recorrentes no subgênero, como um detetive desesperançado, uma *femme fatale*, elementos que criam entre as personagens trazidas de histórias dos contos de fadas a atmosfera típica do *noir*.

O desenvolvimento da história no primeiro volume da coleção proporciona o reconhecimento do *noir* como referência, porém uma das falas dentro do quadrinho transforma em explícito o diálogo intertextual, não unicamente com o subgênero já mencionado, mas de maneira ampla com narrativas focadas em investigação. Ao desvendar o caso do desaparecimento de Vermelha de Rosa, descobrindo os culpados, a motivação, a forma como o crime ocorreu e o paradeiro da moça, o Lobo Mau faz um pronunciamento para as outras personagens para apresentar suas descobertas, anunciando que está imitando uma prática comum em romances de mistério. Ele usa o termo específico *parlor scene*, do jargão das histórias de detetive, para se referir ao que está fazendo, e ainda compara os eventos da ficção e os da realidade (Figura 14).

O primeiro volume de *Fábulas*, portanto, já demonstra como o seu diálogo transmidial e intertextual abarca outros gêneros além do conto de fadas e outros gêneros próximos de grande circulação popular, como as fábulas e as lendas. Diferente do conto de fadas, os outros gêneros, em sua maioria, marcam presença de forma pontual, geralmente em arcos fechados. Eles compõem o desenvolvimento de aventuras ou conflitos dos protagonistas, algumas vezes deixando resquícios que passam a pertencer à história. Porém os seus elementos constitutivos específicos, seus códigos e suas convenções, não passam a integrar as regras do mundo da obra. Acontecerão outras investigações, mas nenhuma outra *parlor scene*, e o detetive de comportamento

duvidoso continuará na narrativa, mas o seu papel no enredo maior é de monstro dos contos e não de investigador.

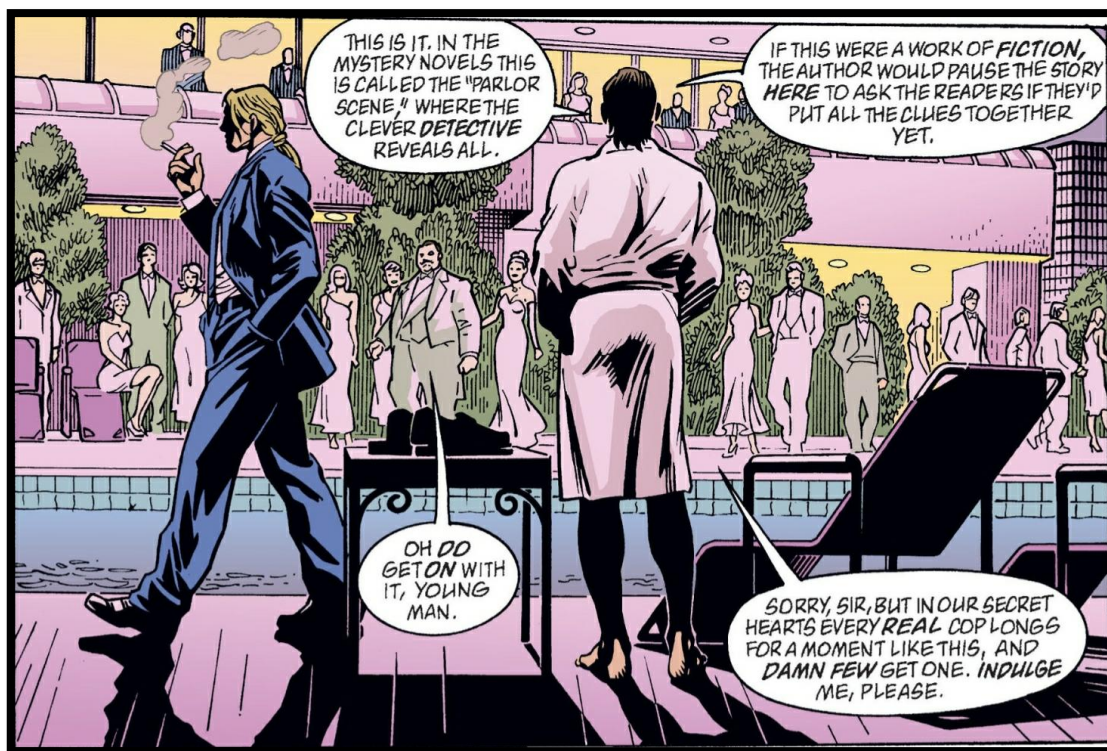


Figura 14. Willingham, 2002, p. 93.

O fascículo seguinte, *Fábulas – A Revolução dos Bichos*, referencia obras específicas da literatura, dois livros famosos, um deles citado no próprio título do volume. A correspondência entre o subtítulo do quadrinho e a novela satírica *A Revolução dos Bichos* (Orwell, 2007) inspirada na revolução comunista russa não é acidental, ambos tratam de uma revolta idealizada por um grupo de animais, liderados por porcos, contra a opressão de humanos.

A Cidade das Fábulas, refúgio dos sobreviventes da dominação realizada pelo adversário nas Terras Natais, localiza-se em uma rua de Nova Iorque, escondida pela magia das bruxas que pertencem à comunidade. Porém, o destino das fábulas que não conseguem passar por humanos (como animais falantes, dragões, gigantes) e, portanto, não têm possibilidades de manter o segredo da presença de seres mágicos entre os humanos, é outro. A Fazenda, um anexo da Cidade das Fábulas no interior do estado, é o local para o qual são levadas e onde devem permanecer confinadas para não serem vistas pelos mundanos. Um número significativo de fábulas não se conforma com viver sob as leis definidas pelas fábulas de aparência humana, principalmente em uma região limitada geograficamente, acabando por tentar uma rebelião. Além das semelhanças

nos acontecimentos entre o arco referido de *Fábulas* e a novela *A Revolução dos Bichos*, há paralelos ideológicos entre as reivindicações realizadas pelos revolucionários. Uma das personagens humanas, a Cachinhos Dourados, defensora radical da causa dos animais, faz alusões a ideias associadas ao comunismo em sua defesa da equidade entre fábulas humanas e não-humanas, clamando por igualdade entre os dois tipos de fábulas.

Sobre a escolha particular de *A Revolução dos Bichos* como referência para uma das histórias de *Fábulas*, é curioso destacar que, diferente do caso do subgênero *noir* que pertence às narrativas policiais, podem ser encontradas conexões diretas entre a novela de Orwell e o conto de fadas. O subtítulo da primeira edição do livro, de 1945, *A fairy story*, e uma das citações agregadas ao prefácio proposto por Orwell, publicado apenas postumamente, que usa a palavra *fábula* para se referir ao gênero do livro, são indicações explícitas da proximidade da novela com os contos populares.

A presença de animais falantes como protagonistas em uma história que, sob o abrigo do maravilhoso, do sobrenatural na forma de criaturas falantes, aborda questões morais humanas, faz a associação entre *A Revolução dos Bichos* e o gênero fábula. Especialmente porque a fábula é um gênero que, mesmo circulando como parte da tradição oral, tem uma longa história na literatura escrita, em coletâneas com as de Fedro e Esopo. Há também várias semelhanças entre o conto de fadas e as fábulas, ambos sendo expressivos no folclore e na literatura erudita, de formato predominantemente curto e dinâmico, associados ao maravilhoso e a lições de moral (no caso do conto de fadas, de forma mais contundente ao concentrar-se no público infantil), tornando a aproximação entre o romance de Orwell e os contos de fadas mais perceptível. Exemplares de narrativas dos dois gêneros (fábulas e contos de fadas), inclusive aparecem com frequência nas mesmas coletâneas, como a dos irmãos Grimm.

