

# Fargo, do filme a série\*

*FARGO, DE LA PELÍCULA A LA SERIE*

*FARGO, FROM MOVIE TO SERIAL*

## Christian Hugo Pelegrini\*\*

.....  
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas  
/ Volumen 12 - Número 1 / Enero - Junio de 2017  
/ ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 111-131  
.....

Fecha de recepción: 29 de marzo de 2016  
Fecha de aceptación: 21 de agosto de 2016  
Disponibile en línea: 10 de marzo de 2017  
doi:10.11144/Javeriana.mavae12-1.fdfs

\* Artículo de reflexión. El artículo es una reflexión de carácter explicatorio (como indica Bordwell, una Teoría de Nivel Medio). Participa tangencialmente de nuestra investigación acerca de los sitcoms de camera unica y fue desarrollada en las clases de Cinema Y Dialogo de la Universidade Federal de Juiz de Fora..

\*\* Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP (Brasil), professor Adjunto do curso de Cinema e Audiovisual do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, pesquisador de audiovisual com ênfase em narrativas seriadas, Chefe do Departamento de Artes e Design do IAD-UFJF, Juiz de Fora (Brasil).



### **Resumen**

El artículo analiza la primera temporada de la serie Fargo (2014), basado en la película homónima de los hermanos Coen (1996). A partir de un enfoque explicativo, se revisan algunos aspectos estéticos de la película para luego compararla con la narrativa de la serie. En la comparación, observamos las diferencias en la construcción de los personajes y las similitudes en la construcción del universo narrativo que asegura al espectador la experiencia de la película. Este artículo contiene spoilers.

**Palabras claves:** Fargo; serie; adaptación; drama; neo-noir

### **Resumo**

O artigo analisa a primeira temporada da série Fargo (2014), baseada no filme homônimo dos irmãos Coen (1996). Partindo de uma abordagem explanatória, revisamos alguns aspectos estéticos do filme para em seguida compará-lo com a narrativa seriada. Na comparação, observamos as diferenças na construção dos personagens e as semelhanças na construção do universo narrativo que garante ao espectador a experiência do filme. Este artigo contém spoilers.

**Palavras chave:** Fargo; série; adaptação; drama; neo-noir.

### **Abstract**

This paper analyses the first season of the serial Fargo (2014), based on the homonym Coen Brothers' movie (1996). Departing from an explanatory approach, we review some aesthetics aspects of the movie to, therefore, compare it with the serial. We observe the differences on the character construction and the similarities on the construction of the narrative universe that ensures the experience of the movie. This paper contains spoilers.

**Keywords:** Fargo; serial; adaptation; drama; neo-noir.

A adaptação de filmes do cinema em séries de TV não é um fenômeno raro e muito menos recente. Kristin Thompson (2003, p.84) aponta como o expediente de ampliar as narrativas cinematográficas em ficções seriadas é tão antigo quanto a própria TV. Um olhar sobre a história das séries não terá dificuldade em encontrar programas muito bem sucedidos (em seu tempo) que nasceram como filmes: *M.A.S.H.*, *Buffy*, *The Vampire Slayer*, *Robocop* e tantos outros.

Apesar das muitas mudanças pelas quais passou o universo do audiovisual a partir dos anos 1990, especialmente no âmbito da TV, a adaptação de filmes em séries não diminuiu. No momento em que este trabalho é escrito, estúdios divulgam planos de produzir séries a partir de filmes como *Rambo*, *Lethal Weapon* ou *The Prophecy*.

Este trabalho se volta para um caso de adaptação de filme em série de TV. Nosso objeto é a série *Fargo*, exibida pelo canal FX em 2014 e derivada do filme homônimo dos irmãos Coen, de 1996<sup>1</sup>. Mais que uma adaptação que reconta os fatos do enredo, a série é uma expansão do universo narrativo do filme. No filme, os eventos acontecem em 1987; na série, os eventos acontecem em 2006.

Nossa abordagem da série analisa as escolhas criativas feitas pelo produtor e roteirista Noah Hawley, indicando os elementos do filme evitados na série; também indicamos os modos como a série se vincula ao filme na repetição de certos elementos do filme, justificando o nome e a promessa de uma experiência equivalente a ele.

## FARGO, O FILME: GENTE ORDINÁRIA E DESDRAMATIZAÇÃO

Em 1994 os irmãos Ethan e Joel Cohen lançam *The Hudsucker Proxy*, uma comédia com toques de realismo fantástico e carregada de um pomposo estilo, com direção de arte e de fotografia bastante exuberantes, movimentos de câmera, montagem e som tão sofisticados quanto a presença do astro Paul Newman.

Todo o brilho do filme não lhe garantiu bilheteria ou mesmo boa recepção da crítica. O fiasco de *The Hudsucker Proxy* acabou levando os Cohen a uma guinada no sentido oposto para seu próximo filme. Ao se afastar da fantasia, da comicidade pueril e de toda pompa e sofisticação estilística, os Cohen se viram caminhando de volta à narrativa crua que os tornou famosos em seu primeiro grande sucesso, o macabro *Blood Simple* (Robson, 2003, p. 173).

Em 1996, os irmãos Cohen lançaram *Fargo*. O subtítulo do filme, “*a homespun murder story*” indica de forma bastante justa o tema de atos criminosos crus, grosseiros, e que escapam do controle dos simplórios que os praticam.

O enredo de *Fargo* se passa nas cidades de Brainerd e Minneapolis (de fato, apenas a primeira cena do filme acontece na cidade de Fargo). Um mal sucedido vendedor de carros, Jerry Lundegaard, contrata dois criminosos para sequestrarem sua esposa. Jerry pretende que o dinheiro do resgate lhe seja dado por seu rico sogro (e patrão), Wade Gustafson, para que ele o entregue aos sequestradores. Com o dinheiro, Jerry pretende saudar dívidas e iniciar um novo negócio. Os criminosos Carl Showalter e Gaer Grimsrud raptam Jean Lundegaard em sua casa, esperando que Jerry faça a entrega do resgate e lhes dê metade do valor. Enquanto levam Jean ao cativo, são parados por um policial que desconfia do carro sem placa (que lhes foi dado por Jerry como parte de seu pagamento). Grimsrud mata o policial durante a abordagem e esse assassinato é testemunhado por um casal que passa de carro pelo local. Grimsrud persegue as testemunhas e as mata a sangue frio, abandonando os corpos na beira da estrada e atraindo a atenção da polícia.

A chefe de polícia de Brainerd, Marge Gunderson, inicia a investigação das mortes, mesmo estando nas últimas semanas de gravidez. Marge reúne as anotações do policial que parara Showalter e Grimsrud, chegando até a concessionária onde trabalha Lundegaard, em Minneapolis. Pressionando um ex-condenado que indicou os criminosos à Lundegaard, Marge interroga Jerry, que age suspeitamente. O ex-condenado, assustado pelo risco de voltar à cadeia, vai até Showalter e o surra. Com raiva, Showalter decide cancelar o trato com Jerry e pegar todo o resgate para si e seu sócio. Neste meio tempo, Jerry convence Wade a dar um milhão de dólares de resgate pela filha (tendo dito aos sequestradores que o resgate será de apenas 80 mil dólares). Wade aceita pagar o valor, mas decide ele mesmo fazer a entrega.

Wade se encontra com Showalter no topo de um prédio-garagem. Eles discutem e Wade atira em seu rosto. Showalter revida e mata Wade. Showalter descobre o verdadeiro valor do resgate e decide dar um golpe em seu sócio. No caminho para o catifeiro, enterra a maior parte do dinheiro na neve, à beira da estrada. Ao chegar ao catifeiro, descobre que Grimsrud matou Jean. Entrega a ele 40 mil em dinheiro, reclamando para si o carro dado por Jerry aos dois. Grimsrud não aceita perder o carro e mata Showalter.

Marge volta a interrogar Jerry, que entra em pânico e foge. Voltando a Brainerd, coincidentemente Marge vê, da estrada, o carro usado nos crimes parado em uma casa. Se aproxima da casa e descobre Grimsrud colocando os corpos de Jean e Showalter em um moedor de galhos. Marge prende Grimsrud.

