

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

VIVIANE DEXHEIMER GIL

**A PONTE INVISÍVEL:**

O ARQUÉTIPO DE TRANSCENDÊNCIA  
EM NARRATIVAS INFANTIS SOBRE CONTOS DE FADAS

Porto Alegre  
2007

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

VIVIANE DEXHEIMER GIL

**A PONTE INVISÍVEL:**

**O ARQUÉTIPO DE TRANSCENDÊNCIA**

**EM NARRATIVAS INFANTIS SOBRE CONTOS DE FADAS**

Tese apresentada como requisito parcial  
para a obtenção do Grau de Doutor em  
Letras

Orientadora: Dr. Vera Teixeira de Aguiar

Data de defesa: 19/12/2007  
Instituição depositária: Biblioteca Central Irmão José Otão  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Porto Alegre  
2007

Dedico esta tese a todos que acreditam na arte de contar histórias e que, pelo menos uma vez, embalaram uma criança ao som de um conto de fadas.

## **AGRADECIMENTOS**

À CAPES, pela concessão da bolsa de pesquisa;

Ao Programa de pós-Graduação em Letras da PUCRS, pela oportunidade de crescimento intelectual;

À Profa. Dr. Vera Teixeira de Aguiar, pela orientação, apoio e amizade;

Às funcionárias Isabel Lemos e Mara Rejane Nascimento, pela atenção dispensada durante o curso;

À escola que oportunizou a pesquisa de campo com os alunos;

Às crianças que realizaram as narrativas sobre contos de fadas;

Ao meu marido Gilberto e meus filhos Guilherme e Giordano, por tudo.

*“Não é impressionante que na alma de uma  
criança, a simples  
imagem da casa paterna sob a neve  
amontoada possa integrar imagens do ano  
mil?”*

Gaston Bachelard

## RESUMO

A presente tese tem como foco o estudo do arquétipo de transcendência em narrativas infantis sobre contos de fadas. A pesquisadora escolheu uma escola particular, situada num bairro de classe média, objetivando a realização de uma pesquisa de campo com crianças de nove a 11 anos, as quais são estimuladas a escrever uma narrativa sobre o conto de fadas de que mais gostam. Com o objetivo de compreender como a ficção opera no imaginário dos leitores, este estudo inicia com a teoria de Wolfgang Iser. A faixa etária das crianças, nove a 11 anos, exige uma abordagem mais detalhada, pois as características são específicas e influenciam na forma de narrar as histórias. Para tanto, a teoria de Jean Piaget é escolhida para dar conta dessa fase. O arquétipo de transcendência é conceituado a partir dos estudos do psicanalista Carl Jung. A teoria de Gaston Bachelard é também incluída de forma a ampliar o conceito do símbolo. Os contos selecionados para a investigação seguiram o critério de preferência, conforme esta ordem: *Os três porquinhos*, *Cinderela*, *Pinóquio* e *Chapeuzinho Vermelho*. O estudo consta de uma análise das histórias originais e adaptações escolhidas, seguida de comparações analíticas das narrativas, com ênfase no arquétipo de transcendência, o qual sofre oscilações, sendo que em algumas narrativas são mantidos ou substituídos, porém em outras são suprimidos. A variação do arquétipo de transcendência ocorre, principalmente, segundo as formas de divulgação dos contos de fadas, o que demonstra os graus de aproximação das crianças com a literatura. Verifica-se, assim, a importância dos contos de fadas na infância, sobretudo quando é estimulado o contato com a literatura original, de forma que as histórias mantenham os passos necessários para auxiliar as crianças em seu processo de individuação.

## ABSTRACT

This thesis focuses on the study of the archetype of transcendence in the children's fairy tales. The researcher chooses a private school, located in a middle-class neighborhood, conducting a search field with children from 9 to 11 years old which are encouraged to write about their favorite fairy tale. In order to understand how the fiction works over the reader's imagination, this study starts with the theory of Wolfgang Iser. Since the features are specific and influences the way a narrator tells a story, children from 9 to 11 years old requires a more detailed approach, thus the chosen theory for this stage is from Jean Piaget. The archetype of transcendence is defined from the studies of the psychoanalyst Carl Jung. The theory of Gaston Bachelard is also included in order to enlarge the concept of the symbol. The selection of the stories for the research was according to the preference criteria at the following order: *The Three Little Pigs*, *Cinderella*, *Pinocchio* and *Little Red Riding Hood*. The study is an analysis of the original stories and adaptations chosen and followed by analytical comparisons of the narratives with emphasis on the archetype of transcendence, which undergoes oscillations, some narratives are maintained or replaced, but others are suppressed. The variation of the archetype of transcendence occurs, mainly, according to how the fairy tales are disseminating, which demonstrates the children's degree of approximation with the literature. Thus, we can verify the importance of fairy tales in the childhood, especially when the contact with the original literature is stimulated to the stories keep the necessary steps in order to help the children in their process of individuation.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	09
1 O MUNDO ENTRE PARÊNTESES E A REALIDADE IMAGINADA .....	16
1.1 Formação do imaginário no leitor .....	16
1.2 Oscilação de mundos .....	21
2 ERA UMA VEZ... PALHA, MADEIRA, TIJOLOS .....	26
2.1 Criança de nove a 11 anos: crepúsculo da magia? .....	26
2.2 Animismo: nasce o sol .....	35
3 DAS TRANÇAS DE RAPUNZEL ÀS BICICLETAS VOADORAS .....	39
3.1 Arquétipo de transcendência .....	39
3.2 Busca dos arquétipos nas narrativas .....	55
4 A PONTE INVISÍVEL: PERCEBENDO OS CONTORNOS .....	67
4.1 <i>Os três porquinhos</i> .....	67
4.1.1 Histórias paradigmáticas .....	67
4.1.2 Narrativas das crianças .....	74
4.2 <i>Cinderela</i> .....	89
4.2.1 Histórias paradigmáticas .....	89
4.2.2 Narrativas das crianças .....	103
4.3 <i>Pinóquio</i> .....	130
4.3.1 Histórias paradigmáticas .....	130
4.3.2 Narrativas das crianças .....	166
4.4 <i>Chapeuzinho Vermelho</i> .....	159
4.4.1 Histórias paradigmáticas .....	159
4.4.2 Narrativas das crianças .....	164



5 UMA TRAJETÓRIA ENTRE FADAS E LOBOS .....	178
5.1 Perfil das crianças: uma fotografia dos significados .....	179
5.2 Função transcendente do arquétipo nas narrativas infantis .....	185
CONCLUSÃO .....	195
REFERÊNCIAS .....	202
ANEXOS .....	206
ANEXO A - Os três porquinhos.....	207
ANEXO B - Cinderela.....	214
ANEXO C - Pinóquio.....	236
ANEXO D - Chapeuzinho Vermelho.....	241
CURRÍCULO .....	246

## INTRODUÇÃO

Desde os tempos mais remotos, os contos de fadas exercem forte magnetismo nas crianças das mais variadas culturas, independente do lugar ou da época em que são contados. Essas histórias estão repletas de imagens primordiais que atravessam várias gerações, o que Carl Jung denomina de arquétipos. Sensível à importância desses símbolos, a pesquisadora pretende descobrir, com a presente tese, como se apresenta o arquétipo de transcendência nas narrativas infantis de crianças de 9 a 11 anos sobre contos de fadas.

A pesquisadora tem como objetivo central de seus estudos a preservação dos contos de fadas na infância, acreditando serem eles fundamentais para a organização do universo infantil e, conseqüentemente, para o desenvolvimento harmônico das etapas de crescimento. Nesse sentido, desenvolveu no curso de Mestrado um estudo do elemento mágico em adaptações do conto de fadas *Cinderela*, no qual utilizou a teoria junguiana na análise dos símbolos.

Paralelamente, envolvida pelo tema, escreveu e publicou três livros infantis de contos de magia, os quais foram utilizados em oficinas de literatura, em eventos culturais e em diversas escolas de Porto Alegre. Participa também do CLIC, um projeto de oficinas de leitura, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS.

Nesta tese, há um aprofundamento da pesquisa anterior, incluindo o público leitor e direcionando o foco que recai sobre o arquétipo de transcendência.

A opção pelo estudo dos contos de fadas deve-se ao fato de que eles possibilitam à criança a realização de sua travessia nas diversas etapas de amadurecimento. Através da fantasia e do mágico, a criança atinge territórios onde ela se sente capaz de concretizar seus desejos, estruturando sua personalidade e obtendo condições necessárias ao seu desenvolvimento.

Nessas histórias, os arquétipos de transcendência estão sempre presentes, pois eles revelam o momento em que o herói alcança o sucesso. Definido por Jung como imagens primordiais ligadas ao patrimônio imaginário da humanidade, os arquétipos são encontrados em sonhos coletivos, mitos, narrativas e contos de fadas. O estudioso de psicologia analítica atribui a função transcendente àqueles arquétipos cujo objetivo é expressar superação, ultrapassagem e travessia. Eles representam a luta do homem para alcançar seu objetivo e nos contos de fadas estão presentes simbolizando a conquista da

libertação do herói. Por essa razão, a pesquisadora selecionou-os como foco desta investigação.

Narrar é uma característica humana que faz parte de todas as culturas. Ao contar uma história, a criança provoca seu imaginário, o que possibilita o surgimento espontâneo das imagens arquetípicas. A narrativa de histórias é utilizada por estudiosos de psicologia analítica para desvendar a linguagem do inconsciente, sendo esse método denominado imaginação ativa. Neste estudo, essa técnica é empregada com o objetivo de investigar a presença dos arquétipos de transcendência e como eles se apresentam nos contos de fadas.

As crianças que fazem parte desta pesquisa encontram-se na faixa etária de nove a 11 anos, pois segundo Jean Piaget, tais crianças se encontram numa fase pré-lógica, em que há o sincretismo lingüístico e uma maior capacidade de fabulação. Apesar de conter ainda elementos mágicos em seu discurso, ela já é capaz de organizar narrativas com lógica, oferecendo as condições necessárias para a análise.

Quanto à metodologia, o presente estudo realiza-se a partir de uma análise das narrativas, selecionadas numa pesquisa aplicada com crianças de nove a 11 anos numa escola de classe média. Tal escolha justifica-se, pois esta tese tem por objetivo retratar o arquétipo de transcendência presente na criança sem uma quantidade excepcional de estímulos ou ausência dos mesmos, não sendo fator relevante para esta investigação as influências sociais. Assim, a pesquisa é

aplicada em crianças de nove a 11 anos, que respondem à pergunta: Qual o conto de fadas de que mais gosta? Depois foram convidadas a realizar uma narrativa sobre o conto selecionado. A pesquisa contou com um total de 106 histórias, sendo que somente 70 são baseadas nos contos de fadas tradicionais. Devido à grande quantidade de relatos, o critério adotado para a análise recai sobre as histórias vencedoras na preferência das crianças: *Os três porquinhos*, *Cinderela*, *Pinóquio* e *Chapeuzinho Vermelho*.

Esta tese tem como pressupostos teóricos os estudos de Wolfgang Iser, Jean Piaget, Carl Jung e Gaston Bachelard. Faz-se necessária a compreensão da forma pela qual o indivíduo entra em contato com a literatura, tendo em vista que a pesquisa inclui histórias paradigmáticas, que servem de fonte para a produção das narrativas. Cada texto literário é um modo de acesso ao mundo, sendo que é o leitor quem seleciona e arranja os elementos, imprimindo assim uma ordem inédita e formando um universo novo. De forma a explicar a formação desse imaginário na criança, a pesquisadora escolhe a teoria de Wolfgang Iser.

Este trabalho pretende investigar nas narrativas das crianças de nove a 11 anos a existência do arquétipo de transcendência e como ele se apresenta. Assim, é necessário uma compreensão mais profunda dessa faixa etária, de forma a serem explicadas as características da linguagem e do pensamento.

Assim sendo, os pressupostos teóricos de Jean Piaget são fundamentais, utilizados, portanto, como suporte para esta análise.

Considerando que o núcleo básico dessa tese é o estudo do arquétipo de transcendência, a teoria de Carl Jung é fundamental, escolhida, assim, como base das análises. Em seus estudos, ele explica as definições de símbolos, as imagens arquetípicas, especifica a função transcendente do arquétipo, além de revelar a relação de seus conceitos com a interpretação dos contos de fadas. Complementando, Gaston Bachelard, através da sua poética dos quatro elementos, oferece uma visão do poder da imaginação primordial, do surgimento das imagens na mente e da emergência espontânea dos símbolos.

Esta tese está estruturada em cinco capítulos, sendo o primeiro denominado “O mundo entre parênteses e a realidade imaginada” e trata da teoria de Wolfgang Iser sobre o fictício e o imaginário. O capítulo divide-se em “Formação do imaginário no leitor” e “Oscilação de Mundos”.

O segundo capítulo, “Era uma vez...palha, madeira, tijolos”, explica a teoria de Jean Piaget e divide-se em “Criança de nove a 11 anos: crepúsculo da magia?” e “Animismo: nasce o sol”.

Os estudos de Carl Jung estão apresentados no terceiro capítulo, denominado “Das tranças de Rapunzel às bicicletas voadoras”, subdividido em

“Arquétipo de transcendência” e “A busca dos arquétipos nas narrativas”, que inclui a descrição da metodologia utilizada nesta investigação.

A análise dos contos de fadas inicia no quarto capítulo que tem como título “A ponte invisível: percebendo os contornos”. Neste capítulo, são analisados os quatro contos de fadas selecionados: *Os três porquinhos*, *Cinderela*, *Pinóquio* e *Chapeuzinho Vermelho*. Primeiramente, é estudada a história paradigmática, com destaque dos símbolos de transcendência. Posteriormente, é analisada a narrativa infantil, sendo enfatizada a função transcendente dos arquétipos em comparação com as histórias originais.

“Uma trajetória entre fadas e lobos” é o título do quinto capítulo, que pretende estabelecer um cruzamento de todas as análises, objetivando a revelação dos resultados deste estudo. O capítulo subdivide-se em “Perfil das crianças: uma fotografia dos significados” e “Função transcendente do arquétipo nas narrativas infantis”.

Segue-se a conclusão e as referências bibliográficas, sendo que, ao final, a tese inclui em anexo as cópias das narrativas que foram aplicadas às crianças.

Assim, pretende-se através da análise das narrativas desenvolvidas a partir dos contos de fadas, apreender os arquétipos de transcendência de forma que seja delineada uma ponte invisível, estabelecendo uma conexão atemporal que

revelará como os leitores da faixa etária de 9 a 11 anos estão percebendo essas imagens nos contos de fadas tradicionais.



## **1 O MUNDO ENTRE PARÊNTESES E A REALIDADE IMAGINADA**

### **1.1 Formação do imaginário no leitor**

Wofgang Iser, em *O fictício e o imaginário – Perspectivas de uma antropologia literária* (1996), engendra uma teoria que explica o funcionamento de estruturas textuais responsáveis pela formação do imaginário no leitor, isto é, demonstra como o arranjo do texto possibilita ao leitor imaginar a realidade. Na sua visão, o texto ficcional constrói um mundo de sentimentos e emoções que ganham vida e devem ser identificáveis na sociedade.

O ato ficcional refere-se à vida real, como um ato de fingir, emergindo um imaginário que se relaciona com o universo retomado pelo texto. Ao relacionar ambas as realidades, a do texto e a da vida, forma-se uma repetição, que, por sua

vez, transforma-se em signo, quando proporciona uma configuração ao imaginário. Este se converte num efeito de referência. Quando ocorre essa transformação do ato de fingir, observa-se uma alteração de atitude e percepção de mundo, a qual o autor denomina de transgressão de limites.

Iser explica que cada texto literário é uma forma determinada de acesso ao mundo, porém tal inserção é feita pela decomposição, seguida de uma seleção, que é realizada pelo leitor, como uma transgressão de limites, pois os elementos do real são configurados de uma forma inédita. O leitor decodifica o texto, escolhendo desse mundo dado alguns fragmentos; cria, assim, uma nova realidade, imprimindo à mesma configurações inovadoras.

A seleção é governada apenas por uma escolha feita pelo autor nos sistemas contextuais, através de seu acesso ao mundo. Assim, para Iser, a seleção é um ato de fingir, correspondendo a elementos textuais que combinam significados verbais (o mundo introduzido no texto e os esquemas responsáveis pela organização das personagens e suas ações). Observa-se, então, que a combinação é também um ato de fingir e transgredir limites.

A ficção pode manter, unida dentro de um único espaço, uma variedade de linguagens dispostas para um fim particular, sendo essa configuração originada pela escolha do escritor e redefinida pelo leitor. O sinal da ficção num texto é, pois, aquilo que permite o contrato entre o autor e leitor, cuja regulamentação comprova o texto não como um simples discurso, mas como

discurso encenado. A encenação é a aparição de algo que não pode adquirir presença. Contudo, ela possui um elemento de determinação que favorece a percepção. Naturalmente, junto à visão que vai habitar o imaginário do leitor, surgem áreas de indeterminação, que escapam à apreensão, mas, ao mesmo tempo, estimulam o desejo de atrair aquilo que foi excluído.

Iser explica que a constante busca do ser humano de possuir a si próprio o torna um sujeito que parece não ter uma natureza determinável. A literatura, através da encenação, torna possível a plasticidade do homem, impulsionando-o a uma expansão ilimitada. Nesse processo, a encenação empresta forma ao inacessível, através de uma configuração inédita, mostrando mundos impenetráveis e tornando presentes estados de coisas não possíveis de objetivação, transformando-os em percepções da consciência.

A apresentação facilita a aparição de tais imagens na consciência, pois essa não tem bloqueio no que se refere à percepção do imaginário. Assim, conclui Iser, apenas algo que foi encenado como apresentação tem a possibilidade de penetrar na consciência pela literatura, ultrapassando o pragmatismo da vida.

Iser salienta que o texto ficcional contém muitos fragmentos que podem ser identificados na realidade, retirados do contexto literário pelo leitor através da seleção. Assim, a realidade pode ser reconhecida na ficção, mas é vista sob o signo do fingimento. Dessa forma, o autor explica que o mundo real é posto

entre parênteses, para que os conteúdos representados possam ser entendidos como o mundo dado pelo texto.

O teórico cria uma terminologia para definir o mundo organizado no texto literário. Ele diz que esse universo se transforma em um “como se”, passando a ser representado como se fosse a própria realidade. Nos atos da seleção e da combinação, é possível observar que o mundo do texto não é idêntico ao do contexto, mas apenas tem uma referência na realidade. Considerando que a ficção do “como se” provoca atividades de orientação e de representação no sujeito receptor, despertando reações, o autor questiona sobre os efeitos suscitados pela elaboração de um universo imaginário pelo leitor, denominando de “mundo irrealizado”.

O fictício é a marca da transgressão de limites que se estabelece entre as versões do mundo. Refletindo sobre a obra de arte, ele acrescenta que ela está livre da pragmática das situações, pois sua meta própria é iluminar a produção de um mundo, sendo dessa forma capaz de exemplificá-lo. Através de um romance ou de um retrato, Iser evidencia que a arte expressa a reorganização desse mundo. Por isso, a ficção antecede suas próprias versões, construindo o seu futuro.

Porque a arte está livre da pressão da necessidade pragmática, passa a ser a referência para o processo de produção do imaginário. Nesse sentido, a ficção opera como uma extensão do homem, o que permite a extrapolação de seus

limites. Isso o habilita a alcançar uma realidade inacessível de outro modo e restaura, assim, seu equilíbrio. No momento em que a ficção age como transgressora, ela faz valer o imaginário, que somente pode ser alcançado fazendo esse percurso. Seguindo essa linha de raciocínio, o imaginário pode ser definido como um potencial humano que se manifesta transbordando em forma de fantasia, através de um mundo de imagens, sendo uma capacidade de concretizar o que está ausente mediante um panorama de idéias. O leitor, então, é capaz de captar aquilo que o texto não está disponibilizando e reorganiza, conforme as suas experiências, as imagens que aparecem com um novo contorno, incluindo estruturas invisíveis. Contudo, há uma diversidade considerável no que diz respeito às formas como a imaginação é manifestada, considerando as diferentes características humanas.

A imaginação tem um poder criativo familiarizado tanto com o futuro quanto com o passado, pintando cenas que nunca existiram realmente e que provavelmente nunca existirão, sendo que o material para essa pintura é produzido pela própria imaginação. O teórico explica que a força poética não pode criar nenhum material básico. A criação não se origina do nada. Ela é capaz de separar, dissolver, ligar e mesclar. Tudo na imaginação provém de algum lugar, não sendo a mesma capaz de fazer-se a si própria, necessitando, assim, de instâncias ativadoras.

O imaginário apresenta diferentes graus de complexidade. Segundo Iser, é na percepção que ele é introduzido, pela antecipação visual regida pela intenção. Como idéia, o imaginário torna presente o ausente. No sonho noturno, imperam as imagens, porém fora do alcance desse imaginário. No sonho diurno, o imaginário funciona através do impulso de focalização, e na alucinação há o triunfo desse sobre a consciência. O autor salienta que a consciência somente pode dar vida para uma determinada imagem se recorrer à memória e ao conhecimento, representando algo não percebível, tornando presente o que está ausente, fazendo, assim, surgir um objeto imaginário.

Resumindo, o imaginário não consegue ativar a si mesmo. Ele precisa ser mobilizado por algo externo, localizado na consciência, acionado por situações emocionais ou por fatores sociohistóricos. Dessa forma, o imaginário não possui intencionalidade, mas é receptivo a qualquer propósito, pois tais desejos estão vinculados aos motivos que os mobilizaram.

## **1.2 Oscilação de mundos**

O texto de Iser revela que o ato da leitura origina novos universos, produzindo simultaneamente o presente e o ausente. O leitor invoca um contexto

quando efetua o ato da seleção, ou seja, privilegia e escolhe elementos ao mesmo tempo em que rejeita outros que considera irrelevantes.

O processo de leitura não ocorre de forma isolada, pois, quando está absorvido num texto, geralmente o leitor, ao praticar a seleção, contamina-se de outros textos, resultando numa duplicação. Dessa forma, através da invasão de diferentes conteúdos, forma-se a intertextualidade.

Sempre que transgride os limites, o leitor provoca a emersão de novas possibilidades, fazendo com que a realidade transgredida sofra uma modificação. Essa mudança é a qualidade central da fantasia, pois, a partir dessa transgressão, os fatos apresentados não continuarão iguais. Iser atribui esse processo à “irrealização do mundo do texto”. É através dele que a fantasia perceptiva emerge, desencadeando a visão do não existente como uma realidade.

Devido à irrealização do texto, durante a seleção, o leitor abre mão da organização das realidades de referência, passando a elaborar combinações inéditas, não correspondentes a designações denotativas. O resultado disso é a transformação de realidades já existentes em novas possibilidades, numa interação entre fictício e imaginário, isto é, entre a obra criada pelo autor e as percepções instaladas no leitor, revelando a alternância de universos.

A oscilação de mundos diferentes movimenta o texto, transformando-o num jogo. Com isso, a literatura desdobra-se em possibilidades lúdicas, rompendo limites, estabelecendo relações intertextuais, multiplicando conteúdos e utilizando a denominação criada por Iser, ou seja, irrealizando o próprio texto. Quando o jogo é verbalizado, as funções da linguagem são reorganizadas, ficando o signo lingüístico livre para todos os usos, apontando para algo inexistente. Nesse jogo, o significante é ficcionalizado e o significado não é verbalizado, sendo paralisado e, assim, sua divisão produz o jogo, que é justamente a oscilação entre a determinação do código e a produção de novos significados. As características desse jogo do texto devem-se à existência de figuras e tropos retóricos, que sempre dizem algo diferente do que é significado. Quando o leitor questiona a existência do jogo, esse ameaça desaparecer, pois as perguntas tornam a oscilação visível, sumindo a interação do fictício e do imaginário.

O movimento de vai e vem pode ser exemplificado com os textos historicamente distantes, pois o jogo pode ser reorganizado, ou seja, realizado de outra maneira. Assim, pode se dizer que a literatura surge em grande parte da própria literatura, significando uma presentificação bem sucedida de algo antes inacessível. A possibilidade de compreensão ocorre através do sistema de símbolos. Isto é, o receptor interpreta a mensagem através de objetos diferentes



que tomam o lugar do significado real. Assim, um sistema de símbolos é um conjunto de imagens, as quais são atribuídos novos valores.

O texto joga sobretudo contra o seu universo referencial, determinando novas significações, jogando dessa forma com as expectativas dos leitores potenciais. Nesse mundo formado pelo jogo, tudo é duplicado, ocorrendo refrações imprevisíveis. Iser explica que, embora tal mundo esteja aberto ao observador, não é permitido a ele o acesso, no entanto, o leitor o vislumbra, penetrando nele com o olhar, sem jamais conseguir esgotar o jogo das transformações, porque ao mesmo tempo em que joga, ele é jogado pela leitura do texto até seu final.

O autor reflete sobre o jogo de xadrez, lembrando que as regras estão contidas na partida, pois proporcionam aos participantes uma organização, da qual eles não podem fugir, além de possibilitarem o desenvolvimento das jogadas, pois, ao originarem as combinações, elas fixam o código para a disputa seguir em frente.

A regra do jogo da leitura é aleatória e deve ser descoberta durante o processo, sofrendo modificações constantes, fazendo com que o leitor se entregue ao jogo ao mesmo tempo em que descobre a regra. Assim, ele

permanece no limiar do mundo dado pelo texto, emprestando uma realidade e com ela jogando, num processo totalmente individual.

A literatura transforma-se numa visão das possibilidades, transpondo as fronteiras fixadas pelas instituições culturais, sociais e, de uma forma ilusória, as biológicas, sendo que através da ficção o homem se sente capaz de esquecer ou mascarar um possível fim. O fictício, por meio de todos os mecanismos descritos por Iser, faz emergir o imaginário. Em outras palavras, a literatura, através da encenação, provoca um impulso capaz de subverter padrões, dar forma ao transitório do possível, e abre alternativas que vão muito além do discurso cognitivo, o que proporciona ao homem uma experiência lúdica, e oferece opções para a compreensão de sua origem, presenteando-o, ao mesmo tempo, com uma possível e imaginada infinitude.

Seduzido por essa sensação de ser eterno proporcionada pela literatura, o homem envolve-se durante toda a sua existência no jogo da ficção. Por isso, a fotografia de uma determinada fase da vida humana faz-se necessária para a percepção mais clara da formação do imaginário. Considerando que essa pesquisa incide especificamente no arquétipo de transcendência, o foco, assim, ilumina cada vez mais, a partir desse capítulo, a criança de nove a 11 anos em sua capacidade de ficcionalizar, imaginar e apreender tais arquétipos.

## **2 ERA UMA VEZ... PALHA, MADEIRA, TIJOLOS**

### **2.1 Criança de nove a 11 anos: crepúsculo da magia?**

O estudo do arquétipo de transcendência, a partir da análise de narrativas de contos de fadas escritas por crianças de nove a 11 anos, tem como um dos suportes básicos os pressupostos teóricos de Jean Piaget. A compreensão dos estudos de Piaget faz-se necessária, pois este trabalho pretende investigar nas narrativas das crianças dessa faixa etária a existência do arquétipo de transcendência e como ele se apresenta.

Esta pesquisa define como contos de fadas as histórias que possuem elementos mágicos, que podem ou não apresentar a figura da fada, sendo contados oralmente desde os tempos mais remotos e posteriormente transformados em literatura.

Considerando o fato de que as narrativas são baseadas nos contos de fadas, observa-se que por ser uma constante, o elemento mágico é abordado de forma diferenciada, dependendo da fase de desenvolvimento do sujeito. Assim, torna-se indispensável a observação das características dessa etapa como variável importante do estudo em questão.

Piaget descreve a evolução da criança em termos de equilíbrio. Segundo o autor, em *Seis estudos de psicologia* (2003), o desenvolvimento mental é uma construção contínua, comparável à edificação de um grande prédio que, à medida que se acrescenta algo, torna-se mais sólido. No entanto, há um certo funcionamento constante que garante esse equilíbrio, assegurando a passagem de qualquer estado para o nível seguinte.

O movimento de equilíbrio está baseado em necessidades que, por sua vez, tendem a incorporar coisas e pessoas à atividade própria do sujeito e a reajustar as estruturas em função das transformações ocorridas, ou seja, acomodá-las aos objetos externos. Nesse ponto de vista, conforme Piaget, toda a atividade mental e orgânica tende a assimilar progressivamente o meio ambiente, realizando essa incorporação graças às estruturas ou órgãos psíquicos,

cujo raio de ação tende a ficar mais amplo. Assimilando os objetos, a ação e o pensamento são compelidos a se acomodar, isto é, a se ajustar por ocasião de cada variação exterior. Piaget denomina adaptação ao equilíbrio dessas assimilações.

Na fase de aquisição da linguagem, que começa aos dois anos e estende-se até por volta de sete anos, a criança começa a realizar tentativas de reconstituir ações passadas sob a forma de narrativas e fazer experimentos de antecipação das ações futuras através da representação verbal. Inicia-se, assim, a socialização, a interiorização da palavra como um sistema de símbolos e a reflexão sobre as ações, intuição e imagens mentais. Isto é, a criança começa a pensar sobre a palavra que pronunciou, associando-a com a imagem mental correspondente, percebendo, inclusive, as correlações, começando a estabelecer uma rede de significações.

Em *A formação do símbolo na criança – interação, jogo e sonho, imagem e representação* (1975), Piaget cita Carl Jung, ao explicar o pensamento simbólico, que surge como uma tomada de consciência primitiva das realidades interiores. Observa-se que, além do simbolismo individual, existe um simbolismo de domínio coletivo, que unifica a linguagem de forma universal, chamada por Jung de “linguagem da alma humana”.