O formato erudito e os fatos históricos com conteúdo político alegoricamente representados no romance quebram o distanciamento do mundo real que, na perspectiva de Jolles, possibilita ao conto de fadas a realização de sua disposição mental particular.

the characters in the fairy tale: they too must have that indefinite certainty against which an immoral reality is smashed to bits. If the prince in a fairy tale were to bear the name of a historical prince, we would be transferred immediately from the ethics of events to the ethics of action. We would no longer ask: So what happened with the

prince? Instead, we would ask: What did the prince do? And this would raise doubts about the inevitability of what was happening. (2017, capítulo 8.VI, para. 15)

Logo, a identificação óbvia de *A Revolução dos Bichos* com eventos históricos afasta a obra de Orwell da disposição mental identificada por Jolles no conto de fadas como forma simples. Porém, ainda que destaque a resistência da forma simples às transformações provocadas por sua mistura com as formas literárias, o próprio autor já reconhece a existência do hibridismo no conto de fadas. E, como Volobuef salienta, “sentido alegórico” e “conteúdo satírico” são elementos não só admissíveis como também comuns nos contos de fadas artísticos, tornando plausível a associação do livro de Orwell e dando-lhe um potencial maior para pertencer ao conjunto de referências com o qual o quadrinho dialoga. A novela, portanto, tem conexões com o gênero que fundamenta o universo de *Fábulas*, aproximando-se em aspectos significativos dos contos de fadas, mas não é popularmente visto como parte dele no imaginário coletivo, mais comumente lembrado junto de títulos como *1984*, também de Orwell, *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury.

Dentro do mesmo volume de *Fábulas* há também uma referência que, ainda que não seja identificada no texto para o leitor, acontece com a primeira declaração oficial do conflito, quando um dos porcos é morto por seus colegas por não cumprir seu dever com a revolução. Sua cabeça é cortada, empalada e exibida (Figura 15) no centro da Fazenda em frente às representantes enviadas pela sede da Cidade das Fábulas para inspecionar a situação do anexo. O ocorrido reproduz de tal forma uma das cenas do romance *O Senhor das Moscas*, de William Golding (2014, capítulo 8.2, para. 57), que o reconhecimento da referência, e da intenção por trás dela, se realiza de imediato por Vermelha de Rosa.

A figura de porcos em um contexto de revolta social não é a única semelhança entre o livro de Golding e o romance de Orwell. Apenas *A Revolução dos Bichos* foi chamado de fábula, mas ambos são classificados como grandes distopias (assim como *1984*, *Admirável Mundo Novo* e *Fahrenheit 451*, mencionados acima) e marcados por conflitos de ordem social, culminando em disputas de liderança, como acontece no arco referido do quadrinho. A tentativa dos animais da Fazenda de tomar o controle da comunidade através de uma rebelião, sinalizada pelo empalamento da cabeça de porco marcando o início oficial da luta interna, é uma sequência de eventos que dialoga com

suas fontes literárias tanto reconstruindo-as dentro da narrativa, emulando sua dinâmica de acontecimentos, como é feito com *A Revolução dos Bichos*, quanto citando-as dentro do universo da obra, reproduzindo graficamente uma de suas cenas marcantes, como acontece com *O Senhor das Moscas*.



Figura 15. Willingham, 2003, p. 24.

O terceiro volume de *Fábulas – O Livro do Amor*, segue, em uma de suas histórias, um procedimento semelhante ao primeiro fascículo, buscando como referência externa aos contos de fadas um subgênero muito conhecido no cinema e mencionando-o no texto do quadrinho de forma casual pela voz de uma personagem (Figura 16). O conflito

se inicia quando um jornalista, um humano comum, entra em contato com o Lobo Mau para informá-lo de que reuniu provas da imortalidade dos moradores daquela rua e pretende divulgar sua descoberta, revelando para o mundo que eles são vampiros. Ainda que a informação sobre a natureza daquelas personagens esteja parcialmente incorreta, chamar a atenção para a magia que as envolve vai contra as leis da comunidade e é prejudicial para sua proteção, cabendo ao xerife evitar que o relato chegue ao público mundano. O Lobo decide que eliminar o jornalista seria arriscado, podendo acarretar suspeitas sobre a morte do homem, então reúne um grupo de agentes para recuperar os arquivos e garantir que o chantagista se mantenha em silêncio.



Figura 16. Willingham, 2004, p. 48.

As histórias de assalto formam um subgênero dentro da ficção policial que geralmente envolve a realização de um roubo de difícil concretização através de um plano complexo cheio de etapas cuidadosamente pensadas e executadas por um grupo bem articulado. Alguns filmes, como *11 Homens e um Segredo* e *Truque de Mestre*, demonstram com sua fama o alcance que as obras do subgênero têm no cinema, o meio no qual elas são mais populares. Dentro da narrativa estudada, a invasão ao prédio no qual o delator está hospedado para interceptar a matéria que seria publicada sobre as

fábulas é realizada nos moldes de um *caper flick*, como fica aparente pela forma como se desenrolam os acontecimentos e pela constatação explícita feita dentro da história.

A referência externa explícita realizada dois volumes depois, no quinto fascículo da coleção, *Ventos da Mudança*, também busca, como no segundo volume, uma fonte literária específica, ao invés de outro gênero de maneira mais ampla. Em um arco que conta uma experiência vivida apenas pelo Lobo Mau, surge uma figura de uma obra importante da literatura, *Frankenstein: ou O Moderno Prometeu* de Mary Shelley, interagindo com o universo dos contos de fadas. O xerife da Cidade das Fábulas, comprometido com a segurança do país em que agora reside, decide se juntar às tropas dos EUA contra a Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial e é encarregado de acabar com as tentativas do inimigo de utilizar uma arma especial secreta que se revela, durante a missão, ser o monstro de Frankenstein (Figura 17).

Os dois, lobo e criatura, entram em combate e o segundo é derrotado, a sua cabeça é arrancada e levada para a Cidade das Fábulas. Com isso, o único traço sobre-humano encontrado pelas fábulas no mundo mundano de forma espontânea até então, cuja origem não é a magia deles, desaparece.

Como mostram as alusões feitas no presente capítulo do trabalho, *Fábulas* estabelece um diálogo intertextual mesmo quando não se limita ao nível do texto verbal, apresentando também elementos transmidiiais, e trabalhando com referências que não pertencem aos contos de fadas. A maneira como a obra relaciona cada elemento comentado comunica sobre a construção do universo fictício no início da história. Os contos de fadas são o alicerce e as demais fontes participações especiais ocasionais, não intrínsecas à grande trama.

Duas das referências, ao *noir* no primeiro volume e às histórias de assalto no terceiro, são fortes no cinema, sugerindo, além de convenções narrativas, elementos de linguagem visual que podem ser aproveitados em um quadrinho. Visíveis, por exemplo, nas caracterizações das personagens: a combinação de um charuto nos lábios e um sobretudo marrom nas costas é uma visão comum nas imagens de detetives, aludindo a um dos lugares-comuns das narrativas policiais, e os macacões discretos e padronizados não são estranhos a operações sigilosas de invasão, remetendo às histórias de assalto. São também referências de subgêneros bastante caracterizados por ação e aventura e que, diferente do maravilhoso, mantêm as leis naturais de seu universo



Figura 17. Willingham, 2005, p. 58.

interno compatíveis com as do mundo real. Em geral, não há elementos abertamente sobrenaturais em obras desses subgêneros. Traçando um parentesco entre o fantástico e o romance policial, a partir do estranho, Todorov inclusive afirma que no “romance policial de mistério [...] há por um lado muitas soluções fáceis, [...] mas que se revelam falsas uma após outra; por outro lado, há uma solução inteiramente inverossímil” (2012, p. 55), que será a verdadeira ao fim da resolução do suspense. Ou seja, as extrapolações e estranhezas acontecem ao nível do senso comum, realizando o improvável, mas não o impossível. Quando os eventos surpreendentes aparentam o sobrenatural, quase sempre se revelam como engodos bem planejados, não restando evidências da

presença de magia ao fim da narrativa. Porém, quando os mesmos subgêneros são entrelaçados com personagens dos contos de fadas, trazidos para um universo regido por suas regras, a relação com o sobrenatural muda. O faro sobre-humano do Lobo Mau, por exemplo, passa a fazer parte das investigações como mais um recurso na resolução do mistério. A magia, intrínseca às personagens, encaixa-se com naturalidade no contexto da ação como uma ferramenta para o desenvolvimento dos conflitos. Integra-se a um gênero habitualmente mais realista e permanece quando ele deixa a narrativa e abre espaço para outro gênero diferente.