É possível observar em *Fargo* uma atualização da temática do filme *noir*. Mascarello, comentando o processo de canonização do gênero, resume

O elemento central é o tema do crime, entendido pelos comentadores como campo simbólico para a problematização do mal-estar americano do pós-guerra (resultado da crise econômica e da inevitável necessidade de reordenamento social ao fim do esforço militar). Segundo os autores, o *noir* prestou-se à denúncia da corrupção dos valores éticos cimentadores do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições. (...) Metaforicamente, o crime *noir* seria o destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. (Mascarello, 2012, p.181)

Ainda que do ponto de vista formal o filme não contenha muitos elementos caracterizadores do gênero *noir*, ele resgata plenamente a representação da corrupção das relações humanas, da violência e da crueldade. É a ubiquidade do mal e a impotência diante dele.

Hibbs (2012, p.27) chama a atenção para o quanto a carreira dos Cohen está intimamente ligada “aos temas, personagens, e técnicas estilísticas do filme *noir*”. O autor considera que tais ocorrências os colocam na categoria de *neo-noir*, uma vez que o recurso a tais traços temáticos e estilísticos acontece de forma autoconsciente, beirando um uso paródico do gênero. A forma trágica como “a acentuação da desesperança e o evidente desdobramento autoconsciente das técnicas artísticas tornam a condução à comédia de humor negro quase inevitável” (Hibbs, 2012, p.28). É a corrupção de valores que leva Jerry Lundegaard a tramar o sequestro da própria esposa por dinheiro; e a mesma corrupção que leva Wade a tentar barganhar o valor do resgate da filha; o mal se manifesta em Showalter matando não somente os envolvidos na trama, mas assassinando a sangue frio o inocente caixa do estacionamento ou na frieza com que Grimsrud mata qualquer um.

A temática e alguns traços estilísticos dividem espaço com intenções retóricas muito claras. Do ponto de vista formal, o filme é marcado por uma abordagem que pretende o efeito realista. No início do filme, um *lettering* se sobrepõe às primeiras imagens com o texto “Esta é uma história real. Os fatos aqui representados aconteceram em Minnesota, em 1987. Por pedido dos sobreviventes, os nomes foram mudados. Por respeito aos mortos, o resto será mostrado exatamente como aconteceu”. Na época de seu lançamento, muito se discutiu nas entrevistas com os irmãos Cohen acerca dos fatos que teriam gerado o roteiro de *Fargo*. Em princípio, reafirmaram que os fatos eram reais, mas não poderiam revelar os detalhes. Com o passar do tempo e a insistência das perguntas, acabaram por declarar que

eles criaram a coisa toda, embora fosse verdade que um homem em Minnesota tinha mandado sequestrar sua esposa e isso resultou numa série de mortes. “Nós ouvimos isso através de um amigo que mora perto de onde o drama aconteceu em Minnesota” disse Ethan. “Falando em geral, o filme é baseado em um evento real”, acrescenta Joel, “mas os detalhes da história e os personagens são inventados” (Robson, 2003, p.163).

Rowell (2007, p. 174) aponta que se trata de uma atualização cinematográfica dos *tall tales*, gênero oral que relata fatos ficcionais ancorado-os em fatos reais, sugerindo ainda a participação direta de quem narra<sup>2</sup>. Para Joel Cohen (*apud* Robson, 2003, p.163) “Tudo o que nós fizemos antes foi inteiramente ficcional, com enredos e personagens que eram auto-conscientemente ficcionais” (...) “*Fargo*, por outro lado, foi um esforço consciente para explorar o espectro de uma série de eventos não ficcionais”. A intenção era garantir que o público não se aproximasse de *Fargo* da mesma forma como se aproximaria de um thriller policial convencional.

Tal abordagem realista do enredo acontece em aspectos estilísticos como direção, montagem, fotografia e outros. Mas é na dimensão narrativa, especialmente na construção dos personagens, que ela se mostra mais implacável.

O filme é povoado com personagens que nada tem de nobre ou digno de admiração. As pessoas da história são menos que comuns, são simplórias, vítimas de sua própria ineptude e incompetência. *Fargo* mostra personagens incapazes de levar um plano adiante. Jerry perde o controle sobre os sequestradores que contratou, Wade falha em seu plano de pegar os sequestradores, Showalter é morto por Grimsrud enquanto tenta enganá-lo.

A narrativa vai na contramão do “cliché de Holywood do vilão como um super-profissional que controla tudo ...neste sentido, nosso filme é mais próximo da vida que as convenções do cinema e dos gêneros de filmes” (Ethan Coen *apud* Robson, 2003, p. 181). Os personagens do filme *Fargo* não parecem desenhados para grandes feitos, mas para as coisas ordinárias, mundanas.

O retrato simplório dos personagens não está restrito aos “vilões” do filme. A personagem mais próxima de ocupar a função de heroína, Marge Gunderson, não tem um registro diferente dos demais. Marge é a encarregada de investigar os crimes ocorridos em Brainerd e caçar os criminosos. E até que o faça prendendo Grimsrud no final do filme, percorre seu caminho sem dar mostras de qualidades ou capacidades que a diferenciem de qualquer ser humano ordinário.

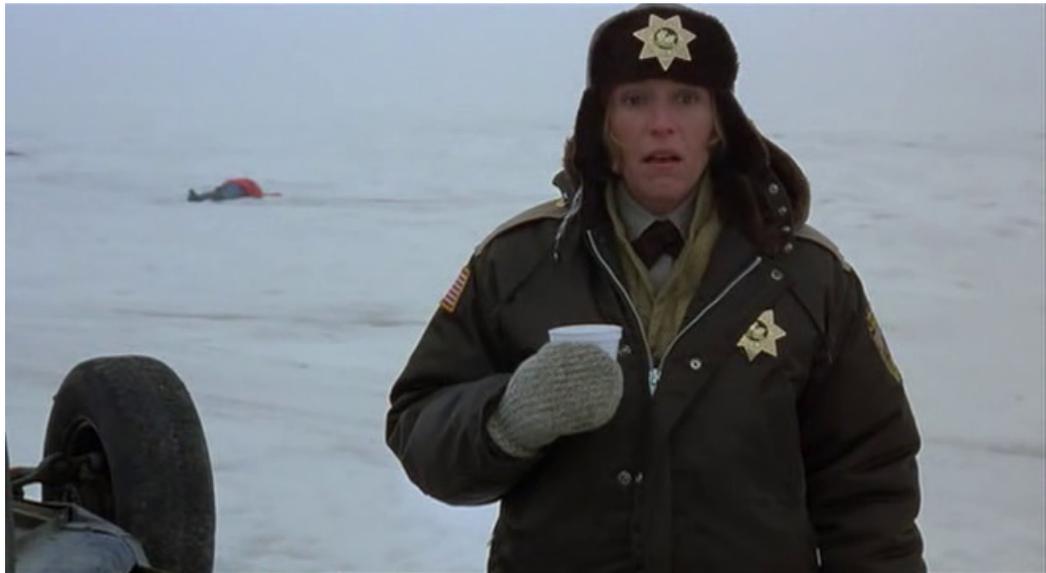


FIGURA 1- Frame de Fargo (A homespun murder story), 1996. Para sustentar o efeito de realismo, uma protagonista nada cativante

Na contramão dos detetives dos filmes *noir*, Marge não tem uma profundidade psicológica que lhe permite investigar em profundidade os crimes (Hibbs, 2012, p.37). Enquanto no *noir* e nas grandes narrativas detetivescas os protagonistas conseguem emular o pensamento do criminoso para pegá-lo, Marge vaga superficialmente pelas pistas, com o ímpeto de quem trabalha em uma repartição pública.