Ainda recorrendo a Jung, Piaget chama a atenção para convergências entre o pensamento conceptual da criança e o das sociedades primitivas ou

antigas. Há semelhanças entre os primórdios do pensamento racional da criança de sete a dez anos e as descobertas feitas pelos gregos, por exemplo, quanto à explicação sobre o aparecimento dos astros e seus movimentos. Piaget considera viável a possibilidade de que os arquétipos que inspiraram os primórdios da física grega podem ser encontrados também na criança. Jung salienta que tais símbolos são herdados e percorrem diversas gerações. Na opinião de Piaget, o ponto mais significativo na teoria de Jung é a idéia de que há um pensamento simbólico primitivo, independente dos mecanismos de repressão e censura.

Em *O raciocínio da criança* (1967), Piaget explica que o pensamento da criança na primeira infância é egocêntrico, isto é, ela pensa em si e para si; não se coloca no ponto de vista de outrem. Nessa fase, a criança não fala apenas às outras, mas a si própria, em monólogos variados que acompanham sua atividade. As condutas sociais permanecem ainda a meio caminho da verdadeira socialização, pois ela está centrada em si, predominando uma pré-lógica, em que há uma interiorização das percepções e dos movimentos sob a forma de imagens representativas e de experiências mentais, prolongando os esquemas senso-motores sem coordenação propriamente racional.

Piaget afirma, em *A linguagem e o pensamento da criança* (1999), que até os seis anos as crianças estão ocupadas em desenhar e brincar, falando todas ao mesmo tempo e sem escutar muito. Segundo ele, as palavras são agarradas ao vôo, como bolas, ora repetidas, ora articuladas em monólogos a dois. As

palavras, nessa etapa, não servem para comunicar o pensamento, mas para acompanhar, reforçar ou suplantar a ação, não possuindo ainda uma função social. É necessário, segundo Piaget, que a criança vivencie um período de tempo de observação e uso, para compreender a função das conjunções, objetivando estabelecer as relações gramaticais lógicas. Com seis ou sete anos, geralmente ainda há uma mistura de significados no uso das noções de nexos entre as orações.

A repetição é uma característica dos primeiros anos da infância. A criança gosta de imitar as sílabas e os sons, mesmo que não tenham um grande significado para ela. Há, nessa fase, uma confusão entre o eu e o não-eu, entre a atividade do próprio corpo e a do corpo do outro. Na etapa em que a criança mais imita, é todo o seu ser que está envolvido nesse jogo e ela se identifica com o objeto imitado. Tal atividade parece uma atitude essencialmente social, mas é ao mesmo tempo revestida de um considerável egocentrismo. O autor explica que o comportamento imitado não interessa à criança por si mesmo e não existe um eu adaptado ao outro. A criança encontra-se numa confusão na qual ela não sabe que imita. O desempenho do seu papel é feito como se tivesse sido criado por ela própria. Dessa forma, por exemplo, quando uma criança de seis ou sete anos escuta uma explicação e se pede que repita, ela imagina imediatamente que descobriu sozinha aquilo que é mera repetição.

Em *O raciocínio da criança* (1967), Piaget observa que o egocentrismo do pensamento que caracteriza as primeiras fases da infância provoca um antagonismo sistemático entre a assimilação e a imitação. O egocêntrico assimila tudo a si e ao seu ponto de vista. É por essa razão que o sincretismo e a não-relatividade dos conceitos fazem parte da infância. Tendo em vista que essa assimilação é deformante, há uma imitação da realidade, por parte da criança, no entanto tal imitação não é suficiente, pois ela não acontece ao mesmo tempo que a assimilação.

No momento em que ocorre a socialização, a assimilação e a imitação tornam-se solidárias e o pensamento começa progressivamente um processo de reversibilidade. A partir de então, a criança descobre entre o seu ponto de vista e o dos outros uma rede de relações recíprocas. Assim, a imitação do real pelo pensamento poderá completar-se por uma assimilação do real ao pensamento, ou seja, ela toma consciência do seu comportamento.

Piaget explica que a reflexão da criança nessa fase não permanece íntima, isto é, ela é incapaz de guardar para si seus pensamentos. Ela fala antes para si mesma, sem continência verbal e sem a pretensão de socializar o pensamento, mas sim acompanhar e reforçar a atividade individual. Mesmo que esteja envolvido numa atividade individual, o adulto pensa socialmente e tem presente a imagem do outro. Tal imagem, enfatiza Piaget, produz uma discussão mental, suscitando uma linguagem interior, para que o resultado do trabalho seja



compreensível. Ao comparar com a criança, Piaget chama a atenção para o fato de que mesmo quando está empenhada numa tarefa individual, ela não consegue calar suas manifestações que, aparentemente, parecem revestir-se de características sociais. Porém, o teórico salienta que são somente aparências, pois sua fala incessante é dirigida a si mesma e objetiva afirmar e não justificar sua atitude. Em síntese, o adulto pensa socialmente mesmo quando está sozinho, a criança de até sete anos pensa e fala de maneira egocêntrica mesmo socialmente.

A partir de sete e oito anos, até cerca de 11 e 12, ocorrem transformações fundamentais. A criança toma consciência da definição dos conceitos que emprega, torna-se cada vez mais apta à introspecção de suas experiências mentais, começa a tomar consciência das implicações, tornando as experiências reversíveis e afastando as contradições, o que possibilita o aparecimento do raciocínio formal e lógico, ligado à crença real e à observação direta.

A capacidade de cooperação, segundo Piaget, aparece na criança nessa etapa, impulsionando-a à participação, dissociando o seu ponto de vista do ponto de vista do outro e coordenando as idéias através da linguagem. Nesse momento, as discussões tornam-se possíveis, pois aumenta a compreensão a respeito da posição do adversário e há uma procura constante por justificativas e provas para as afirmações próprias. Portanto, começa o desaparecimento da linguagem egocêntrica, notando-se na estrutura gramatical a necessidade de conexão entre

idéias e justificativas lógicas. Esse tipo de raciocínio, por seu turno, pressupõe o encadeamento das suposições de maneira que a construção do relato demonstre os juízos.

Durante a fase do egocentrismo, até mais ou menos sete anos, a criança costuma utilizar a justaposição em suas narrativas, utilizando as conjunções de forma reduzida. O número dos “por quês” e dos “já quês” aumenta com a socialização do pensamento. Isso acontece porque a justaposição lógica desenvolve-se a partir de sete e oito anos, aumentando rapidamente depois dessa idade, marcando a primeira etapa de socialização do pensamento. Nesse momento, a criança sente necessidade de atribuir a sua narrativa uma motivação. Antes disso, o egocentrismo impede a necessidade de procurar objetivos.

As conjunções conclusivas, como “portanto”, surgem muito mais tarde, por volta dos 11 anos, próximo ao aparecimento do pensamento formal. O mesmo sucede com as conjunções de discordância, que também aparecem após os dez anos, pois nessa etapa é inaugurado um outro período de desenvolvimento, no qual o sujeito consegue atingir uma forma de pensamento mais lógico: passa a manipular a discordância, as deduções e as generalizações.

Piaget compara o desenvolvimento da criança em relação a suas narrativas, com o comportamento da mesma na sua forma de desenhar. Até cerca de seis anos ela desenha uma bicicleta, por exemplo, sem uma ligação lógica entre as partes: rodas, pedais, corrente dentada. Todas elas são retratadas

isoladamente, sem uma ligação. À medida que se aproxima da etapa de desenvolvimento formal, as ligações vão surgindo. Segundo o autor, o mesmo ocorre com a narrativa, que vai adquirindo as ligações lógicas, pois a criança vai sentindo necessidade de se expressar e ser compreendida por outrem.

A partir de nove anos, inicia-se um processo de dedução formal, no qual a criança começa a substituir relações, leis e definições fixas ligadas à simples observação empírica. O raciocínio formal consiste em desligar-se e colocar-se à distância do ponto de vista próprio ou imediato, de modo que seja possível enxergar um outro foco e raciocinar sobre as crenças e as hipóteses alheias. Segundo o autor, o raciocínio formal não pressupõe uma volta súbita à crença própria. A dedução liberta-se do real e coloca-se no plano do puramente possível, pressupondo o fator social, ou seja, a possibilidade de colocar-se em todos os pontos de vista e sair da área de visão subjetiva e imediata.

Até os 11 anos ocorre, pois, a desobjetivação do pensamento e a capacidade de manipular objetivamente as relações consideradas por si mesmas. É uma fase marcada pela transição do pensamento egocêntrico para um objetivismo, no qual o pensamento torna-se suscetível a permitir a generalização das proposições e a reciprocidade dos pontos de vista.

Mas, mesmo nesse período de transição entre os mecanismos pré-lógicos e lógicos do pensamento, Piaget enfatiza que o sincretismo está presente, sendo uma marca essencial da expressão verbal da criança situada na faixa etária entre

nove e 11 anos. O sincretismo constitui-se num caráter não discursivo do pensamento, que vai das premissas às conclusões por um ato intuitivo e sem passar pela dedução. O outro componente constante é o emprego de esquemas simbólicos e de analogia, acompanhados de uma forte crença, dispensando tentativas de demonstração.

## **2.2 Animismo: nasce o sol...**

O animismo é uma característica expressiva da primeira infância e pode ser observado quando a criança raciocina de forma a atribuir vida a tudo que se move, como à lua, ao vento e até mesmo a um objeto que cai de um local, sendo visto por ela como um elemento com vontade própria.

Para Piaget, o desenvolvimento da criança ocorre de forma equilibrada e global. O animismo, característico das fases iniciais, é o motor propulsor do pensamento mágico. Da mesma forma que o egocentrismo, o animismo tende a desaparecer, porém continua a existir de forma diferenciada, à medida que o pensamento lógico inicia. No entanto, a percepção da criança de forma anímica atende a uma trajetória paralela a todo o processo de desenvolvimento. Em *La representacion del mundo en el niño* (1973), Piaget afirma que a criança necessita do animismo para distinguir o mundo psíquico do mundo físico, para

auxiliar no surgimento dos limites entre o eu e o mundo exterior, pois ela considera como vivos e conscientes um grande número de corpos que para os adultos são inertes.

O termo “animismo” também é empregado para designar as crenças com as quais os primitivos invocam as almas e os espíritos a fim de explicar as causas dos fenômenos físicos. Essa noção, segundo Piaget, foi o ponto de partida das crenças animistas. Para o autor, há três etapas no animismo infantil. Durante a primeira, que se estende mais ou menos até oito anos, a criança acredita que o sol e a lua seguem um percurso como faz um pássaro, com vontade própria.

Durante uma segunda etapa, mais ou menos até os dez anos, a criança admite às vezes que o sol a segue e que, às vezes, isso não ocorre, havendo uma contradição que ela tenta vencer. Ela afirma ao mesmo tempo que o sol está imóvel, mas que os raios podem segui-la, ou que ele permaneceu fixo, mas gira de forma a ser visto pelas pessoas.

A partir de dez ou 11 anos, a criança sabe que o sol e a lua parecem segui-la, mas que é uma ilusão devido ao posicionamento da terra e dos astros. Dessa forma, Piaget conclui que as primeiras etapas são animistas e a terceira já apresenta o desaparecimento do animismo. Somente durante a primeira etapa a criança atribui consciência e vontade ao sol e à lua.

Embora a partir de 11 ou 12 anos, ocorram o aparecimento do pensamento hipotético-dedutivo, a descentralização dos pontos de vista, a capacidade de deduzir conclusões e hipóteses e a atividade de reflexão espontânea, a criança ainda guarda resquícios do pensamento anímico. A ilusão que ela ainda tem de que o sol e a lua parecem segui-la desencadeia em muitos aspectos o pensamento mágico. Pode ser justamente esse o instrumento de que a criança precisa para a compreensão de um problema inédito, que desponta na nova fase ingressada por ela.

Piaget explica, como se viu anteriormente, através de uma teoria de Jung, que a criança pode despertar os mesmos arquétipos que impulsionaram as sociedades primitivas quando realizaram suas primeiras descobertas. Da mesma forma, pode a criança, mesmo ingressando numa outra etapa de desenvolvimento, recorrer ao pensamento mágico para resolver um problema, imaginando uma solução inusitada à semelhança dos heróis dos contos de fadas que precisam, no decorrer do seu percurso, recorrer a elementos mágicos que transcendem a realidade, para chegarem ao sucesso final.

No enfoque de Piaget, é a partir da adolescência que ocorre a reconstrução do mundo através do pensamento hipotético-dedutivo, da descentralização dos pontos de vista e da criatividade espontânea. No entanto, na construção desse edifício, a fantasia exerce uma função fundamental, pois ela preenche a lacuna que a etapa do animismo vai deixando nas fases seguintes.

Portanto, observa-se que não há uma solução conclusiva nessa fase de transição, que inicia aos nove anos e termina por volta dos 12. O animismo vai adquirindo novas nuances e se revestindo de uma roupagem repleta de suposições, curiosidades e símbolos imaginários. Para Piaget, a verdadeira adaptação à sociedade faz-se quando o adolescente passa de transformador a realizador. É exatamente nessa etapa de passagem que se encontra a criança foco deste estudo, tendo a imaginação um papel decisivo no processo de transformação.

É possível assistir, nesse momento, a aurora de um novo animismo que atribui à alma humana a capacidade de transcender à própria realidade e dotar-se de possibilidades plenas, de visões mais abrangentes, de forma que a lua não seja percebida apenas como um satélite da terra que precisa da luz de outros astros. A permanência e evolução da magia proporciona luz própria ao adulto que está despontando. Por seu turno, a energia produzida pelo ser humano é percebida através de um elo que liga todas as fases do homem, gerações, culturas e civilizações desde o início dos tempos: os arquétipos. São eles a ponte invisível, iluminada sempre que for desvendado o mistério contido dentro dos símbolos, repletos de energia e capazes de contaminar toda a humanidade de forma universal e atemporal.

### **3 DAS TRANÇAS DE RAPUNZEL ÀS BICICLETAS VOADORAS**

#### **3.1 Arquétipo de transcendência**

A história do desenvolvimento infantil está repleta de símbolos. Desvendar essa trajetória iguala-se à descoberta da própria evolução dos arquétipos universais, coincidindo com o caminho percorrido por toda a humanidade. Os primeiros signos construídos pelo ser humano, no início do mundo, são igualmente repetidos pela criança ao emitir os sons primordiais, ao traçar os primeiros rabiscos, as formas mais rudimentares de comunicação.



Carl Jung, em *O homem e seus símbolos* (1994), explica que símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que pode ser conhecida na vida diária. No entanto, possui conotações que extrapolam os limites convencionais. A palavra é considerada simbólica quando possui dentro dela própria um mistério a ser desvendado, um aspecto inconsciente mais amplo, fora do alcance da razão.

Jung enfatiza que aquilo que escapa à consciência não deixa de existir. Ele utiliza o exemplo de um automóvel que desaparece na esquina, salientando que o mesmo não se desfaz no ar. Apenas está fora do alcance da visão. O autor explica que da mesma forma ocorre com alguns pensamentos, palavras ou imagens que são temporariamente perdidas e mais tarde reencontradas ou recuperadas.

Para explicar a formação dos símbolos, Jung aponta o exemplo do escritor que está trabalhando numa obra e já possui a idéia do rumo que deseja seguir, quando repentinamente sua história segue uma direção inesperada. Apesar de ter escrito algo inteiramente novo, sem nenhuma relação com algum conhecimento anterior, o trabalho tem enorme semelhança com o de outro escritor. Tal exemplo explica o funcionamento da psique humana e o tipo de material subliminar, do qual os símbolos são produzidos, como, por impulso, intenções,

percepções, intuições, pensamentos racionais ou irracionais, enfim, de toda uma imensa gama de emoções.

Segundo o *Dicionário junguiano* (1998), na sua função formadora e transformadora o símbolo revela um significado especial e manifesta-se através do arquétipo, resultando assim nas imagens arquetípicas que expressam temáticas relativas à família, às regiões e às nações.

Em *O homem e seus símbolos* (1994) Jung define os arquétipos como formas de apreensão que se repetem de maneira regular e uniforme durante toda a trajetória humana. Há uma tendência para formar as mesmas representações, que podem ter inúmeras variações de detalhes, sem perder sua configuração original. Sua origem não é conhecida e o arquétipo repete-se em qualquer época e em qualquer lugar do mundo, mesmo onde não é possível explicar sua transmissão por descendência direta.

Segundo o *Dicionário junguiano* (1998), os arquétipos são imagens primordiais ligadas ao patrimônio imaginário da humanidade, que é o inconsciente coletivo, isto é, um depositário coletivo de imagens. O termo origina-se da filosofia, designando um exemplar originário de uma série qualquer, estando ligado à filosofia platônica para designar as idéias existentes na mente de Deus, enquanto modelos das coisas criadas. Santo Agostinho

também mencionou o termo, fazendo uma relação a modelos originários, um arquivo da inteligência humana. Segundo informações do *Dicionário junguiano*, o estatuto teórico atribuído à noção de arquétipo oscila continuamente, levando o significado a ser reconhecido também como um operador simbólico.

A mesma definição acrescenta ainda que o arquétipo tem como característica básica o fato de jamais estar em repouso, existir apenas potencialmente e, ao tomar forma em alguma matéria, já não existir da mesma maneira que antes. Ao mesmo tempo, persiste através de milênios e sempre exige novas interpretações. A apreensão do arquétipo torna-se possível através das imagens arquetípicas, que se ativam no processo simbólico. Contudo, as interpretações remetem para muitas aberturas.

Jung explica que os arquétipos são dotados de iniciativa própria e também de uma energia específica. Esses poderes auxiliam a interpretação significativa, modificando intenções conscientes, criando mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras. A função criadora dos símbolos é uma tentativa para trazer a mente original do homem a uma consciência avançada ou esclarecida até então desconhecida. Num passado distante, a mente original era toda a personalidade do homem. À medida que ele desenvolveu sua consciência, sua mente foi perdendo contato com uma porção daquela energia psíquica primitiva. E é essa energia, segundo Jung, que está

presente nos arquétipos que, por sua vez, resultam em imagens, formando os símbolos arquetípicos, encontrados em sonhos coletivos, mitos, narrativas e contos de fadas.

O autor denomina a soma dos instintos e de seus correlatos de “inconsciente coletivo”, ou seja, o conjunto de imagens primordiais intrínsecas aos homens, desde o início dos tempos. Jung salienta, em *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2006), que o inconsciente coletivo se distingue do inconsciente pessoal, pois esse último tem sua existência baseada na experiência individual, enquanto que o inconsciente coletivo nunca esteve na consciência, não sendo adquirido individualmente, mas por hereditariedade. São, então, os arquétipos o seu conteúdo básico.

Segundo Elie G. Humbert, em *Jung* (1985), o inconsciente é uma realidade objetiva, tão independente da subjetividade individual quanto o é o mundo externo. O autor salienta que, na teoria de Jung, é essa sua primeira característica. O inconsciente coletivo é idêntico a si mesmo em todos os homens e constitui, assim, um fundamento psíquico universal de natureza suprapessoal, presente em cada um. A atividade criativa é outra característica do inconsciente, conforme o autor, no sentido de que os dinamismos presentes no homem não são conscientes. Ou seja, para Humbert, Jung define o inconsciente como sendo uma realidade objetiva, cuja atividade é criativa e possui em termos

conscientes um saber. Assim, o dinamismo inconsciente pode facilmente contaminar-se, confundir-se e inverter-se.

Jung explica que o “self” é o centro organizador do qual provém a ação reguladora do sistema psíquico. Todo o indivíduo tem dentro de si um núcleo que, acionado, provoca o “processo de individuação”, que, para o autor, é um acordo entre consciente e inconsciente, objetivando o desenvolvimento do indivíduo. Nesse processo, o homem encontra uma maneira particular de auto-realização. Cada pessoa precisa concretizar algo de diferente, exclusivamente seu. Jung explica também a “sombra” que, segundo ele, é definida como a parte da personalidade a qual o indivíduo prefere não olhar de frente, representando atributos desconhecidos, tendências e impulsos negados.

O autor chama de “anima” a personificação de todas as tendências psicológicas femininas da psique do homem, os sentimentos instáveis, a capacidade de amar e as intuições. E “animus” é a personificação masculina inconsciente na mulher, representado pela força física, iniciativa e capacidade de planejamento.

O homem busca sua integridade ou totalidade através de uma união do consciente com os conteúdos inconscientes de sua mente, que é a função

transcendente da psique, através da qual ele pode alcançar sua mais elevada finalidade: a plena realização de seu ser.

A função transcendente, segundo o *Dicionário junguiano* (1998), é refletida pelos arquétipos, que são representados em sonhos, narrativas mitológicas ou contos de fadas, através de imagens arquetípicas, revelando, assim, símbolos com a função de transcender, isto é, expressar superação, ultrapassagem e travessia. A função transcendente resulta da união dos conteúdos conscientes e inconscientes, lançando uma ponte sobre a brecha existente entre eles, levando o indivíduo a ultrapassar as interpretações já dadas em relação a si próprio e ao mundo. Trata-se de um evento dinâmico, conforme o *Dicionário junguiano* (1998), segundo o qual todos os elementos psíquicos se recompõem em uma unidade sintética, o que produz um deslizamento dos limites entre consciente e inconsciente, e, assim, resulta uma nova e completa leitura do mundo e do homem.

Jung, em *O homem e seus símbolos* (1994), denomina arquétipos de transcendência aqueles que representam a luta do homem para alcançar seu objetivo, fornecendo meios através dos quais os conteúdos do inconsciente podem penetrar no consciente e são, também, eles próprios, uma expressão desses conteúdos.

O autor utiliza a denominação de imagens arquetípicas de libertação e outras vezes de símbolos arquetípicos de transcendência. Ele explica que esse arquétipo apresenta múltiplas formas e sua importância está sempre presente ao longo da história, tanto na Antigüidade, como nos sonhos de homens e mulheres contemporâneos, revelando-se através do símbolo.

Muitas vezes tais arquétipos não são personalidades, mas sim situações típicas, como lugares, meios e caminhos, simbolizando qual o tipo de transformação. Da mesma forma que as personalidades, esses arquétipos são também manifestados através de símbolos verdadeiros e genuínos, sendo ambíguos e inesgotáveis. Contudo, apesar da multiplicidade de sentidos, eles são reconhecíveis e passíveis de interpretações, porém são dinâmicos e vão adquirindo diversas nuances.

Um arquétipo de transcendência percorre um caminho que inclui perda e ganho, claro e escuro, caracterizado inicialmente por um beco sem saída ou alguma situação impossível. A meta máxima é a iluminação da consciência superior, através da qual a situação inicial é superada num nível elevado.

Em *O homem e seus símbolos* (1994), Jung enfatiza que uma das formas mais observadas da revelação desse arquétipo é a imagem do pássaro que se torna, assim, o símbolo mais apropriado da transcendência. Representa o caráter

particular de uma intuição e funciona através de um *médium*, isto é, de um indivíduo capaz de ter conhecimento de acontecimentos distantes.

O autor salienta ainda que um dos símbolos arquetípicos que exprime com mais frequência esse tipo de libertação pela transcendência é a jornada solitária ou a peregrinação que, de um certo modo, parece ser uma trajetória experimental em que o iniciado descobre sua libertação. Tal simbolismo não restringe sua representação ao vôo das aves ou a uma viagem pelo deserto, mas inclui qualquer movimento poderoso que signifique libertação. Na primeira etapa da vida, quando ainda se está ligado à família e ao grupo social, esse simbolismo pode ocorrer num determinado momento da iniciação, quando se precisa aprender a dar sozinho os primeiros passos decisivos.

Jung oferece, no mesmo estudo, muitos exemplos de arquétipos transcendentais de profundidade simbolizados por lagartos, serpentes, peixes ou criaturas intermediárias, que combinam atividades subaquáticas e voláteis com uma vida terrestre, incluindo o pato selvagem e o cisne. Ele salienta que não é fácil ao homem moderno perceber a significação dos símbolos que chegam do passado ou que aparecem nos sonhos. Torna-se difícil a compreensão de que o conflito entre os arquétipos de contenção e libertação se relacionam com seus próprios problemas. No entanto, a situação pode ficar mais clara quando se



constata que são apenas as formas específicas desses esquemas arcaicos que mudam, e não o seu significado psíquico.

Um exemplo disso são as aves selvagens, os símbolos de independência e libertação. Hoje, é possível do mesmo modo falar em aviões a jato ou foguetes espaciais, pois são encarnações físicas do mesmo princípio de transcendência quando se libertam, ao menos temporariamente, da gravidade.

O autor evidencia que esses símbolos arquetípicos se aplicam a determinadas fases da vida de uma pessoa, ou de um grupo, e devem ser compreendidos dentro do seu tempo. Os ritos são cíclicos e persistem nas diversas fases do homem. A iniciação é, essencialmente, um processo que começa com um rito de submissão, seguido de um período de contenção, a que se sucede um outro rito, o de libertação. Assim, todo o indivíduo tem possibilidade de reconciliar os elementos conflitantes de sua personalidade, chegando a um equilíbrio que o faça atingir plenamente seu processo de individuação.

Segundo Jung, em *O homem e seus símbolos* (1994), a melhor maneira de entrar em contato com esse material arquetípico é através dos sonhos. Eles são a prova principal, na opinião do estudioso de psicologia analítica, da existência

dos arquétipos, pois são produtos espontâneos da psique inconsciente, reveladores do percurso da personalidade rumo à individuação.

Além dos sonhos, Jung acredita que existem outras formas de ativar a produção de arquétipos na vigília. Ele denominou de “imaginação ativa” a seqüência de fantasias que um indivíduo é capaz de gerar quando sua concentração é ativada de forma intencional. Uma das maneiras de provocar a produção de arquétipos na infância é através do conto de fadas.

Segundo o *Dicionário junguiano* (1998), a “imaginação ativa” é um método utilizado por Jung para acelerar o processo de formação de símbolos e de imagens individuais ou coletivas, manifestações do arquétipo. Esse procedimento torna o arquétipo visível através dos símbolos. Ele acredita que se houver concentração sobre uma imagem interior, sem interrupção do desenrolar natural dos eventos, o inconsciente produz uma série de imagens que formarão uma história completa, na qual elas adquirem vida própria.

Na opinião de Marie-Louise Von Franz, em *A sombra e o mal nos contos de fada* (1995), a “imaginação ativa” é um método moderno, através do qual se pode literalmente atrair os conteúdos do inconsciente. Ela explica que quando se consegue atrair o símbolo adequado seja através do desenho, da conversa ou da imaginação, é possível estabelecer conexões entre consciente e inconsciente,

interpretando os arquétipos e, assim, auxiliando pacientes a resolver conflitos e conquistar seu processo de individuação.

Em *A interpretação dos contos de fada* (1990), Franz explica que as histórias arquetípicas se originam nas experiências individuais, através da manifestação de algum conteúdo inconsciente que pode surgir em sonhos ou em alucinações em estado de vigília. Através de um evento ou uma alucinação, o acontecimento passa a fazer parte da vida do indivíduo. Posteriormente, penetra na vida familiar e comunitária, tornando-se assim coletivo. Não havendo segredos nas comunidades primitivas, a experiência passa a ser divulgada, ampliando-se e originando outros temas folclóricos, sendo sucessivamente complementados.

Dessa maneira, segundo a autora, são gerados novos núcleos das histórias, sempre atendendo a uma dinamicidade que mantém vivo e atualizado o conteúdo básico. Estudar os heróis e heroínas, segundo a autora, mostra que eles têm muitas das mesmas características típicas identificadas por Jung como o arquétipo do si-mesmo, representando um modelo e padrão arquetípico para o tipo correto de comportamento. Franz explica que o herói tem a função de recordar ao leitor o tipo correto de comportamento, em harmonia com a totalidade do ser humano. A dificuldade da tarefa é mostrada através do fato de existirem inúmeras possibilidades. Segundo ela, a analogia do conto de fadas

com a psique é possível de ser percebida desde o princípio do conto, quando o tempo e o lugar são expressos como “Era uma vez, num lugar muito distante”. Essa ausência de tempo e espaço pode ser descrita como a “terra-de-ninguém” do inconsciente coletivo.

A linguagem torna-se universal, ligando toda a espécie humana, independente de idade, raça ou cultura. Muitos contos de fadas iluminam aspectos diferentes, ainda que contenham temas semelhantes; no entanto, o processo é recorrente, ou seja, a forma como o conflito se estabelece mantém-se. Segundo a autora, os fios que correm através dos contos seguem uma mesma direção, sendo que eles podem ser ligados numa corrente circular, sugerindo uma ordem igual. Franz explica que, se os contos de fadas fossem interpretados de forma recíproca, comparados entre si, eles mostrariam uma configuração arquetípica transcendental. Ela compara esse arranjo a um cristal que pode ser iluminado de vários lados. O conto apresenta aspectos mais claros e outros mais escuros. Alguns arquétipos são particularmente ressaltados, enquanto em outra história outros poderão aparecer. Franz salienta que todos os conceitos junguianos, como arquétipos, *anima*, *animus*, a sombra, entre outros, estão refletidos nos contos, chamando a atenção para a metáfora da chave. Para ela, as “chaves” contidas nas histórias ajudam a abrir conexões, permitindo um aprofundamento maior do conhecimento dos indivíduos e uma visão mais equilibrada e mais ampla do mundo.