As outras referências mencionadas, dos volumes dois e cinco, não recorrem a inspirações genológicas, e sim a fontes literárias específicas, e a relação estabelecida entre elas e a obra tem nuances diferentes. Em *Fábulas – A Revolução dos Bichos* há uma disputa política interna na comunidade que se baseia em temas que as obras com as quais dialoga, *A Revolução dos Bichos* e *O Senhor das Moscas*, abordam. O livro de Golding relata acontecimentos fictícios possíveis no mundo real e o de Orwell, apesar de sua associação justa com o gênero fábula, é uma alegoria evidente para fatos historicamente datados. Portanto o conflito, ideologicamente semelhante aos das distopias em que se inspira, integra a natureza mágica das personagens como motivador, mas não se centra nela, deixando as leis internas do universo, derivadas dos contos de fadas, intactas ao fim da disputa independentemente de qual seja o vencedor.

Nesses volumes a intertextualidade não ocorre mais no nível de convenções dos gêneros retomadas no quadrinho, e sim em elementos particulares dos livros, como um título ou uma cena. O elemento utilizado no volume cinco, porém, começa a romper com um padrão interno que havia sido mantido entre as referências anteriores. Enquanto a contribuição da maioria das outras inspirações se baseia em aspectos e acontecimentos possíveis no mundo real, dando às personagens experiências que poderiam ser comuns não fosse a natureza dos participantes, o monstro de Frankenstein é criado no mundo mundano e pertence a um conflito externo à Cidade das Fábulas, com o qual um de seus membros, por iniciativa própria, se envolve. Partindo da classificação de Todorov, como há uma tentativa de explicação que se adeque às leis do mundo humano, uma justificativa pseudocientífica para a criação do monstro, a aparição do sobrenatural na figura da criatura sobre-humana pode ser um exemplo de

elemento do maravilhoso científico. O autor define o subgênero como um tipo de maravilhoso no qual:

o sobrenatural é explicado de uma maneira racional mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. [...] A *science-fiction* atual, quando não desliza para a alegoria, obedece ao mesmo princípio. São narrativas em que, a partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de uma maneira perfeitamente lógica. (2012, p. 63).

A criação do monstro de Frankenstein é impraticável no mundo real, porém sua realização é atribuída à ciência na narrativa, funcionando por conta das premissas tornadas válidas no universo fictício. Como no maravilhoso científico proposto por Todorov, o impossível recebe uma justificativa que procura parecer condizente com a lógica do mundo real, camuflando sua natureza sobre-humana. E é justamente esse elemento que realiza uma transição na obra. A representação do mundo dos humanos na narrativa, que até então tinha se mostrado incapaz de produzir magia, gera um elemento sobrenatural, quebrando sua própria verossimilhança, usando o disfarce de uma justificativa falsamente científica para não romper definitivamente com a diferença até então estabelecida entre fábulas e mundanos.

É a linha tênue entre os tipos de maravilhoso que mantém a distância entre a magia das fábulas, característica de um maravilhoso puro, e o suposto realismo até então cultivado na parte mundana do universo, que se propõe inicialmente ser uma representação do mundo real. Porém, essa primeira rachadura irá aumentar ao longo do desenvolvimento da narrativa. É depois de explorar o ordinário que caracteriza o mundo mundano que as fábulas terão acesso ao que pode haver de mágico nele.

3.2. A presença de metaficção em *Fábulas*

A metaficção, como Linda Hutcheon resume em sua obra *Narcissistic Narrative – The Metafictional Paradox*, “fiction about fiction – that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity” (1980, p. 1), é um dos processos mais recorrentes na construção do universo de *Fábulas*. As leis que regem as personagens principais são baseadas no gênero ao qual elas pertencem originalmente, o conto de fadas, e são mencionadas de forma direta ao longo da narrativa. Os comentários sobre a beleza das personagens femininas, por exemplo, não só

estabelecem as regras norteadoras do funcionamento da narrativa como também evidenciam de que maneira a obra integra as características implícitas dos contos de fadas para construir seu próprio universo, transformando o quadrinho em uma metaficção ao fazer desse processo parte do conteúdo abordado ao longo da história.

As maneiras pelas quais uma narrativa pode incluir sua natureza fictícia e/ou seus processos de construção dentro de sua história, como parte do conteúdo desenvolvido, são bastante variadas. Hutcheon apresenta uma diferenciação básica entre o que denomina *overt* e *covert metafiction*:

Overt forms of narcissism are present in texts in which the self-consciousness and self-reflection are clearly evident, usually explicitly thematized or even allegorized within the "fiction." In its covert forms, however, this process would be structuralized, internalized, actualized. Such a text would, in fact, be self-reflective, but not necessarily self-conscious. (1980, p. 23)

Para Hutcheon, a explicitação, a presença ou ausência de autoconsciência da natureza artificial de uma narrativa dentro dela mesma é o primeiro ponto de reflexão para pensar o tipo de metaficção. E Karin Kukkonen, em seu texto "Textworlds and Metareference in Comics", constata a aplicabilidade da diferenciação entre *overt* e *covert metafiction* em diferentes momentos de *Fábulas*.

Comentando as reescritas de contos de fadas e destacando suas conexões com a já antiga tradição do conto de fadas literário, Harries percebe uma abundância de reimaginações de obras do gênero que sofrem a influência autorreflexiva e paródica das narrativas no contexto da pós-modernidade. E as palavras de Kukkonen, "*Fables* can be read in the context of the many postmodern treatments of the fictionality of the fairy tale in novellas" (2009, p. 500), situam diretamente a obra estudada nesse âmbito. Como visto nos capítulos anteriores, os contos de fadas tradicionais são trazidos para um contexto contemporâneo na obra não apenas através da referenciação de suas personagens ou de enredos, mas também com ressignificações de aspectos importantes de sua estrutura, agregados na construção da nova obra. A utilização das características dos contos maravilhosos aparece diretamente no texto para o reconhecimento de qualquer leitor consciente das convenções comuns aos contos de fadas, explicitadas pelas próprias personagens da história como leis que regem suas vidas ou fatos que são parte de sua rotina. Porém, em princípio, por mais evidente que seja a referenciação aos contos de fadas, não é feita de maneira autoconsciente. Para as fábulas da narrativa, os

padrões de repetição que a magia favorece, por exemplo, são entendidos como simples leis de sua natureza, tão reais quanto as leis do mundo humano, e não os tornam conscientes de pertencerem a uma história de ficção, mantendo-se no nível da *covert metafiction*.

Segundo Kukkonen,

The vantage point of *Fables* is to place fairy tale characters into a world readers recognise as their own, which is then complicated through strongly genre-based storytelling. The interaction between the clearly fictional element of the fairy tales and popular genres and the realist depiction of the storyworld is favourable to covert metareferences. (2009, p. 505)

O distanciamento da realidade típico dos contos de fadas em espaços geográficos dentro da história (os reinos encantados, as Terras Natais das fábulas, a Cidade das Fábulas) contribui para a construção da narrativa de maneira autorreflexiva, porém não autoconsciente. Ao situar a origem das fábulas em um mundo específico e concreto, diferente e paralelo ao mundo mundano, a narrativa também as torna algo à parte dos humanos, tornando plausível seu pertencimento a leis naturais diferentes. Mesmo a constatação de que há obras artísticas, em especial literárias, que contam suas histórias para os mundanos como ficção, e de que possivelmente há uma relação de causa e consequência entre a fama das fábulas no mundo humano e sua quantidade de poder, não quebra a ilusão de realidade na qual estão imersos, sendo interpretada como mais um efeito de sua magia, que os conecta com os nativos do mundo no qual estão refugiados. As personagens, portanto, apesar de realizarem autorreflexão sobre os contos de fadas dos quais vieram, e entrarem no escopo da metaficção, não são autoconscientes.