A principal razão pela qual Marge não pode se engajar em um nível mais profundo de análise de detetive é que ela é um de nós, gente comum, diferentemente de, por exemplo, um Dupin ou um Holmes, ou um detetive casca grossa, ou mesmo um James Bond. Estes detetives são sempre esquivos do mundo estável do amor e do casamento, família e crianças. Estas coisas vão apenas obliterar seu julgamento, e eles sabem disso. Então, para manter seu destacado senso de objetividade, eles se mantêm solteiros e isolados do restante da população. Mas não Marge: ela está 'submersa' no mundo. (Abrams, 2012, p.221)

Estar "submersa no mundo" não permite que Marge se vincule ao crime para além de uma obrigação profissional. Há uma clara divisão entre o mundo em que Marge vive e o dos crimes que ela investiga. Embora o expediente profissional a faça atravessar tal fronteira, ela retorna ao seu mundo (e a sua vida) diariamente. O mundo de Marge é a vizinhança e os problemas cotidianos de uma cidade pequena, não o dos grandes eventos. Sua gravidez nos últimos estágios só faz ressaltar sua condição terrena, humana. Marge também está destinada ao comum, ao mundano. Quando pede a um policial de Minneapolis que lhe indique um restaurante, faz questão de saber se ele é "baratinho". Seu comportamento com os colegas na fila do refeitório ou na cena do crime à beira da estrada revela que aquelas são as relações que Marge realmente valoriza. Mesmo o nome de seu marido ajuda a construir um retrato de suas escolhas de vida: ele se chama "Norm" (norma).

O personagem Jerry (...) é ordinário de um modo muito mal, e Marge (...) é ordinária de um modo muito bom, (...) Para Marge, nada é um grande drama, mesmo quando de fato é um grande drama. (Joel Coen *apud* Rowell, 2007, p.177)

Essa característica dos personagens (sua mundanidade) os coloca numa peculiar relação com os eventos narrativos. Tanto os criminosos quanto Marge parecem ser incapazes de vivenciar plenamente os fatos extraordinários da história, conectando-os de forma mais direta ao imediato, ao pequeno.

Isso fica evidente na primeira cena do filme, em que Jerry Lundegaard vai até um bar de beira de estrada na cidade de Fargo encontrar os dois criminosos para lhes propor o golpe do sequestro. Estando na iminência de discutir algo tão grave, o teor da conversa acaba sendo sobre o atraso de Jerry, a confusão com o horário do encontro e o quanto os criminosos esperaram por ele. O mundano e pequeno, as “desimportâncias” se impõem aos personagens.

Essa relutância dos Coen em eliminar da narrativa os elementos não essenciais acentua certo efeito de realismo, uma vez que mostra a vida dos personagens sem a “eliminação dos tempos mortos”, típica da ficção. Isso se revela com toda força na estranha cena do restaurante, em que Marge se reencontra com seu antigo colega de escola, Mike Yanagita, e em que ele se lamuria pela perda da esposa, para em seguida cortejar Marge. A cena, totalmente desvinculada da trama, acontece completa, irrompendo em meio as relações de causa e efeito da investigação de Marge. Mais uma vez, é Ethan Coen (*apud* Robson, 2003, p.165) quem explica: “nossa intenção era mostrar a história relacionada a vida mais que à ficção, nos deixando livres para criar uma cena que não tivesse qualquer relação com a trama.”

Marge não é uma personagem cativante, que gera empatia no espectador e o faz torcer para que esta alcance o objetivo dramático, como é o cânone no cinema comercial. Apenas a acompanhamos ao longo do filme, sem que nos envolvamos além da curiosidade acerca dos fatos que são mostrados.

Isso ajuda a entender o porquê da personagem ser introduzida tão tarde na narrativa. A primeira aparição de Marge acontece por volta dos trinta minutos do filme, colocando-a diretamente na investigação. Não há toda a rotina de apresentar o personagem e cativar o espectador com ele; tampouco há qualquer traço em Marge que precise ser explicado previamente: não há habilidades ou capacidades, não há motivações para suas ações que não sua profissão como policial. Outro fato que corrobora a construção da personagem como “gente como a gente” é que a captura de Grimsrud (e a subsequente solução dos crimes) não tem mérito algum da parte da personagem. A descoberta do criminoso não é resultado lógico de um esforço da personagem, mas um ato fortuito de acaso: Marge está voltando a Brainerd, quando avista, da estrada, o carro suspeito e chega até Grimsrud, em um ousado *deus ex machina*.

Obviamente não se pode implicar desta análise que os méritos estéticos do filme sejam menores, mas justamente quando se pondera o efeito das escolhas criativas, percebe-se o mérito dos Cohen e de toda a equipe artística e técnica. A constituição de personagens simplórios e mundanos revela todo o talento do elenco principal (em especial de Frances MacDormant e Willian H. Macy). O roteiro estabelece um universo cru, árido e hostil; povoado por pessoas que se movem com muita dificuldade por ele, sem grandes aspirações ou expectativas, recolhidos ao seu redor imediato. Este retrato pouco enaltecido feito pelo filme não passou incólume aos habitantes da região de Dakota do Norte e Minnesota. Os irmãos Cohen cresceram naquela região e de certo modo construíram a caricatura de um tipo bem específico de *white trash* americano. Formada por levas migratórias de alemães e escandinavos, a população criticou dura e publicamente os realizadores por seu retrato exagerado e estereotipado - em especial pelo excesso no sotaque da região (Robson, 2003, p.164).

Estilisticamente, a abordagem realista da narrativa acentuou a diferença entre *Fargo* e o barroco de *The Hudsucker Proxy*. O visual de *Fargo* resgata a experiências dos Cohen passando os invernos na região, com suas planícies imensas cobertas de um branco indistinto, que fazia confundir os limites de céu e terra na linha do horizonte (Robson, 2003, p.170). As planícies nevadas, aliás, atualizam certo efeito do *noir* ao substituir a opressividade das sombras por uma claustrofobia branca, que parece tornar cada passo dos personagens um martírio.

O diretor de fotografia, Roger Deakins, que iniciara sua carreira dirigindo documentários, convenceu os Cohen a fazerem uso de lentes mais longas (32mm ou 40mm) do que estavam acostumados, deixando a câmera mais distante da cena, mostrando de forma impessoal. Visualmente, dariam ao filme “uma aparência seca, distante, objetiva: ‘o impulso aqui’ diz Joel, era *desdramatizar* as coisas ao invés de dramatiza-las” (Robson, 2003, p. 170).

## FARGO, A SÉRIE: O RETORNO AO DRAMA

Já houvera, então, uma tentativa de adaptar *Fargo*. O piloto produzido sugeriu uma série de meio infinito (sem fim previsto), em que Marge investigava um crime novo a cada episódio. Produzido em 1997 e dirigido por Katy Bates, trazia a atriz Edie Falco como Marge Gunderson, ainda grávida. O resultado desagradou os produtores que optaram por engavetar o projeto. Também desagradou os Coen, que sequer estavam envolvidos nessa adaptação (Robson, 2003, p.176).

Em 2012, os estúdios MGM decidiram tentar novamente. No processo de ressuscitá-lo, a MGM se aliou ao canal FX (pertencente a News Corporation). O canal FX, desde os anos 2000, tem buscado produzir conteúdos originais como estratégia de *branding*, valorizando-se dentro de sua categoria de “cabo básico”. Isso ajuda a explicar algumas produções um tanto ousadas em questões temáticas, como sua primeira grande série de sucesso, *The Shield*, e as séries que produziu posteriormente, como *Nip/Tuck* e *Rescue Me* (Lotz, 2014, 68%). As experiências recentes do canal FX apontavam para produções com temporadas curtas<sup>3</sup>, mas até então, séries com “meio infinito”. Uma recente (e muito bem sucedida experiência) do canal, a então estreante *American Horror Story*, usava uma estrutura genérica pouco usual, a antologia de temporada. Nesta, cada temporada conta uma história completa; na temporada seguinte, mudam personagens e premissa, mas mantém-se algum elemento temático e/ou formal - como nos exemplos, hoje mais numerosos, *American Crime*, *True Detective* etc.