A dança de imagens na mente e a emergência espontânea de símbolos são idéias também discutidas por Gaston Bachelard. Observa-se, nesse autor, através de sua poética dos quatro elementos, uma visão do poder da imagem primordial como geradora do todo. Cada um dos elementos, fogo, terra, água e ar, remete para um universo longínquo, no qual o homem relacionou e instituiu seus primeiros conceitos. Os estudos de Carl Jung convergem para o mesmo espaço-tempo no qual a imagem inaugura a mente humana.

Em *A poética do espaço* (1993), o autor divide seu universo conceptual em três setores: o da ciência objetiva, o do sonho e o das palavras, no qual Bachelard se refere ao aparecimento dos símbolos na poesia. Sua preocupação é a cosmologia simbólica, na qual a água, a terra, o fogo, o ar e todos os seus derivados são o universo de onde emergem todas as imagens poéticas. Para o autor, o ambiente guia poetas e escritores na descrição e análise da intimidade e do perfil da personagem. Para ele, as grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história, são lembrança e lenda e sempre têm um fundo onírico insondável. Ele salienta que muitas vezes numa lembrança infantil pode estar integrada uma imagem do ano mil, pois tais visualizações estão sempre repletas de arquétipos primários.

Em *Fragmentos de uma poética do fogo* (1990), Bachelard enfatiza que o fogo condensa uma infinidade de imagens, é um elemento móvel e sempre vivo,

mesmo quando adormecido, oferece inúmeras variações de intensidade e contradições, refletindo a alma do observador. Bachelard refere-se em *A chama de uma vela* (1989), que a contemplação da chama remete o homem para os primeiros fogos do mundo. Tal meditação fornece um princípio ativo e um sentido vital às determinações do indivíduo, representando um ser em constante mudança, sentindo-se ele próprio como uma chama inteira.

O elemento ar e todas as metáforas que dele derivam são abordadas por Bachelard em *O ar e os sonhos – ensaio sobre a imaginação do movimento* (1990), no qual o autor salienta que o sonho do vôo se converte num símbolo clássico de desejo voluptuoso, levando o sonhador a definir seu percurso, para lançar-se a uma vida nova.

Com relação à terra, Bachelard analisa a potencialidade da raiz, em *A terra e os devaneios do repouso* (1990), salientando a latência da vida em profundidade, pois, para o autor, a raiz é a árvore subterrânea e invertida, sendo a terra um estranho espelho opaco que duplica toda a realidade aérea numa imagem oculta. É possível associar a imagem da raiz com quase todos os arquétipos terrestres, revelando tudo aquilo que faz do homem um filho da terra. Para Bachelard, a árvore é uma verdadeira obra de arte, pois nela é possível visualizar uma representação aérea e subterrânea, sendo a raiz um eixo de profundidade, que remete ao passado longínquo da raça humana.

Em *A água e os sonhos* (1989), Bachelard explica que a água é um elemento que mistura e dissolve tudo, pois, combinando com a terra, pode ser moldada pelas mãos do homem formando uma massa. É um elemento que adquire um caráter feminino, quando reúne imagens cristalinas, de pureza. E aproxima-se do masculino, quando é apresentada de forma violenta. Para o autor, a água é um ser total, com corpo, alma e voz.

Segundo o *Dicionário junguiano* (1998), na sua função formadora e transformadora, o símbolo revela um significado especial, manifestando-se através do arquétipo, resultando assim nas imagens arquetípicas que expressam temáticas humanas relativas à família, regiões e nações. Segundo Jung, esse centro invisível chama-se arquétipo, sendo uma força que organiza as imagens simbólicas, apresentando um papel mediador na formação do imaginário coletivo. Da mesma forma, Bachelard reconhece o valor do poder criador da imaginação, considerando a existência de uma capacidade de deformação dessas imagens primeiras, bem como de substituição das mesmas. Essa capacidade gera um processo constante e dinâmico que será refletido e percebido pela arte.

### 3.2 Busca dos arquétipos nas narrativas

A imaginação ativa, segundo Jung, em *Arquétipos e o inconsciente coletivo* (2006), é um dos métodos empregados pela psicologia analítica para estimular a produção de arquétipos. Marie Louise Von Franz, em *A sombra e o mal nos contos de fada* (1995), afirma que os contos de fadas, por serem um espelho da alma, são as principais fontes de estímulo à ativação da imaginação.

Segundo os autores, a imaginação ativa possibilita um diálogo com as forças e figuras do inconsciente, sendo um processo lento o estabelecimento de uma relação harmoniosa com elas. Diferentemente do sonho, durante o trabalho com a imaginação ativa, o eu participa ativamente do processo, que pode ser desencadeado de inúmeras formas. Nesse sentido, segundo Jung, a arte é fundamental, pois ela se abastece da imaginação e, por seu turno, provoca o imaginário de seu consumidor. Em outras palavras, a dança, o desenho ou a escrita, por exemplo, ajudam a desvendar aspectos psíquicos que afloram ao consciente. Valendo-se do repertório dos contos de fadas que as crianças possuem, obviamente sem a pretensão da psicoterapia, o presente estudo pretende acionar a imaginação ativa e apreender os arquétipos de transcendência registrados por crianças a partir de narrativas desses contos.



A pesquisa foi realizada em abril de 2006, com 106 crianças de uma escola de classe média, na faixa etária de nove a 11 anos, provenientes das quartas e quintas séries, não sendo o sexo considerado fator importante neste estudo.

As crianças foram convidadas a saírem de sala de aula e instalarem-se na biblioteca, levando apenas um estojo com canetas. Foi feito a elas o seguinte questionamento: “Qual o conto de fadas de que você mais gosta”? Posteriormente, foram incentivadas a narrá-lo de forma escrita, com as próprias palavras, resultando nos instrumentos para esta tese, ou seja, os textos por elas elaborados.

Este estudo denomina conto de fadas o mesmo que Vladimir Propp, em *Morfologia do conto maravilhoso* (1984), denominou conto maravilhoso. O autor caracterizou assim a história que evidenciasse em seu conteúdo algum elemento mágico ou fantástico. Desse modo, não é necessário que a figura da fada esteja presente no conto, mas sim o acontecimento mágico. Portanto, o presente trabalho refere-se às narrativas sobre contos maravilhosos, contos de magia ou contos de fadas, considerando a mesma significação. A opção pelo termo conto de fadas para a pergunta realizada na pesquisa direta com as crianças deve-se ao fato de que as mesmas, em sua maioria, reconhecem tais histórias com essa denominação.

A escolha da faixa etária de nove a 11 anos acontece porque tais crianças se encontram na pré-adolescência, uma fase pré-lógica, em que há o sincretismo lingüístico e uma maior capacidade de fabulação, segundo Jean Piaget. A criança de nove a 11 anos não saiu completamente da fase animista, possuindo ainda elementos mágicos em seu discurso. No entanto, já é capaz de organizar narrativas com lógica, possibilitando uma análise do texto, adequando-se, assim, aos objetivos deste trabalho.

O estudo do arquétipo que expressa transcendência foi realizado em narrativas escritas, pelo fato de que, escrevendo, a criança consegue organizar de forma mais detalhada sua história, apropriando-se de símbolos recorrentes, além de apresentar maior habilidade para registrar os fatos numa seqüência. Nesse processo, a fantasia é ativada, liberando os arquétipos.

O fato de as crianças escolhidas serem de classe média justifica-se por esta pesquisa ter por objetivo retratar o elemento mágico presente na criança sem uma quantidade excepcional de estímulos ou total ausência deles, embora não se leve em conta as influências sociais. Dessa maneira, dentro da escola selecionada, a escolha recai apenas sobre a faixa etária e a vontade da criança para desempenhar a tarefa.

Julga-se necessário buscar um conceito para delimitar o que se considera classe média, objetivando uma maior compreensão das crianças em questão. Conforme Antonio Carlos do Amaral Azevedo, em *Dicionário de nomes, termos e conceitos históricos* (1990), a expressão é empregada para caracterizar uma camada social situada entre a aristocracia e o proletariado que, a partir da Idade Média, passou a se identificar com a burguesia. Progressivamente, o sentido amplia-se, passando a incluir os que trabalham com uma remuneração moderada. Fazem parte desse grupo operários qualificados, executivos de médios ou altos salários, funcionários graduados, liberais e assalariados. É um segmento heterogêneo, portanto, que pode variar de acordo com o índice de desenvolvimento de cada país.

Segundo Wright C. Mills, em *A nova classe média* (1976), essa nova camada que emerge no continente americano compõe-se por empregados assalariados, com funções fragmentadas, padronizadas e adaptadas nas novas organizações hierárquicas, que usam as capacidades e serviços intelectuais, sendo a cultura geral gradativamente substituída por uma intensa especialização. Para o autor, historicamente, a instrução foi sendo vista pela classe média como uma forma de ascensão econômica e profissional. Há uma crescente tendência para a fixação de requisitos formais para a admissão nos diversos empregos e a esperança de promoção de acordo com o nível de instrução. Por isso, a universidade torna-se para a classe média o símbolo de prestígio necessário para

conseguir melhores posições. Dessa forma, os filhos são incentivados a conseguir um nível de escolaridade superior ao dos pais, a fim de ocuparem posições mais elevadas.

Portanto, em sintonia com esse conceito, a instituição escolhida para a pesquisa em questão caracteriza-se como uma escola de formação básica, oferecendo Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio. Está localizada num bairro considerado de alta densidade demográfica, possuindo ao seu redor outras instituições de ensino particulares e públicas. A escola possui em torno de 850 alunos, que residem em diversos bairros de Porto Alegre, predominando os mais próximos da escola. Os núcleos familiares possuem renda na faixa média, sendo que a maior parte dos pais possui educação superior e exerce atividade profissional ligada à sua área de formação. Grande parte dos professores possui vínculo empregatício com outras instituições, dividindo sua carga horária nas escolas em que trabalham.

O ambiente escolhido para a criança narrar a história não foi a sala de aula, objetivando uma maior liberdade de criação, não estando entre as metas deste trabalho uma vinculação a conteúdos didáticos. Assim, foi possível obter uma narrativa mais livre, pois a criança conseguiu ser mais criativa, deixando fluir a essência da história depositada em sua memória. O contato com as crianças foi realizado numa única oportunidade com cada turma. Existem

inúmeras possibilidades de pesquisa, no entanto, considerou-se uma abordagem única das crianças mais adequada para este estudo, pois a espontaneidade é indispensável para a liberação dos arquétipos, fato que não ocorreria caso houvesse outros contatos com a mesma turma, pois essa forma de pesquisa poderia maquiagem as narrativas, ocorrendo resultados artificiais.

Do total de 106 crianças que participaram da pesquisa, apenas uma criança não quis executar a tarefa e 12 narrativas foram excluídas da análise por não serem classificadas tradicionalmente como conto de fadas. Este estudo pretende analisar somente as narrativas resultantes de contos de fadas tradicionais. Restaram 93 narrativas, dentre as quais, seis foram elaboradas através de uma história que foi veiculada somente em DVD ou cinema. Trata-se das narrativas sobre *Shrek*. E 18 foram baseadas em Harry Potter, o que deixa dúvidas se foram criadas a partir do filme ou através da leitura do livro.

Um total de 70 narrativas são baseadas nos contos maravilhosos ou de fadas tradicionais e estão classificadas da seguinte forma: *Os três porquinhos* (30); *Cinderela* (13); *Pinóquio* (4); *Chapeuzinho Vermelho* (4); *Peter Pan* (3); *A bela adormecida* (3); *Branca de Neve* (3); *A princesa e a ervilha* (3); *Pocahontas* (1); *A bela e a fera* (1); *Cachinhos dourados* (1); *Os sete carneirinhos* (1); *Rapunzel* (1); *A pequena sereia* (1) e *o Mágico de Oz* (1).

Devido à grande quantidade de narrativas, o critério adotado para a análise recai sobre as histórias vencedoras na preferência das crianças. São elas: *Os três porquinhos* (30); *Cinderela* (13); *Pinóquio* (4) e *Chapeuzinho Vermelho* (4). É possível observar que, entre as 30 narrativas sobre *Os três porquinhos*, existem muitas semelhanças. Para não tornar esta análise exaustiva e redundante, decidiu-se uma divisão em tipos, restando assim cinco narrativas que representam as 30. Portanto, um total de 26 narrativas faz parte desse estudo.

É preciso salientar que, embora *Pinóquio* não tenha sido originada da tradição oral, como os contos *Os três porquinhos*, *Cinderela* e *Chapeuzinho Vermelho*, essa história faz parte do *corpus* do trabalho, pois foi apontada pelas crianças, sendo uma das quatro prediletas.

Constata-se que a maioria das narrativas infantis origina-se de histórias popularizadas não só pelos livros, mas também pelos meios eletrônicos, adaptados principalmente pela Walt Disney Productions. Assim, é necessário observar que, mesmo estando embasados em livros, os contos narrados pelas crianças são influenciados por linguagens eletrônicas.

O nascimento de Mikey Mouse, em 1928, marca o início de uma indústria que teve como maior objetivo a criança. Segundo Luis Carlos Merten, em *O*

*cinema e a infância*, artigo inserido na obra *A produção cultural para a criança*, organizado por Regina Zilberman (1982), foram mais de 950 prêmios, 32 Oscars da Academia de Hollywood e cerca de 700 filmes até 1966, quando morreu Walt Disney. Depois disso, a Walt Disney Productions continua operando em vários países, influenciando e manipulando a fantasia infantil.

Além de adaptar os contos de fadas tradicionais para o cinema, a Disney também produziu e adaptou diversos clássicos. Segundo o autor, a indústria que se forma a serviço da criança transforma-se num brinquedo maravilhoso que altera percepções anteriormente lineares, resultantes somente da leitura de um livro. A partir dos meios eletrônicos as assimilações são instantâneas, revolucionando de modo definitivo a mentalidade infantil.

Joan Ferrés, em *Vídeo e educação* (1996), salienta que as imagens visuais e sonoras bombardeiam as novas gerações com uma contundência sem precedentes, sendo que os meios de comunicação se convertem no ambiente onde crescem as novas gerações. O autor enfatiza que a realidade passa a ser acessada através desses meios, estando a própria história do homem e sua visão de mundo influenciada pela mídia eletrônica.

Portanto, mesmo levando em conta que a proposta deste estudo baseia-se em narrativas originadas de histórias veiculadas inicialmente através de livros, a

pesquisa considera forte a influência dos meios eletrônicos no imaginário infantil, ficando evidente que o trabalho das crianças é resultado de um tempo em que as relações com o livro impresso estão definitivamente alteradas.

Faz-se necessário salientar alguns limites dessa pesquisa devido, principalmente, à amplitude da proposta sugerida às crianças e ao tempo, que foi restrito a um encontro com cada grupo. Como foi explicado anteriormente, decidiu-se dessa forma justamente para que a criança tivesse ampla liberdade em sua narrativa e não houvesse fatores que a influenciassem, caso o tempo dos encontros fosse ampliado. O objetivo da pesquisa consiste em fotografar de forma instantânea o arquétipo produzido, resultante de uma produção própria e individual. Como a extensão das perguntas poderia conduzir as crianças de forma artificial, a realização de outros encontros seria desnecessária, ocorrendo um direcionamento dos grupos para outras finalidades.

Por outro lado, é preciso levar em conta a heterogeneidade das crianças, as dificuldades e diferenças na escrita e a grande influência dos meios de comunicação eletrônicos, já referenciada, que acaba direcionando a escolha do conto preferido. É necessário considerar igualmente as dificuldades de leitura, a falta de estímulo da família na primeira infância e, em contrapartida, a facilidade desses meios mais atraentes do que o livro.



Apesar disso, acredita-se que, mesmo misturando influências, as crianças elaboraram suas narrativas com base, entre outros meios, no livro impresso. De forma a auxiliar o público-alvo na pergunta-chave da pesquisa, incluiu-se a palavra “conto”. Acredita-se que, ao perguntar à criança qual o conto de fadas de que ela mais gosta, a pesquisa a conduz por um caminho, no qual ela reflete suas primeiras leituras.

É necessário também discutir a questão da naturalidade e espontaneidade das crianças para produzirem as narrativas. Na biblioteca, o comportamento dos grupos apresentou-se bastante descontraído, incluindo conversas, perguntas e esclarecimentos sobre o trabalho, até ocorrer o momento de introversão natural para a fluência das idéias. As perguntas giraram em torno da extensão da narrativa, do fato de necessitar a figura da fada, se a história poderia estar embasada num livro contado na primeira infância. As respostas foram fornecidas de forma a não influenciar a idéia inicial das crianças. Então, é possível afirmar que elas não sofreram censura direta sobre a atividade proposta.

Considerando esses problemas inerentes a toda a pesquisa de campo, o estudo tenta analisar as narrativas, concentrando no foco, ou seja, nos símbolos arquetípicos de transcendência produzidos pelas crianças, a partir das histórias escolhidas, independente das deformações e influências de outras causas. Por essa razão, a pesquisa restringe-se às histórias predominantes, excluindo aquelas

que não resultam dos contos tradicionais de fadas ou contos maravilhosos e também as histórias que não são baseadas num livro, existindo apenas nos meios de comunicação eletrônicos.

Portanto, a pesquisa tem como função fundamental provocar a reflexão sobre um aspecto presente em todo o conto de fadas (o arquétipo de transcendência), verificando se o mesmo é assimilado e reproduzido pelas crianças, bem como sua forma de apresentação. Assim, embora sejam compreensíveis as dúvidas quanto à origem das fontes as quais foram baseadas as narrativas, devido principalmente à durabilidade do método de pesquisa, restringindo-se a um encontro com cada grupo, salienta-se, por outro lado, a existência de uma vantagem fundamental para este estudo: quando se realiza a pergunta orientadora (Qual o conto de fadas de que você mais gosta?), a pesquisa está facilitando a fluência das idéias a partir da arte e, conseqüentemente, a produção de arquétipos pela criança, de maneira que eles sejam apreendidos instantaneamente nas narrativas, sob a forma de imagens arquetípicas.

A análise das histórias segue os seguintes passos: resumo da história original, levantamento de símbolos, especificando o arquétipo de transcendência, transcrição da narrativa da criança, levantamento de símbolos

apontados pela criança, com ênfase no arquétipo de transcendência e análise dos mesmos.

## **4 A PONTE INVISÍVEL: PERCEBENDO OS CONTORNOS**

### **4.1 *Os três porquinhos***

#### **4.1.1 Histórias paradigmáticas**

Do grupo de narrativas escolhido como *corpus* deste estudo, 30 crianças elegeram como história preferida *Os três porquinhos*. Seus textos foram quase todos baseados na adaptação do desenho animado lançado na década de 1930 pela Walt Disney Productions, contendo pouquíssimos detalhes semelhantes às versões inglesas antigas. Segundo Bruno Bettelheim, em *A psicanálise dos*

*contos de fadas* (1980), essas histórias originadas e adaptadas de contos populares são interessantes, pois deixam marcas diferentes do contador de histórias. As formas iniciais são impressas, principalmente por *Nursey Rhymes and Nursery Tales* (1843), segundo o autor, nas quais nem todos os porquinhos sobrevivem. Bettelheim salienta que as versões que surgiram mais tarde, nas quais os três porquinhos permanecem vivos, diminuem o impacto do conto. Escolheu-se, portanto, a adaptação de Joseph Jakobs, pois o mesmo conserva os elementos das versões mais antigas.

O conto de Joseph Jakobs, que representa as originais, diz que era uma vez uma velha porca que tinha três porquinhos e, como ela não tinha o suficiente para criá-los, cada um foi atrás de sua fortuna. O primeiro que partiu encontrou um homem com um fardo de palha. O porquinho pediu um pouco e construiu sua casa. Mas apareceu o lobo, assoprou, derrubou a casa e devorou o porquinho.

O segundo encontrou um homem com um fardo de gravetos e também conseguiu construir sua casa. Mas a mesma não durou, pois o lobo também a destruiu e devorou o porquinho.

E o terceiro conseguiu tijolos do homem. Construiu sua casa e o lobo tentou destruí-la, mas não conseguiu. Então, ele tentou enganar o porquinho, dizendo que havia um belo campo de nabos ali perto e combinou de mostrar ao

porco a localização. Mas esse, com esperteza, foi antes que o lobo e buscou os nabos.

O lobo tentou enganar o porquinho da mesma forma com maçãs e manteiga, mas o porco sempre acabava saindo antes da hora marcada, buscava a mercadoria e entrava em casa.

Furioso, o lobo decidiu descer pela chaminé, mas o porquinho preparou um caldeirão de água fervente, o lobo caiu dentro e no mesmo instante ficou cozido. Por isso, o porquinho comeu o lobo no jantar e a partir de então viveu feliz para sempre.

Os símbolos observados na história original são os seguintes: três; mãe; palha; madeira; tijolos; nabos; maçãs; manteiga; fogo; água fervente. A morte do dois porcos e o fato de o lobo ter sido devorado por um dos porcos são ações simbólicas. Destacam-se como manifestações do arquétipo de transcendência, os tijolos e o fogo, pois são esses elementos simbólicos que propiciam às personagens a solução do conflito rumo ao sucesso final.

Observa-se que na versão antiga há a presença da mãe, que não podia mais sustentar os porquinhos, que passaram a buscar seu próprio meio de sobrevivência. Tal início impulsiona a evolução da história, no sentido de progredir rumo ao processo de individuação. O símbolo expressado pelo

arquétipo de transcendência fica ainda mais evidente, quando se observa que cada porquinho recebe de um homem o material para a construção da casa.

O número “três”, segundo Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, pode significar a síntese da triunidade do ser, a expressão da totalidade e da conclusão. Nesse caso, refere-se à passagem gradativa da criança pelo processo de desenvolvimento. Assim, as etapas, simbolizadas pelos materiais palha, madeira e tijolos, correspondem ao crescimento das personagens. Os primeiros são devorados, mostrando o desaparecimento daquela fase, dando origem à outra.

O lobo apresenta ao último porquinho diversas sugestões de alimentos para impressioná-lo e enganá-lo, como os nabos, as maçãs e a manteiga. No entanto, a esperteza desse último personagem o transforma num sobrevivente, que descobre técnicas para driblar o inimigo e ainda devorá-lo no final. O resultado é a felicidade duradoura e a conquista do pleno processo de individuação.

O lobo, nessa história, pode ter sido escolhido por simbolizar um devorador, um selvagem que vive na floresta escura espreitando o indivíduo em cada etapa de sua vida, precisando ser vencido.

Fica evidente, nessa versão mais antiga, a resistência dos tijolos e a força do fogo como símbolos decorrentes do arquétipo de transcendência, pois são

esses elementos que, com suas características, protegem e afastam definitivamente o mal.

Segundo Chevalier e Gheerbrant, o tijolo sugere a imagem do homem preso a sua casa, sua terra e sua família. Significa a tentativa humana de organizar-se numa aldeia ou cidade, trazendo a segurança da moradia, a cultura e a proteção divina. Marca o início da sociedade fechada, em contraposição à sociedade aberta do nômade.

Conforme os autores, uma das significações do fogo é marcar a etapa mais importante da intelectualização do cosmo, afastando o homem cada vez mais da condição animal. Nesse caso, é como se fosse um rito de passagem, em que o porquinho revela seu crescimento definitivo. Devorar o inimigo lembra os antigos rituais canibais em que os selvagens ficavam fortalecidos com a carne dos mortos.

A adaptação Disney, na qual se baseou a maior parte das crianças, conserva os elementos principais, mas reduz o número de símbolos, como é possível observar na síntese a seguir: era uma vez três porquinhos irmãos. O mais velho era muito ajuizado, por isso o chamavam de Prático. Em compensação, os outros dois não tinham juízo nenhum. Um dia, os três resolveram construir suas casas num vale bem verde perto de uma floresta. “Sinto cheiro de lobo mau por aqui”, disse Prático, apontando para a floresta. “Precisamos fazer casas à prova de lobo.” Mas os outros dois não ligaram.



O mais preguiçoso fez logo uma cabana de palha. Depois desceu a estrada tocando sua flautinha, contente e despreocupado.

O segundo porquinho também não gostava de trabalhar, por isso fez uma casa de madeira. Em pouco tempo a casa estava pronta. Não era uma casa muito resistente, mas ele não se preocupava com isso. Terminado o serviço, podia tocar violino e dançar.

Os dois porquinhos sem juízo resolveram ir ver o que Prático estava fazendo. O primeiro soprava sua flauta, o segundo tocava seu violino, e assim os dois se divertiam dançando pelo caminho.

Prático estava construindo sua casa de tijolos. Ele gostava de trabalhar e queria uma casa sólida e resistente. Sabia que na floresta ali perto morava o lobo mau, que gostava de pegar porquinhos para comer. Por isso, trabalhava sem parar, levantando as paredes com tijolos e cimento.

Os dois porquinhos preguiçosos caíram na risada quando viram o irmão trabalhando no pesado. Mas Prático não desistiu de terminar sua casa, enquanto os irmãos foram cantar na floresta. Quando o lobo os viu, saiu atrás deles. Os porquinhos foram correndo para suas casas. O lobo assoprou a primeira, que desabou num instante. O porquinho refugiou-se na outra casa junto com o irmão. Disfarçado de ovelha, o lobo tentou enganá-los. Não conseguindo, ele assoprou e desmoronou também essa casa. Os dois irmãos partiram para a casa de tijolos.

O lobo cansou de tanto assoprá-la. Como não conseguiu, tentou entrar pela chaminé. Porque havia um caldeirão de água fervendo no fogo, o lobo caiu ali dentro. Ficou completamente queimado e disparou para a floresta. Ele nunca mais apareceu por ali, e os três porquinhos irmãos puderam viver felizes na casa de tijolos, cantando e dançando alegremente.

Os símbolos que afloram nessa adaptação são os seguintes: casas de palha, madeira e tijolos; lobo; fogo; água fervente; três.

Nessa versão moderna, persistem os símbolos manifestados pelo arquétipo de transcendência, no entanto a mãe não é especificada. A preguiça dos porquinhos é salientada através da narrativa, bem como as qualidades do porquinho que construiu a casa de tijolos, principalmente através do nome “Prático”.

Os porquinhos preguiçosos não são devorados; ficam protegidos na casa do irmão mais velho e conseguem espantar o lobo para sempre, porém não o devoram. A conquista da felicidade também é conseguida através da esperteza. A história torna-se mais suave e engraçada com o lobo saindo pela chaminé com o rabo queimado.

Os símbolos do crescimento, tão evidentes na primeira, são atenuados na versão moderna, deixando mais clara a luta contra a preguiça do que propriamente a passagem de etapas.

Torna-se perceptível que ambas as histórias descrevem um percurso, salientando quem devora e quem é devorado, o bem e o mal, assim como as formas de proteção para a sobrevivência. O tijolo tem o mesmo simbolismo da história antiga, significando proteção e segurança. O trio permite a passagem gradativa da personagem, demonstrando as etapas de amadurecimento e as alternativas que vão sendo encontradas para vencer o medo e chegar ao processo de individuação. Nesse sentido, o fogo também marca sua presença no final dessa versão moderna, como uma imagem arquetípica de transcendência, pois é através dele que os porquinhos espantam o mal para sempre.

#### **4.1.2 Narrativas das crianças**

Durante a análise das narrativas dessa história, foram detectados cinco tipos. Objetivando uma melhor visualização das narrativas, estabeleceu-se a seguinte denominação: **completas** (apresentam todos os símbolos, incluindo o arquétipo de transcendência, sendo a escrita detalhada); **semicompletas** (aparecem alguns símbolos, com um menor número de detalhes); **resumidas** (descrevem a história sem detalhes, diminuindo ou omitindo símbolos); **incompletas** (faltam partes na narrativa da história); **diferentes** (narrativas apresentam novos elementos e uma forma diferenciada dos contos tomados como paradigma). Objetivando obter uma análise mais coerente com a fase de

desenvolvimento em que se encontra cada criança, as narrativas estão transcritas exatamente da forma como foram escritas.

Para exemplificar as narrativas **completas**, escolheu-se a história de Rafael, dez anos:

*Era uma vez três porquinhos, um dia decidiram construir uma casa para cada um. O primeiro construiu uma de palha, o segundo construiu de madeira e o terceiro fez de material.*

*Alguns dias depois um lobo apareceu para o primeiro porquinho com a casa de palha e então o lobo falou:*

*– Abra esta casa senão eu vou assoprar e assoprar até ela desaparecer.*

*– Eu não vou abrir, falou ele.*

*Então o lobo assoprou e a casa desabou. E o porquinho correu para a casa de madeira. E o lobo falou:*

*– Abra esta casa ou eu vou derrubá-la.*

*E o lobo derrubou a casa. E os porquinhos saíram correndo para a casa de tijolos. E o lobo assoprou mas a casa não caiu. Então ele foi pela chaminé, mas os porquinhos ascenderam a lareira e o lobo caiu da chaminé então ele saiu pulando e nunca mais ninguém viu ele e os porquinhos viveram felizes para sempre.*

Apenas duas crianças narraram de forma integral, assemelhando-se ao modelo “Disney”. A história de Rafael inicia com o clássico “Era uma vez”... e a criança utiliza a gradação dos materiais: palha, madeira e tijolos, descrevendo a ação do lobo que percorre casa por casa, até chegar à de tijolos. Não esquece o percurso dos dois irmãos que se abrigaram na casa do último. Rafael descreve a solução de queimar o rabo do lobo, sua fuga e o final, que apresenta a permanência da felicidade dos porquinhos.

Nessa narrativa, nota-se que todos os símbolos são apresentados em sua seqüência. Embora a história tenha sido incluída em uma classificação completa, comparando-a com o modelo Disney, a criança apreendeu somente o esqueleto do conto.