Porém o *strongly genre-based storytelling* de *Fábulas* não se restringe apenas aos contos de fadas e outros gêneros maravilhosos, como as referências intertextuais comentadas na seção anterior do trabalho demonstram. Outras obras e principalmente outros gêneros, inclusive transmidiais, muito marcados por meios que não os quadrinhos, tem participações significativas na história estudada, e incluem a metaficção. Os dois exemplos dados por Kukkonen em seu texto de *covert metafiction* em *Fábulas* não são de convenções de contos de fadas, estando dentro das referências a outros gêneros anteriormente comentadas. Ela parte de dois tipos de manifestações metafictionais:

As examples of the series' covert metareferencing, I will discuss instances of what I term 'metacommentary' and 'metafictional strategies'. Both metacommentary and metafictional strategies are instances in which characters metaleptically display knowledge of the genre conventions of their story or the social conditions of its emergence. The protagonists of the storyworld have access to knowledge of the textworld. As they display it, the primary deixis of the storyworld is overlaid by the secondary deixis of the textworld. In metacommentary, characters comment on events of the storyworld from a textworld perspective; in metafictional strategies, they act upon this knowledge, trying to turn events in the storyworld to their favour. (2009, p. 505)

Como manifestação de metacomentário na narrativa, a autora menciona o quadro do Lobo Mau solicitando uma *parlor scene* anteriormente comentado (Figura 15). A fala do detetive é construída com base em conhecimentos de gênero, fazendo referência à uma convenção dos romances de investigação, porém não realiza nenhum rompimento com a ilusão de realidade em que se encontram as personagens, chegando a reafirmar a diferença entre o que elas vivem e a ficção. O exemplo de estratégia metafictícia dado por ela também está entre as referências intertextuais anteriormente citadas, sendo o caso da aventura que dialoga com uma história de assalto (Figura 17), na qual, mais uma vez o Lobo Mau coordena uma série de ações que seguem o padrão do gênero referenciado. E, da mesma forma, ainda que haja uma alusão textual ao gênero que inspirou o desenrolar do arco do quadrinho, não há sinal de autoconsciência. As personagens mencionam as convenções dos gêneros exatamente como pessoas no mundo real ocasionalmente podem dizer que se sentem em uma ficção científica ou que desejam um amor de novela.

O estabelecimento do universo narrativo, seja de sua parte humana, seja de sua parte mágica, em termos autorreflexivos, acontece através da *covert metafiction* até esse ponto da história. Mantém as personagens dentro de sua ilusão de realidade enquanto possibilita ao leitor o reconhecimento dos diálogos com outras obras e gêneros e dos diálogos internos, com o próprio processo de construção e com a lógica de funcionamento criada a partir dele. O equilíbrio sustentado entre as diferentes partes do universo do quadrinho é quebrado definitivamente quando as referências se transformam em *overt metafiction*.

Ainda na progressão principal da narrativa, em circunstâncias posteriores à aparição do monstro de Frankenstein, surgem dentro da comunidade das personagens de contos de fadas considerações que as levam a repensar a natureza da influência exercida pelos mundanos na quantidade de poder das fábulas. Percepções sobre a

organização geográfica do mundo mundano, por exemplo, que parece ser equivalente às Terras Natais em uma dimensão reduzida, são mencionadas ao longo da história como uma possível evidência de que a relação entre humanos e fábulas é diferente da que as personagens imaginavam inicialmente (Figura 18). A distribuição de colônias de refugiados pelo mundo tende a seguir o mesmo padrão, reunindo fábulas de culturas e etnias próximas em locais do mundo humano semelhantes a seus reinos de origem. A Cidade das Fábulas, a partir de onde os leitores acompanham o desenrolar dos



Figura 18. Willingham, 2005, p. 58.

acontecimentos, é maioritariamente ocupada por contos europeus, apesar de se localizar em Nova Iorque, enquanto em cenas que ocorrem posteriormente surgem outros agrupamentos com personagens típicas das regiões que passam a habitar. Há uma colônia japonesa, uma para os contos populares americanos, forma-se uma cidade para as fábulas árabes, entre outras comunidades menos relevantes e/ou participativas brevemente mencionadas.

Durante um dos primeiros conflitos entre o adversário e os refugiados, Totenkinder verbaliza que não acredita na hipótese de que a fama entre os humanos é o que define o poder de uma fábula, questionando as interpretações até então defendidas na comunidade sobre a relação entre mundanos e fábulas. Prova-se em seguida capaz de vencer Baba Yaga, bruxa muito mais reconhecida entre os humanos. O assunto é trazido novamente à tona após a morte do Menino Azul em discussões sobre suas chances de retorno ao mundo dos vivos (Figuras 19 e 20).

Porém, mesmo quando as personagens estão próximas de entender a verdadeira conexão entre o mundo mundano e o das fábulas, as referências metafictionais permanecem sem demonstrar autoconsciência durante a maior parte da série principal. Em *João das Fábulas*, série associada que se desenvolve paralelamente à *Fábulas*, a percepção de que o mundo humano tem uma magia própria, como as personagens começaram a especular, se confirma. É também onde começa o aparecimento de *overt metafiction*. Exemplificando na obra o tipo de metaficção referida, Kukkonen destaca:

Abiding by the celare-arterem principle, most fiction only establishes a primary deictic set, but will obfuscate the possibility of a secondary deictic set, which would bring its fictional nature to the fore. A literal outside perspective on the storyworld through secondary deixis is provided in *Fables*, as the flow of narrative is interrupted by the librarian Priscilla Page “for a few important words of explanation” (Willingham/Sturges et al. 2007: 19). One of the characters, Jack, is currently telling other characters about his adventures as Jack Frost. Their attention being centred on the wintery subworld of Jack’s tale within the primary storyworld of *Fables*, readers suddenly have to perform a secondary deictic shift, as the next page shows Priscilla in a classroom in front of a map of the storyworld (ibid. 2007: 19). Unhappy with the degree of accuracy in Jack’s tale, Priscilla informs readers that she has decided to take it upon herself to educate them about the workings of the storyworld. For this, she explains, corrects and clarifies with the help of the map. Priscilla Page addresses readers repeatedly with the verbal deixis of ‘you’ and looks straight out of the panel, thus breaking the ‘fourth wall’. Both the comic’s verbal and visual elements bring the role of readers as protagonists in the

reading process to attention and thus establish the secondary deixis of the textworld.
(2009, p. 504)



Figura 19. Willingham, 2009, pp. 135

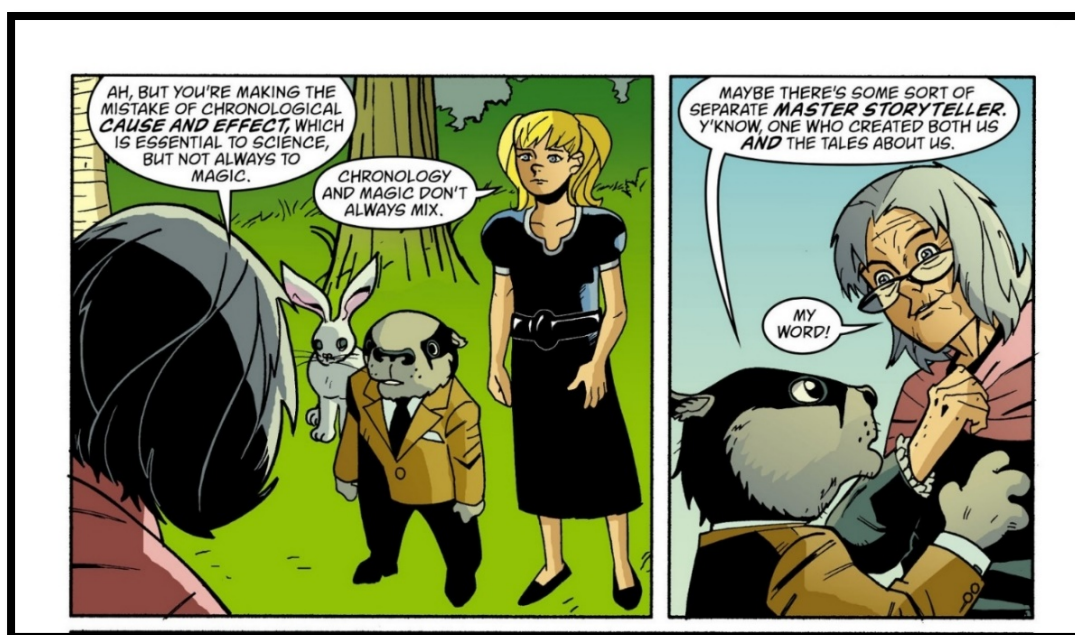


Figura 20. Willingham, 2009, pp. 136.

A autora do artigo descreve como o quadrinho dialoga diretamente com o leitor, agora sem nenhum subterfúgio, utilizando inclusive as duas dimensões de linguagem do meio, visual e verbal, para romper de vez com qualquer vestígio de ilusão de realidade. Os arcos desenvolvidos em *João das Fábulas* mostram não só que definitivamente há uma magia criadora em ação no mundo mundano que é responsável pela existência das fábulas e pelo desenrolar de suas histórias, como também trazem autoconsciência a algumas personagens, que pensam e agem com o conhecimento de sua qualidade de figuras fictícias, dialogando com o processo de criação e com os leitores.