A MGM e o canal FX convidaram o roteirista Noah Hawley, que já havia escrito para as séries *Bones* e *The Unusuals*. Propuseram a Hawley que produzisse a série a partir do filme, “mas sem Marge” (Vanderwerff, 2014). Em entrevista a Alan Sepinwall, Hawley resumiu o processo que o levou a escrever pessoalmente cada um dos dez episódios:

Para pegar o trabalho, basicamente, eu tinha um documento de 20 páginas, que tinha muito do quadro completo, do panorama e do senso geral. Muito específico no piloto, mas uma ideia geral. Depois que planejamos fazer como série, eles me pediram uma bíblia, que eu dei, que tinha as linhas gerais dos arcos mais importantes. (...) Precisaríamos esperar a neve cair, o que aconteceria apenas em dez meses. (...)Então eu fui para uma sala com quatro roteiristas e nós decupamos a temporada inteira com detalhes de minutos. Eu dei para a rede um tratamento de 115 páginas, e me sentei com Mr. Landgraaf e todos os outros, e tivemos três horas de discussão, e então eu fui e comecei a escrever. (Hawley in Sepinwall, 2014)

Embora uma descrição pormenorizada do enredo possa tomar muito espaço (e ainda assim ser uma representação limitada), alguns elementos são necessários para nosso estudo. Neste sentido, façamos uma breve síntese das mais de dez horas de duração de *Fargo*.

Um assassino de aluguel, Lorne Malvo (Billy Bob Thornton) se acidenta na fria cidade de Bemidji. Malvo é uma figura misteriosa e com uma estranha tendência a provocar confusão incitando pessoas a agirem com seus sentimentos mais vis. No hospital, conhece o submisso e frustrado vendedor de seguros Lester Nygaard. Humilhado e rebaixado pela esposa (e por qualquer outra pessoa), Lester busca tratar um nariz quebrado pelo antigo *bullie* dos tempos de escola, Sam Hess. Malvo decide matar Hess para Nygaard.

Uma investigação do acidente de Malvo (que revela uma de suas vítimas) é iniciada pelo chefe da polícia local, Vern Thurman e sua assistente, a inexperiente policial Molly Solverson.

Lester Nygaard questiona Malvo sobre a morte de Hess. Este lhe explica que na vida “não há regras”. A fala de Malvo contamina os pensamentos de Nygaard. Quando Hess morre, Molly relaciona o crime com o cadáver do acidente de Malvo e comunica Vern que Nygaard pode ter conversado com o assassino. Vern parte para a casa de Nygaard para interrogá-lo.

Em sua casa, Nygaard é agredido verbalmente por sua esposa e, influenciado pela conversa com Malvo, tem um rompante de fúria e a mata. Chama Malvo até sua casa para tentar incriminá-lo, pretendendo matá-lo quando este chegar. Vern Thurman chega a casa de Nygaard e descobre a esposa morta. Esta prestes a prender Nygaard quando Malvo o mata e depois foge. Nygaard finge ser também uma vítima do suposto crime que matou sua esposa.

Malvo, que fugiu de Bemidje com o carro de Nygaard, passa pela cidade de Duluth e é parado pelo covarde policial Gus Grimly. Este fica amedrontado pelas ameaças veladas de Malvo e o libera para ir embora.

A partir deste ponto (o primeiro capítulo), o enredo se desenvolve no embate entre os quatro personagens principais: Malvo, Molly, Lester e Gus. Molly investiga a morte de Vern (e dos demais) e desconfia de Lester, mas tem dificuldades em provar que ele tem culpa. Lester, por sua vez, se torna um sujeito muito mais confiante, dissimulado e ativo quanto ao próprio destino, incriminando o irmão (de quem tinha inveja) pela morte da esposa, abrindo a própria corretora de seguros e se esgueirando das investidas de Molly. Malvo fica em Duluth, onde havia sido contratado por um magnata local para “dar um jeito” em um chantagista, mas acaba ele próprio montando um golpe no contratante, enquanto tenta se desviar da investigação dos crimes de Bemidji. Grimly, com peso na consciência por ter deixado um criminoso fugir, ajuda Molly na investigação e tenta levar Malvo às autoridades.

As ações dos personagens acontecem em um pano de fundo formado por personagens secundários bastante peculiares, tornando a série densamente construída.

Tendo considerado que a expansão da narrativa original para um formato seriado, em dez capítulos, acarretou, por um lado, uma gama de mudanças e, de outro, uma reiteração de elementos que garantissem ao expectador parte da experiência de *Fargo* original, cabe agora uma explanação acerca de tais escolhas criativas. Para tal, selecionamos alguns aspectos que nos parecem mais salientes no contato com os textos e permitam respeitar os limites deste trabalho, embora isso por si só não esgote a comparação dos textos e, muito menos, a dinâmica da adaptação de um filme em série de TV.

O primeiro aspecto que nos parece especialmente relevante diz respeito à construção dos personagens. A trama da série gravita em torno de quatro personagens principais: Molly Gunderson, Lorne Malvo, Lester Nygaard e Gus Grimly. Como já mencionamos, o filme tem personagens em um registro bastante realista, mas tal opção é completamente abandonada no desenvolvimento da série.

Começemos pela oposição mais óbvia entre as personagens: Marge Gunderson e Molly Solverson não poderiam ser mais opostas. Molly é interpretada pela atriz Allison Tolman, que à época das filmagens, tinha 31 anos (em oposição aos 39 que Frances Macdormand tinha quando fez o filme). Tolman criou uma personagem que sugere fragilidade e inexperiência. Enquanto Marge lembra um autômato mesmo nos momentos afetivos com colegas ou com o marido, Molly é muito humana e cativante, expressando uma gama de nuances emocionais que conduzem a uma simpatia e, eventualmente, empatia do espectador.



FIGURA 2 - Frame de Fargo "The Rooster Prince". A atriz Allison Tolman cria uma Molly Solverson cativante e que se transforma ao longo da temporada.

É da relação que Molly nutre com o chefe de polícia (e seu mentor, Vern Thurman) que surge o ímpeto para a solução dos crimes em Bemidji. Mesmo sendo uma policial, Molly tem motivações pessoais para encontrar o assassino de Vern (chega a prometer a sua viúva). E ao percorrer o caminho das investigações, Molly muda muito. Vai da inexperiente e insegura assistente do chefe de polícia à própria chefia da polícia de Bemidji no curso de 10 capítulos (pouco mais de um ano de história). Enquanto Marge entra e sai do filme sem mudar nada, Molly cresce como policial e pessoa.

No processo de investigação, Molly revela-se muito hábil na conexão e interpretação dos muitos fatos ligados ao assassinato de Vern, Pearl Nygaard e Sam Hess. Em diversos momentos, ao longo dos capítulos, o enredo recorre a complexos fluxogramas em quadros ou na janela do hospital para expor os raciocínios de Molly.

Enquanto Marge tateia as pistas na sua superfície, Molly é intuitiva e cerebral, na melhor tradição dos grandes detetives da ficção. Mesmo a captura dos criminosos, acontece como um resultado de seus esforços pessoais, não como uma mera coincidência (como é o caso do filme).



FIGURA 3 - Frame de Fargo "The Heap" - A complexidade da investigação de Molly, algo bem diferente do trabalho de Marge Gunderson no filme.

Para opor-se a Molly, o antagonismo acontece de forma ainda menos realista na figura de Lorne Malvo. Quando comparado aos criminosos do filme, Malvo é o oposto de ambos. Sholwarter é pouco perspicaz, de raciocínio curto e verborrágico; Grimsrud é grosseiro no modo de ser - e de matar, truculento e imediatista. Enquanto no filme os criminosos sacam suas armas (ou seu machado!) de modo impulsivo, no calor do momento, Malvo é um sujeito cruel, mas muito frio e sofisticado na forma como executa seus crimes.



FIGURA 4 - Frame de Fargo "Burridan's Ass". Os planos mirabolantes de Malvo eliminam o realismo dos Coen e o coloca em clara oposição aos criminosos do filme.