Rafael não mencionou as características dos porquinhos, o mais velho “ajuizado”, ou os dois “preguiçosos”. Não há referência aos instrumentos musicais tocados pelos porcos mais novos, nem ao prazer pelo trabalho do irmão mais velho.

Provavelmente, a criança tenha tomado conhecimento dessa história em sua primeira infância. Contada e recontada oralmente ou através dos meios de comunicação, a história agora tem a autoria de Rafael. Utilizando a terminologia de Iser, a seleção dos elementos fez surgir um mundo diferente do “mundo dado”. Assim, essa narrativa reorganiza personagens e ações, suprimindo aquilo

que não é um traço marcante para o desenrolar dos fatos, segundo a visão da criança que a criou.

Iser salienta que, ao penetrar na consciência, a literatura ultrapassa o pragmatismo, mas é possível observar que a história da Disney contradiz essa afirmação, não estando livre do utilitarismo, visto que salienta defeitos e qualidades nos porquinhos. Já a narrativa da criança apresenta somente os fatos, libertando-se da explicação pragmática daquela adaptação, captando talvez os significados da história antiga, que não possuía essas intenções. A pressa da construção, suas causas e conseqüências são fatos ausentes, sendo iluminada por Rafael apenas a seqüência lógica.

Para Piaget, é exatamente nessa fase que o pensamento lógico é introduzido. É possível observar no texto da criança também os nexos entre as orações, bem como as conjunções conclusivas. A socialização pode igualmente ser percebida, pois o autor organiza o texto de forma a ser compreendido, inclusive acrescentando a técnica do diálogo.

Os símbolos manifestados pelo arquétipo de transcendência estão presentes: os tijolos que protegem os porquinhos dos assoprões do lobo, significando a evolução máxima das etapas do desenvolvimento infantil; e o fogo, que é utilizado para queimar o rabo do lobo, ocasionando a fuga do mesmo.

A narrativa enfatiza o fato de os heróis viverem felizes para sempre, comprovando a conquista da libertação, através da maturidade. Apenas duas histórias apresentam a solução definitiva para o problema dos porquinhos, registrando ao final o “felizes para sempre”.

O tipo de narrativas **completas** revela uma maior preocupação das crianças em resgatar os aspectos principais da história, embora as características particulares do modelo que utilizam tenham sido suprimidas. A evidência das imagens arquetípicas de transcendência e a conquista da libertação pelas personagens são características marcantes desse tipo de construção.

Entre as narrativas **semicompletas**, destaca-se a de Joarez, 11 anos, que descreve a história da seguinte forma:

*Era uma vez três porquinhos e os três construíram suas casas, o primeiro construiu uma casa de palha que era muito frágil, o segundo construiu uma casa de madeira que também era frágil e o outro construiu uma casa de tijolos, que era bem bonita e forte.*

*O lobo chegou e os porquinhos fugiram para suas casas e o lobo mau os seguiu.*

*Abra essa porta! – falou o lobo mau*

*– Eu não vou abrir não! – responderam os porquinhos.*

*O lobo encheu o peito de ar e soprou, e as casas foram pelos ares e os porquinhos foram para a casa de seu irmão e o lobo os seguiu.*

*– Abra esta porta!*

*– Não vamos abrir!*

*O lobo soprou e soprou e a casa nem se moveu e aí ele pegou uma escada e subiu e entrou na chaminé, os porquinhos acenderam a lareira e o lobo saiu voando com o rabo pegando fogo.*

A narrativa de Joarez foi considerada **semicompleta**, pois a criança relatou a história, contendo todos os elementos, inclusive utilizando de forma bem clara a técnica de diálogos. No entanto, o modo de narrar aparece como uma diferença sutil entre as narrativas **completas** e **semicompletas**

Segundo Iser, há uma diversidade muito grande no que se refere às formas de manifestação da imaginação. Um exemplo disso são os adjetivos utilizados nessa narrativa, que imprimem uma nova cor à história. Nesse conto, a criança chama a atenção para a fragilidade dos materiais, palha e madeira, em antítese à casa de tijolos, que é descrita como bonita e forte.

O poder de síntese também está presente, conforme evidencia Piaget, quando afirma que aos 11 anos a criança consegue raciocinar formalmente e de maneira lógica. Ela reorganiza a seqüência de acontecimentos, economizando a



linguagem, porém não esquece da comunicação clara e objetiva, demonstrando a socialização traduzida no desejo de ser compreendida.

Os arquétipos de transcendência estão igualmente presentes, através dos símbolos encontrados, no entanto a solução não fica nítida, pois a narrativa apresenta o lobo que “sai voando com o rabo pegando fogo”. Não consta que o lobo jamais voltará, ou que os porquinhos viverão felizes para sempre. Neste grupo de sete narrativas, nenhuma das crianças salientou a solução definitiva e o termo “felizes para sempre”.

O tipo de narrativas **semicompletas** tem como característica principal a forma sintética de construção, ficando evidente as imagens arquetípicas de transcendência, mas excluindo a solução definitiva para o problema das personagens, pois não há referências ao destino final dos porquinhos.

Quanto às narrativas **resumidas**, destaca-se o exemplo de Ignacio, nove anos, que está narrando da seguinte forma:

*Era uma vez três porquinhos e um lobo. Todos eles viviam em pé de guerra. Então os porquinhos decidiram que cada um deles foi construir uma casa. O primeiro porquinho fez sua casa de palha o segundo fez sua casa de madeira o terceiro fez sua casa de concreto quando o lobo atacou o primeiro porquinho o lobo só deu um sopro e a casa caiu aí o porquinho correu para a casa do segundo e o*

*lobo deu um soprão e a casa caiu e aí os dois porquinhos foram para a do terceiro porquinho o lobo soprou e a casa não caiu e ele teve a idéia de pular pela chaminé e caiu na água quente e fugiu. Fim*

Este grupo é composto por dez narrativas e caracteriza-se pela rapidez no desenvolvimento. A narrativa de Ignacio começa de forma criativa, quando descreve a situação inicial com a expressão “pé de guerra”. Transgride os limites do texto original, ao mostrar um novo início, conforme a terminologia de Iser. No entanto, a idéia não tem prosseguimento e a narrativa termina de forma súbita.

Os nexos lógicos entre orações ainda não estão organizados, precisando a criança recorrer a palavras repetitivas como “e aí”; “e ele”; “a do segundo”; “a do terceiro”, quando se refere à casa. Segundo Piaget, esse tipo de ordem no texto começa por volta dos nove anos. Portanto, provavelmente a criança ainda esteja no início dessa fase.

Não faltam partes e a criança cita os símbolos originários do arquétipo de transcendência, no entanto não há nenhuma preocupação com o detalhe. Compreende-se que a água quente precisou do fogo, mas o mesmo não é explicitado.

A narrativa de Ignacio é um exemplo desse grupo que, embora descreva todas as etapas, demonstra uma grande rapidez na descrição. Há um fechamento na história, mas não há uma solução definitiva. A preocupação em narrar a história de forma compreensível está presente, porém a urgência da narrativa impede a descrição das imagens arquetípicas de transcendência. Elas são citadas, mas sua força fica delegada ao conhecimento maior da história original, tanto pela criança que construiu a narrativa, como por quem a lê. Da mesma forma que o tipo anterior, a solução definitiva não está clara, pois não conhecemos, através dessa história resumida, o destino das personagens.

Na categoria das narrativas **incompletas**, encontram-se histórias com partes inacabadas como está descrita a história de Thayna, 11 anos.

*Era uma vez três irmãos porquinhos, um dia a mãe dos porquinhos pediu-lhe que fossem comprar comida para eles e ela deu 3 moedas uma para cada porquinho, foram comprando tudo que viam depois resolveram morar sozinhos e um construiu uma casa de palha e outro de madeira e o último fez uma de papelão.*

Esse grupo apresenta quatro narrativas, caracterizadas pela falta ou troca de elementos. Não há uma conclusão, nem a solução do problema. A criança não acaba a história, havendo apenas um começo organizado.

O poder criativo do passado e do futuro está contido na imaginação, conforme Iser. No caso, a criança pinta cenas, mesclando tons que não têm uma referência com o presente. Provavelmente Thayna tenha misturado fragmentos de histórias contidas em sua memória com projeções de desejos futuros, resultando numa realidade nova, que foge do mundo referente. Não há como fazer uma previsão da seqüência da história, pois, conforme a situação inicial, a combinação de prováveis finais é ilimitada.

Levando em conta os estudos de Piaget, considerando a idade cronológica, 11 anos, e a tentativa de organização inicial, supõe-se que a criança desejasse criar algo diferente, no entanto interrompe a narrativa sem justificativas e conclusões. Não há preocupação de comunicação com um possível receptor, ocorrendo nessa interrupção um resquício do egocentrismo característico das fases anteriores.

Os elementos novos, como a “mãe”, as moedas, as compras e a decisão dos porquinhos de morarem sozinhos, tornam-se significativos, pois Thayna ensaia a abordagem do problema do crescimento, proposta básica da história. No entanto, quando começa a descrever os materiais de construção das casas, não há uma gradação coerente com a proposta da história, havendo assim um desvio do objetivo inicial. A criança conclui com a casa de papelão. As moedas aparecem como um novo símbolo, mas que não chega a ser uma atualização do arquétipo de transcendência. Não existe uma força negativa, portando não há luta, nem

crescimento. A criança inventa novos elementos, desejando propor uma narrativa diferente, mas não consegue costurar os símbolos de forma a criar um conflito com processo de solução e sucesso final.

O tipo de narrativa denominada **incompleta** demonstra dificuldade de construção da seqüência lógica, ausência do arquétipo de transcendência como símbolo de libertação, e, em consequência disso, a construção da solução é suprimida.

A história de Bruno, nove anos, está descrita a seguir, representando o grupo das narrativas **diferentes**:

*Era uma vez uma família de porcos uma mãe e três filhos um filho tinha 17, 24 e 32 anos.*

*E os três porquinhos saíram da casa da mãe para fazerem suas próprias casas.*

*O porco de 17 anos fez uma casa de palha, o de 24 fez a casa de madeira e o mais velho de 32 anos fez uma casa de tijolo.*

*Então apareceu um lobo e com o seu assopro derrubou a casa de palha daí o porquinho fugiu para a casa do irmão do meio e com o assopro o lobo conseguiu derrubar a casa de madeira daí os dois porquinhos fugiram para a casa do irmão mais velho de 32 anos. E o lobo assoprou e assoprou a casa e não caiu. Daí o lobo de tão cansado dormiu e os*

*três porquinhos aproveitaram e levaram o lobo para longe dali.*

Nesse grupo de sete narrativas, as crianças inserem elementos e palavras novas, atribuindo às histórias características inéditas. Como afirma Iser, a força poética não pode inventar a partir do nada. Na recriação dessas histórias, nota-se que as crianças definem claramente seus referenciais, mas, mesmo assim, elas separam, dissolvem e misturam com outras histórias, fatos da sua primeira infância e desejos futuros. O autor afirma ainda que o imaginário torna presente o ausente. Isso explica, por exemplo, o fato de Bruno especificar as idades dos porquinhos e acrescentar a mãe, misturando um elemento da história antiga. Tais mecanismos de recriação tornam-se importantes, comparando-se com as narrativas completas, pois nos tipos apresentados como diferentes, além de as crianças conseguirem utilizar a função transcendente, mostram-se capazes de visualizar a história que absorveram anteriormente, interiorizando-a de tal maneira, que inserem na mesma outros elementos a ponto de modificá-la, sem interferir no significado mais profundo da história.

Piaget salienta que o sincretismo ainda permanece na fase dos nove anos, quando a criança começa a se libertar do egocentrismo e passa a contar de forma lógica suas histórias. Mesmo assim, diz o autor, os conceitos simbólicos e anímicos ainda aparecem misturados. Nessa narrativa, os porcos aparecem com uma idade cronológica que se assemelha aos seres humanos. No entanto, a

criança já mostra plena consciência dos conceitos empregados, pois é capaz de adequar o procedimento de montagem da casa à idade correspondente.

Quanto aos símbolos, a narrativa de Bruno insere a figura da mãe a exemplo da história mais antiga. Tal fato deixa mais nítida a manifestação do arquétipo de transcendência, que aqui aparece como a casa. Quando a criança diz que eles decidem construir suas próprias casas, esse sentimento de auto-suficiência resume-se na casa. Ela pode então ser traduzida como o símbolo do processo de individuação. A criança inclui as idades dos filhos, evidenciando os sinais de crescimento e autonomia, que estão presentes em ambas as histórias (antiga e moderna). A questão do crescimento ainda fica mais marcante quando a criança atribui a idade a cada porquinho de forma crescente, bem como o material utilizado para a construção, dispondo-o de forma correspondente, isto é, a menor idade ligada à fragilidade do material.

A seqüência de acontecimentos com relação ao lobo permanece igual às demais, porém a solução é encontrada no cansaço e no sono do lobo, que é carregado pelos três porquinhos para longe dali. O elemento fogo, como expressão do arquétipo de transcendência, não está presente. Não há uma solução definitiva, afirmada pela expressão “felizes para sempre”, entretanto, a participação na solução do problema é conjunta.

Apesar de não haver esclarecimento sobre o destino das personagens, há uma ação conjunta para solucionar o problema. Esse tipo de narrativa demonstra

uma maior compreensão por parte do jovem leitor, pois as imagens arquetípicas de transcendência e a luta pela libertação são arranjadas de forma inédita, demonstrando que a criança percebeu a história de uma maneira tão clara, que foi capaz de utilizar novos elementos na reconstrução.

Refletindo sobre o grupo de narrativas apresentadas, relativas à história *Os três porquinhos*, é possível observar que a maior parte dos contos relatados pelas crianças refere-se ao modelo Disney. No entanto, aparecem alguns elementos da história original, como, por exemplo, a mãe.

Grande parte das narrativas são **semicompletas** ou **resumidas**, aparecendo as **completas** em menor número. Contudo, o símbolo de transcendência aparece na maioria das histórias. Da mesma forma, é possível observar muitas evidências de compreensão e interpretação dessa história como um símbolo do processo de crescimento. Nota-se que uma percentagem considerável das narrativas evidencia que os porquinhos conseguiram afastar o lobo, mesmo que a expressão “felizes para sempre” não esteja presente. De 30 narrativas, apenas nove solucionaram definitivamente o problema. Vinte e uma crianças deixaram em aberto o final da história, registrando apenas que o lobo “foi embora”, “sumiu”, “fugiu”, “saiu correndo” ou “saiu voando”.

Percebem-se, nos cinco tipos de narrativas, distinções quanto às maneiras de manifestar o arquétipo de transcendência. Quando a criança deixa claro o destino das personagens, livrando-as do mal, ela expressa a função de



transcendência ao arquétipo, como é possível notar nas narrativas **completas**. Ao omitir o destino dos porquinhos e do lobo, como ocorre nas histórias **semicompletas** e **resumidas**, não há uma função clara de libertação, apesar de o símbolo estar presente.

É possível que não ocorra a manifestação do arquétipo de transcendência quando a criança não organiza a história de forma lógica, pois não existe a atribuição de significado aos elementos, como acontece nas **incompletas**. Mas a construção de novos símbolos pode ser observada quando a criança se distancia da história original, como nas narrativas **diferentes**. O elemento tijolo ganhou um poder de libertação maior, quando a casa feita com esse material foi apontada como a causa do cansaço do lobo.

Portanto, a manifestação do arquétipo de transcendência está intimamente ligada à maneira pela qual a criança decide encaminhar o processo de solução, imaginando para as personagens a libertação definitiva. Assim, a maior parte das crianças encontra-se na fase de transição para o pensamento formal, apresentando resquícios do egocentrismo, etapa salientada por Piaget (1999), em que a criança não expressa ainda de forma clara e lógica suas idéias para o receptor.

## 4.2 *Cinderela*

### 4.2.1 Histórias paradigmáticas

O conto de fadas *Cinderela* foi eleito como preferido por 13 crianças. As narrativas foram elaboradas com base na adaptação da Walt Disney, contendo, portanto, elementos da história criada por Charles Perrault no final do século XVII, que influenciou a maior parte das adaptações dessa história.

As histórias de Charles Perrault caracterizam-se por um refinamento das fontes da tradição oral, de forma que pudessem ser contadas na Corte. O autor inventa novos detalhes e modifica outros para que a história entre em acordo com suas concepções estéticas. O maior exemplo disso é o sapato, que Perrault concebe de vidro, influenciando todas as versões que derivam da sua.

Bruno Bettelheim, em *A psicanálise dos contos de fadas*, comenta que há uma verdadeira controvérsia quanto a esse detalhe. Como, em francês, os termos *vair* (que significa peles variadas) e *verre* (vidro, cristal) têm pronúncias semelhantes, conclui-se que o autor, ouvindo a história, poderia ter confundido e transformado o sapato de peles em vidro. Mas, supõe-se que, diante dos objetivos de Charles Perrault de refinar a história, sua opção tenha recaído sobre o vidro.

Jacob e Wilhelm Grimm, os irmãos Grimm, são autores de uma Cinderela diferente, menos conhecida, que inspirou poucas adaptações. Eles iniciam sua pesquisa em 1808, percorrendo o Reno e coletando contos diretamente da tradição oral. Na história dos irmãos Grimm, há outros elementos mágicos, como um galho, que se transforma numa árvore mágica, há a intervenção de um pássaro, são três bailes a que a jovem comparece e ao final as irmãs são castigadas com a cegueira. Não há a fada madrinha, nem os elementos mágicos, como abóbora, ratos e lagartos. O único arquétipo de transcendência mantido é o sapato, que nessa história é de pele. Pelo fato de não ter sido encontrado nenhum elemento nas narrativas das crianças que tenha sua origem na história dos irmãos Grimm, este estudo se concentrará mais especificamente na história de Charles Perrault e na adaptação da Walt Disney, na qual estão baseados todos os contos analisados.

No conto de Perrault, a situação inicial é apresentada no momento em que um fidalgo viúvo, que possui uma filha, casa pela segunda vez. Sua esposa é uma mulher arrogante, com duas filhas, ficando a menina sob os cuidados da madrasta e das irmãs perversas. O conflito fica estabelecido quando a enteada, encarregada dos serviços pesados, passa a vestir roupas sujas e feias e a dormir no sótão. Quando descansa, próxima ao fogão, costuma ficar sentada no meio das cinzas. Por essa razão, as irmãs invejosas a chamam Borracheira.

Certo dia, o rei resolve promover um baile e todas as moças do reino são convidadas. Borracheira, que tem seu trabalho dobrado para preparar roupas e cabelos de suas irmãs, é alvo de constantes sarcasmos, sendo questionada se gostaria de ir ao baile, mas, ao mesmo tempo, escutando referências sobre os trapos que usa. Sem levar em consideração os sentimentos de Borracheira, madrasta e irmãs vão para o baile.

A jovem fica desesperada e chora muito, até que aparece sua madrinha. A fada promete ajudá-la e pede-lhe que traga uma abóbora. Quando Borracheira o faz, a fada bate no vegetal com sua varinha e a transforma numa carruagem dourada. Pede também para que a moça consiga ratos, transformando-os em cavalos e um deles, em cocheiro. Solicita ainda seis lagartos, que viram criados. Os pedidos são tarefas que devem ser cumpridas pela heroína, para que a solução possa ser encaminhada.

Depois, a magia ocorre com as roupas, que são transformadas num lindo vestido de ouro e prata, enfeitado com pedrarias, o qual o autor salienta ser o mais bonito do mundo. Assim, ela parte para o baile, sendo advertida de que retorne antes da meia-noite. Caso contrário, o encanto será desfeito. A moça impressiona muito o príncipe, o rei e todos os convidados, que ficam encantados com sua beleza. Ela dança e permanece na companhia do príncipe todo o tempo em que está no baile. Encontra as irmãs e convida-as para sentar com ela, fazendo gentilezas. Alguns minutos antes da meia-noite, ela parte, prometendo

ao príncipe voltar na noite seguinte. Quando chega em casa, agradece à madrinha e no dia seguinte escuta o relato das irmãs sobre a linda moça que encantou a todos na festa.

Novamente, na outra noite, vão todos ao baile. Borracheira ainda fica mais linda do que na noite anterior. O filho do rei não sai do seu lado, ficando a moça tão distraída, que esquece da hora. Sai correndo, sem que o príncipe possa alcançá-la, deixando cair um de seus sapatinhos de vidro. O príncipe o encontra e o guarda com cuidado.

Novamente, no outro dia, a jovem escuta mais uma vez o relato das irmãs sobre o ocorrido. Em seguida, o rei manda anunciar que o príncipe casará com quem conseguir calçar o sapato encontrado. Começam a experimentá-lo em todas as moças do Reino, chegando à casa de Borracheira. Apesar do esforço, as irmãs não conseguem calçá-lo.

Quando Borracheira observa o sapato, logo quer experimentá-lo. O encarregado permite, pois a acha muito bonita. Além disso, ele tinha ordem de prová-lo em todas as moças. Para espanto das irmãs, o sapato ajusta-se ao pé da jovem. Todos ficam ainda mais surpresos quando ela tira do bolso o outro pé. A madrinha bate com a varinha nas roupas, transformando-as num vestido ainda mais bonito que os outros. Reconhecendo Borracheira como a moça que viram no baile, as irmãs jogam-se aos seus pés para pedirem perdão. Borracheira diz que as perdoa do fundo do coração e pede que a amem pelo resto da vida.

Encontra o príncipe e casam-se. Ela hospeda as irmãs no castelo e consegue que se tornem esposas de dois grandes senhores da Corte.

São vários os elementos que contribuem para o simbolismo da história: o sótão, as cinzas, o canto do fogão, a fada madrinha, a vara de condão, a abóbora, os ratos, os lagartos, a transformação das roupas, os bailes, a meia-noite e o sapato. Destacam-se como símbolos de transcendência, a fada madrinha e o sapato, pois são esses os elementos principais que proporcionam à Cinderela o ingresso no processo de solução e o sucesso final.

Gaston Bachelard, em *A poética do espaço* (1993), analisa o sótão como um local onde os medos se racionalizam, onde a experiência do dia pode apagar os medos da noite, pois ali a claridade é mais intensa do que no porão, onde ocorre ao contrário. Para o autor, o sótão está mais ligado à solidão, à tranquilidade e ao sonho, remetendo à idéia de ninho, aconchego e refúgio.

Bachelard faz igualmente um estudo dos cantos, afirmando que eles são o germe da própria casa, locais de refúgio, possuindo imagens antigas e caracterizando uma escolha de imobilidade do ser. É possível inferir que Borralheira constrói para si um aposento imaginário, no qual ela se protege do mundo.

Quanto ao fogão, Bachelard explica que o fogo é o filho do homem. Na história, como a jovem é responsável pelos afazeres domésticos, é ela quem

acende o fogão. Para o autor, o fato de lidar com fogo dessa forma, revela uma ação iluminadora e transformadora. Mesmo recolhida no seu canto, a heroína está internamente acesa e preparada para mudanças. Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, em *O dicionário dos símbolos* (1999), revelam que o fogo fumegante também pode representar a imaginação exaltada, o inconsciente.

A cinza tem um valor residual, como aquilo que resta após a extinção do fogo. Estando associada à morte, liga-se também ao simbolismo do eterno retorno, da renovação, remetendo ao pássaro Fênix, que renasce das cinzas. É um arquétipo de purificação e renascimento. O descanso de Borralheira junto às cinzas sugere a espera do momento certo para a transformação.

A fada madrinha é dos símbolos arquetípicos de transcendência, pois tem a função de conduzir a heroína para a solução do seu conflito, rumo ao processo de individuação. O autor caracteriza-a como madrinha. Ela desempenha o papel maior na conquista dos desejos de Borralheira. Segundo Chevalier e Gheerbrant, a fada representa a capacidade que o homem possui para construir, na imaginação, os projetos impossíveis, funcionando como uma compensação para as aspirações frustradas. A vara de condão é, pois, um instrumento do poder das fadas, que representam simbolicamente a mãe, até pelo próprio uso do termo: *fada madrinha*. Madrinha provém de *mater*, sendo em muitas religiões o nome dado àquela que batiza a criança, podendo substituir a mãe quando necessário.

A heroína precisa executar algumas tarefas, como buscar a abóbora, os ratos e os lagartos, elementos que sofrem a transformação em carruagem, cavalos e criados, respectivamente. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1999), a origem simbólica da abóbora provém do Extremo Oriente, como representação da abundância e da fecundidade, pelo fato de possuir inúmeras sementes. As cabaças também simbolizam regeneração espiritual e são constantemente transformadas em ornamentos nas elevações dos portais das sociedades secretas. O autor ressalta que, por seu próprio formato, a abóbora configura o cosmos e em algumas regiões a cabaça está diretamente associada à Terra. Assim, ela passa a fazer parte dos rituais e folclores ligados à magia, como festas de troca de estação e solstícios, estando freqüentemente relacionada às bruxas. Por isso, também é o símbolo maior do *Halloween*, festa das bruxas que ocorre em alguns países da Europa e na América do Norte. Na versão de Perrault, a transformação da abóbora na carruagem leva à percepção da condução da heroína sendo transportada através da magia para um novo mundo, regenerado e profícuo.

O simbolismo dos ratos, segundo Marie-Louise von Franz, em *A interpretação dos contos de fada* (1990), remete a pensamentos noturnos ou fantasias que se fazem presentes durante o sono, pois, exatamente como uma obsessão, eles corroem o pensamento. São eles os únicos seres que fazem companhia para Borracheira, quando surge a fada, portanto podem simbolizar o



desejo interior da heroína que faz barulho, causando inquietude, enquanto todos estão adormecidos.

O lagarto também sugere a função de auxiliar mágico que, segundo Chevalier e Gheerbrant (1999), é visto pelas culturas mediterrâneas como um familiar, amigo da casa, sendo também um símbolo de benevolência para os egípcios. O fato de ele ficar em repouso, procurando a luz do sol, pode representar a alma em busca da luz. No conto, ele é transformado em criado, que conduz a heroína à iluminação.

A transformação das roupas da jovem lembra uma mudança de atitude, representando também a *persona*. Na Antigüidade e nos ritos de iniciação de muitas civilizações, as pessoas vestem roupas não apenas para mostrar uma máscara, mas para expressar uma nova ação. Por exemplo, as vestes brancas no batismo da igreja cristã mostram o ingresso do recém-nascido num mundo de pureza. Assim, quando Borracheira ganha um vestido de festa, sugerindo que está deixando de ser uma menina, para transforma-se numa princesa e mulher.

Da mesma forma ocorre com os bailes, que são ritos de passagem, pois a escolha da moça mais bela pelo príncipe deve ocorrer durante a dança, significando um rito de sedução. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1999), a dança é celebração e linguagem, que busca em maior ou menor grau um processo de libertação e purificação. No caso dos dois bailes, o simbolismo pode

ser visto como o amadurecimento, uma evolução no rito de passagem, já que o vestido torna-se cada vez mais belo.

O arquétipo de transcendência, considerado maior símbolo do conto e usado para identificá-lo entre as demais narrativas, é o sapato. Justamente, a palavra identidade é usada para definir esse elemento. Chevalier e Gheerbrant (1999) ressaltam que, no século III, o sapato consta como elemento principal numa história de Elieno, orador e narrador romano. A narrativa trata de uma cortesã que teve sua sandália roubada por uma águia enquanto tomava banho. A águia levou-a ao faraó, que ficou impressionado com a delicadeza do pé, mandando que procurassem a jovem que possuía um calçado tão pequeno. Quando encontrada, foi desposada pelo faraó.

Em algumas culturas, os autores salientam que a palavra *sapato* é pronunciada da mesma maneira que *compreensão recíproca*. Dessa forma, resulta a associação do sapato com a harmonia do casal. Passa a ser comum um calçado como presente de casamento. Em muitas regiões do mundo, o sapato da noiva é, ainda hoje, motivo de rituais e brincadeiras.

Em qualquer versão da Borracheira, por mais variados que sejam os elementos, o sapato é uma constante. Através do sapato perdido, a heroína é identificada e coroada com a felicidade eterna, casando com o príncipe. A opção de Perrault pelo sapato de vidro (além de ser esse de um material mais sofisticado e refinado, adequado à Corte francesa) atribui ao mesmo um caráter

mágico, já que não quebra ao cair. A função transcendente está ligada a essa magia, como também ao fato de ser identificado como propriedade da jovem, conduzindo-a a encontrar sua própria identidade e, conseqüentemente, e felicidade, o que Carl Jung caracteriza como a realização plena do ser.

O limite da meia-noite estabelecido pela fada é mais um símbolo importante, igualmente presente em todas as adaptações, independente de outras variáveis. Segundo Franz (1990), as condições e limites nos contos de fadas estão ligados ao avanço do herói em direção ao processo de individuação. Ela salienta que, para que o herói proceda de maneira sã e sábia, não deve desejar coisas que estão além de um determinado limiar e precisa evitar as questões insolúveis. Por essa razão, há nas histórias leis e limites que não devem ser avançados, pois representam um limite do próprio inconsciente, que deve ser respeitado pela heroína, para que, no momento certo, lhe seja revelada a solução para sua busca, resultando na aventura interior, denominada por Jung de processo de *individuação*.

Charles Perrault registra dois bailes e três transformações, sugerindo a trajetória da heroína rumo ao seu crescimento e a busca da felicidade. Quando a fada aparece novamente ao final do conto, transformando as vestes pela terceira vez, revela ainda mais beleza e também a consumação definitiva dos sonhos da jovem, que culmina com a prova do sapato, uma maneira particular de auto-

realização, caracterizada por Jung como uma aventura exclusivamente individual.