O protagonista da série, o João do pé-de-feijão, é exilado da Cidade das Fábulas e inicia sua aventura própria ao ser levado a outro agrupamento que também reúne fábulas afastadas do mundo dos humanos, este chamado de *Golden Boughs*. A diferença entre o novo refúgio, que é mais uma espécie de asilo do que uma cidade, e a Cidade das Fábulas é imensa, começando pelo fato de que os moradores não são mantidos ali voluntariamente. As personagens que vivem em *Golden Boughs*, além de capturadas à força e presas, vão perdendo a memória e características de sua própria natureza, antes determinadas por suas histórias. Os administradores do asilo, conscientes da magia que faz parte das fábulas, trabalham intencionalmente para apagar aos poucos a identidade das personagens sob seus cuidados, tornando-as inofensivas. Mas os mesmos, ao menos os que ocupam os cargos mais altos, também não são humanos comuns. Os nomes das três responsáveis pela segurança do local, as irmãs Página, e o diretor, Sr. Revisor, são

indícios do tipo de poder que as criaturas mágicas do mundo mundano possuem. Os literais, entre os quais estão as irmãs Página, o Sr. Revisor, e outras personagens ao longo do desenvolvimento da série associada, são entidades originais do mundo dos humanos que afetam diretamente as fábulas com suas habilidades. O Sr. Revisor, por exemplo, é o responsável pela perda de memória e dos poderes de fábulas como Sam, personagem originalmente do livro infantil *The Story of Little Black Sambo*, tornando-o cada vez mais insignificante com suas revisões e despiando-o aos poucos de seus aspectos sobrenaturais, até que o menino envelheça e se torne homem, despojado de sua magia inata, tão grande foi sua descaracterização.

Como é indicado e demonstrado ao longo da obra, os literais são dotados de consciência da natureza fictícia de sua realidade e são, cada um de uma maneira própria, capazes de modificá-la de forma também consciente. Com a quebra que a presença de personagens autoconscientes proporciona, os casos de *overt metafiction* são vários. Há momentos metalépticos, como o descrito por Kukkonen em uma citação anterior, em que a narrativa é interrompida e algumas personagens se dirigem ao leitor. Em outros quadros, João, que descobre que é filho de uma literal com uma fábula, utiliza o espaço da narração, as tarjas nos cantos de alguns quadros, para criar sua própria versão dos fatos, se gabar, e sugerir prioridades de leitura ao consumidor, garantindo que a sua série é melhor que a narrativa principal de *Fábulas*.

As referências metafictionais autoconscientes realizadas ao longo da história também são múltiplas e dialogam com aspectos variados da narrativa. Enquanto a pausa realizada por Priscila Página no fluxo da história, descrita na citação de Kukkonen, faz a personagem se dirigir diretamente ao leitor e tem o objetivo de explicar informações sobre a constituição interna do universo da obra, há outros momentos de *overt metafiction* em que as personagens mostram autoconsciência de maneiras diferentes. Um desses momentos ocorre também em *João das Fábulas*, quando um dos literais, amigo de João, percebe mudanças repentinas no seu físico e cria uma hipótese para o acontecimento (Figura 21). O pensamento não dura muito. A maior parte da magia dos literais, o que inclui a consciência de sua natureza fictícia, foi perdida no fim do arco anterior da história, deixando apenas percepções breves que logo são esquecidas pelas personagens. Porém apenas isso é suficiente para constituir um momento de autoconsciência diferente do que a ação anterior de Priscila Página demonstrou. Aqui,

a personagem que fala, Gary, é colocada em *close-up* enquanto também está olhando além do quadro, na direção de fora do papel, mas não é um olhar direto como o da outra personagem. A desconfiança dirigida ao referente acusado está sugerida no olhar de esguelha, não direcionado ao leitor, como no quadro de Priscila, parecendo voltar-se para João, por ser com quem Gary fala ao levantar sua hipótese. Mas há implícita uma segunda possibilidade de leitura em que a personagem olha simultaneamente para o desenhista que a fez. A alusão metafictícia aqui trata de questões de fora do universo da narrativa, concentrando-se em um dos seus criadores e no processo de produção da obra. Ele menciona especificamente questões típicas de publicações periódicas de quadrinhos, como o desenho das personagens e a troca de artistas ao longo da narrativa, comum em séries grandes. Com isso, demonstra conhecimento não só sobre o fato de que é uma personagem fictícia, e, portanto, tem leitores aos quais pode se dirigir, mas também sobre o meio em que está inserida.



Figura 21. Willingham, 2010b, p. 35.

A autoconsciência, como foi dito, é um traço geral dos literais, mas cada um deles tem características específicas que merecem destaque. Assim como as fábulas são personificações de suas histórias, os literais personificam elementos que envolvem as

narrativas, desde figuras do processo de criação, como o Sr. Revisor, até recursos textuais, como Gary, que incorpora a Falácia Patética. Por ser a Falácia Patética, a habilidade especial de Gary é de interagir com objetos inanimados como se fossem seres vivos e dar-lhes consciência e movimento quando deseja, controlando-os para que façam sua vontade, transformando em algo concreto no universo da narrativa e visualmente apreensível para o leitor o que a figura de linguagem tradicionalmente faz com palavras. Eliza Wall, Parede (ou Muro) em tradução direta, outra personagem que faz parte dos grupos dos literais, identifica-se como a quarta de seus irmãos e, ao assumir o papel de narradora de um dos capítulos da série de João, torna os breves interlúdios anteriores diretos com o leitor, como o protagonizado por Priscila Página, ocorrências frequentes. Faz inclusive trocadilhos durante sua narração sobre como ela é normalmente invisível, seus irmãos são sempre secundários, e como ela vem se sentindo quebrada ultimamente. Até sua aparência, desde os traços físicos ao vestuário, é desenhada da maneira mais simples possível para ser condizente com o conceito de parede invisível.

Vários literais têm em sua aparência física marcas que expressam, novamente através de convenções, o conceito que a personagem representa. Quando os gêneros são convocados para reunir-se com o escritor e ajudar a inspirá-lo em sua nova criação, mesmo antes de ler suas descrições oferecidas pelo próprio autor, é possível imaginar apenas pelo *design* de qual gênero se trata (Figura 22). O traje de astronauta, por exemplo, é facilmente associável com ficção científica, que nem sempre (mas comumente) aborda viagens ao espaço. A aparência élfica da moça à sua frente, com orelhas pontudas, a pele em um tom não humano e um vestido de ar medieval, lembra um elemento comum do gênero que ela representa, o maravilhoso.

Como pontua Claus Clüver em seu texto “Estudos Interartes – Conceitos, Termos, Objetivos”, “as ilustrações são, entre outras coisas, interpretações que necessitam elas mesmas de interpretações; mas, como qualquer coisa que leiamos, elas afetarão o modo como leremos o texto que ilustram” (1997, p. 44). A ilustração de um texto, à qual Clüver se refere em seu comentário, é geralmente um elemento secundário em uma obra literária, cujo meio é essencialmente verbal, não tendo o mesmo significado que os desenhos dos quadrinhos. Mas muitas das personagens da obra estudada não são criações originais do autor, e sim personificações que ilustram conceitos com seu *design*,

como os literais fazem com os gêneros, e, portanto, pautam-se em interpretações das ideias retratadas.