Mesmo com a singela facada com que mata Hess no começo da série, mostra-se muito técnico e pouco passional. Ao longo dos capítulos, o personagem se afasta cada vez mais de uma construção realista com esquemas extremamente elaborados (e, reconheça-se, pouco verossímeis) para levar o personagem Stavros (Oliver Platt) à loucura, livrar-se do escroque Don Chump (Glenn Howerton) ou preparar o assassinato de uma testemunha protegida pelo FBI (fingindo-se de dentista por meses). Até na improvável cena em que invade o quartel da máfia para eliminar os seus perseguidores, Malvo é o exemplo de frieza e eficiência irrefreável. Alguns críticos, aliás, chegam a comparar Malvo a outro assassino do universo dos Coen, Anton Chigurh de *No Country for Old Men* (St. John, 2014; Sepinwall, 2014).

O terceiro personagem de destaque é Lester Nygaard. Quando comparada a transformação de Nygaard, a transição de Molly parece sutil. Nygaard começa a série lembrando, em muitos aspectos, o personagem Jerry Lundegaard. Lester é uma vítima de tudo e de todos, acuado pela medo e pela vida tão pobre de realizações que beira ao fracasso. Como Jerry Lundegaard do filme, Lester fala titubeando, como se tateasse as reações das pessoas. É um personagem mais oprimido e indefeso que Gus Grimly. No entanto, influenciado por Malvo e sua afirmação de que “não existem regras”, Lester deixa aflorar sua frustração em um ato de extrema violência. Deste ponto em diante, o personagem começa a mudar de personalidade, tornando-se tão mal quanto Malvo. Há, aliás, uma interessante alegoria na infecção da ferida que Lester sofre na mão ainda no primeiro capítulo e que é causada por um fragmento da bala com que Malvo mata Vern.

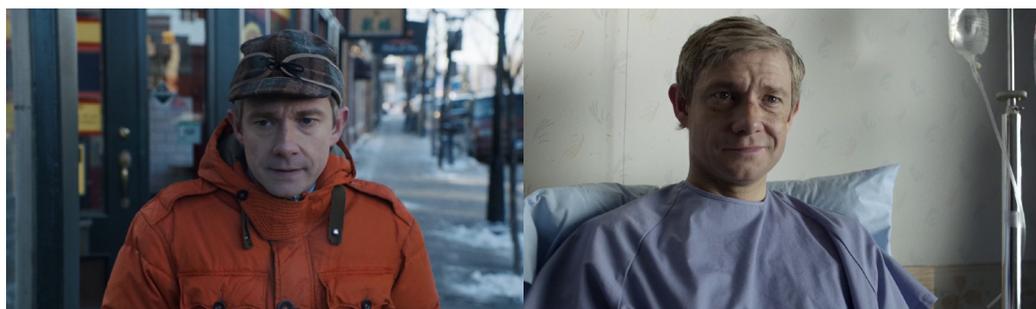


FIGURA 5 - Frame de Fargo “Crocodiles’s Dilema”: Lester Nygaard em dois momentos: no capítulo 1, Crocodile’s Dilemma, enquanto é provocado por Sam Hess e no capítulo 6, Buridan’s Ass, infeccionado pelo mal de Lorne Malvo.

A infecção sugere o mal de Malvo tomando a personalidade de Lester. Aos poucos, este se torna mais ativo (reage e escapa dos assassinos Wrench e Numbers), mentiroso e vingativo (engana e faz sexo com a viúva de Hess), dissimulado (escapa das investidas de Molly sobre a noite dos crimes). A cura da ferida já mostra um novo Lester Nygaard, tão maquiavélico a ponto de escapar do hospital onde é vigiado pela polícia e incriminar o próprio irmão (de quem sempre viveu “na sombra”).

O sorriso ao final do capítulo Buridan’s Ass (capítulo 6) revela que a transformação já se completou e, deste ponto em diante, Lester é ardiloso e amoral. No nono capítulo, com medo de ser morto por Malvo, Lester induz sua nova esposa, a ex-colega de trabalho Linda, a involuntariamente se passar por ele no escritório escuro e receber o tiro. Sua transformação é tanta que é o próprio Lester que fere gravemente Lorne Malvo quando este invade sua casa para matá-lo

A mudança de Lester oferece um paralelo interessante quando o comparamos aos personagens do filme. Embora no começo da série este remeta ao personagem de Jerry Lundegaard em uma série de aspectos (personagem fracassado, oprimido, tímido), Jerry é um golpista. Seja forçando clientes da concessionária a pagar por itens que não pediram ou tramando um plano para o sequestro da esposa, Jerry já é, a seu modo, um personagem sem caráter. Mas a dimensão da falta de caráter de Jerry é restringida pela abordagem realista do filme. Ele não é um “absoluto” mal caráter, mas a personificação de uma pessoa que “cai em tentação”; ha momentos de hesitação e arrependimento em seus atos. E a falta de caráter não torna Jerry menos covarde: por todo o filme ele teme os outros personagens. Jerry é assim do começo ao final do filme (quando é apanhado pela polícia). Lester, ao contrário, transforma-se na exacerbação da falta de caráter, para além de dimensões realistas; e sua mudança aos poucos elimina o Lester oprimido e covarde.

No caso de Lester, há ainda uma interessante reflexão ao compararmos com os personagens do filme. Em um ensaio acerca do conceito de vergonha em *Fargo*, Hanrahan e Stearns (2012) apontam como os conceitos de vergonha e amizade na obra do filósofo Aristóteles ajuda a compreender a construção dos personagens do filme.

Vergonha, na obra de Aristóteles, é o “sentimento que acompanha o reconhecimento de ter feito algo que vai resultar em desgraça ou descrédito” (Hanrahan & Stearns, 2012, p.94).

Então, para sentir apropriadamente vergonha, nos devemos cuidar de nossa imagem em relação àqueles que importam, aquelas

‘pessoas que admiramos’ (...)Nós não queremos fazer errado em frente a essas pessoas, por que quando fazemos, nós estaremos desgraçados. Nos teremos perdido nossa honra e boa reputação. Essa perda é sentida como uma dor, e esse tipo de dor é a vergonha (...)

Ela [a vergonha] também ocorre quando nós imaginamos como estas pessoas responderiam àquilo que fizemos ou àquilo que estamos tentados a fazer. Além disso, nós não precisamos ter alguém em particular em mente quando nos engajamos nestes exercícios mentais. Meramente imaginando o que pessoas respeitáveis pensariam de nosso mau comportamento é suficiente para induzir a vergonha” (Hanrahan & Stearns, 2012, pp.94-95)

A vergonha, assim, é o que impede de fazer o que é errado aos olhos de quem admiramos. Tal vergonha nunca é encontrada nas “pessoas excelentes”, de conduta reta, uma vez que sua retidão os protege de serem tentados pelas paixões. No entanto, nos casos em que as pessoas são tentadas a cometer delitos no sistema de valores de seus pares, a mera capacidade de sentir a vergonha que isso lhes traria acaba servindo como um regulador para o comportamento. Fica evidente que, se a vergonha em si não é algo louvável, a capacidade de sentir vergonha é. Neste caso, não sendo “excelente”, o indivíduo é tentado, mas o mero pensamento da vergonha evita que este sucumba à tentação. Não é vergonha em si, mas a antecipação da vergonha que sentirá. Ha ainda aqueles casos em que a capacidade de sentir vergonha não é suficiente para coibir o desvio de conduta. Nestes casos, quando a paixão impulsiona ao erro, a vergonha efetivamente sentida deve ensinar e corrigir a conduta futura.

Por fim, se a capacidade de sentir vergonha depende de nos importarmos com o sistema de valores alheio, o total desprezo pelo que o outro pensa leva a ausência de vergonha, em que nada coíbe a conduta errada.

Partindo de tais configurações, os autores apontam uma hierarquia moral apreendida da obra o filósofo macedônio. Na mais alta consideração estão aqueles que são excelentes, nunca sendo tentados ao erro. Depois, tendo a capacidade de sentir vergonha e discernimento para antecipá-la, estão os que são tentados, mas não erram. Em seguida, os que são tentados e, em errando, sentem a vergonha punitiva e pedagógica. Por fim, aqueles que não ligam para os valores alheios e, conseqüentemente, não sentem vergonha e, por isso, nem tentam resistir a qualquer tentação.