Na adaptação de Perrault, não há castigo para as irmãs de Cinderela. Ao contrário, a heroína, num gesto extremo de bondade, além de perdoá-las, convida-as para permanecerem em sua companhia no castelo. Além disso, as irmãs ainda recebem como prêmio bons casamentos na Corte.

Tal atitude da heroína pode significar um atenuante na rivalidade fraterna e, por outro lado, um agravante no conflito com a madrasta, que aparece nesse conto somente como uma sombra. Franz (1990) salienta que o conflito com a madrasta é aquele que se dá com a própria mãe má, uma sombra que a menina precisa enfrentar. Segundo a autora, a sombra é a única chave de toda a evolução e do trabalho interior, sendo necessário o conflito com a sombra da mãe para que a jovem conquiste a sua individuação.

O oposto da sombra é a luz, representada pela figura da fada, que simboliza a mãe boa. A partir da transformação, a heroína vai sendo conduzida para sua evolução. Ao final, Perrault revela, através dessa história, que o conflito com a sombra, a solução e a recompensa atingem tanto a heroína quanto as irmãs, sendo todas as personagens do conto beneficiadas pela felicidade, e a madrasta desaparece como uma sombra.

A adaptação originada da Walt Disney é a base de todas as narrativas das crianças. Apesar de conter todos os elementos básicos da história de Charles Perrault, há diferenças de situações e acréscimo de alguns símbolos.

A história começa enfocando um senhor viúvo que possui uma filha. Preocupado com o fato de a esposa ter falecido, carecendo a jovem de cuidados maternos, o pai casa-se novamente com uma mulher que tem duas filhas. Após a morte do pai, a madrasta revela-se fria e má e as irmãs invejosas passam a tratá-la como uma criada, dando-lhe muitas tarefas pesadas. A jovem recebe ajuda dos ratinhos para arrumar seu quarto e retribui com boas ações, salvando os animais das garras de Lúcifer, o gato da madrasta.

Certo dia, o mensageiro do rei entrega um convite para a madrasta, que comunica às filhas a grande festa que será organizada em homenagem ao príncipe, para que ele escolha sua noiva. Acreditando que pode ir ao baile, Cinderela é ironizada e desafiada a terminar as tarefas pesadas como condição para acompanhar as irmãs na festa. A menina procura um baú e encontra antigas vestes de sua mãe, pensando em reformá-las, porém as irmãs começam logo a chamá-la, solicitando mais serviços. Os animais resolvem ajudar a heroína na confecção do vestido, surpreendendo a menina, que fica encantada com a roupa. Como seus amigos utilizam uma faixa e um colar pertencente às irmãs, elas ficam furiosas e rasgam o vestido reduzindo-o a trapos. A madrasta e as filhas partem para a festa, deixando a menina em prantos.

A solução do conflito inicia com o surgimento de uma bondosa fada que realiza as transformações da abóbora em carruagem, dos ratos em cavalos, do próprio cavalo virando cocheiro e do cão em laçai. Os trapos da jovem são transformados num lindo vestido e em seus pés aparecem requintados sapatinhos de cristal. A fada faz a recomendação sobre o horário limite para a chegada, que deve ser meia-noite, para que a magia não seja desfeita. No baile, o príncipe fica apaixonado e a menina perde a noção de tempo, fugindo quando o relógio começa a dar doze badaladas, perdendo um sapato durante sua rápida descida pelas escadarias do castelo.

O rei ordena, então, que o sapato seja experimentado em todas as moças solteiras. Como Cinderela está estranha, a madrasta passa a desconfiar de algo e a tranca no sótão. Ela chora desesperadamente, enquanto os camundongos já traçam um plano para ajudar a amiga. As irmãs experimentam o sapato, mas nenhuma possui o pé tão pequeno como o da jovem. Os ratos, por sua vez, roubam a chave para libertar Cinderela, mas o gato persegue-os. Ela consegue sair e vai experimentar o sapato, quando a madrasta provoca um tombo no laçai, quebrando o calçado. Cinderela retira o outro pé do sapatinho de cristal de seu bolso e, com isso, casa com o príncipe, vivendo feliz para sempre.

Os mesmos elementos aparecem na adaptação da Disney: fada, abóbora, lagartixas ou lagarto, ratos, carruagem, vestido, sapato de cristal e o limite de horário da meia noite. Assim, os símbolos arquetípicos de transcendência

continuam presentes, a fada e o sapato, sendo que esse último, nessa adaptação, ainda ganha um refinamento maior, sendo de cristal. Nessa história, apenas um baile é registrado, mas o simbolismo de rito de passagem é mantido, indicando um momento de transformação de Cinderela.

A Disney sofisticou e exagerou ainda mais os elementos mágicos contidos no modelo de Perrault, salientando claramente símbolos que se relacionam com maldade e bondade. Há um notável excesso de animais, que tem como objetivo atrair a atenção das crianças e humanizar ainda mais a heroína, representando-a com uma bondade extrema.

O gato aparece como um elemento novo, sendo um auxiliar das maldades da madrasta. Para Chevalier e Gheerbrant (1999), o simbolismo do gato é muito heterogêneo, pois oscila entre as tendências benéficas e as maléficas, o que se pode explicar pela atitude a um só tempo terna e dissimulada do animal. Em alguns países, como o Japão, por exemplo, o gato é temido, porém entre os astecas e egípcios ele é venerado e tem conotações positivas. Há um consenso, no entanto, de que o gato está ligado com a magia, desde os tempos primitivos.

Na versão Disney, a heroína é maltratada ao extremo e a evolução rumo ao processo de individuação é atenuado, pois há somente um baile e uma só transformação. O arquétipo da rivalidade fraterna representado pelas irmãs é intensificado pela maldade e inveja das moças e a madrasta tem uma participação mais ativa do que na história de Perrault, do início até o final. Não

há castigo explícito para as irmãs, porém elas não são premiadas, sendo simplesmente ignoradas ao final da narrativa diante da glorificação do casamento da heroína com o príncipe.

#### 4.2.2 Narrativas das crianças

Um total de 13 crianças escolheu *Cinderela* como conto de fadas preferido, resultando em 13 narrativas, sendo que uma delas apenas começou seu texto, impossibilitando a análise. Diferentemente das narrativas de *Os três porquinhos*, o estudo desse grupo não está dividido em tipos, pois há um menor número do que a história anterior e, ao mesmo tempo, semelhanças e particularidades comuns, decidindo-se assim pela análise do conjunto.

Conforme já foi salientado, as narrativas são baseadas no modelo da Walt Disney, contendo, portanto, elementos originários dessa, e, conseqüentemente do conto de fadas de Charles Perrault. Eis o que escreveu Camila, nove anos:

*Era uma vez uma menina chama Cinderela. Ela trabalhava para suas irmãs malvadas e para sua madrasta.*

*Num lindo dia elas receberam um convite para dançar com o príncipe, e quando os ratinhos ficaram sabendo logo começaram a fazer um vestido para Cinderela ir ao baile.*



*Quando ficou pronto chamaram Cinderela, quando ela viu o vestido diz que estava sem palavras.*

*Horas depois quando Cinderela estava indo para o baile encontrou as suas irmãs e elas destruirão a roupa de Cinderela e ela foi chorar no banco e apareceu sua fada madrinha e a perguntou:*

*– Porque tanto choras minha doce menina?*

*– Estava indo ao baile e minhas irmãs me fizeram isto comigo.*

*– Não se preocupe posso te ajudar com um feitiço mas ele acabara a 12 noite. Pin!!!*

*– Prontinho agora pode ir para o baile susegada mas não esquece o feitiço acaba as 12 noite.*

*E lá se foi Cinderela em sua carruagem.*

*Chegando lá o príncipe escolheu ela para dançar com ele.*

*Mais tarde...*

*Cinderela ouviu o sino e saiu correndo pela escada deitou seu sapatinho de cristal.*

*No dia seguinte ele encontrou o sapato de Cinderela e falou para o seu pai quem foi a dona do sapato ele se casar, e o mordomo saiu a busca e perguntou para 97 casas mas não encontrou em ninguém, então foi a casa de Cinderela*

*pidio para que as irmãs espermetarem osapato primeiro  
mas não servio quando ouviram Cinderela:*

*– Altesa posso espermentar o sapato?*

*E servio nela*

*2 dias depois príncipe casou com Cinderela.*

Apesar de apresentar inúmeros erros gramaticais, a narrativa revela, referenciando Piaget (1999), uma fase em que a criança já coloca nexos lógicos em seus parágrafos e mostra uma preocupação em concluir sua história. É possível, igualmente, observar a necessidade de ser compreendida pelo público, quando Camila utiliza a técnica dos diálogos. Tal fato indica a concretização da socialização também em termos textuais. Segundo Piaget (1967), essa etapa começa por volta dos nove anos, quando a criança ingressa num processo de dedução formal, colocando-se à distância do seu ponto de vista, raciocinando sobre as hipóteses alheias, sobre outros pontos de vista que não sejam os próprios. Assim, o texto resultante mostra seu esforço para ser compreendido, para apresentar uma seqüência lógica com princípio, meio e fim, para argumentar e convencer.

Na situação inicial, Cinderela já é colocada como empregada das irmãs e da madrasta. Não há nenhuma referência sobre os pais verdadeiros, sendo a

jovem apenas citada como serviçal, partindo imediatamente para o anúncio do baile.

Nota-se claramente que a versão infantil é influenciada por Walt Disney, pois os ratinhos são citados como ajudantes da jovem na confecção do vestido. Entretanto, é a fada madrinha que surge como elemento mágico maior, salvando a situação. O limite de horário não deixa de ser marcado, estando a heroína condicionada à meia noite, para que a magia não seja apagada. E o sapato é perdido por Cinderela na escadaria.

Há na narrativa de Camila uma técnica de passagem de tempo, quando a criança utiliza a expressão “Mais tarde”, como se fosse trocar o cenário. Assim, conforme salienta Iser (1996), o leitor disponibiliza e reorganiza aquilo que o texto lhe forneceu, conforme suas experiências, resultando uma nova narrativa. Camila retira partes consideradas por ela menos importantes e acrescenta outras, como o número de casas que o príncipe percorreu para encontrar Cinderela: “97 casas”. Talvez a criança desejasse dar uma idéia da grande quantidade de casas e da extensão da procura.

O sapato é experimentado e serve em Cinderela, sendo anunciado o casamento logo em seguida, quando a menina explicita que a cerimônia ocorrerá em dois dias. Esse dado é mais um acréscimo de Camila, imaginando o tempo que levaria o preparo da festa.

Não há nenhuma referência ao que aconteceu à madrasta e às irmãs após o casamento, tal como ocorre na história da Disney. Os arquétipos de transcendência, “fada” e “sapato” são mantidos, porém o sapato somente é citado no momento da perda, não aparecendo na hora da transformação das vestes. Entretanto, seu símbolo de identidade é preservado.

Clarice, dez anos, assim conta sua história:

*Era uma vez, uma menina que vivia com sua madrasta. Um dia ela foi convidada para ir a festa a um palacio, mas sua madrasta só deixou ela ir quando ela terminasse de arrumar e limpar a casa. Quando a madrasta e suas filhas saíram para ir a festa, apareceu a fada madrinha de “Cinderela”. A fada logo disse: – Vamos logo, não temos tempo a perder. “Cinderela” já não estava entendendo nada. A fada foi fazendo a carroagem e preparando o vestido da “Cinderela”. Logo a fada deu uma regra. Que antes das 12:00 (noite) ela tinha que sair de lá.*

A narrativa de Clarice já estabelece na situação inicial o conflito da jovem que vive com a madrasta e deseja ir ao baile. Os pais verdadeiros não são citados e a fada surge logo no início, como construtora da carruagem e do vestido da jovem, sem referência a outros auxiliares mágicos, como ratos e pássaros. A história termina com a regra do retorno à meia noite, sem evidenciar a solução,

portanto anulando a função transcendente do arquétipo “fada”. Em nenhum momento a criança cita o sapato, ficando tal símbolo ausente da narrativa.

Clarice procura resumir ao máximo seu conto, e o deixa incompleto. Embora construindo uma outra história, omitindo símbolos e situações, a criança não consegue concluir seu raciocínio, repetindo algumas vezes a palavra “logo”, denunciando com isso a urgência em finalizar. A criança utiliza essa conjunção com a função aditiva, faltando, assim, os nexos temporais e causais. Conforme os estudos de Piaget (1967), há ainda sinais da fase egocêntrica. Além disso, não há solução para o conflito e, é possível observar, que mesmo havendo somente um arquétipo de transcendência ele não consegue libertar a heroína.

Deborah, nove anos, escreve o seguinte:

*Era uma vez uma vila com uma moça chamada Cinderela ela tinha uma madrasta e duas irmãs elas a tratavam como uma empregada.*

*Um dia o príncipe preparou um baile para ver quem seria a sua esposa. Cinderela foi convidada mas não tinha roupa para ir ao baile ai então uma de suas fadinhas lhe disse que ela daria um vestido um sapato de cristal e uma carroagem mas so até a meia noite Cinderela aceitou.*

*Quando chegou lá dansou com o príncipe. A meia noite ela saiu correndo para voutar para casa e acabou perdendo o sapato.*

*O príncipe disse que quem fosse a dona do sapato seria sua esposa todas as pessoas experimentaram o sapato mas cinderela foi o único pé que o sapato serviu e daí ele viveram felizes para sempre.*

Na situação inicial, Deborah não define a figura dos pais de Cinderela em sua narrativa, já descrevendo a menina como uma empregada que morava com a madrasta e as irmãs.

O conflito é logo estabelecido com a explicação sobre o acontecimento do baile. No momento da magia, Deborah cita a existência de mais de uma fada, (“uma de suas fadinhas”). Tomando como referência o texto de Iser (1996), a criação não pode se originar do nada. Nesse caso, a fonte era a *Cinderela*, no entanto o poder da imaginação infantil de separar, dissolver, ligar e mesclar ativa outras histórias, formando assim um elemento mágico novo.

O sapato é citado logo no início da magia, juntamente com o vestido, sendo explicitado que o material é o cristal, tal como a adaptação da Disney. Há a dança com o príncipe e o rompimento do limite de horário, no entanto a própria Cinderela é quem avisa a fada que terá que voltar antes da meia-noite. Nesta história escrita por Deborah, não é a fada quem fixa o limite: “mas só até a meia-noite Cinderela aceitou”. Na narrativa da criança a própria jovem impõe uma condição para fazer a vontade da fada. Tal idéia reforça a personalidade de Cinderela, diminuindo um pouco o brilho da fada, que é “uma das fadinhas”.

Parece assim apenas um auxiliar mágico, o que enfraquece a função transcendente.

O sapato é experimentado por várias moças e cabe somente em Cinderela, caracterizando assim a função de transcendência desse arquétipo.

A criança finaliza sua narrativa com a solução da felicidade eterna, sendo os arquétipos de transcendência, “fada” e “sapato”, mantidos, apesar da diferença de papel da fada nesta história criada por Deborah. A criança está numa fase de transição para o pensamento lógico, que, segundo os estudos de Piaget (1967), já apresenta a preocupação com a recepção.

A história de Fernanda, dez anos, é esta:

*... – ... A meia noite você tem que ir embora, falou a fada.*

*– Cinderela foi. Meia-noite chegou, ela saiu correndo e seu sapato caiu, o príncipe pegou o sapato e, no dia seguinte ele foi procurar sua amada, calçou o sapato e todas as mulheres da cidade.*

*Quando chegou na casa de Cinderela, ele calçou na sua madrasta e nas filhas da madrasta, quando calçou nela, coube, eles casaram e foram felizes para sempre.*

A narrativa inicia com reticências, ficando claro que a criança decidiu contar a história a partir do momento em que a fada apareceu, ficando assim indeterminada a causa do conflito. No entanto, fica evidente que Fernanda considera este o ponto alto do conto, talvez numa suposição de que os fatos que antecedem não carecem de maiores explicações.

A criança deixa de citar a madrasta e as irmãs e não esclarece como Cinderela chegou até o momento de comunicar-se com a fada. Inicia a partir do limite da meia-noite, quase a parte final da história e atribui à fada e ao sapato a função transcendente, quando esclarece que a felicidade e libertação da heroína ocorrem através dos mesmos. Em contrapartida, como não há o conflito claro, eles ficam enfraquecidos, pois estão indeterminadas as razões que levam ao surgimento da fada.

As reticências deixam implícita a suposição de que a criança tem pleno conhecimento do início da história, mas também revelam que a narradora encontra-se numa fase pré-lógica. Segundo Piaget (1967), a criança nesta fase ainda não consegue dissociar o ângulo de visão dela do ponto de vista dos outros. Talvez ela tenha construído a história em monólogo, registrando somente o final, não importando ainda a comunicação com o outro. Um resquício de egocentrismo leva Fernanda a registrar somente a parte da história que julga fundamental, sem levar em conta seu possível interlocutor.

Gabriela (1), nove anos, conta o seguinte:



*Era uma vez uma menina que trabalhava para as suas irbruxas e um dia as suas irbruxas foram numa festa do reino e ela queria muito ir, só que depois que todos foram à festa uma fada a Cinderela encontrou e a fada deu um lindo modelito a ela e uma carruagem, só que ela só podia ficar na festa até a meia-noite, chegando a festa, o príncipe a viu e lhe tirou para dançar. Quase batendo a meia-noite:*

*– Preciso ir tchau!*

*Cinderela deixou a escada e perdeu o sapatinho.*

*No outro dia o príncipe foi na casa de Cinderela e das irmãs.*

*Chegou e experimentou o sapatinho nada suas irmãs e não serviu, experimentou na Cinderela e serviu.*

*– Cinderela quer se casar comigo?*

*– Sim!*

*E viveram felizes para sempre.*

*Fim!*

A narrativa de Gabriela (1) começa com a explicação de que a menina trabalhava para suas “irbruxas”, provavelmente uma palavra criada pela criança para definir e caracterizar as irmãs malvadas.

Há um salto para o baile sem citação da madrasta, com ênfase apenas a figura da fada. A criança inova também na maneira como explica o que a fada deu à menina: “um lindo modelito”. Não falou no vestido, nem nos sapatos, no entanto a palavra “modelito” deve traduzir que Cinderela ficou muito bonita e utilizou algo que estava na moda. Ela cita a carruagem e o limite da meia-noite.

Gabriela (1) aproveita a técnica do diálogo para resumir explicações, como no momento em que Cinderela despede-se do príncipe: “Preciso ir, tchau!”

O sapato surge somente na hora da perda, quando é esquecido na escada. No momento em que há a transformação, ele não é citado. O príncipe vai à casa de Cinderela e das irmãs, sem que a madrasta apareça na narrativa. O final também é sintetizado com o diálogo e a história termina com o “felizes para sempre”.

Há a presença dos dois arquétipos, “fada” e “sapato”, ambos apresentando a função transcendente, pois através deles Cinderela resolve seu conflito, que é principalmente com as irmãs, as “irbruxas”, denominadas assim, por sua maldade. A madrasta não é citada, portanto Cinderela liberta-se das irmãs e resolve definitivamente o problema, pois vive “feliz para sempre”. Apesar de apresentar algumas partes de forma resumida, há uma preocupação da criança em ser compreendida e os nexos lógicos auxiliam o desenrolar da história,

portanto, conforme os estudos de Piaget (1967), a criança está numa fase de transição para o raciocínio formal.

Gabriela (2), dez anos, assim narra sua história:

*Era uma vez uma menina que não tinha mãe e seu pai casou com uma mulher que tinha 2 filhas depois de alguns meses ele morreu. E após os 14 anos ela virou uma empregada depois de muito tempo os pais do príncipe desidiram dar um baile que ele teria que se casar com uma mosa do baile.*

*Ela foi ao baile mas a meia-noite ela teria que ir para casa mas deixou cair o sapato e no outro dia o príncipe encontrou e eles se casaram e viveram felizes para sempre.*

A situação inicial retrata o fato de Cinderela não ter mãe e o pai casar novamente com uma mulher que tem duas filhas. A morte do pai é citada, ocorrendo uma virada na vida da jovem. Gabriela (2) especifica que é exatamente aos 14 anos que Cinderela vira uma empregada, relacionando, assim, a fase da adolescência com princípio do conflito. Como a jovem não tem mais a mãe verdadeira e é a madrasta que toma o lugar dessa, é possível observar aqui o conflito com a sombra, que gera a necessidade de que a heroína consiga a solução para seus conflitos, ingressando no processo de individuação.

A criança narra a seguir o baile, no qual os pais do príncipe querem que o filho escolha a noiva. De forma sucinta, Gabriela (2) diz que Cinderela comparece ao baile e a meia noite tem que ir para casa e perde o sapato. Também de forma resumida diz que o príncipe a encontra, eles casam e vivem felizes para sempre.

O único arquétipo de transcendência existente na história de Gabriela (2) é o sapato, que leva o príncipe a procurar a jovem. No entanto, não há o elemento mágico, ou seja, a fada. A narrativa não explica porque ela deve voltar à meia-noite, nem deixa claro qualquer ato de transformação, portanto somente o sapato promove o encontro. Cinderela simplesmente vai ao baile, sem que haja qualquer auxiliar mágico, mas o conflito é salientado, principalmente quando o texto sublinha a idade de 14 anos e a identifica como o início dos problemas. E a solução é dada no momento em que o príncipe encontra o sapato e casa com Cinderela. Apesar de a situação inicial conter justificativas lógicas, o final carece das mesmas, o que indica que a criança ainda demonstra resquícios do egocentrismo salientado nos estudos de Piaget (1967), pois, é possível que a criança tenha internalizado o elemento mágico ou o momento da transformação, mas não conseguiu expressar através de sua narrativa escrita.

A história de Giovana, nove anos, diz o seguinte:

*Era uma vez uma minina chamada Cinderela ela era a escrava da madrasta dela e as meia irmãs.*

*Ela*

A narrativa de Giovana contém apenas a situação inicial, na qual a criança coloca Cinderela como escrava da madrasta e das irmãs, começando diretamente, sem referir-se aos pais. No entanto, a análise não poderá ser realizada, devido à falta de elementos. A criança chega a iniciar um outro parágrafo, mas o apaga e não conclui. É possível observar apenas que Giovana conhece a história, porém não consegue desenvolvê-la.

Isabella, nove anos, conta:

*Era uma vez um viúvo e sua filha Cinderela, esse viúvo se sentia sosinho então resolveu casar-se denovo com uma mulher, só que esa mulher era muito mauvada.*

*Alguns meses depois o pai de Cinderela morreu de tristeza pela maudade da madrasta, então ela e suas filhas decidirão que Cinderela seria impregada dela.*

*Pasouse muito tempo e Cinderela creseu, só que ela ficou tão bela que as filhas da madrasta ficarão com siumes.*

*Um dia o príncipe desiduiu fazer um baile para escolher sua noiva e todas deveriam ir então Cinderela foi só que as*

*filhas da madrasta rasgarão seu vestido então Cinderela foi chorar até que apareceu a sua fada madrinha que deu um vestido novo uma carroagem e tres cavalos.*

*Então Cinderela foi ao baile e o príncipe dansou com ela a noite toda. Chegou meia noite e ela tinha que se retirar antes que o feitiço se acabaçe, só que enquanto ela coria perdeu o sapatinho de cristal.*

*O principe que coria atras dela achou o sapatinho então ele disse que ia visitar as casas de todo o reino e espermentando o sapato em cada mosa e a moça que o sapato coubeçe ia ser sua esposa. Então o sapatinho coube na Cinderela e então eles se casarão e viverão felises para sempre.*

A narrativa de Isabella contém todas as etapas, numa seqüência lógica, com clareza, delineando princípio, meio e fim. Embora contenha inúmeros erros gramaticais, a criança demonstra que sabe usar nexos lógicos, o que, segundo Piaget (1967), revela estar em uma etapa que inicia por volta dos nove anos, quando a criança começa a concretizar o processo de socialização, desenvolvendo o raciocínio lógico.

Na situação inicial, a narrativa retrata o viúvo que se casa novamente com uma mulher má. Isabella consegue explicar a causa da morte do viúvo e o conflito que se estabelece na vida de Cinderela. A criança retrata, inclusive uma

passagem lenta do tempo, a beleza de Cinderela que crescia com ela e aponta os ciúmes das irmãs como causa de conflito.

Tal como a adaptação da Disney, há as etapas do vestido da jovem sendo rasgado e do aparecimento da fada madrinha fazendo a magia do novo vestido, da carruagem e dos cavalos.

A criança procura retratar na narrativa os acontecimentos em seqüência, sem resumir ou omitir acontecimentos, como a dança com o príncipe, o limite da meia-noite, a perda do sapatinho de cristal e a prova do mesmo no dia seguinte em todas as moças. Não há referência ao sapato antes da perda, aparecendo o mesmo somente nesse momento. Isabella conclui com o sapato servindo em Cinderela, o casamento e a felicidade eterna.

Os símbolos arquetípicos de transcendência, a fada e o sapato, estão bem claros, e os mesmos exercem a função de libertação da heroína, já que a fada aparece no momento do desespero, e o sapato promove o encontro da jovem com o príncipe, levando à felicidade plena.

Julia, dez anos, narra o que segue:

*Era uma vez uma menina que avia perdido a mãe, seu pai se casou com uma outra mulher cruel que tinha duas filias que também eram crueis, um tempo depois seu pai morreu então ela cresceu sendo criada na casa de sua*

*madrasta um dia ela leu a carta que era um convite a todas as jovens solteiras do reino ela perguntou a madrasta e ela falou se arumar toda a casa e se tivesse vestido o dia chegou ela estava pronta e as filias destruíram o vestido da Cinderela ela estava chorando a sua fada madrinha e le deu um vestido mas o encanto quebrava a meia noite ela e o principe se apaixonaram mas ele não encontrava até que foram ver se o sapato servia sua madrasta a trancou no quarto mas ela conseguiu sair até que ela experimenta o sapato o sapato serve e ela se casa com o principe e eles são felizes para sempre.*

Ao contrário da narrativa anterior, Julia ainda não consegue organizar parágrafos e separar com clareza nexos lógicos, assim como pontuação. Nota-se uma seqüência de princípio, meio e fim, e é possível perceber que a criança conhece as partes da história, no entanto ainda não organiza as operações lógicas na linguagem escrita.

Há a referência à perda da mãe na narrativa, o novo casamento do pai e o conflito estabelecido, já que tanto madrasta como irmãs são cruéis, o convite para o baile, a destruição do primeiro vestido e o aparecimento da fada. O sapato de cristal aparece somente no momento da perda, quando a criança cita a pressa de Cinderela para cumprir o limite da meia-noite. A heroína é igualmente trancada no quarto para que não experimente o sapato, tal como na adaptação



Disney, mas consegue sair e provar o sapato. Casa com o príncipe, e eles vivem felizes para sempre.

Embora a narrativa seja um pouco confusa em função de erros gramaticais e ausência total de pontuação e parágrafos, a criança atribui a função transcendente aos dois arquétipos, fada e sapato, pois ao final Cinderela é premiada com a felicidade eterna, libertando-se do conflito.

Manuella, nove anos, escreve:

*Essa história me marcou por que a Cinderela, lutou pelos seus sonhos e não fazia mal algum, tinha pessoas boas ao seu redor pois não procurava o amor e sim esperava, lavava o chão, era empregada e não tinha direito algum.*

*Um dia tinha um baile e sua “Patroa” não deixou.*

*Chorou, chorou e chorou*

*Então veio sua fada madrinha e disse que ia dar um vestido a ela para ir ao baile e tinha que voltar a meia noite.*

*Então o príncipe que todas desejavam ia escolher a princesa a ele então ele escolheu a Cinderela, dançaram, dançaram e dançaram até chegar meia noite, correu e deixou o sapatinho o príncipe viu e foi até a casa dela e*

*entregou o sapato e disse que era ela a princesa dele. E assim foram felizes para sempre.*

*Contos de fadas não são para achar seus príncipes e sim para lutar pelos seus sonhos*

A criança narra a história, ao mesmo tempo em que explica porque o conto marca tanto sua infância. Segundo a narrativa de Manuella, Cinderela é uma história de luta pelos sonhos de uma heroína que tem como característica a bondade e a esperança. Manuella salienta que Cinderela não procura diretamente o amor, apenas trabalha e espera.

A criança começa a narrar a história a partir do baile, antes, faz uma análise e procura refletir sobre a personagem e a função do conto. A ordem dos acontecimentos está resumida, mas, apesar disso, é possível observar que a narrativa, além da seqüência lógica, possui uma reflexão sobre a história, estando a criança na fase em que Piaget (1967) define como o aparecimento do raciocínio formal, quando toma consciência dos conceitos que emprega e de suas implicações, tornando-se mais introspectiva e reflexiva. Um exemplo disso é o fato de que ela denomina a madrasta de “patroa”, colocando entre aspas, indicando que Manuella está atribuindo uma característica à madrasta.

A narrativa segue a seqüência a partir do baile, com o desespero da menina, o aparecimento da fada madrinha, o vestido e o limite da meia-noite.

Refere-se ao sapato somente durante a fuga da jovem. As irmãs não são mencionadas e a madrasta somente quando é denominada de “patroa”.

A criança diz que o príncipe entrega o sapato à Cinderela ciente de que o mesmo pertencia a ela, eles casam e vivem felizes para sempre. Manuella conclui sua narrativa com a frase: “*Contos de fadas não são para achar seus príncipes e sim para lutar pelos seus sonhos.*” Com isto, Manuella oferece uma definição para o sentido das histórias e, mais especificamente, reforça a função transcendente dos símbolos que aparecem em sua narrativa: a “fada” e o “sapato”.