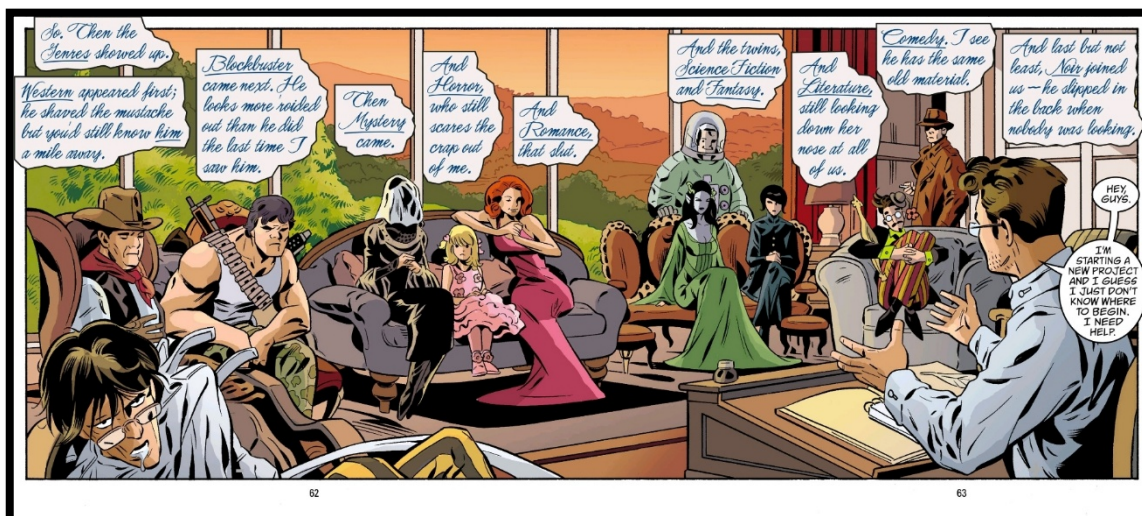


Figura 22. Willingham, 2010a, pp. 62-63.

Ao dar corpo a conceitos na forma de personagens a obra ilustra gêneros e figuras de linguagem, oferecendo uma representação visual a ideias abstratas. O mesmo processo, quando realizado em personagens como o Sr. Revisor e Kevin Thorne (o literal escritor), que simbolizam profissões adotadas por pessoas reais no mundo real, baseia-se em outros referentes. Há diversas pessoas que cumprem o mesmo papel dos personagens, mas não existe um perfil físico que defina uma única imagem para um escritor e/ou um editor, o papel que o Sr. Revisor ocupa. Ainda assim, as figuras do Sr. Revisor e de Kevin Thorne não são arbitrárias, lembram estereótipos associados às duas profissões. Não só fisicamente, sendo homens que se apresentam sempre bem arrumados, de aparência formal, como também em aspectos comportamentais e em suas relações com as demais personagens.

A relação estabelecida entre o Sr. Revisor e as fábulas que aprisiona em seu retiro também funciona como uma representação que se pretende genérica da figura do editor. As limitações impostas pelo Sr. Revisor, como o espaço de residência das fábulas ou as mudanças feitas em Sam, são sintomáticas de uma interpretação do papel dessa figura na criação de histórias. Ele ama as narrativas e quer protegê-las, mas considera necessário moldá-las. A relação entre ele e o escritor também tem significado. Kevin Thorne é um autor espontâneo, impulsivo e imaginativo, e ao Sr. Revisor cabe conter seus exageros. O Sr. Revisor parece mais velho, uma figura sensata, conservadora, tradicionalista, mas é na verdade filho do escritor jovem e ousado, parentesco estabe-

lecido entre os dois literais como consequência de o editor depender do trabalho do escritor, que traz o material bruto.

Há mais um literal digno de menção diretamente ligado ao escritor, com uma influência ainda mais forte que a do Sr. Revisor sobre sua produção e ainda mais abstrato que os conceitos dos gêneros, o *Writer's Block*. Ele é o irmão gêmeo de Kevin Thorne e personifica o que escritores comumente chamam de bloqueio criativo. O uso do mesmo *design* do escritor, a mesma aparência física, porém demonstrando letargia e demência, com o olhar inexpressivo, a baba escorrendo pela boca, os cabelos desarrumados expressando desleixo, é adequado para corporizar um estado de espírito. A camisa de força envolvendo a personagem e mantendo-a amarrada em si mesma corrobora a ideia de um problema mental e, portanto, interno ao próprio escritor, tornando-se uma entidade separada dele apenas através da sua personificação.

Desde conceitos literários e elementos da narrativa, passando por estereótipos de profissões ligadas à escrita e apresentando um estado de espírito reconhecidamente comum entre os escritores, a família dos literais tem como critério essencial a participação na construção e/ou desconstrução de narrativas. A aparição de personagens oriundas do mundo dos humanos com habilidades sobrenaturais, muito diferentes das características das fábulas, mas também contrárias as leis naturais do mundo real, prova que a dimensão de refúgio das fábulas não é de fato mundana. A magia tem um direcionamento diferente, concentrando-se em apenas alguns indivíduos que personificam elementos da narrativa, mas é extremamente influente. Altera os rumos da história da humanidade, determinando, por exemplo, o momento em que ocorre o desenvolvimento tecnológico do mundo. O poder de Kevin Thorne é tanto que, ao despertar do estado desmemoriado em que foi posto na história por muitos anos, ele usa sua pena para testar novas ideias, tentando iniciar outra história, e causa intencionalmente incidentes estranhos onde passa, como um ataque de formigas gigantes aparecidas repentinamente. Ele pode até criar outros mundos além do seu, aos quais os protagonistas da narrativa principal pertencem. A expressão "*this is a world of story makers*", sugerida por uma das fábulas, mostra-se perfeitamente compatível. A magia natural do mundo humano é a concretização da capacidade humana de criar, modelar, destruir e interagir com as narrativas. Assim como no mundo real, produzir histórias, e com elas novos mundos e personagens, é a magia a que se tem acesso.

Todo o desenvolvimento da história, desde o primeiro volume da obra, é fortemente ancorado em referências intertextuais e metaficcionais na construção do universo. Porém o arco dos literais, com suas personificações dos elementos da criação de narrativas, é o ápice da promoção autorreflexiva do quadrinho. A autoconsciência da própria ficcionalidade desenvolvida pelas personagens mostra os recursos que compõem a criação do universo de *Fábulas*. Assim, destrói definitivamente a ilusão de um mundo paralelo e isolado no qual a magia é possível.

Em seu texto “Fantasy Fiction in Fantasy Fiction: Metareference in the Otherworld of the Faërie”, Sonja Klimek discute a presença da metaficção no que chama de *fantasy fiction*, pensando a forma em que o recurso se manifesta no gênero. Recorrendo a algumas perspectivas, como as de Todorov e de Tolkien já mencionadas, a autora discute as definições do termo em diferentes propostas e línguas:

In addition to those texts that Todorov (cf. 1970: 174f.) classified as fantastic, the 20th century produced an enormous number of texts telling stories whose rules differ from the prevalent notion of reality, and which nevertheless leave no doubt within the (implied) reader as to which system of reality applies within their story world. The terms ‘fantasy literature’ (see Apter 1982) and lately ‘fantasy fiction’ (see Bonacker 2006) have been suggested in order to differentiate those texts with an obviously magical system of reality from Todorov’s ‘fantastic’ as well as from daydreams and other ‘games of make-believe’ (see Walton 1990), all of which are part of the meaning of ‘fantasy’ in English (cf. Bonacker 2006: 65). (2011, p. 78)

Klimek então acrescenta, “‘Sword & sorcery’ or ‘heroic fantasy’ as well as modern fairy tales for children are subgenres of this vast group of ‘fantasy fiction’” (2011, p. 78), colocando tais gêneros maravilhosos dentro do escopo de seu comentário. Embora não seja direcionado para crianças, como muitos contos de fadas modernos, *Fábulas* é identificável como um texto com um sistema mágico de realidade, participando também do grupo vasto que a autora chama de *fantasy fiction* e estando sujeito a suas conclusões sobre a relação do gênero com a metaficção.

Segundo Klimek, a metaficção parecer ser contraproducente em narrativas maravilhosas, dificultando a imersão do leitor no universo proposto ao provocar reflexão sobre a ficcionalidade da história. Ainda assim, a autora identifica sua presença desde o início da consolidação do gênero, em suas primeiras grandes obras. Tolkien, em sua série *O Senhor dos Anéis*, como também C. S. Lewis, em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, já fazem uso de metarreferências ao longo de seus textos. Harries encontra em obras bem anteriores, contos de fadas literários de autoras como d’Aulnoy,

a prática metarreferencial. Em suas palavras, “Their *contes*, in fact, are often self-referential, ‘fairy tales about fairy tales’ [...] or *mises-en-abyme*” (Harries, 2001, p. 32). Tais referências tendem a ser discretas, inseridas, por exemplo, em comentários despretensiosos das personagens, como acontece também em *Fábulas* nas já citadas cenas do Lobo Mau tentando simular uma *parlour scene* e do Menino Azul associando a missão realizada no segundo volume dos quadrinhos com um filme de assalto.