A hierarquia é valiosa por que ajuda a compreender muito dos personagens do filme. Hanrahan e Stearns (2012, p.97) apontam para o comportamento de Gaer Grimsrud como sendo o resultado da satisfação dos apetites humanos mais básicos: comida e sexo (bem como sua moeda de troca, dinheiro). Grimsrud passa pelo filme saciando cada impulso, alheio ao quanto isso custa aos outros. Mata sem o menor remorso (ou vergonha) por não ter o menor respeito por qualquer um. Tal falta de respeito pelos valores alheios impedem Grimsrud de fazer vínculos de amizade, mesmo com seu colega criminoso Showalter: Grimsrud não só se recusa a conversar ou a comer o bife que Showalter queria, como acaba matando-o por causa do carro.

Da ausência de vergonha (e o isolamento) de Grimsrud, os autores chegam a Jerry Lundegaard. Este, ainda que mal caráter, percebe os sistemas de valores alheios. Na cena da concessionária, em que Jerry “empurra” o item do carro ao casal furioso, Jerry finge estar envergonhado diante deles. Para nós, fica evidente que Jerry não liga realmente para o casal ou o que eles pensam, mas seu fingimento pretende sustentar um vínculo com o casal para evitar os desdobramentos da falcatrua. É, no entanto, no diálogo com o filho, após o sequestro da esposa, que Jerry verdadeiramente se envergonha pelo que fez<sup>4</sup>. Sua vergonha é verdadeira por ter percebido que o amor do filho pela mãe é verdadeiro, agravando sua traição com o sequestro (p.100). Jerry verdadeiramente liga para o filho e o que ele pensa.

Por fim, Marge Gunderson se mostra, desde sua primeira cena, uma personagem plenamente vinculada aos demais pela solidariedade e o respeito aos valores do outro. Marge reluta em permitir que Norm se levante da cama para lhe fazer o café-da-manhã (e ele, por sua vez, reluta em aceitar que a esposa saia sem se alimentar). Marge é polida e condescendente ao apontar os erros na investigação preliminar feita por outro policial na cena do crime. Se mostra solidária ao antigo colega de escola quando descobre suas desventuras (e novamente solidária quando descobre serem mentiras de um desequilibrado). Marge é uma personagem que dá valor às pessoas. É tal valor que a torna uma personagem tão ligada ao marido, aos colegas de trabalho e mesmo aos recém conhecidos (como no primeiro interrogatório de Jerry).

Pois bem. Mas como isso nos explica Lester Nygaard? Como a gama de tensões entre vergonha e amizade dos personagens do filme ajuda a explicar o personagem da série?

Lester Nygaard, ao longo da temporada, perde a vergonha por deixar de se importar com os outros. Isso, ao mesmo tempo, causa a ruptura de vínculos verdadeiros com os outros personagens. É como se, na série, Lester fosse de uma ponta da hierarquia moral de Aristóteles a outra, deixando de ser um sujeito “Marge” e se tornando um sujeito “Grimsrud”. No primeiro capítulo, Lester se sente constrangido diante da esposa e da sugestão de não ser o Nygaard mais bem sucedido, se envergonha com as histórias de Hess sobre o passado de sua esposa. Sua vergonha acontece porque Lester é vinculado às pessoas: frequenta festas de família, faz o primeiro contato com Malvo no hospital ao lhe presentear com uma lata de refrigerante. Mas no contato com Malvo e sua posterior transformação, acaba perdendo os constrangimentos e, ao mesmo, tempo, se isolando (mesmo o casamento com Linda não é um vínculo verdadeiro a ponto de encaminhá-la para a morte).

A série também acrescenta o personagem de Gus Grimly e este recupera um pouco das caricaturas pouco generosas do filme. Pai jovem, viúvo, policial por necessidade, Grimly atualiza os personagens do filme dos Coen, que não estão preparados para o extraordinário que a narrativa mostra.

Em certo aspecto, Grimly personifica esse mundo que acontece à margem dos grandes feitos da narrativa. Embora Grimly também siga um programa narrativo e venha a se redimir de ter deixado Malvo escapar por medo, ele acaba cumprindo uma função muito mais estrutural na narrativa. É sua presença que conecta os atos de Malvo em Duluth com os crimes em Bemidji. Além disso, Grimly acaba funcionando como um subterfúgio para a ausência de *voice-over* do detetive, tão comum no *noir*. Seus diálogos com Molly a levam a expor o seu raciocínio acerca dos crimes.

Da análise dos personagens pode-se depreender que na série *Fargo* eles não são realistas como os Coen fizeram no filme. Ao contrário, são construídos “com tintas fortes”, que enaltecem sua condição de personagem ficcional. Mas por que isso acontece? Por que escolher personagens tão menos realistas que os do filme?

Para evitar conjecturas sobre as causas das escolhas de Hawley, nos parece mais seguro afirmar sobre os efeitos de tais escolhas. Ao observar a série, é inegável que os personagens menos realistas, mas ao mesmo tempo muito mais cativantes, mostram-se também mais funcionais em um texto com a dimensão da série.

Em um filme com menos de duas horas é mais fácil sustentar personagens que não sejam cativantes ao público. Um filme como *Fargo* tem outros atributos para sustentar seus 95 minutos. Mas ao tomarmos a série e suas dez horas de duração que demandam um investimento maior do espectador, o vínculo com os personagens se mostra uma estratégia importante (Mittell, 2015, 24%).

Molly, Lester, Malvo e mesmo Gus Grimly precisam ser interessantes não apenas aos espectadores, mas mesmo entre eles. Narrativas mais longas são marcadas pela interação entre os personagens, cuja sintaxe tece os conflitos e êxitos. Mais tempo discursivo pressupõe mais dessa trama. Afirma Mittell

espectadores podem conhecer os personagens de televisão com muito mais profundidade do que é possível em um filme singular, e assim os relacionamentos se tornam mais definidos e centrais para as narrativas contínuas. (...) Programas de todos os gêneros podem gerar investimento de longo tempo do espectador por criar relacionamentos atraentes entre os personagens, e desenvolver alianças e subjacentes conexões emocionais em uma narrativa de longa duração. (Mittell, 2010, p.215-216)

## O QUE SE MANTÉM DE FARGO, O FILME

Mesmo tendo recusado certas escolhas feitas pelos Coen no filme, Noah Hawley precisava apresentar aos espectadores *algum Fargo*. Uma vez que os personagens, a premissa dramática e especialmente as escolhas estéticas que imprimiam um realismo peculiar ao filme haviam sido recusadas, como trazer à série algo da essência do filme?

Em grande parte, isso acontece em escolhas que recuperam menos os eventos narrativos e mais o ambiente peculiar criado no filme.

O elemento mais óbvio importado do filme foi o seu próprio universo narrativo. *Fargo*, a série, se passa no mesmo universo ficcional que *Fargo*, o filme. O compartilhamento do espaço coloca o filme e a série na categoria de “coleção de histórias monomídia”, em que

componentes individuais produzidos em diferentes mídias - um filme, um livro, ou um jogo, por exemplo - contribuem com histórias distintas mas relacionadas, que adicionam para ampliar um mundo narrativo. (Harvey, 2014, 71%)

Esta apropriação do universo ficcional do filme fica evidente na série quando vemos o origem da fortuna do empresário Stavros (capítulo 4, *Eating The Blame*). Em um *flashback*, vemos o personagem, então falido e desesperado, encontrar, à beira de uma estrada deserta, uma mala enterrada na neve, cheia de dinheiro e sangue. Esta mala que Stavros encontra é a mala de dinheiro do resgate que Showalter enterra no final do filme.