Paloma, nove anos, conta a história a seguir:

*Cinderela era uma entitada, sua mãe tinha morrido e seu pai tinha casado com uma mulher muito chata. Cinderela que fazia as coisas da casa, ela era muito triste.*

*Certo dia o príncipe anunciou que ia ter um baile e a moça que ele gostasse ia ser a princesa.*

*Os ratinhos e os passaros que tinha na história fizeram um lindo vestido para Cinderela.*

*Quando a madrasta e as filhas viram o vestido dela elas ficarão morrendo de siumes e começarão a rasgar o vestido dela e foram para a festa.*

*Mas Cinderela chorou e chorou e chegou a fada que  
fes um belo vestido, os ratos em cavalos, etc.*

*Do que a fada falou uma coisa para Cinderela*

*–Você tenque vir 00:00 noite.*

*E ela foi para o baile, quando chegou a 00:00 ela foi  
para casa e sem querer deichou o sapato*

*E depois o príncipe e colocou o sapato nela e eles  
casaram e viveram felizes para sempre.*

A situação inicial da narrativa expõe que a mãe de Cinderela está morta e seu pai contrai novo casamento com uma mulher classificada por Paloma como “chata”. A seguir a criança relata sobre o baile para a escolha da princesa e sobre os ratos e pássaros que auxiliam a jovem na confecção do vestido. Paloma diz que o vestido é rasgado pela madrasta e irmãs, descrevendo logo depois o aparecimento da fada que providencia um novo vestido e previne sobre o limite da meia-noite. Em seguida, a narrativa refere o sapato perdido e finaliza de forma muito resumida, quando o príncipe o encontra, o que permite o casamento e a felicidade eterna.

Apesar da pressa em finalizar, a narrativa possui uma seqüência lógica, com a presença dos símbolos arquetípicos de transcendência, fada e sapato, ocorrendo o momento de libertação da heroína. Mesmo assim, é preciso considerar que a criança está numa fase de transição para o raciocínio formal,

conforme Piaget (1967), pois o fato de deixar algumas lacunas, como a parte em que Paloma apressa sua narrativa para explicar a magia da fada, mostra que há sinais da etapa do egocentrismo, quando não há uma preocupação com um provável receptor. No momento em que a criança diz, “*chegou a fada que fez um belo vestido, os ratos em cavalos, etc.*”, ela supõe que está citando a palavra transformação, mas o nexos lógico não aparece nessa história.

O texto escrito por Thainá, nove anos, diz o seguinte:

*Quando seu pai morreu e deixou uma herança, a sua madrasta e 2 irmãs de criação que a faziam de empregada, até que um dia teve um baile e Cinderela queria ir só que suas irmãs não deixaram ela ir só que quando ela estava lavando a louça olhou uma fada e a fada disse pra ela você vai ao baile daí Cinderela disse como? A fada respondeu – vou te dar um vestido lindo e transformar uma abóbora em uma carruagem linda e “pim” fez, daí Cinderela vai ao baile e dança muito até que era meia noite e a Cinderela saiu correndo e perdeu seu sapatinho de cristal quando o príncipe foi correndo atrás dela e viu que caiu seu sapatinho e no dia seguinte foi procurar a dona do sapato, que eles iriam se casar não importa quem seria.*

*Até que ele chegou na casa de Cinderela e a mãe delas ficou muito feliz pois uma das três ia ser princesa daí ele botou o sapatinho na primeira colocada não deu ficou largo*

*e na Segunda ficou apertado e na mãe ficou muito estreito e em fim na Cinderela e deu direitinho então o príncipe disse:*

*– vamos nos casar!*

*O casamento foi ótimo!*

*E viveram felizes para sempre!*

Apesar da ausência de parágrafos e da junção de algumas palavras sem pontuação, Thainá demonstra em sua narrativa uma seqüência lógica. Faz tentativas do uso da técnica do diálogo, mas não sinaliza, em alguns momentos, o início do mesmo.

Na situação inicial, há a morte do pai, seu casamento com a madrasta e a referência às irmãs que tratam Cinderela como empregada. A seguir, a narrativa apresenta o conflito e a proibição de que Cinderela compareça ao baile e em seguida o diálogo com a fada, que surge repentinamente. A criança utiliza o termo “pim” para designar a magia que a fada realiza com a abóbora e o vestido. O baile e o limite da meia-noite são citados, bem como a perda do sapato, que somente aparece no momento da magia.

Quando o príncipe encontra a casa, ele experimenta o sapato também na madrasta. Nesse sentido, a história diferencia-se das adaptações tanto de Perrault como da Disney, nas quais a madrasta não é uma candidata à esposa do príncipe.

Depois que Cinderela calça o sapato e o mesmo cabe em seu pé, Thainá utiliza a técnica do diálogo para quebrar a narrativa, diz que o casamento foi ótimo e que viveram felizes para sempre. A fada e o sapato estão presentes nessa narrativa como símbolos arquetípicos de transcendência. Tomando como referência os estudos de Piaget (1967), nota-se que Thainá demonstra em sua história um desaparecimento da linguagem egocêntrica, evidenciado pela estrutura gramatical e através da necessidade de justificativas lógicas. A criança já consegue desassociar o seu ponto de vista do outro, pois sua história demonstra um desejo de ser compreendida.

Vanessa, dez anos, constrói a história abaixo:

*Era uma vez uma menina que morava com seu pai em um castelo muito lindo. Depois de alguns anos o pai da garota se casou com uma mulher muito feia que tinha duas filhas mal-educadas. Algum tempo depois o pai da menina infelizmente morreu. Então a madrasta feia e as meias irmãs de Cinderela começaram a tratá-la como uma doméstica, ela lavava roupa, cozinhava, varria o chão do castelo, dava comida aos animais, etc.*

*Em um belo dia Cinderela (ou gata Borracheira como a chamavam) estava indo retirar as cartas do correio, então ela viu uma carta da família real convidando todas as moças da cidade para um baile real que iria acontecer no dia 25/07/1882 as 20:00 horas no castelo real, então*

*Cinderela ficou muito feliz e as irmãs e a madrasta não deixaram ela ir. Mas no dia do baile Cinderela se encontrou com a fada madrinha dela e ela transformou Cinderela mas disse que o encanto só durava até a meia-noite então ela dançou com o príncipe até a meia-noite e esqueceu o sapato de cristal com o príncipe e eles viveram felizes para sempre.*

A narrativa de Vanessa descreve a situação inicial com Cinderela vivendo num castelo com o pai. O mesmo casa novamente com uma mulher que a criança classifica como “feia” e tem duas filhas que ela caracteriza como “mal-educadas”. O conflito começa com a morte do pai, quando Cinderela passa a ser tratada como uma “doméstica”.

Vanessa decide criar uma situação nova para Cinderela, que encontra o convite na caixa do Correio, salientando que o baile ocorrerá “*no dia 25 de julho de 1882, às 20 horas*”. Certamente a menina deseja atribuir mais verossimilhança ao acontecimento, criando esse dado, o que torna sua narrativa diferenciada. Segundo Iser (1996), tal procedimento faz com que a realidade do texto seja transgredida, o que é uma qualidade inerente à fantasia, o que ele denomina de “irrealização do mundo do texto”.

Tal qual a adaptação Disney, há o impedimento da madrasta e das irmãs para que a jovem compareça ao baile, conflito que é resolvido pela fada



madrinha. Vanessa diz simplesmente que a fada transforma Cinderela, não especificando auxiliares mágicos, meio de transporte, vestido e sapato. Ela dá apenas o limite da meia-noite para o retorno.

O final é relatado rapidamente na narrativa de Vanessa, apenas com o esquecimento do sapato de cristal, encontrado pelo príncipe, já ocorrendo o fechamento da felicidade eterna. Não há a prova do sapato, portanto a função transcendente do símbolo arquetípico fica enfraquecida, pois o símbolo da identidade está ausente. A fada tem a função mantida, pois liberta a heroína da madrasta e das irmãs, permitindo seu comparecimento ao baile e a conseqüente libertação.

Durante o relato da situação inicial e o estabelecimento do conflito, observa-se que a criança consegue realizar uma comunicação que mostra evidências de que está saindo da fase egocêntrica, segundo os estudos de Piaget (1967), pois há uma seqüência lógica, o que evidencia que Vanessa está pensando num provável receptor. Mas, no final, a ausência de justificativas lógicas, quando o príncipe encontra o sapato e logo a narrativa é concluída, indica que os resquícios do egocentrismo ainda se fazem presentes, pois é possível que a criança tenha conseguido concluir sua história numa fala interior, porém não consegue transpô-la para a escrita.

O modelo Walt Disney influencia todas as narrativas apresentadas pelas crianças, mas alguns elementos que caracterizam essa história, são esquecidos

pela maioria, como os animais e a abóbora. Não há nenhuma referência aos elementos apresentados nos modelos mais antigos, como as versões dos irmãos Grimm, ou Charles Perrault, apesar de o último ter influenciado a adaptação da Disney.

A maior parte das histórias infantis tem início a partir da madrasta, sendo poucas as narrativas que incluem a morte da mãe ou a figura do pai de Cinderela ainda viúvo. O baile é citado na maior parte das narrativas como o momento propulsor do conflito, um rito de passagem que marca a transformação de Cinderela, visto por quase todas as crianças como momento indispensável.

O sapato de cristal aparece na maioria, não sendo citado em apenas duas narrativas. No entanto, ele raramente aparece no momento da magia, sendo salientado por grande parte das histórias no momento em que a jovem o perde na escadaria, quando sai correndo para cumprir o limite de horário fixado pela fada. Tal limite da meia-noite também aparece em grande parte das narrativas.

A fada é considerada um dos elementos mágicos fundamentais pelas crianças, ficando ausente em apenas duas narrativas. Portanto, os arquétipos que apresentam a função transcendente, “sapato” e “fada”, são citados com esta característica de libertação na maioria das narrativas, mesmo que faltem outros elementos. São estes símbolos identificados pelas crianças como fundamentais para a libertação na heroína, pois mesmo que tenha sido observada a omissão ou o acréscimo de outros elementos, estes sempre permanecem.

Das 13 narrativas, seis crianças já ingressam na fase do raciocínio formal, salientada pelos estudos de Piaget (1967) como uma etapa em que a criança já tem em mente um possível receptor e consegue organizar uma história numa seqüência lógica. E, um pouco mais da metade, sete crianças, demonstram dificuldade de expressar suas idéias de forma lógica, evidenciando que ainda se encontram numa fase de transição, em que há resquícios do egocentrismo.

### **4.3 *Pinóquio***

#### **4.3.1 Histórias paradigmáticas**

Quatro crianças elegem Pinóquio como conto de fadas preferido, sendo que todas as narrativas são influenciadas pela adaptação da Walt Disney, que por sua vez, é baseada na história de Carlo Collodi, concebida, primeiramente, em forma de folhetim, entre 1881 e 1883, no jornal italiano *Giornali per Bambini*. Ao longo da escrita o autor interrompe a publicação por várias vezes, mas o público pede a continuação e o folhetim acaba se transformando em livro em 1883.

A história de Carlo Collodi começa quando um carpinteiro chamado Mestre Cereja toma um pedaço de madeira para fazer uma perna de mesa. Mas, ao tocar com a machadinha, o objeto responde algo e o homem pensa estar

ficando maluco, quando recebe uma visita inesperada: seu amigo, o Mestre Gepeto, que é presenteado por Cereja com o pedaço de madeira, numa prova de amizade. Gepeto tem o apelido de Polentinha, por causa da cor estranha da sua peruca, e quando é chamado assim pelo pedaço de madeira os amigos acabam discutindo, pois o Mestre não sabia que se tratava de uma madeira falante. Depois de fazerem as pazes, Gepeto vai embora e sonha em transformar o pau num belo boneco.

Antes mesmo de iniciar seu trabalho, ele decide que chamará o boneco de Pinóquio, pois um dia conheceu uma família com esse nome. À medida que trabalha, o pedaço de pau vai tendo reações, pisca, fala e, quando Gepeto faz as pernas, ele sai correndo para a rua e arma um escândalo, levando o carpinteiro à prisão.

Pinóquio volta para casa sozinho. Surge um grilo falante que lhe dá conselhos. Mas, como é pouco tolerante, Pinóquio atira-lhe o martelo e esmaga-lhe a cabeça. Depois, o boneco sente fome e encontra um ovo, mas não consegue comê-lo, pois há um pinto dentro. Ele tenta obter comida na rua, mas consegue somente um banho gelado, pois alguém lhe joga um recipiente com água. Com muito frio, ele acende um fogareiro para aquecer-se, mas esquece os pés de madeira no fogo, perdendo os mesmos.

Ao raiar o dia, Pinóquio acorda com a voz de Gepeto que está de volta. Então, o bom velhinho chama-o de filho e quer saber o que aconteceu ao

boneco. Ele inventa que seus pés foram comidos por um gato. Para saciar a fome de Pinóquio, Gepeto lhe dá três pêras que trazia para seu próprio almoço. Depois de fabricar novos pés, o carpinteiro vende seu casaco para conseguir dinheiro e compra uma cartilha para que Pinóquio possa ir à escola. Vendo o sacrifício do pai, Pinóquio salta-lhe ao pescoço, beija-o no rosto e promete que irá à escola.

Pinóquio parte para seu primeiro dia de aula, sonhando que no mesmo dia aprenderá a ler, no segundo, a escrever e no terceiro, os números. Mas na ida escuta uma música e se desvia de seu caminho. Observa uma placa, onde se anuncia o Grande Teatro de Bonecos de Pau. Assim, ele decide vender sua cartilha para comprar o ingresso.

Polichinelo e Arlequim apresentam-se no palco e reconhecem Pinóquio como irmão. O diretor Come-Fogo quase atira o boneco como lenha no fogo, mas acaba poupando Pinóquio. No dia seguinte, ele ganha cinco moedas de ouro do diretor, que fica sabendo da situação difícil de Gepeto. Esquecendo dos planos de ir à escola, Pinóquio acaba desviando-se mais uma vez do caminho ao cair na conversa do Gato Cego e da Raposa, que o convencem a plantar as moedas no Campo dos Milagres, pois ali nascerá uma árvore cheia de dinheiro. Pinóquio é alertado pelo espírito do Grilo-Falante, mas, mesmo assim, parte no escuro na direção do local sugerido pelos novos amigos. No caminho é atacado por mascarados, que tentam matá-lo para roubarem as moedas.

Na fuga, ele chega a uma casa e encontra uma menina. Ela informa que todos os moradores morreram, inclusive ela própria. Pinóquio acha a jovem muito bonita e nota que ela tem cabelos azuis e, mesmo sabendo que está morta, o boneco pede-lhe ajuda, mas é brutalmente agarrado pelo pescoço pelos perseguidores que não desistem de segui-lo. Como sabem que ele escondeu as moedas na boca, os bandidos tentam enforcá-lo. A menina de cabelos azuis pede a um falcão que use seu bico para libertar Pinóquio, e ele é levado pelo cão Medoro, cocheiro da menina, para o interior da casa. Nesse local, é atendido por três médicos: um corvo, uma coruja e um Grilo-Falante. Os doutores divergem se o boneco está vivo ou morto, mas ele emite um soluço, concluindo o Corvo que ele está melhorando.

Pinóquio recusa-se a tomar um remédio amargo, mas aceita o açúcar. Quando surgem quatro coelhos vestidos de coveiros, ele acaba aceitando o remédio, com medo da morte. A menina pede ao boneco que narre suas desventuras, mas ele inventa tantas mentiras que seu nariz começa a crescer sem parar. Envergonhado, ele tenta fugir, mas o nariz não deixa que ele passe pela porta.

Após muito choro, a menina bate palmas e mil pássaros bicam-lhe o narigão até devolver-lhe a forma original. A menina diz que Gepeto está vindo ao seu encontro e, ansioso, o boneco parte para encontrá-lo no caminho. Em vez do pai, ele encontra novamente a Raposa e o Gato, que tentam convencê-lo

novamente a ir plantar suas moedas no Campo dos Milagres. Chegando ao local, Pinóquio semeia as moedas, e os amigos vão embora. Pinóquio volta à cidade, para esperar e ver sua farta colheita. Mas, quando verifica que não existe tal árvore, e cava o local em que semeou e nada encontra, fica revoltado e denuncia o roubo ao juiz. Mas Pinóquio acaba sendo condenado e depois liberado por conta de uma grande festa que está ocorrendo na cidade.

Pinóquio corre feliz, pensando em rever a menina de cabelos azuis, porém encontra uma grande cobra, tenta passar, pedindo licença, mas demora muito. E, quando, finalmente, consegue passar, a serpente dá o bote e Pinóquio cai de cabeça para baixo, enfiando-se na lama e provocando um acesso de riso no réptil. Segue, então, sua viagem, mas a fome o faz entrar numa fazenda para colher uvas. Nesse local, fica preso numa armadilha para pegar raposas e é capturado pelo lavrador que quer usá-lo como cão de guarda. Como consegue capturar as raposas, ganha a liberdade como prêmio.

Depois de muito vagar, Pinóquio chega à casa da menina de cabelos azuis, descobrindo que sua amiga morreu novamente de dor, por ter sido abandonada por ele. Um enorme pombo surge e o informa que Gepeto fez um barco e partiu para o oceano a fim de procurar o filho desaparecido. O pombo carrega Pinóquio até a praia e esse avista um ponto longínquo que ele acredita ser o pai, e assim, se atira na água para salvar Gepeto.

Após nadar por toda noite, Pinóquio chega a uma ilha e é informado por um peixe que Gepeto talvez tenha sido engolido por um Tubarão. O boneco continua pedindo esmolas para matar a fome, mas recusa trabalho. Quando ajuda uma mulher a carregar vasos de água, recebe comida como pagamento. Na casa dessa mulher, ele reconhece a fadinha de cabelos azuis. Então, ele revela a ela seu sonho de virar gente. A fada promete que realizará seu sonho, se ele for um menino bondoso e, então, ele diz que assim fará. Pinóquio começa a ir à escola, mas acaba faltando a aula para divertir-se com amigos e envolve-se em novas confusões: é preso, foge, cai na água, salva um cachorro, mas, antes de conseguir sair, é pescado e confundido com um peixe e quase é frito numa panela. Depois, termina sendo salvo, e passa a contar mentiras e seu nariz cresce novamente. Quando começa a falar a verdade, o nariz encolhe.

Ao voltar para casa, é recebido por uma lesma que leva a noite inteira para abrir a porta. Pinóquio fica tão ansioso, que chega a dar chutes na porta. O boneco volta a jurar para a fada que se comportará bem e assim o faz durante um ano e a fada promete que em seguida o transformará num menino de verdade. Entretanto, antes de isso acontecer, alguns meninos o levam para a Terra dos Brinquedos, um local onde não existe escola. Iludido, Pinóquio desvia-se novamente do caminho e parte em busca desse novo sonho.

Na Terra dos Brinquedos, Pinóquio é livre para fazer o que desejar, até que depois de cinco meses de farra, começam a aparecer nele e em seus amigos



grandes orelhas e, aos poucos, eles vão sendo transformados em burros e passam a zurrar ao invés de falar. Então, surge o cocheiro e eles são levados para trabalhar puxando carroças.

Pinóquio é vendido para um circo e depois para um coureiro, que deseja apenas sua pele. Como seu novo dono o julga sem serventia, ele é jogado de um penhasco, amarrado em pedras e atirado na água. Os peixes comem sua pele de burro e ele vira novamente um boneco e é puxado pelo homem que deseja sua pele. Pinóquio salta na água e foge a nado, mas é engolido por um tubarão. Na escuridão da barriga monstruosa, ele conversa com um atum, que espera resignado a digestão. Pinóquio enxerga uma luz no fundo e reconhece Gepeto sentado numa mesa, comendo peixinhos vivos. Conversam muito, contam suas aventuras e decidem fugir, subindo até a boca do enorme monstro que está aberta, enquanto ele dorme, pois tem asma. Quando o animal espirra, eles são lançados na água, e montam no atum, que também sai nadando, e, assim, eles chegam até a praia.

Gepeto e Pinóquio seguem por uma estrada e encontram-se com o gato e a raposa. Constatam que o gato ficou cego de verdade e a raposa vendeu até a cauda. Continuam sua caminhada, encontram uma cabana e descobrem que o morador é o Grilo-Falante, que, apesar de tudo, decide recebê-los. Gepeto é levado para uma cama para se recuperar e Pinóquio sai para conseguir leite com um criador vizinho. Esse exige que Pinóquio carregue 100 baldes de água em

troca. Pinóquio trabalha para conseguir o leite e começa a fazer cestos para vender, conseguindo, assim, dinheiro para comprar roupas.

A caminho das compras, Pinóquio descobre que a fada está doente e ele ajuda-a com as despesas e promete trabalhar cada vez mais para que ela se recupere. Ao dormir, Pinóquio sonha que a fada lhe dá um beijo, elogiando sua conduta. Ao acordar, Pinóquio sente que não é mais um boneco, transformando-se num menino de verdade. Olhando em volta, a cabana também havia virado uma bela casa, com moedas de ouro, e Gepeto está curado, alegre e forte.

Curioso com a súbita mudança provocada pelo bem que praticara, Pinóquio pergunta ao pai onde estava o velho Pinóquio de pau. Avista, assim, o boneco apoiado numa cadeira, a cabeça virada para o lado, os braços pendentes e as pernas cruzadas. Pinóquio conclui que era muito engraçado sendo boneco e orgulha-se de ser agora um menino de verdade.

O respeito aos pais, a conquista de um espaço na sociedade através do trabalho e o fracasso de quem quer conseguir sucesso pela esperteza, assim como a influência das más companhias, são os temas principais dessa história. Pinóquio enfrenta uma seqüência de desventuras em sua trajetória, na qual aparecem vários símbolos, dispostos de forma a levar o leitor à percepção de uma evolução no processo de individuação.

Os símbolos que compõe a história de Pinóquio são os seguintes: o pedaço de pau, a marionete, o fogo, o Grilo Falante, a cartilha, o Campo dos Milagres, a árvore das moedas de ouro, a fada, o falcão, o cão, o corvo, a coruja, a pomba, os coelhos, o caranguejo, a lesma, a raposa, o gato, o tubarão, a água, o burro e a Terra dos Brinquedos. O fato de o nariz crescer, demonstrando a mentira, também pode ser percebido como uma alegoria. Nessa história encontram-se alguns elementos que são definidos como alegorias, pois tais imagens apresentam o significado no seu conjunto, isto é, segundo Massaud Moisés em *Dicionário de termos literários* (1992), uma seqüência logicamente ordenada de metáforas, implicando num enredo.

Para Chevalier e Gheerbrant (1999), o nariz pode ser um símbolo de clarividência e perspicácia de discernimento. Assim, o nariz crescer exageradamente sugere uma forma distorcida de percepção da vida pelo boneco. Destacam-se como arquétipos de transcendência, a fada, o Grilo Falante, a água e o tubarão, pois são esses os elementos fundamentais, que proporcionam a Pinóquio o ingresso no processo de individuação, levando ao sucesso final.

Pinóquio é construído a partir de um pedaço de madeira. Conforme Chevalier e Gheerbrant (1999), esse elemento assume um importante significado ao longo da história da humanidade. Os hindus e os gregos consideravam a madeira uma substância universal, uma primeira matéria de onde se constrói o todo. Na China, dentre os cinco elementos, a madeira é aquele que desperta a

força, o início de uma ascensão. Há um desejo de segurança e renovação contido nesse símbolo, que também é maternal, principalmente considerando-se que o pedaço de pau utilizado para fazer a marionete tem origem na árvore, uma fração de vida latente, uma parte do todo.

O símbolo da marionete concentra o próprio sentido da história. Os egípcios, gregos e chineses conhecem esses bonecos articulados os quais exibiam na ocasião de suas procissões sagradas desde a Antigüidade. Em cena, os bonecos ressaltavam os defeitos das pessoas, sendo, assim, arquétipos das paixões e dos comportamentos humanos menos recomendáveis. Nas representações teatrais, eles produziam um efeito de catarse nos espectadores, conforme salientam Chevalier e Gheerbrant, que evidenciam a marionete como um símbolo capaz de dispersar e unir o povo ao mesmo tempo, de canalizar a força das paixões humanas e expressar aquilo que pessoa alguma ousaria dizer sem uma máscara, uma confissão dos desejos secretos e dos pensamentos ocultos.

O fogo aparece na história como uma ameaça constante ao boneco de madeira, adquirindo a força de um poderoso inimigo. Chevalier e Gheerbrant (1999) salientam que esse elemento tem um simbolismo de purificação e renovação, principalmente se estiver associado com a água. Pelo fato de serem antagônicos, os dois elementos se complementam, principalmente quando representam ritos iniciáticos, isto é, os momentos de transição de determinadas

idades, como, por exemplo, a passagem da infância para a adolescência. A parte da história em que Pinóquio recebe um banho de água fria, depois tenta se aquecer no fogo e queima os pés, significa a tentativa de Gepeto de reconstruir sua maneira de proceder, no sentido de encaminhá-lo para uma trajetória segura. Bachelard (1990) também classifica o fogo como um elemento que simboliza a transformação e a regeneração. O autor salienta que esse elemento deriva da madeira e do homem. Portanto, na história o próprio boneco pode gerá-lo e, assim, o fogo poderá destruí-lo ou purificá-lo, dependendo, portanto, de suas ações.

O Grilo Falante é um dos arquétipos mais marcantes da história, apresentando, ainda, a função transcendente. Segundo Chevalier e Gheerbrant, o grilo significa, para os chineses certas civilizações mediterrâneas, o triplo símbolo da vida, da morte e da ressurreição. Sua presença no lar era considerada como uma promessa de felicidade e seu canto era admirado pelos chineses que os colocavam em gaiolas de ouro. Para algumas pessoas, seu som chega a incomodar, representando um barulho intermitente, enquanto o pequeno animal estiver próximo. Na história, o Grilo Falante é um alerta constante que tenta convencer Pinóquio a não se desviar do caminho do bem, reaparecendo mesmo depois de ser agredido pela personagem. O grilo simboliza uma voz interior, que Pinóquio não deseja escutar, pois sente maior atração por escolhas que ele

acredita serem mais fáceis. Portanto, exerce a função transcendente, pois auxilia a marionete no seu processo de autoconhecimento.

A cartilha, além de simbolizar a sabedoria adquirida na escola, também pode representar o universo a ser desvendado, com páginas escritas, outras em branco, um significado da totalidade dos seres e também dos decretos divinos. Quando Pinóquio se recusa a utilizar a cartilha oferecida por Gepeto, ele está negando o processo de descoberta interior, além da aprendizagem escolar.

O Campo dos Milagres, a árvore de moedas de ouro e o País dos Brinquedos são alegorias que revelam a ilusão da felicidade adquirida facilmente, sem a trajetória, simbolizada na história pelo trabalho e pela escola. Pinóquio deseja ser feliz sem ingressar no processo de individuação, que requer uma jornada solitária de trabalho árduo.

A fada é um dos símbolos arquetípicos de transcendência, pois ela tem a função de conduzir Pinóquio para a solução de seu conflito, em direção ao processo de individuação. Para Chevalier e Gheerbrant (1999), o símbolo da fada está ligado diretamente a projetos imaginários de conquistar o impossível. A característica específica dessa fada é o fato de ela ter cabelos azuis. Conforme Chevalier e Gheerbrant, o azul é uma cor que tem a capacidade de desmaterializar os objetos que impregna, tornando-os inacessíveis. Assim, a fada de cabelos azuis sugere uma idéia de objetivos inalcançáveis e sobre-humanos.

Também os animais aparecem na história como auxiliares na trajetória de Pinóquio: o falcão remete a uma idéia de ascensão que pode indicar vitória; o cão tem na história uma significação de guia ou mensageiro; o corvo reúne os simbolismos de amor filial, gratidão, solidão e é ainda um orientador de almas; a coruja, como em várias culturas, é guardiã da sabedoria e da clarividência; a pomba, fundamentalmente, é o símbolo da pureza e simplicidade da alma; o coelho funciona como um símbolo lunar que dorme durante o dia e acorda à noite, lembrando, em algumas culturas, renovação e fertilidade; o caranguejo é também um símbolo lunar, que reúne forças vitais e benéficas; e a lesma, que pelo fato de ser vagarosa, contrasta com a ansiedade de Pinóquio. Esse conjunto de animais é coadjuvante, exercendo um papel positivo na trajetória da marionete, o que representa a chance de escolher por um determinado caminho.

A raposa e o gato não assumem o papel de auxiliares no processo de evolução de Pinóquio, mas possuem um significado negativo, quando o desviam de sua trajetória, iludindo-o. Chevalier e Gheerbrant salientam que o gato congrega um significado heterogêneo, pois oscila entre as tendências benéficas e as maléficas, o que se pode explicar pela atitude terna e ao mesmo tempo dissimulada do animal. A raposa, em muitas culturas, tem um duplo sentido: de possuir o elixir da vida e ao mesmo tempo originar possessões demoníacas, refletindo as contradições humanas, sendo assim um duplo da consciência humana.