A tendência à brevidade nas metarreferências em *fantasy fiction*, porém, não continua sempre uma constante. Segundo Klimek, desde o fim dos anos 70, quando “fantasy fiction has been an established subgenre within the minds of authors and vast groups of readers” (2011, p. 85), houve um aumento marcante na produção de obras com metarreferências voltadas para a própria história (não para o código ou recursos narrativos), que inclusive trabalham elementos do gênero, “its conventions, themes or stereotyps, its authors, readers or publishers, as well as fantasy bookstores and the novels themselves” (2011, p. 85), transformando a *fantasy fiction* em um dos assuntos da própria *fantasy fiction*.

Como visto, entre as diversas metarreferências ao longo dos volumes de *Fábulas*, tanto de conteúdo quanto de forma, há várias que resgatam elementos genológicos, sendo as mais fortes delas as que dialogam com os contos de fadas. A narrativa faz vários movimentos autorreflexivos, contrariando, como outras obras exemplificadas no ensaio da autora, a primeira expectativa de manutenção da imersão típica do maravilhoso:

this increase in metareference is not limited to fantasy fiction, but that it is detectable in almost all representational genres and media. In addition, metareference is not always anti-illusionist: the reasons for this increase might thus not so much lie within the subgenre of fantasy fiction itself, but in the ‘meta-awareness’ of readers and spectators in general which has changed over the last few decades. Prepped by today’s almost ‘omnipresence’ of metareference in other genres, arts and media, especially in computer games and the like, recipients seem to have learned to combine media awareness with the appreciation of aesthetic illusion. (2011, pp. 89-90)

Partindo do raciocínio da autora, uma obra como *Fábulas*, uma fantasia tão fortemente enraizada em processos metaficcionais, que molda toda a sua narrativa em volta do material referenciado de maneira tão direta, diferente da descrição em Tolkien e Lewis, só é possível por causa do desenvolvimento da capacidade do leitor de desdobrar sua percepção em ao menos dois níveis, um que acomoda o envolvimento emocional do consumidor e outro em que está sua compreensão racional da

ficcionalidade da narrativa desenvolvida, sem que um seja obstáculo para o outro. A familiaridade geral do público com as práticas metaficcionais, muito mais constantes no contexto pós-moderno, permite-lhes conciliar reconhecimento de ficcionalidade em um texto com algum nível de imersão.

O ápice da metaficcionalidade em *Fábulas* no arco dos literais rompe definitivamente com o distanciamento entre mundo mundano e Terras Natais e assume que ambos os espaços são obras de ficção, sendo igualmente desenvolvido dentro do equilíbrio entre envolvimento emocional e consciência da natureza ficcional da narrativa. O diálogo constante com o leitor não desfaz o interesse pelo destino das personagens. Porém, transforma a perspectiva dada no início da história, provando que, apesar das diferenças entre humanos e fábulas, ambos possuem magia. Mais tarde, quando a coleção inicialmente pretendida se encerra e a continuação *Everafter* (apenas dois volumes) se inicia, não há mais nenhuma divisão ou distanciamento, a magia tendo se espalhado pelo mundo humano e passado a surgir nele espontaneamente como ocorre com as fábulas, produzindo animais falantes e magos, por exemplo. O mundo dos humanos dentro da obra abandona qualquer tentativa de se mostrar como uma cópia fiel do mundo real, para se tornar um reflexo apenas em nível alegórico, quando toda a participação dos literais no quadrinho é interpretada como uma representação dos poderes da narrativa na sociedade. A linha entre realidade e imaginação é definitivamente rompida, mostrando que elas nunca foram tão distantes assim.

Considerações Finais

O universo de *Fábulas* é construído no equilíbrio constante entre passado e presente. Personagens de contos tradicionais, de existência centenária, integram-se ao contexto contemporâneo tanto dentro da história quanto no formato da obra. Os contos de fadas são os passados das personagens, que vivem suas vidas no presente lidando com as repercussões de sua jornada, apropriando-se do que lhes foi infligido ou sendo confrontadas pelo que deixaram para trás. E o movimento de confronto entre antigo e novo, fundamental no desenrolar do enredo, se repete na estrutura da narrativa. O sistema obviamente mágico de realidade presente na *fantasy fiction* sobre o qual Klimek fala, em *Fábulas*, é constituído a partir das fórmulas estruturais e de estilo dos contos de fadas da tradição oral. Elas são resgatadas e integradas à obra, tornando-se leis da natureza dos mundos e das personagens mágicas. O que antes eram premissas e convenções da forma se tornam conteúdo referenciado, parte da construção do cenário de uma narrativa que, sem abandonar a tradição do gênero que a inspira, apresenta algo novo para o público consumidor.

São tendências da pós-modernidade, como uma obsessão com as vozes narrativas, da qual Harries fala, a propagação das metarreferências, referida por Klimek, e o aumento da procura por visualidade concreta em produtos culturais, que proporcionam a criação e o sucesso de *Fábulas*. A intensa demanda contemporânea por obras de meios visuais acarretou a produção de uma grande quantidade de reimaginações de contos de fadas em meios como o cinema e, no caso estudado, os quadrinhos. A saída do âmbito das imagens mentais, que são criações pessoais do público que ouve ou lê uma obra literária, para um repertório de ícones, modifica não só o formato dos novos produtos, mas também vem acompanhada de um novo repertório de ideias. Da mesma maneira, o trabalho com as vozes narrativas permite o aprofundamento e a subversão de personagens sem complexidade em suas narrativas de origem. Mas são principalmente as metarreferências que integram o tradicional, trazendo-o para dentro do quadrinho não só nas personagens referenciadas, como também nas convenções formais do gênero explicitadas em texto. Elas constroem o

universo de *Fábulas*, estabelecendo suas leis e, no processo, unindo o novo ao antigo dentro do mundo criado na obra.

O deslocamento das personagens dos contos de fadas para a contemporaneidade também tem consequências diretas em sua caracterização. Como personificações das histórias às quais referenciam, elas são formadas por uma mistura das três tendências pós-modernas mencionadas. Ganham uma representação gráfica necessária para o meio para o qual foram transpostas, profundidade psicológica acarretada pelo desenvolvimento de sua subjetividade, e referenciam suas histórias não só com a simples presença, mas também ao dar corpo a elementos e acontecimentos das narrativas clássicas, transformando, por exemplo, maldições em recursos. E, mesmo com o distanciamento do mundo do conto de fadas em relação ao mundo real, as influências do momento histórico em que as personagens vivem durante a narrativa as afetam. Uma das marcas da modernidade está nas interações constantes das personagens com a tecnologia. O contexto social do presente também tem enormes efeitos sobre seus desenvolvimentos, marcado por discussões intensas sobre conflitos sociais de classe, pela transformação do papel da mulher na sociedade, fazendo com que a postura das personagens reflita tais mudanças históricas. Como Zipes demonstra, os contos de fadas também são produto dos discursos de cada tempo, e suas várias configurações adaptam o gênero ao momento em que suas novas obras são produzidas. Discussões sobre as relações de poder estão sempre subjacentes ao desenrolar da narrativa e, mesmo quando a obra não realiza subversões sociais, há demonstrações de consciência crítica sobre elas no texto.

A transposição e a reimaginação de elementos dos contos de fadas tradicionais para o quadrinho participam, portanto, de uma narrativa que não só se passa no presente, mas também dialoga diretamente com temas contemporâneos. A obra se insere na tradição de séculos do gênero conto de fadas enquanto responde a demandas populares atuais. O estabelecimento do universo interno da narrativa é facilitado pela dinâmica de distanciamento do mundo maravilhoso em relação ao mundo real, permitindo a criação de mecânicas mágicas retiradas das convenções dos contos de fadas, simultânea à proximidade geográfica e a interação com a representação da sociedade e do tempo reais, que legitima as influências das ideias contemporâneas expressas no quadrinho. Mas, além do conto de fadas como forma e como objeto, sua

relação com o público consumidor também é abordada. Assim como acontece no mundo real, é a recepção do público que possibilita a sobrevivência de obras do gênero e de suas personificações na narrativa, determinando as que continuam a existir com sua valorização. E o conflito interno das fábulas se realiza entre as que se adaptam à modernidade e as que tentam permanecer nos moldes do passado, sendo as primeiras as vitoriosas. Alegoricamente, a disputa demonstra como as histórias com capacidade de se renovar mantendo o interesse constante do público através do tempo são as que perduram.