Além da evidente mala de dinheiro, outros elementos do mundo ficcional do filme estão evidentes na série e ajudam a compor uma “ambiência”. As estátuas gigantes de Paul Bunyan e de Ox, o touro azul, que vinculam o filme ao mundo real também aparecem com certa frequência. Mas a ambientação mais pervasiva importada do filme é a onipresença de uma grossa camada de neve. Os efeitos da neve espessa ajudam a acentuar a sensação um mundo mais inóspito onde os personagens devem agir. O mero caminhar dos personagens se torna pesado, desgastante. No capítulo 6, Buridan’s Ass, a cena do tiroteio entre Wrench, Nembers, Malvo, Molly e Grimly é uma intensificação do clima que atravessa todos os episódios.

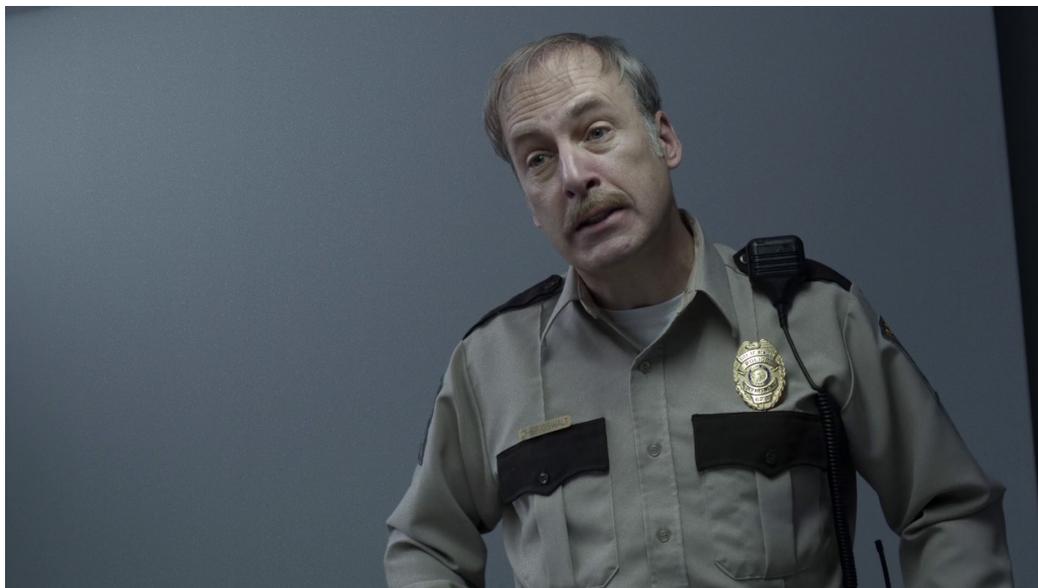


FIGURA 5 - Frame de Fargo “Who Shaves The Barber?“. O chefe de polícia, Bill Oswald perde o controle e chora por estar testemunhando tanta violência.

As características da região que foram bem acentuadas no filme voltaram a se repetir na série. A imigração escandinava e germânica, reconhecida pelos sobrenomes dos personagens, também se mostra com todo peso nos sotaques acentuados, com uma prosódia bastante cantada e um típico “yaahh” no lugar de “yes”.

No filme, os habitantes da região eram algo como caipiras simplórios. Na série, a escolha por construir personagens heroicos e admiráveis se limitou aos principais. Os personagens secundários retomam a população caricata que povoa o filme. São fadados a uma vida ordinária, despreparados para qualquer coisa diferente de um cotidiano muito prosaico. Exemplares nesse sentido são o chefe de polícia Bill Oswald e o pequeno golpista Don Chump.

Bill Oswald, tendo herdado o cargo de chefe de polícia após a morte de Vern Thurman, constantemente se vê em choque diante de cenas de violência, chegando a vomitar em cenas com sangue. Oswald não serve para o cargo que ocupa e muito menos para os eventos que ocorrem à sua volta. Sua ineptude intelectual se coloca como um obstáculo à Molly, que só consegue convencê-lo a investigar Lester Nygaard e Lorne Malvo quando o FBI a apoia em suas teorias.

Don Chump é o *personal trainer* (e fica sugerido, amante) da esposa de Stavros. Ele chantageia o empresário, que contrata Malvo para investigar. A incompetência de Chump é tamanha que Malvo o descobre com apenas algumas cenas desde sua primeira aparição. Chump, como Oswald e muitos outros personagens, não é capaz de levar até o fim o esquema que armou. Malvo o confronta e assume a chantagem, aceitando Chump como cúmplice por mera comodidade. Mas a comparação entre os valores pedidos por Malvo e Chump sugere sua diferença: Malvo decide chantagear Stavros em 1 milhão de dólares, enquanto Chump pedia apenas 43613 dólares, para “abrir um estúdio de bronzeamento”.

No filme dos Coen, o chefe de polícia Bill Oswald talvez fosse o policial a investigar os crimes do pequeno escroque Don Chump. E os Cohen fariam um retrato tragicômico do conflito de incompetências. Na série, tais personagens recriam a textura do filme, e se tornam mais um obstáculo no arco dos personagens principais, especialmente na relação entre Bill e Molly.

Oswald e Chump são apenas dois exemplos dessa pletera de medíocres que povoa a série. Mas também poderíamos considerar a bizarra família de Sam Hess, a família do irmão de Lester, os policiais de Bemidji e de Duluth e mesmo os agentes do FBI de Fargo (que deixam um massacre acontecer no prédio onde fazem vigilância). Embora a construção dos personagens caricaturais pudesse render críticas também a Hawley, este se adiantou em justificar os personagens não pretendiam ser retratos fiéis dos habitantes da região: “...meu trabalho não é registrar Minnesota como ela é na vida real. É registrar a Minnesota que Joel e Ethan mostraram no filme.” (Hawley in Vanderverff).

Ao criar personagens que passam à margem dos eventos narrativos importantes, a série também resgata um aspecto do filme que são os eventos e falas irrelevantes. Novamente, Bill Oswald parece ser um exemplo bastante rico. Em meio a um interrogatório de Lester Nygaard, ele tenta se lembrar do nome do chiclê de bola de seu tempo de escola. Ao receber Molly de volta do hospital, após o tiro, Bill se recusa a ouvi-la acerca de suas investigações; ao invés disso, opta por lhe falar do bolo que prepararam, com “um fuzil desenhado na cobertura do bolo! Como será que eles fazem isso?”. As cenas com Bill sempre parecem levá-lo para longe do que é realmente importante na trama. E Bill não é único. No capítulo final, quando todos os policiais escutam as instruções de Molly sobre o cerco a Malvo, esta mostra um mapa e diz que os bloqueios nas estradas fazem um círculo em torno da cidade. É interrompida pelo Oficial Knudsen, que afirma “são três estradas em torno da cidade, então elas formam, de fato, um triângulo”.

Enquanto no filme essa falta de sintonia com os fatos interpunha eventos no fluxo narrativo, sabotando a economia dos eventos mostrados (e favorecendo uma impressão de “não manipulado”), na série ela por vezes se constitui em um obstáculo a mais para Molly. Em outros momentos, tais rupturas com a expectativa geram uma comicidade que permeia toda a narrativa, sem que haja prejuízo da trama.

Talvez o elemento que a série resgata do filme e que melhor remeta a ele é a abordagem da temática *noir*, o pessimismo e a sensação de amargor sobre a presença do mal e nossa vulnerabilidade a ele.

Na série, a dimensão desse mal se altera na mesma medida dos personagens, mas não fica limitado a eles. Sua primeira e talvez mais intensa manifestação é na figura de Malvo, que age como uma espécie de catalisador provocando reações de maldade em pessoas comuns.