O burro assume, igualmente, um significado negativo na história, simbolizando a estagnação de Pinóquio em seu processo de aprendizagem. Conforme Chevalier e Gheerbrant, o burro apresenta o significado de ignorância e dificuldade de visão interior em algumas culturas. Segundo os autores, o castigo das orelhas de burro provém da lenda, segundo a qual Apolo colocou orelhas de burro no rei Midas porque ele desprezara a música do templo de Delfos, preferindo sons de flauta. Essa atitude representa, na lenda, a busca de seduções materiais em detrimento da harmonia do espírito e da predominância da alma. Assim, a partir disso, o fato de uma personagem ser representada com orelhas muito grandes passou a significar imbecilidade. No Renascimento, a arte retratou diversos estados de alma com traços de um burro: o desencorajamento espiritual do monge, a depressão moral, a preguiça, o deleite melancólico, a estupidez, a incompetência, a teimosia e uma certa obediência tola. Nesse conjunto de animais, é possível observar as marcas de um comportamento negativo, representando uma possível escolha de Pinóquio pelo caminho do mal.

O tubarão, ou o Átila dos peixes, como o autor se refere ao animal na história, é um dos arquétipos de transcendência, pois propicia o processo de transformação de Pinóquio. Na opinião de Chevalier e Gheerbrant, o peixe está associado ao nascimento ou à restauração cíclica, sendo ao mesmo tempo salvador e instrumento de revelação. Além disso, pode ser igualmente um símbolo de vida e de fecundidade. Todos esses significados são claramente



identificados no final, quando Pinóquio é engolido pelo tubarão e permanece durante um tempo no escuro, como numa caverna, representando o útero materno. Então, ele reencontra Gepeto, o ajuda e toma a atitude de sair da escuridão e renascer. Depois, é novamente auxiliado por outro peixe, o atum, que leva as personagens através das águas até a praia.

Surge, assim, mais um símbolo de transcendência, a água. Em algumas situações, a água aparece na história para apagar o fogo, ou como um instrumento de trabalho de Pinóquio. A água o salva e é com ela que o boneco consegue curar Gepeto, pois o trabalho que o regenera no final consiste em carregar baldes de água. Todas as significações da água resumem-se em três temas fundamentais: fonte de vida, meio de purificação e centro regenerador. Eles formam inúmeras combinações que resultam numa submersão no processo de individuação e a emersão para uma nova vida. Conforme Bachelard, em *A água e os sonhos* (1989), a água é um elemento que adquire um caráter feminino, quando reúne imagens cristalinas purificadoras com o poder de dissolver tudo. Assim, fica confirmada a função da água como elemento fundamental, que exerce a função transcendente em Pinóquio.

Collodi engendra uma personagem teimosa, desobediente, e que só aprende com a experiência própria. A trajetória de Pinóquio ao longo da história vai registrando todas as experiências pelas quais atravessa o boneco, o que provoca, às vezes, a identificação do público, outras vezes repulsa,

principalmente nos momentos em que seu comportamento torna-se bastante indesejável. Uma vez criado por Gepeto, Pinóquio ingressa numa grande viagem, repleta de símbolos que o acompanham e vão sinalizando o bem e o mal, chegando o dia da grande revelação, em que, finalmente, Pinóquio transcende e se liberta, transformando-se num menino de verdade.

Baseada na história original, mas com algumas diferenças, a Walt Disney lançou Pinóquio como um filme de animação em 1940. Depois disso, várias editoras publicam a história, a partir da adaptação Disney para o cinema, mostrando redução e troca de símbolos, além de alguns atenuantes nas desventuras do boneco, que se torna mais lúdico. Na situação inicial Gepeto já aparece trabalhando em seu banco de carpinteiro e esculpindo a marionete na companhia do gato, do peixe e do Grilo Falante, seus animais de estimação. Decide chamar o boneco de Pinóquio porque é feito de pinho e passa a dançar com ele pela sala, desejando que seja de verdade, pois quer muito ter um filho.

Como já é tarde, Gepeto vai dormir e despede-se de seus animais e do boneco, avistando pela janela a Estrela D'Alva. Então, ele diz que seu desejo é de que Pinóquio transforme-se num menino de verdade. Enquanto está dormindo, a estrela desce do céu e entra pela janela, virando uma fada vestida de azul. Ela toca o boneco com sua varinha mágica e ele começa a andar e falar, mas ainda não é de verdade. Para isso, a fada explica que ele precisa saber

distinguir o certo do errado, e diz que o Grilo Falante será a consciência de Pinóquio.

Ao acordar, Gepeto fica muito surpreso e contente. Pinóquio revela a explicação da fada sobre como ele poderá transformar-se num menino de verdade. Assim, Gepeto decide que será melhor que ele vá para a escola. Pinóquio concorda e leva o Grilo Falante com ele. No caminho, encontram um gato e uma raposa que sugerem ao boneco que ele poderá ficar famoso num teatro de marionetes e, antes mesmo que o grilo chegue, Pinóquio é vendido para um circo. Então, é colocado numa gaiola e, quando estão partindo, o grilo tenta ajudá-lo, mas não consegue. Eis que aparece a Fada Azul, que logo quer saber porque ele não está na escola. Pinóquio começa a inventar mentiras e seu nariz cresce, revelando à fada que ele não estava falando a verdade. Muito envergonhado, o boneco promete nunca mais mentir e a fada faz seu nariz voltar ao normal.

Quando volta para casa, Pinóquio encontra novamente o gato e a raposa, que começam a convencê-lo de que pode ficar doente se não tirar férias. Sugerem que ele conheça a Ilha dos Prazeres, pois nesse local as crianças podem fazer tudo o que querem. Pinóquio gosta da idéia e é novamente vendido, dessa vez para um cocheiro gordo que tem uma carruagem cheia de meninos de todas as idades. O Grilo Falante corre atrás do coche, nota que é puxado por seis burrinhos tristes e tenta convencer Pinóquio a voltar para casa, mas o boneco

não quer ouvir e começa a fazer amizade com meninos barulhentos e mal-educados.

Na Ilha dos Prazeres as crianças não precisam ir à escola e toda a cidade é um imenso parque de diversões com tudo gratuito e permitido. O Grilo Falante está cada vez mais preocupado, mas não consegue chegar perto de Pinóquio para lembrá-lo do conselho da Fada Azul. Os meninos destroem o local, atiram barro nas casas, quebram vidraças e estragam os móveis. O cocheiro fica contente, pois quanto mais desordens eles fazem, mais rápido se transformam em burrinhos e podem ser vendidos por um bom preço. Aos poucos, Pinóquio começa a notar que suas orelhas crescem e ele está virando um burro. Não demora muito para o cocheiro colocar na marionete uma corda no pescoço. Então, ele fica assustado e quando ouve novamente os conselhos do Grilo, decide fugir daquele lugar. Pulam no mar e nadam muito até chegarem em casa molhados e cansados. No entanto, Pinóquio fica muito triste ao perceber que Gepeto havia partido e tinha sido engolido por uma baleia.

Assim, Pinóquio decide sair à procura de seu pai, recebendo a ajuda do Grilo Falante e da Fada Azul, que viera disfarçada numa pomba. Ela leva Pinóquio até o ponto do oceano onde a baleia está dormindo. Quando acorda, a baleia engole o boneco e o Grilo Falante, que começam logo a procurar Gepeto. No momento em que o pai os vê, fica surpreso com as orelhas de Pinóquio, mas o boneco diz que explicará tudo depois de saírem daquele lugar. Pinóquio decide

fazer uma fogueira para forçar a baleia a dar um espirro e, assim, expeli-los para fora. O plano de Pinóquio dá certo, eles são cuspidos para o mar e Pinóquio ajuda Gepeto a nadar para bem longe dali, chegando sãos e salvos em casa. Então, surge a Fada Azul que transforma Pinóquio num menino de verdade.

A maior parte dos símbolos presentes na história da Disney tem o mesmo significado da história original, porém há o acréscimo de alguns elementos, como os animais de estimação de Gepeto, a Estrela D'Alva, a baleia, que substitui o tubarão e o fogo, que adquire uma nova representação. O gato e o peixe, que aparecem no início da história, são componentes do cenário da carpintaria, representando, assim, uma função de companhia para Gepeto, que evidencia o desejo de ter um filho.

A Estrela D'Alva é também conhecida como estrela da manhã. Chevalier e Gheerbrant (1999) salientam que ela tem uma significação toda especial, anunciando o perpétuo renascimento do dia, uma representação do próprio princípio da vida. Portanto, a transformação da estrela na Fada Azul complementa o significado, indicando que o sonho impossível de Gepeto pode ser concretizado.

O Grilo Falante tem uma função idêntica à da história original, inclusive o significado é explicitado pela própria fada, que o elege como a consciência de Pinóquio. A adaptação da Disney também conserva outros símbolos da história de Collodi, como o gato e a raposa, que aparecem durante o percurso do boneco

para a escola. Esses animais têm um simbolismo negativo, pois tentam convencer Pinóquio de que existem opções melhores do que a escola. Outros elementos, igualmente, são mantidos como o fato do nariz crescido, das orelhas de burro e da Ilha dos Prazeres, que substitui a denominação da história original como Terra dos Brinquedos.

Os símbolos arquetípicos de transcendência, ou seja, a água, o Grilo Falante e a fada, continuam com a mesma função da história original, auxiliando Pinóquio no seu processo de individuação. Mas surgem ainda mais dois arquétipos com a função transcendente: a baleia, que assume a mesma função do Tubarão, e o fogo, agora com um significado positivo. Chevalier e Gheerbrant (1999) citam o mito de Jonas, no qual ele entra dentro da baleia, sugerindo o significado de um período de obscuridade, uma morte iniciática, sendo que a saída de Jonas de dentro dela lembra a ressurreição, como acontece no final dessa adaptação, quando Pinóquio também sai de dentro da baleia, salva Gepeto e começa uma nova vida.

O fogo adquire, na adaptação da Disney, um significado positivo, pois é através dele que Pinóquio e Gepeto conseguem fugir de dentro da baleia, ocorrendo, depois disso, a transformação da marionete num menino de verdade. Assim, o fogo pode ser associado a renascimento, renovação e iluminação, pois eles se encontram em plena escuridão, e a fogueira é feita por Pinóquio. Há, inclusive, o complemento com o simbolismo da água, pois depois de saírem da

baleia, eles vão embora nadando. Então, fogo e água são arquétipos com a função transcendente, pois formam um rito de passagem para ocorrer a transformação de Pinóquio. Na história original, o fogo também aparece com um significado de purificação, porém representa uma ameaça constante para o boneco.

Observa-se uma considerável redução da trajetória de Pinóquio na adaptação da Disney e, conseqüentemente, uma diminuição no número de símbolos. Apesar de também ter sido enganado por falsos amigos por duas vezes, o boneco sofre muito menos e ganha, de forma mais rápida, o prêmio da transformação em menino de verdade, o que, em última análise, torna a versão bastante empobrecida em relação ao texto de Collodi.

#### **4.3.2 Narrativas das crianças**

Quatro crianças escolheram Pinóquio como a história preferida, estando a análise de todo o conjunto incluída neste estudo. Conforme já citado anteriormente, as crianças basearam suas narrativas no modelo Walt Disney, contendo, portanto, elementos semelhantes a essa adaptação. Gabriel, nove anos, conta a história da seguinte forma:

*Era uma vez um carpinteiro que se chamava Gepeto e ele construiu um boneco chamado Pinóquio então ele ganhou vida e virou filho de Gepeto então um dia Pinóquio estava indo a escola e então dois homens disseram que ia levar Pinóquio a uma ilha encantada então Pinóquio foi mas quem ia a ilha virava um burrinho então ele estava virando um burrinho.*

*Então fugiu e uma transformou ele em um menino prometeu nunca mais então Gepeto e Pinoquio viveram felizes para sempre.*

Na situação inicial, há uma síntese de elementos, na qual aparece apenas a construção do boneco por Gepeto e sua transformação, porém sem o aparecimento da fada. Não há nenhuma menção ao Grilo Falante, Pinóquio parte para a escola e é abordado por dois homens e não por animais, como acontece na história original e na adaptação da Disney. A narrativa contada pela criança torna-se mais realista, pois o gato e a raposa não aparecem como personagens que enganam o boneco, sendo substituídas por homens.

Gabriel faz um grande resumo e Pinóquio logo é levado para uma ilha encantada onde seria transformado em burro, sem constar nenhuma explicação das causas que levam o boneco a essa modificação. Talvez a criança tenha adjetivado a ilha como encantada para poupar maiores explicações sobre a



magia que acontece nesse local com as crianças. Na narrativa também não há referência ao nariz de Pinóquio, que cresce quando ele conta mentiras.

É possível observar uma preocupação da criança em expressar de forma clara a história, contendo um esqueleto visível, no qual aparece princípio, meio e fim. Percebe-se, conforme enfatiza Piaget, que a criança está numa fase inicial de socialização, manifestando o desejo de ser compreendida. Contudo, ainda utiliza de forma repetitiva as conjunções conclusivas, como o “Então”, presente diversas vezes, talvez com o intuito de apressar o término da história.

Nota-se também que há ainda resquícios do egocentrismo salientado por Piaget, quando a criança não expressa alguns elementos que, provavelmente, ela conhece e acredita, por isso, que os outros também conheçam, pois ainda não faz distinção de seu mundo com propriedade. Gabriel relata em sua história que Pinóquio foge da ilha, e alguém o transforma num menino e ele promete algo, porém não há esclarecimento sobre quem faz a transformação, ou mesmo qual a promessa de Pinóquio. Talvez, tais elementos tenham surgido em sua mente, pois se observa que há palavras faltando na frase, mas a urgência no término da história acarreta falhas na comunicação clara.

A criança resolve tudo com o final, no qual inclui o “felizes para sempre”, numa forma de abreviar ainda mais a conclusão. Gabriel não aponta em sua história nenhum símbolo com a função transcendente, todavia um deles pode ter surgido em sua mente e ficado oculto, fato evidenciado pela ausência de

elementos na frase. De qualquer maneira, os arquétipos de transcendência não são explicitados nessa narrativa.

Gabriela, nove anos, narra Pinóquio da seguinte forma:

*Era uma vez um homem chamado gepeto que construía coisas de madeira, ele era sozinho e um dia construiu um boneco e pediu para ele ser de verdade e ele foi dormir e de noite foi uma fada e transformou ele num boneco de verdade e o gepeto acordou e viu o boneco ficou bem feliz... Outro dia ele foi engolido por uma baleia e virou um menino de verdade.*

A narrativa de Gabriela é bastante resumida, descrevendo a profissão de Gepeto e sua solidão como um motivo para a construção do boneco. A criança menciona a fada, que transforma Pinóquio num menino de verdade, satisfazendo a vontade de Gepeto que, por sua vez, fica muito feliz. Após essa breve descrição, Gabriela coloca reticências, o que comprova que a criança tem consciência de que as aventuras do boneco são muitas, mas ela não cita nenhuma delas e nem mesmo o costume de mentir, que o caracteriza. Segundo Iser (1996), o leitor recolhe do mundo do texto elementos e os seleciona, resultando numa nova configuração fragmentada. No caso, a criança reorganiza aquilo que julga marcante na história.

É necessário também lembrar que, conforme Piaget, a criança entre nove e 11 anos ainda guarda resquícios do egocentrismo, portanto, a narrativa de Gabriela evidencia que há uma interiorização da história de Pinóquio, mas ela ainda não demonstra a necessidade de realizar um relato coerente, de forma a transmitir a história completa, pois, certamente, acredita que seu interlocutor saiba o mesmo que ela.

No final, a criança acrescenta que Pinóquio é engolido por uma baleia e transforma-se num menino de verdade, mas não explica em que situação ele é engolido, nem mesmo como sai de dentro da baleia. Percebe-se que os arquétipos de transcendência, fada e baleia, estão presentes, no entanto, a função transcendente fica praticamente ausente, pois não há uma trajetória explícita a ser realizada por Pinóquio e, conseqüentemente, não existe o processo de individuação e sua libertação.

A seguir, a história de Isabelle, nove anos:

*Gepeto cria um boneco de madeira, que mente muito, quando ele viaja. Gepeto está em perigo, Pinóquio vai e o salva de uma baleia e eles vão parar em uma ilha, quando a fada madrinha aparece e transforma Pinóquio em um menino de verdade, mas Gepeto desmaiou e não viu. No dia seguinte, Gepeto percebeu e ficou muito feliz.*

A narrativa de Isabelle apresenta Pinóquio, na situação inicial, como um boneco que mente muito, mas não existe menção sobre seu nariz crescer, nem mesmo qualquer advertência sobre a atitude da personagem, como ocorre na história original e na adaptação da Disney.

A criança abrevia a história, citando, primeiramente, o episódio da baleia, quando Pinóquio salva Gepeto e em seguida diz que o boneco vai parar numa ilha sem explicar os motivos e o que ocorre nesse local. Depois, Isabelle refere-se ao aparecimento da fada madrinha, que o transforma num menino de verdade. Segundo Iser (1996), a imaginação dos leitores é capaz de misturar símbolos de várias histórias, por isso o resultado pode ser uma narrativa que contém elementos novos. No caso, a fada de cabelos azuis da história original é apresentada como a Fada Azul na adaptação da Disney, e, para Isabelle, torna-se a fada madrinha, uma denominação certamente retirada das histórias de fadas.

O desmaio de Gepeto também é inventado por Isabelle, que cria uma situação diferente, a qual não está presente na história da Disney. Quando a criança conclui a história e relata que, no dia seguinte Gepeto acorda e fica muito feliz, essa situação faz lembrar o desfecho da história original, na qual Pinóquio e Gepeto percebem a transformação no dia seguinte.

Os únicos símbolos de transcendência mencionados nessa narrativa são a fada e a baleia. No entanto, apesar de a fada transformar Pinóquio num menino de verdade, a função transcendente não é clara, pois a trajetória do boneco é

apresentada de forma confusa. Quanto à baleia, há somente a menção de que Gepeto é engolido por ela e é salvo por Pinóquio, porém a narrativa não retrata o boneco dentro da baleia como na adaptação da Disney. Assim, tal símbolo também não exerce a função transcendente.

Observa-se que a criança tem consciência de que Pinóquio viveu algumas aventuras, mas não consegue narrá-las de modo coerente e apresentar uma trajetória em que, ao final, ocorra a libertação interior da personagem. Segundo Piaget (1967), em torno dos nove anos, dá-se início ao processo de dedução formal, no qual a criança consegue desligar-se do seu próprio ponto de vista e enxergar um outro foco, de forma a raciocinar sobre hipóteses alheias. Observa-se que a narrativa de Isabelle ainda demonstra marcas do subjetivismo, evidenciando o sincretismo, isto é, um forte caráter intuitivo, que dispensa deduções lógicas para chegar a uma conclusão. Portanto, a felicidade citada no desfecho não apresenta um caráter conclusivo, pois a criança diz apenas que Gepeto ficou muito feliz, sem detalhar o percurso que levou Pinóquio a conquistar a realização plena.

Eis a narrativa de Kimberly, dez anos.

*Era uma vez um homem que se chama Gepeto que fazia bonecos de madeira uma dia ele fez um boneco e botou o nome de Pinóquio e no outro dia a fada apareceu e fez Pinóquio virar de verdade.*

*No certo dia o Gepeto viu que Pinóquio tinha virado de verdade.*

*No dia seguinte o Gepeto comprou o material da escola para Pinóquio ir a escola.*

A criança constrói apenas a situação inicial da história, salientando que a fada transforma Pinóquio num menino de verdade e que Gepeto compra material e o manda para a escola. No entanto, apesar da tentativa de organização da situação inicial, a criança não demonstra uma preocupação em narrar de forma completa a história, portanto, Kimberly não tem em mente um provável leitor. Para Piaget, essa falta de preocupação com a recepção pode significar um vestígio do egocentrismo característico em fases anteriores, nas quais é possível notar que a criança conversa, desenha e escreve somente para ela própria. A narrativa é interrompida quando Pinóquio vai para a escola, e, mesmo que a fada tenha sido mencionada, ela não exerce a função transcendente, pois não existe uma trajetória na qual a personagem ingressa num processo de individuação rumo à libertação.

Torna-se evidente que as quatro crianças que escolheram contar a história de Pinóquio basearam suas narrativas na adaptação da Disney. Somente uma delas acrescenta, no final, o fato de Gepeto despertar e verificar que o boneco transformou-se num menino de verdade, tal como ocorre na história original, o

que pode significar dúvidas de que a criança entrou em contato com essa história.

Todas as histórias são bastante resumidas, mostrando uma pequena situação inicial, a qual apresenta Gepeto como um carpinteiro que faz um boneco de madeira que logo ganha vida com a magia da fada. Essa forma de narrar é semelhante nas quatro histórias, sendo que, numa delas, a fada não aparece de forma explícita. Por outro lado, uma das características principais da história de Pinóquio é o fato de seu nariz crescer quando ele mente, sendo essa uma das falhas que o boneco vai corrigindo ao longo de suas aventuras. É curioso observar que somente uma das crianças salienta em sua narrativa o costume de Pinóquio em mentir, mas não há referência ao fato de seu nariz crescer em nenhuma narrativa.

A maior parte das crianças tem consciência de que Pinóquio vive muitas aventuras, mas elas não conseguem relatar de forma coerente a trajetória do boneco. Todas as narrativas demonstram que as crianças ainda se encontram numa fase de transição, em que o egocentrismo deixa fortes marcas, pois as histórias carecem de justificativas lógicas. Portanto, os símbolos arquetípicos não apresentam a função transcendente em nenhuma das narrativas, e os problemas enfrentados pelo boneco não estão apresentados em seqüência e não são solucionados para que ele seja transformado num menino de verdade, alcançando a plena realização em seu processo de individuação.

## 4.4 *Chapeuzinho Vermelho*

### 4.4.1 Histórias paradigmáticas

O conto de fadas *Chapeuzinho Vermelho* é escolhido por quatro crianças como o preferido. As narrativas são elaboradas com base na história dos irmãos Grimm, a mais popular, geralmente selecionada para as adaptações existentes. Entretanto, essa história, coletada do folclore popular no século XVII, em 1697, escrita em francês por Charles Perrault, não é a mais popular, pois não contém um bom final para a menina, que é devorada no desfecho do conto sem que apareça a figura do caçador.

Em 1812, os irmãos Grimm escrevem outra versão de *Chapeuzinho Vermelho*, acrescentando um final feliz. A história começa descrevendo a menina e explicando que ela é chamada dessa forma por receber da avó um chapeuzinho de veludo vermelho. Um dia, sua mãe pede que ela leve um pedaço de bolo e uma garrafa de vinho para a avó, que está doente e muito fraca. Recomenda que a menina não perca tempo, não saia do caminho e não fique espiando nos cantos. Ela assegura que assim o fará e parte para a casa da avó, que mora no limite da floresta e a meia légua da aldeia.



No entanto, a menina desobedece a mãe e entra na floresta, é abordada por um lobo, e não o teme, porque ignora o perigo. Ele faz várias perguntas sobre o seu trajeto, o lugar onde ela vai e o que leva na cesta e sugere que a menina não ande tão depressa e aprecie as flores da floresta. Ela concorda, observa a beleza que está diante de seus olhos e sai da estrada, partindo para dentro do bosque em busca de mais flores. Enquanto isso, o lobo corre diretamente para a casa da avó, bate na porta e finge que é a neta. A avó, que está muito fraca, convida-o a entrar e, sem dizer uma palavra, ele a devora, veste suas roupas, deita-se na cama, fecha a cortina e fica esperando Chapeuzinho.

Depois de colher muitas flores, a menina dirige-se para a casa da avó e fica surpresa ao encontrar a porta aberta e, quando entra no quarto, sente uma estranha sensação, pois acha a avó diferente. Então, ela começa a perguntar para que orelhas, olhos e mãos, tudo tão grande. O lobo responde que as orelhas são para escutá-la melhor, os olhos para vê-la e as mãos são para abraçá-la. E, quando ela se refere a horrível boca, ele responde que é para melhor comê-la e a devora. Depois disso, ele volta a dormir e, de tão saciado, ronca muito alto. Um caçador que está passando diante da casa, escuta e fica desconfiado. Decide entrar e, quando vê o lobo, conclui que ele possa ter engolido a velha, pega uma tesoura e corta com cuidado sua barriga. Ao dar a segunda tesourada, consegue ver a menina que salta viva de dentro e diz que lá estava escuro e que ela sentiu muito medo. A avó também é retirada com vida e Chapeuzinho decide depressa

encher a barriga do lobo com pedras e depois a costura. Quando o lobo acorda, quer caminhar, mas o peso das pedras o faz cair morto. Todos ficam alegres, o caçador tira a pele do lobo, a avó come o bolo e bebe o vinho e Chapeuzinho Vermelho, muito feliz por estar viva, promete que não se afastará mais do caminho.

Segundo Bruno Bettelheim, em *Psicanálise dos contos de fadas* (1980), os irmãos Grimm apresentam uma nova variação para essa história, acrescentando que numa outra vez que Chapeuzinho Vermelho leva doces para a avó, um lobo diferente tenta atraí-la para fora do caminho. Dessa vez, a menina corre para a casa da avó e relata o sucedido. Juntas, elas trancam a porta para que o lobo não entre e preparam uma armadilha, fazendo o animal cair numa tina de água e morrer afogado. Essa versão termina com a afirmação de que ninguém mais fará nenhum mal para Chapeuzinho Vermelho.

*Chapeuzinho Vermelho*, aparentemente, é um conto de advertência para que as crianças sigam as instruções dos adultos e não se desviem do caminho. Tal visão pode ser confirmada, principalmente, se for observada somente a versão de Charles Perrault, em que a menina é castigada com a morte por ter desobedecido a sua mãe. Nesse conto, Chapeuzinho é uma menina ingênua seduzida pelo lobo, ficando muito óbvia, conforme Bettelheim (1980), a metáfora do animal, ou seja, um homem com más intenções sendo representado pelo lobo. Na opinião do autor, a imaginação do leitor fica reduzida e

simplificada, pois o conto se transforma numa história moralista e admonitória, especificando os detalhes. Para Bettelheim, o valor do conto de fadas para a criança é destruído se alguém detalha os significados, pois somente a criança sabe perceber e reelaborar os símbolos importantes para a faixa etária em que se encontra.

Na história dos irmãos Grimm, a eleita pelas crianças para elaborarem suas narrativas, os símbolos são mais completos, porque a heroína ingressa no processo de individuação e consegue a redenção no final. Assim, é a partir desse conto que o presente estudo destaca os símbolos: mãe, menina, avó, chapeuzinho, a cor vermelha, lobo, floresta, cesta com alimentos, flores, boca, caçador e o fato de a barriga do lobo ser aberta. Os arquétipos de transcendência são: a travessia pela floresta, que proporciona o processo de individuação, e o caçador, que faz o salvamento com a abertura da barriga do lobo.

O trio mãe-avó-menina enseja um simbolismo nele próprio, representando o núcleo básico da história, sendo que três gerações de mulheres figuram como personagens principais. O que chama a atenção Erich Fromm, em *A linguagem esquecida* (1983), quando faz referência ao significado desse conto de fadas. Chapeuzinho Vermelho parte sozinha para seu processo de individuação, quando recebe instruções da mãe para levar a cesta com os alimentos à casa da avó. A mãe pede que ela não se desvie do caminho, tome cuidado com a garrafa para que não quebre e não fique espiando em todos os cantos. São conselhos que

uma mãe pode oferecer para uma filha, considerando a distração e a curiosidade excessiva características de uma criança que sai pela primeira vez sozinha. Com o objetivo de levar a cesta até a casa da avó, a menina tem um trajeto a ser cumprido, ligando duas mulheres de duas gerações, o que representa a repetição de um ciclo e um rito de passagem.

A mãe é a primeira forma que toma para o indivíduo a experiência da “anima”, segundo Chevalier e Gheerbrant (1999) a totalidade de todos os arquétipos, o resíduo de tudo que os homens viveram desde os tempos mais remotos, o lugar da experiência supra-individual. A avó é um duplo da mãe, sugerindo o ponto de chegada da trajetória que a menina deve cumprir para ingressar no processo de individuação. Há uma ponte invisível entre a casa da mãe e da avó, um caminho mítico interligando as duas, que deve ser trilhado pela menina.

O chapéu ou capa vermelha com capuz é dado de presente pela avó para a menina. A menina está com essa roupa quando parte para a casa da avó, levando a cesta de alimentos. Para Chevalier e Gheerbrant, o chapeuzinho é um símbolo de identificação e, quando é usado, leva a pessoa a assumir a responsabilidade por suas idéias. O capuz com a capa, como aparece muitas vezes a figura da menina, segundo Jung, citado por Chevalier e Gheerbrant (1999), pode simbolizar o mundo celeste, a invisibilidade e a morte. Geralmente, nas

cerimônias iniciáticas, os indivíduos aparecem com a cabeça coberta por um capuz, enquanto cumprem uma trajetória.

O vermelho é a cor da proibição lançada sobre as pulsões sexuais, a libido e os instintos passionais. É a cor do coração, do conhecimento esotérico, do interdito aos não iniciados, é matriarcal, uterina e remete ao ciclo menstrual, sendo esse período, em muitas sociedades, recebido pelas mulheres com rituais de iniciação. Assim, a menina vestir a capa com capuz vermelho pode representar um rito de passagem a ser cumprido através da trajetória que une as casas da mãe e da avó. Ligado ao mesmo significado está a cesta de alimentos, que simboliza a fertilidade. Chevalier e Gheerbrant lembram que as cestas são carregadas por inúmeras deusas e sacerdotisas, que as utilizam como adorno.