Quando a representação do mundo real, inicialmente tida como mundana, começa a apresentar sinais de uma magia própria, o equilíbrio estabelecido entre os domínios com e sem sobrenatural é progressivamente desconstruído, tornando imprecisa a fronteira entre os dois âmbitos. E a magia mostrada como característica do mundo humano não se limita a referir-se ao conto de fadas, ou a qualquer outro gênero específico, referenciando o processo de elaboração narrativa como um todo. O poder atribuído aos humanos é o da criação fictícia, que ganha uma dimensão equivalente à da magia e uma potência maior que o sobrenatural. *Fábulas* demonstra como a capacidade de narrar faz dos humanos tão mágicos e poderosos quanto os mundos sobrenaturais que criam em suas histórias.

É, portanto, a combinação de tendências modernas com convenções de gênero tradicionais, de ideias antigas e novas, de texto e imagem, que estabelece a linguagem particular do quadrinho, a maneira como ele conversa com o público. É a integração de uma pluralidade de recursos possibilitada pela contemporaneidade em referências tradicionais que viabiliza a existência de uma obra como *Fábulas*, que na construção de uma linguagem própria, perpassa conflitos sociais modernos enquanto entretém o leitor. O quadrinho leva seus consumidores a uma versão própria do mundo mágico dos contos de fadas, coloca-o em confronto com a realidade e, por fim, mostra como, no fundo, são semelhantes.

Referências Bibliográficas

Bibliografia primária

- Willingham, Bill. (2002), Fables: Legends in Exile. *Fables*, Nº1. New York: DC Comics.
- _____ (2003), Fables: Animal Farm. *Fables*, Nº2. New York: DC Comics.
- _____ (2004), Fables: Storybook Love. *Fables*, Nº3. New York: DC Comics.
- _____ (2005), Fables: The Mean Seasons. *Fables*, Nº5. New York: DC Comics.
- _____ (2007), Fables: Sons of Empire. *Fables*, Nº 9. New York: DC Comics.
- _____ (2009), *Peter & Max: A Fables Novel*. New York: DC Comics.
- _____ (2010a) Fables: The Great Fables Crossover. *Fables*, Nº 13. New York: DC Comics.
- _____ (2010b), Jack of Fables: The new adventures of Jack and Jack. *Jack of Fables*, Nº7. New York: DC Comics.
- _____ (2011a), Fables: Rose Red. *Fables*, Nº 15. New York: DC Comics.
- _____ (2011b), Fables: Super Team. *Fables*, Nº16. New York: DC Comics.
- _____ (2012), Fairest: Wild Awake. *Fairest*, Nº1. New York: DC Comics.
- _____ (2013a), *Fables encyclopedia*. New York: DC Comics.
- _____ (2013b), Fairest: In all the land. *Fairest*, Nº6. New York: DC Comics.
- _____ (2014), Fables: Camelot. *Fables*, Nº20. New York: DC Comics.
- _____ (2015), Fables: Happily Ever After. *Fables*, Nº21. New York: DC Comics.

Bibliografia geral

- Bal, Mieke (2009), *Narratology – Introduction to the Theory of Narrative*. (Christine Van Boheemen, Trad.) Canada: University of Toronto Press [1985].
- Bettelheim, Bruno (1998), *Psicanálise dos Contos de Fadas*. (Carlos Humberto da Silva, Trad.) Lisboa: Bertrand Editora [1976].

Clüver, Claus (1997), Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. *Literatura e Sociedade*, N°2, 37-55.
<https://doi.org/10.11606/issn.2237-1184.v0i2p37-55>

_____ (2006), Inter textus / inter artes / inter media. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, N°14, 10-41. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.10-41>

Dias, Alexandra Maria Lourenço (2012), *A Novela Gráfica como Género Literário*. Tese de doutoramento, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Eco, Umberto (1991), *Apocalípticos e Integrados*. (Helena Gubernatis, Trad.) Lisboa: Difel – Difusão Editorial [1964].

Golding, William (2014), *Senhor das Moscas*. (Sérgio Flaksman, Trad.) Rio de Janeiro: Editora Objetiva [1954].

Harries, Elizabeth Wanning (2001), *Twice Upon a Time – Women Writers and the History of the Fairy Tale*. New Jersey: Princeton University Press

Hatfield, Charles & Beaty, Bart. (Eds) (2020), *Comics Studies: A Guidebook*. New Jersey: Rutgers University Press.

Hutcheon, Linda (1980), *Narcissistic Narrative – The Metafictional Paradox*. Canadá: Wilfrid Laurier University Press.

_____ (2011), *Uma Teoria da Adaptação*. Florianópolis: Editora da UFSC. [2006].

Jolles, André (2017), *Simple Forms*. (Peter J. Schwartz, Trad.) New York: Editora Verso. [1930].

Kehl, Maria Rita (2006), A criança e seus narradores. In Corso, Diana Lichtenstein & Corso, Mário, *Fadas no Divã – Psicanálise nas Histórias Infantis*. (pp. 15-19) Porto Alegre: Editora Armed.

Klimek, Sonja (2011), Fantasy Fiction in Fantasy Fiction: Metareference in the Otherworld of the Faërie. In Wolf, Werner; Bantleon, Katharina & Thoss, Jeff. (Eds), *The Metarreferencial Turn in Contemporary Arts and Media – Forms, Functions, Attempts at Explanation* (pp. 77-95) New York: Rodopi.

Kukkonen, Karin (2009), Textworlds and Metareference in Comics. In Wolf, Werner; Bantleon, Katharina & Thoss, Jeff. (Eds), *Metarreference Across Media – Theory and Case Studies* (pp. 499-513). New York: Rodopi.

Luthi, Max (1984), *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*. (Jon Erickson, Trad.) Bloomington: Indiana University Press [1975].

McCloud, Scott (1993), *Understanding Comics – The Invisible Art*. New York: HarperPerennial

Orwell, George. (2007), *A Revolução dos Bichos*. (Heitor Aquino Ferreira, Trad.) São Paulo: Editora Schwarcz [1945].

Pinho, David Barros. (2020), *The Clear Line in Comics and Cinema: A Transmedial Approach*. Tese de doutoramento, Faculdade de Letras da Universidade do Porto / Faculteit Letteren – KU Leuven, Porto, Portugal.

Propp, Vladimir (1984), *Theory and History of Folklore*. (Ariadna Y. Martin e Richard P. Martin, Trad.), em Anatoly Liberman (Eds). Minneapolis: University of Minnesota.

_____ (2001), *Morfologia do Conto Maravilhoso*. (Lúcia Pessoa da Silveira, Trad.) (s.l.): Editora Forense Universitária - CopyMarket.com [1928].

Rajewsky, Irina (2005), Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, N°6, 43-64. doi: 10.7202/1005505ar.

Reimão, Sandra Lúcia (1983), *O que é Romance Policial*. São Paulo: Editora Brasiliense.

Reis, Simone de Campos (2014), *O que são Contos de Fadas?* Recife: Editora UFPE.

Reisz, Suzana (2001), Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales. In D. Roas (Ed.), *Teorias de lo Fantástico* (pp. 193-221). Madrid: Arco/Libros.

Ribeiro, Djamilia (2019), *Lugar de Fala*. São Paulo: Editora Pólen.

Stam, Robert (2000), Beyond adaptation: The dialogics of adaptation. In J. Naremore, *Film Adaptation* (pp. 54-76). Londres: Athlone.

Todorov, Tzvetan (2012), *Introdução à Literatura Fantástica*. (M. Castello, Trad.) São Paulo: Editora Perspectiva [1970].

Tolkien, J. R. R. (2010), *Sobre Histórias de Fadas*. (R. Kyrse, Trad.) São Paulo: Editora Conrad [1964].

Tomachevski, B. (1970), Temática. In *Teoria da Literatura – Formalistas Russos*. (pp. 169-204). Porto Alegre: Editora Globo.

Volobuef, Karin (1993), Um estudo do Conto de Fadas. *Revista de Letras*, N°33, 99-114.

Zipes, Jack (2006), *Fairy Tales and the Art of Subversion*. New York: Routledge.