Mas o mal se manifesta na série de modo mais difuso e perene que apenas nos personagens. Ele aparece em pequenas narrativas “em abismo,” quando algum personagem recorda um caso de outro tempo e outro lugar. É o que ocorre na história da aranha que põe ovos no pescoço de um homem, na cena da máfia em que criminosos relembram seus atos ou na história da zoofilia com um cão *rotweiler* contada por Malvo. No relato dos personagens, o mal está no mundo e é inerente a ele, mas nem por isso deixa de chocar os mais sensíveis. Linda, a nova esposa de Lester, um pouco antes de ser morta, lhe relata sobre as agruras que viveu quando trabalhava como camareira do hotel de seus pais. Ao entrar em um quarto para limpá-lo, após a saída de um hospede, sentiu um cheiro desagradável. Após muito procurar, descobriu que o hóspede havia tirado o colchão da cama e defecado no *box*. Incrédula, observa que o homem teve muito mais trabalho para fazer isso do que se fosse ao banheiro. Linda reflete, chocada, sobre as razões para alguém querer fazer isso.

Talvez o momento mais emblemático dessa onipresença do mal seja a sequência da parábola, no episódio *Six Ungraspables* (ep.5). Grimly, conversando com seu vizinho judeu, tarde da noite, reclama a ele sobre seu dilema acerca de tentar capturar um criminoso (Malvo). Ouve dele uma parábola (que é mostrada ao espectador) sobre um homem muito rico que decidiu tentar acabar com o sofrimento no mundo. Doou todo o dinheiro que tinha, mas ainda havia sofrimento. Na pobreza, decidiu se matar e doar seus órgãos para transplante. O vizinho termina o relato com a “moral da história”: só um tolo acha que pode acabar com os problemas do mundo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os aspectos explorados neste artigo são apenas uma parte do que pode explicar as relações entre o filme e a série. Futuras investigações podem abordar as diferenças (e semelhanças) na questão do estilo (e.g. fotografia, direção de arte, design de som, montagem) e nos aspectos estruturais da narrativa (e.g. a distribuição dos atos, linhas narrativas que correm em paralelo para se chocarem no final etc). Além disso, enquanto este trabalho é redigido, a 2ª temporada da série já foi produzida e exibida, permitindo que as análises articulem agora a 2ª temporada com primeira e com o próprio filme.

Nossa abordagem, nesse sentido, mostra-se como um primeiro passo na tentativa de compreender esse peculiar processo de “adaptação” (uma palavra cada vez menos precisa) de um filme em uma narrativa seriada. *Fargo* expande seu universo narrativo para uma antologia de temporada. Deve, assim, responder aos imperativos não só da natureza seriada da narrativa, mas de sua temporada curta e limitada, das configurações econômicas e dos protocolos de recepção atuais. Mas também deve responder ao texto original e a sua condição de *cult movie*.

Compreender os processos criativos de *Fargo*, a série, nos permite também colocar em perspectiva adaptações de filmes em séries que não sigam esse modelo, mas utilizem estratégias narrativas como o meio infinito (*From Dusk Till Dawn: The Series*), ou funcionem como *prequels* ao filme (*Hannibal*, *Bates Motel*).

E além de um olhar sobre essa especificidade da relação entre o texto cinematográfico e o texto seriado (já não somente série de TV), o valor de tais explicações está, também, na ampliação de nossa compreensão das narrativas de ficção seriada como um todo e de toda a complexidade do universo audiovisual contemporâneo.

---

## NOTAS FINALES

- 1 Algunos fragmentos deste trabalho foram apresentadas em comunicação individual na XIX Socine (Brasil), em outubro de 2015, sob o título de *Fargo e as estratégias de expansão narrativa*.
- 2 Que no Brasil poderíamos comparar aos "causos de pescador".
- 3 Temporadas curtas tem entre 10 e 13 episódios, em oposição às temporadas comuns de TVs abertas, com algo entre 22 e 25 episódios.
- 4 E na comparação dos dois momentos de vergonha (o verdadeiro e o falso) reconhecamos o talento do ator Willian H. Macy.

---

## BIBLIOGRAFÍA

- Abrams, Jerold J. "A homespun murder story': film noir and the problems of Modernity in Fargo" En *The Philosophy of The Coen Brothers*. Lexington: University Press of Kentucky, 2012. 211-226.
- Conard, Mark T (eds.) *The Philosophy of The Coen Brothers*. Lexington: University Press of Kentucky, 2012.
- Hanharan, Rebecca & Stearns, David. "And it's such a beautiful day!' Shame and Fargo" En *The Philosophy of The Coen Brothers*. Lexington: University Press of Kentucky, 2012. 93-108.
- Harvey, Colin B. "A taxonomy of transmedia" En *Storyworlds across media (Kindle Edition)*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Hibbs, Thomas S. "The Human Comedy Perpetuates Itself: Nihilism and Comedy in Coen Neo-Noir" En *The Philosophy of The Coen Brothers*. Lexington: University Press of Kentucky, 2012. 27-40.
- Lotz, Amanda D. *The Television Will Be Revolutionized (Kindle Edition)*. New York: New York University Press, 2014.
- Mascarello, Fernando. (eds.) *História do Cinema Mundial*. Campinas: Ed. Papyrus, 2012.
- \_\_\_\_\_. "Film Noir" En *História do Cinema Mundial*. Campinas: Ed. Papyrus, 2012. 177-190.
- Mittell, Jason. *Television and American Culture*. New York: Oxford University Press, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling (Kindle Edition)*. New York : New York University Press. 2015.
- Ryan, Marie- Laure. & Thon, Jan. N. *Storyworlds across media (Kindle Edition)*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Robson, E. *The Coen Brothers (Kindle Edition)*. London: RandonHouse, 2003.
- Rowell, Erica. *The Brothers Grim: the films of Ethan and Joel Coen*. Maryland, Scarecrow Press, 2007.
- Sepinwall, Alan. "I'm going to think about' the idea of another Coen Brothers-Inspired Story", 18 de junio de 2014. *The HitFix: Whats Alan Wathcing*. <http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/fargo-creator-noah-hawley-talks-season-1-and-the-possibility-of-season-2>. (Acceso em 11 de julio de 2015).
- St John, Allen. "No Country For Young Cops: FX's Meaner, Better 'Fargo' Finds Its Audience Unconventionally" 07 de mayo de 2015. *Forbes* <http://www.forbes.com/sites/allenstjohn/2014/05/07/no-country-for-young-cops-fxs-meaner-better-fargo-finds-its-audience-unconventionally/>. (Acceso em 16 de julio de 2015).
- Thompson, Krystin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Vanderverff, Thomas. "Fargo showrunner Noah Hawley takes us through the show's first season :On structure and preconceptions" 18 de junio de 2014, *The AV CLUB: TV club - the walkthrough*. <http://www.avclub.com/article/fargo-showrunner-noah-hawley-takes-us-through-show-205847> (Acceso em 12 de mayo de 2015).

## PELÍCULAS

- Blood Simple*. película, Coen, Joel dir. Estados Unidos: River Road Productions, 1984.
- The Hudsucker Proxy*. película, Coen, Joel dir. Estados Unidos: Silver Pictures & Working Title Pictures, 1994
- Fargo (a homespun murder story)*, película. Coen, Joel dir. Estados Unidos: Working Title Films, 1996.
- No Country For Old Men*. película, Coen, Joel & Coen, Ethan dirs. Estados Unidos: Scott Rudin Productions & Mike Zoss Productions, 2007.

## PROGRAMA DE TELEVISIÓN

- Fargo* "The Crocodile's Dilemma", VOD, Bernstein, Adam dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "The Rooster Prince", VOD, Bernstein, Adam dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "A Muddy Road", VOD, Einhorn, Randall dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "Eating the Blame", VOD, Einhorn, Randall dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "The Six Ungraspables", VOD, Bucksey, Collin dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "Buridan's Ass", VOD, Bucksey, Collin dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "Who Shaves the Barber?", Winant, Scott dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "The Heap" Winant, Scott dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "A Fox, a Rabbit and a Cabbage" Shakman, Matt dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014
- Fargo* "Marton's Fork" Shakman, Matt dir. Estados Unidos: FX Productions & MGM Television. 2014

### Cómo citar este artículo:

Pelegriani, Christian Hugo. 2017. "Fargo, do filme a série"  
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas 12 (1):  
111–131. doi:10.11144/Javeriana.mavae12-1.fdfs.