O lobo evoca uma idéia de força do mal contida, simboliza o medo, o escuro, a selvajaria e o fato de ele enxergar melhor à noite significa a força do mal se sobrepondo à ingenuidade, pois é preciso lembrar que, apesar de a história se passar durante o dia, a floresta é escura. Chevalier e Gheerbrant enfatizam que a figura do lobo devorador remete a um rito iniciático, no qual a goela do lobo é a noite, a caverna, o inferno e a libertação de dentro do lobo é a aurora, a luz do renascimento. Os autores complementam o significado, explicando que os lobos também são considerados como obstáculos a serem vencidos pelos peregrinos muçulmanos e nos caminhos de Damasco. No caso de Chapeuzinho Vermelho, o lobo é somado ao significado da floresta, que remete

ao inconsciente. Daí o medo de entrar na escuridão do bosque, pois o indivíduo está ingressando numa etapa de revelação de seus medos. As flores que são buscadas pela menina, enquanto ela entra cada vez mais na floresta, sugerem a feminilidade e a infância, um elemento de sedução que provoca Chapeuzinho Vermelho para que ingresse cada vez mais no seu inconsciente.

A boca tem um duplo significado, pois pode construir, através da linguagem, e destruir, quando impera o ato de devorar. Ela pode referir-se tanto aos lábios de um anjo, como à goela de uma fera, como é o caso do conto. Portanto, é necessário discernir as atitudes manifestadas por esse elemento, sendo exatamente isso que faz Chapeuzinho, quando pergunta: *Para que esta boca tão grande?*

O caçador é a figura masculina que, ao caçar, imita o comportamento do animal, procurando satisfazer os desejos mais remotos da humanidade, através de uma atitude que representa a força do *animus*. É ele quem salva a menina, abrindo a barriga do lobo. Segundo Erich Fromm, está presente nesta imagem a figura do pai. Então, pode ser associado a descoberta do *animus* e a chegada da puberdade. Depois de realizar a travessia entre a casa da mãe e da avó, através da floresta escura, da contemplação às flores e da escuridão encontrada dentro da barriga do lobo, a menina renasce. Portanto, os símbolos de transcendência desse conto de fadas são a trajetória através da floresta e a figura do caçador, que simula uma cesariana na barriga do lobo, ao trazê-la novamente à vida.

Desse modo, Chapeuzinho Vermelho cumpre o processo de individuação e consegue a liberdade, vencendo o inimigo através de sua própria iniciativa, quando enche a barriga do lobo de pedras. Tal atitude o torna estéril e termina com sua vida, proporcionando à menina uma nova chance de ser plenamente feliz.

#### 4.4.2 Narrativas das crianças

Quatro crianças escolhem *Chapeuzinho Vermelho* como o conto preferido, o que propicia a análise de todo o conjunto de narrativas, as quais estão baseadas no modelo mais popular da história, a versão dos irmãos Grimm, contendo, assim, elementos desse conto de fadas.

Eis o que escreveu Guilherme, dez anos:

*Era uma vez uma menininha chamada chapeuzinho vermelho. Um dia ela foi visitar a avó e a mãe disse:*

*– Va pela estrada não pegue nenhum atalho*

*Já que invece disso ela pegou um atalho e nesse atalho tinha um lobo famindo e ele ouviu ela dizer que ia para a casa da vovó e o lobo falou:*

*– Vou comer a vovozinha dela para depois comela.*

*Então o lobo fez isso e se vestiu de vovó e deitou na cama.*

*– A menina está vindo!*

*– Vovó cheguei, vó, vó que olhos enormes você tem.*

*– São para te enchergar melhor*

*– E essas orelhas*

*– São para te ouvir melhor*

*– E os dentes*

*– São para te comer*

*A menina saiu gritando e encontrou um homem ela contou tudo*

*Ele lutou matou o lobo e tirou a vovó de dentro.*

*Fim*

Os nexos lógicos e a estrutura de princípio, meio e fim estão presentes nessa narrativa, o que indica uma preocupação de Guilherme em apresentar a conclusão da história. Referenciando Piaget (1967), a criança encontra-se na fase de concretização da socialização, tendo em vista algumas expressões do texto, as quais demonstram preocupação com o receptor, como: “...e o lobo falou: – vou comer a vovozinha dela para depois comê-la. Então o lobo fez isso e se vestiu de vovó e deitou na cama.” Nessa parte, o lobo fala com o leitor



sobre seus planos e o narrador explica a ação. Assim, observa-se que a criança está se distanciando do seu ponto de vista e raciocinando a respeito da visão dos possíveis leitores.

A situação inicial mostra umas das recomendações da mãe, aquela considerada a principal pela criança: “*Vá pela estrada e não pegue nenhum atalho*”. Lembrando Iser (1996), o leitor reorganiza o texto conforme sua visão de prioridades, portanto Guilherme elege como principal a recomendação sobre o caminho, o que induz o encontro com o lobo.

O popular diálogo entre Chapeuzinho e o lobo está presente em todas as versões mais conhecidas e é adotado por Guilherme em sua narrativa, culminando com a parte em que a menina pergunta sobre a boca, a qual a criança substitui por dentes. No entanto, Guilherme prefere não deixar a menina ser engolida pelo lobo, ela sai correndo e encontra um homem que luta com o lobo e salva a avó.

Os arquétipos de transcendência são modificados, porém ainda conservam semelhanças com a história. Não há referência à floresta, mas Guilherme fala num atalho, o qual a menina não deve tomar, porém desobedece. Portanto, há uma trajetória que não é especificada pela criança, mas supõe-se que Chapeuzinho Vermelho ingressa num caminho para chegar à casa da avó. Como existe a vitória da menina, ao final, pode se dizer que há a função transcendente no símbolo do atalho, pois a menina agiu por sua livre e espontânea vontade,

ingressando numa escolha individual. O outro arquétipo de transcendência não é o renascimento da barriga do lobo pelas mãos do caçador, como na história tradicional, mas o homem que luta com o lobo. Assim, a representação do *animus* através do homem tem a função transcendente na história de Guilherme, tendo em vista que Chapeuzinho foge do lobo e encontra a figura masculina, o que torna evidente o processo de individuação no desfecho, que liberta a menina. Apesar de não conter a afirmação explícita de felicidade, Guilherme encerra com um final feliz para todos.

Matheus, 12 anos, conta sua história da seguinte forma:

*Era uma vez uma criança que se chamava chapeuzinho vermelho sua mãe estava preparando uns doces para sua avó daí chapeuzinho vermelho foi levar para sua avó daí ela estava indo daí chapeuzinho vermelho estava cantando quando o lobo acordou do seu longo sono e viu aquela minina e ouviu ela dizendo que ia para a casa da vó e foi correndo num atalho pegar a vó boto no armário da chapeuzinho vermelho chega na casa da vó percebe que não era sua avó e chama a polícia e o lobo foi preso*

A existência da situação inicial e o esqueleto básico do conto com princípio, meio e fim dão a idéia de que a criança conhece a história, porém a

forma pela qual a narrativa se apresenta em termos de linguagem indica que Matheus ainda está em transição para a fase de socialização.

Na construção do conto, nota-se a repetição de substantivos e conjunções, a ausência de conetivos entre frases e a omissão de ações, como as recomendações da mãe, a atitude do lobo, que coloca a avó no armário, além da conclusão rápida, quando a menina chama a polícia e o lobo vai preso.

Provavelmente, a criança tenha estruturado de forma clara a história em sua imaginação e não tenha conseguido organizá-la na linguagem escrita. Para Piaget (1967), essa é, ainda, uma fase anterior ao formalismo lógico, pois a criança transfere o monólogo mental para a escrita, não refletindo sobre um possível receptor.

De qualquer maneira, está presente a necessidade de finalizar a história, surgindo, assim, elementos novos: a polícia e a prisão do lobo. Então, os arquétipos de transcendência estão modificados, pois, apesar de existir uma trajetória percorrida por Chapeuzinho Vermelho, não há a recomendação da mãe, portanto, a menina não segue nenhum impulso individual sobre a escolha do caminho. Não ocorre, igualmente, o episódio do lobo quando devora a avó e a menina, pois a avó permanece no armário, enquanto a menina percebe que o lobo está na cama disfarçado e, então, chama a polícia.

A polícia ocupa a função do caçador, o que indica que funciona como um arquétipo de transcendência, pois consegue prender o lobo, deixando Chapeuzinho Vermelho livre do perigo. O fato de ser a própria menina quem chama a polícia, a coloca como realizadora do seu processo de libertação, pois ela consegue vencer o mal. Portanto, observa-se que, apesar da dificuldade de organizar a narrativa, a criança expressa a necessidade de libertar a personagem do perigo quando acrescenta um novo elemento que assume a função transcendente.

A história de Paula, dez anos, é a seguinte:

*Era uma vez uma menina que estava indo levar comida para sua avó, e quando de repente surgiu um lobo muito mal, que falou – Aonde você vai menina?*

*Ela respondeu: Eu estou indo levar esse doces para minha avó. O lobo comentou – aonde é a casa de sua avó?*

*É só ir seguindo a trilha e minha mãe falou para não ir pela floresta.*

*O lobo disse: – não tem problema vamos ver quem chega primeiro. A menina aceitou. Quando ela chegou na casa da vovó e entro. Há!*

*Nossa vovó que olhos grandes você tem e para encher gar você melhor.*

A situação inicial já mostra a menina levando os doces para a avó, portanto não há uma recomendação da mãe no princípio do relato. A criança utiliza a técnica do diálogo na conversa entre Chapeuzinho Vermelho e o lobo e nesse diálogo inclui o conselho da mãe. É possível notar que a menina faz o que a mãe pede e continua no caminho correto, pois é o lobo quem aposta uma corrida. O texto é bem claro e mostra que Paula conhece a história até o ponto em que interrompe a narrativa. Não há conhecimento das causas que fazem com que a criança pare de escrever, nem indícios de que ela conheça o final, pois não há reticências ou indicação de continuidade. Supõe-se que ela tenha construído a história na sua imaginação, como explica Piaget, num monólogo, mostrando que ainda há resquícios do egocentrismo, pois Paula mostra, em sua narrativa, a parte que julga fundamental, sem a preocupação com o receptor.

O símbolo com a função transcendente não aparece, pois a trajetória da menina não está explícita e o lobo não chega a agredi-la, portanto a narrativa não mostra o momento da libertação da personagem.

Yasmin, dez anos, assim narra sua história:

*Era uma vez uma menina chamada Chapeuzinho Vermelho.*

*Uma vez sua mãe pediu-lhe para levar uma torta de morango para sua vó adoentada e sua mãe acrescentou:*

*– Não vá pelo bosque. E a Chapeuzinho falou:*

*– Está bem mamãe não irei pelo bosque.*

*E a menina foi. Lá encontrou um guarda apontando sinal vermelho e então ela parou para ver o que era e seguiu, lá encontrou um lobo mal e ele viu ela. Então ele percebeu que tinha um atalho para a casa da vovó.*

*E ele foi para lá. E chegando lá a vovó se escondeu dentro do armário e Chapeuzinho Vermelho chegou lá e falou:*

*– Mais que olhos grandes você tem:*

*– É para encher gar você.*

*– Que orelhas grandes você tem:*

*– É para ouvir você.*

*– Que dentes grandes você tem:*

*– É para te comer.*

*E a Chapeuzinho sai correndo.*

*Fim*

Na situação inicial a história já apresenta o diálogo de Chapeuzinho Vermelho com a mãe, que faz as recomendações para que a menina não percorra

o caminho do bosque, o que a leva a concordar no princípio, mas depois ela resolve ir pela floresta. Há um elemento novo na narrativa: um guarda que aponta o sinal vermelho. Yasmin não explica o que faz o guarda, mas, através do sinal vermelho, ele parece estar indicando “pare”, talvez uma indicação de perigo. A menina observa o guarda, mas continua caminhando e logo encontra o lobo, mas não existe um diálogo entre eles, como na história original. O animal toma um atalho e chega primeiro na casa da avó, toma seu lugar e ela se esconde no armário.

A popular conversa entre Chapeuzinho Vermelho e o lobo sobre o tamanho dos olhos, orelhas e boca, que a criança substitui por dentes, está presente na narrativa. Yasmin decide por um final em que a menina foge: “sai correndo”. Não há uma explicação sobre o final do lobo ou da avó, mas a fuga da menina é a solução encontrada, o que diferencia a função transcendente dos símbolos. A trajetória e a escolha do caminho aparecem nessa história, porém apresentando uma função transcendente enfraquecida, pois o mal não é derrotado. Não se pode dizer que não existe a função transcendente, pois o fato de Chapeuzinho Vermelho sair correndo indica sua salvação, mas não mostra o desfecho do lobo, portanto, não é possível afirmar que houve a libertação da personagem.

A narrativa contém todas as etapas numa seqüência lógica, apresentando princípio, meio e fim, existindo uma preocupação com o receptor, portanto,

referenciando Piaget (1967), é possível afirmar que a narrativa mostra uma criança que está na fase da socialização.

Os novos elementos, o guarda e a fuga de Chapeuzinho Vermelho demonstram o poder da imaginação em acrescentar e modificar a ficção que, segundo Iser (1996), é uma transgressão da realidade do texto, o que provoca o surgimento de novos universos.

No século XVII, o conto de Charles Perrault apresenta um desfecho trágico, em que Chapeuzinho Vermelho é devorada pelo lobo como um castigo a sua desobediência. Em 1812, os irmãos Grimm reescrevem a história, incluindo um final feliz para a menina e sua avó. Elas são devoradas pelo lobo, mas são salvas pelo caçador. Observa-se que, em todas as narrativas das crianças, Chapeuzinho Vermelho não sofre nenhuma agressão e sequer é engolida pelo animal. Apenas uma história mostra a avó sendo devorada e salva por um homem que luta com o lobo. Assim, é possível perceber que as crianças tornaram essa história ainda mais branda, o que suaviza até mesmo a luta com o lobo, pois ele morre somente numa das narrativas. Como uma das histórias está incompleta, não é possível imaginar a opção da criança com relação ao desfecho do lobo. Outra versão mostra que o agressor vai preso, talvez um final mais próximo da realidade da criança que o escolheu. Há um conto em que nada acontece com o lobo, pois a menina foge e, naturalmente, o animal permanece



solto. Resta somente uma narrativa em que o inimigo é exterminado por um homem que consegue retirar a avó de sua barriga e salvá-la.

Nota-se que a ação da menina sobre o mal não ocorre em nenhuma das narrativas, pois, nas únicas histórias em que o lobo é contido, são homens que praticam a ação. Mesmo assim, somente em duas narrativas o final está resolvido, quando existe a libertação de Chapeuzinho Vermelho.

Torna-se significativo para este estudo a criação de elementos novos, tais como: a polícia e o fato de o lobo ser preso; o guarda apontando um sinal vermelho e a fuga da menina. Esses dados demonstram uma mistura do ambiente da floresta, em que se passa a história original, com a rotina diária em que vivem as crianças atualmente, em que o invasor precisa ser detido pela polícia, um guarda pode aparecer no caminho e, muitas vezes, a única solução encontrada é a fuga.

Levando em consideração os estudos de Piaget (1967), as quatro crianças que escolheram essa história não podem ser classificadas na mesma fase. Com base na estrutura da narrativa, duas crianças demonstram uma maior preocupação com o receptor, organizando a história de forma a serem compreendidas. Mas as outras duas não conseguem, ainda, transferir para a escrita a história que aflora na imaginação, apesar de demonstrarem que conhecem o conto.

O símbolo com a função transcendente, tal qual existe na história dos irmãos Grimm, não aparece em nenhuma das narrativas. Numa delas, há uma trajetória e um homem que combate o lobo. Em outra, a polícia detém o inimigo e salva a menina. Assim, é possível observar que tais elementos substituem os símbolos antigos e exercem, de certa forma, uma função transcendente, porém enfraquecida, pois, apesar de libertarem a menina do mal, não há uma solução definitiva. Observa-se que Chapeuzinho Vermelho não vence o lobo de forma ativa, como ocorre no conto original, de autoria dos irmãos Grimm, em nenhuma das narrativas, portanto as personagens criadas pelas crianças ainda não ingressaram totalmente no processo de individuação.

## **5 UMA TRAJETÓRIA ENTRE FADAS E LOBOS**

A literatura oportuniza à criança a concepção de novos universos, permitindo que ela extrapole seus limites. Em contato com o texto ficcional, a criança alcança mundos inacessíveis, restaura seu equilíbrio e reorganiza sua própria realidade. Assim, gradativamente, o imaginário infantil vai sendo povoado por uma série de personagens e situações, facilitando a construção de uma história de leitura, capaz de armazenar ao longo do caminho uma bagagem interna que pode ser expressa de várias maneiras.

O presente estudo faz um recorte numa determinada fase do desenvolvimento infantil, nove a 11 anos, objetivando resgatar do imaginário os arquétipos de transcendência dos contos de fadas escolhidos pelas crianças. A

pesquisa realizada com esse público origina as 26 narrativas analisadas no capítulo anterior.

Tendo em vista que o foco deste trabalho é o arquétipo de transcendência em narrativas infantis sobre contos de fadas, observa-se ao longo da análise que as imagens representadas pelas crianças são influenciadas por alguns fatores como, por exemplo, as peculiaridades referentes à linguagem e às histórias selecionadas. Considerando a fase de desenvolvimento em que se encontram, constata-se que há uma relação direta entre a forma como se apresenta o arquétipo de transcendência e a linguagem própria da etapa em que está esse público. Da mesma forma, nota-se que cada uma das quatro histórias selecionadas para esta pesquisa apresenta características diferenciadas quanto ao número de personagens, ao tamanho e às formas de divulgação. Tais fatores também podem modificar a aparência dos símbolos arquetípicos de transcendência.

### **5.1 Perfil das crianças: uma fotografia dos significados**

Para efetivar esta análise, faz-se necessário compreender a etapa de desenvolvimento em que estão as crianças envolvidas, através da observação das peculiaridades do vocabulário utilizado por elas nas versões. Nesse sentido,

nota-se que a maior parte das narrativas demonstra características de crianças que estão numa fase de transição para o pensamento lógico, apresentando claros resquícios do egocentrismo, que, segundo Piaget (1999), são uma forte marca da primeira infância.

Até os seis anos, as crianças têm como principais atividades o desenho lúdico e o brinquedo, sendo essas ocupações acompanhadas da fala descontraída, que funciona como um reforço da ação, não possuindo ainda uma função social. A partir de sete e oito anos, até cerca de 11 e 12, ocorrem grandes transformações, pois a criança começa a pensar nos conceitos que emprega, tornando-se cada vez mais apta à introspecção, o que a faz refletir sobre suas experiências, possibilitando o aparecimento do raciocínio formal e lógico. Nessa etapa, surge a capacidade de cooperação, quando aumenta a participação e ela consegue dissociar o seu ponto de vista do ponto de vista do outro, coordenando suas idéias através da linguagem. Como aumenta a compreensão a respeito da posição do interlocutor, as discussões tornam-se possíveis e os diálogos mostram-se repletos de justificativas e provas. Assim, desaparece gradativamente a linguagem egocêntrica e as conexões lógicas ocupam um espaço cada vez maior. Posteriormente, à medida que a criança vai experimentando essas construções na linguagem escrita, também as estruturas gramaticais evidenciam mudanças significativas.

Piaget explica que, na etapa anterior, mesmo que a criança esteja envolvida numa atividade individual, ela não consegue calar suas manifestações, que geralmente estão dirigidas para si mesma, o que dificulta a consideração sobre o ponto de vista do outro. A linguagem egocêntrica caracteriza-se por uma ausência de conexão entre as idéias e justificativas lógicas, o que impede a construção de um relato em que o encadeamento das suposições resulte numa narrativa com conclusões claras, tendo em mente a existência de um receptor. É preciso considerar, no entanto, que há um período de transição que pode ser mais ou menos extenso, dependendo dos estímulos e da interação social, o que torna inviável estabelecer características rígidas para uma determinada fase. Durante seu crescimento, a criança experimenta estágios indefinidos, misturando atitudes de fases anteriores, sendo possível perceber a predominância de algumas características em detrimento de outras.

Assim, explica Piaget (1973), é possível observar a persistência do animismo após os dez anos. Um exemplo disso é quando a solução de um problema é encontrada através de um pensamento mágico, o que demonstra marcas desse animismo, característico da primeira infância. Como salienta Piaget (1973), sobre o percurso do sol, nessa fase, a criança admite, às vezes, que o sol a segue como se fosse um pássaro e que, em outras vezes, isso não ocorre. Ao mesmo tempo em que afirma que o sol está imóvel, diz também que os raios podem segui-la. Segundo o teórico, essa atitude mostra que a criança

ainda apresenta uma contradição que somente é vencida quando ela compreende que as impressões que sente são ilusões devido ao posicionamento da terra e dos astros.

Nas narrativas estudadas, constata-se, em sua maioria, a existência de marcas do egocentrismo e do pensamento anímico, o que comprova que as crianças alvo deste trabalho ainda estão em transição para o pensamento formal. Percebe-se, assim, que o estágio de desenvolvimento em que se encontram essas crianças está refletido na forma de narrar as histórias, que podem ser mais próximas ou mais distantes das originais, dependendo das características do imaginário desse público infantil.

É possível observar nas narrativas uma tendência à síntese, principalmente quando a história se encontra no processo de solução. Há uma urgência em afastar o mal a qualquer custo, objetivando a conclusão da história, mesmo que ocasione um prejuízo para as etapas do conto e para a trajetória do herói.

Quando a narrativa se origina de uma história muito longa, como *Pinóquio*, por exemplo, o resumo é a opção de todas as crianças que apontam essa história como a preferida. A história de *Pinóquio* está estruturada de forma que a personagem ingressa em várias aventuras, ocorrendo pequenos conflitos e encaminhamentos de soluções, que são sempre desviadas pelo boneco, o que acarreta o início de uma nova busca até o final da trajetória, quando ele, finalmente, se transforma num menino. Provavelmente, essa maneira de

estruturar a história se deva ao fato de que, inicialmente, Collodi concebe *Pinóquio* em forma de folhetim. Como as adaptações conhecidas pelas crianças não registram a totalidade dessa estrutura, sendo selecionadas apenas algumas aventuras, também as crianças não conseguem narrar a história de forma completa. A consequência disso é a ausência de nexos lógicos e a diminuição do processo de individuação das personagens.

Em sua maioria, as crianças demonstram que tomaram contato com a literatura e com os contos de fadas, pois conhecem as histórias e encaminham suas personagens, desde a situação inicial, com seus desejos e problemas, conforme as histórias originais. No entanto, nota-se que suas dificuldades surgem durante o processo de solução que, mesmo sendo de responsabilidade do herói na maioria das narrativas, não afasta o mal totalmente, ou fortalece demais a fada e a magia, como no caso do conto *Cinderela*. Essa dificuldade também é percebida com as personagens das outras histórias. Nas narrativas de *Os três porquinhos*, as crianças não resolvem definitivamente o problema; em *Chapeuzinho Vermelho*, também não há uma solução completa para a menina, e, em *Pinóquio*, as dificuldades de um processo de solução ainda são maiores, pois as narrativas estão baseadas em adaptações mais curtas.

Provavelmente, colocando-se no lugar do herói, as próprias crianças ainda não conseguem encontrar uma solução completa para o problema. O processo de individuação requer uma trajetória solitária do herói, de forma que ele descubra



com sua própria ação a saída para o seu conflito. Portanto, constata-se uma evidente coincidência entre o estágio de desenvolvimento em que estão as crianças-alvo dessa pesquisa e os heróis por elas recriados nas narrativas. Assim como as crianças, as personagens demonstram que ainda não ingressaram no processo de individuação, pois não afastam o mal definitivamente, e a solução maior para os conflitos ainda continua sendo exclusivamente mágica, ficando o herói sem uma atuação mais forte na solução de seus problemas. Da mesma forma, as narrativas deixam transparecer uma criança em fase de transição, que ainda não ingressou completamente no pensamento lógico e formal e apresenta fortes marcas do egocentrismo e do animismo. Observa-se que já existem traços da etapa do pensamento formal, quando se constata que a narrativa já apresenta princípio, meio e fim de maneira estruturada e as idéias já estão organizadas de forma lógica, demonstrando que o autor tem em mente um possível leitor. Já na fase do pensamento mágico e do egocentrismo, não existe uma preocupação com o interlocutor. Assim, observando-se os sinais dessas etapas, o conto de fadas narrado pela criança torna-se uma fotografia, que está sendo aos poucos revelada, permitindo o conhecimento do perfil desse público leitor e de seu imaginário.

## 5.2 Função transcendente do arquétipo nas narrativas infantis

Os arquétipos, segundo Carl Jung (1998), são imagens primordiais ligadas ao patrimônio imaginário da humanidade, que se repetem em qualquer época ou lugar do mundo. A apreensão de um arquétipo torna-se possível através dessas imagens que se ativam no processo simbólico, o que pressupõe múltiplas interpretações. Entre os arquétipos, este estudo elege aqueles que possuem a função transcendente, ou seja, aqueles que expressam superação, ultrapassagem e travessia. Eles simbolizam a luta do homem para alcançar seu objetivo e podem ser representados por animais, atitudes e situações.

A produção de arquétipos é mais comum em sonhos, mas na vigília pode ser estimulada por meio da “imaginação ativa”, isto é, através de uma seqüência de fantasias que o indivíduo é capaz de gerar, quando há uma indução externa. De forma a estimular a emersão de símbolos, esse método é empregado na psicologia analítica, pois a linguagem simbólica auxilia a desvendar acontecimentos que ainda não afloraram à consciência. Uma das maneiras de provocar a produção de arquétipos na infância é através do conto de fadas, como é possível observar nos procedimentos deste estudo, que aciona a “imaginação ativa”, através das narrativas de contos de fadas e assim torna possível a apreensão das imagens arquetípicas de transcendência registradas pelas crianças.

Ao narrar um conto de fadas, a criança, além de tentar reorganizar suas idéias de forma lógica, traduz as imagens arquetípicas através de símbolos atuais. Ela situa as personagens, relembra o conflito em que o herói está envolvido e, ao construir o processo de solução, mesmo que repita os passos dos contos originais, a criança imprime novas cores às histórias. Assim, ela consegue traçar uma ponte invisível entre passado, presente e futuro. Cada um dos quatro contos de fadas eleitos para esta pesquisa sugere uma determinada configuração dessa ponte, considerando suas características. Surgem, portanto, diferentes contornos para o arquétipo de transcendência.

Na história *Os três porquinhos*, que é a vitoriosa na preferência das crianças-alvo desse estudo, nota-se que as narrativas apresentam uma variação maior de tipos e de construção de novos símbolos. É preciso salientar que a forma de popularização dessa história é, principalmente, a oralidade com base na adaptação da Walt Disney para o cinema. O conto mostra-se menor que os demais, apresentando um número reduzido de símbolos e de personagens. Provavelmente, tais características tenham colaborado na escrita de um maior número de narrativas e numa simbologia mais diferenciada, pois, sendo um conto mais simples e pequeno, torna-se fácil para as crianças a elaboração de narrativas, o que favorece a espontaneidade por parte delas e, conseqüentemente, o surgimento dos símbolos em seus relatos.

A atualização do arquétipo de transcendência pode ser notada na narrativa que representa o grupo das “diferentes”, na qual a solução encontrada pelos porquinhos está no sono do lobo, que cansa ao esbarrar nos tijolos. As personagens unem forças e carregam o lobo para longe, portanto o tijolo e a cooperação assumem a função transcendente, ficando o elemento fogo ausente.

Nesse sentido, a maior parte das crianças consegue afastar o lobo em suas narrativas, mas elas não resolvem definitivamente o problema, registrando que o lobo “foi embora”, “sumiu”, “fugiu”, “saiu correndo” ou “saiu voando”, portanto o símbolo está presente, mas a função transcendente fica enfraquecida.

As narrativas sobre o conto de fadas *Cinderela* caracterizam-se por citarem, em sua maioria, os arquétipos de transcendência “fada” e “sapato”, sendo que os mesmos exercem a função de libertação da heroína. Entretanto, apesar de surgirem elementos novos em algumas histórias, não há a criação de novos símbolos arquetípicos de transcendência, o que torna as narrativas das crianças bastante semelhantes. É preciso considerar que essa história é popularizada em todas as suas formas: oralidade, literatura, cinema, vídeo e DVD, sendo principalmente através dos meios eletrônicos que a Disney constrói suas personagens. Assim, o livro torna-se um elemento coadjuvante na divulgação, pois, quando um conto de fadas é transformado numa grande produção pelos meios eletrônicos, a extensa divulgação e o impacto que acarreta exercem sobre a criança uma considerável atração, levando-a a internalizar as

imagens veiculadas. Assim sendo, o livro deixa de ser a primeira referência para a história, transformando-se numa opção de reconhecimento e confirmação de um conto de fadas já assistido no cinema ou na televisão.

Também é necessário lembrar que, na adaptação da Disney, o processo de individuação da heroína é atenuado, pois há somente um baile e uma transformação, o que reduz o empenho de Cinderela na busca de sua realização. As tarefas são igualmente diminuídas, restando à jovem buscar uma abóbora e concordar com o limite da meia-noite.

De certa forma, o fato de a heroína ser menos ativa em seu processo de individuação, fortalecendo, assim, a função do elemento mágico, facilita a reprodução dos arquétipos de transcendência nas narrativas, pois, mesmo não estando a maioria das crianças numa fase de desenvolvimento lógico, o processo de solução do conto *Cinderela* da Disney torna-se mais evidente, exigindo menos esforço do narrador para finalizar a narrativa.

As narrativas resultantes da história *Pinóquio* são bastante resumidas e os símbolos ali mencionados não apresentam a função transcendente, portanto não ocorre a libertação da personagem. Esse é o único grupo de narrativas em que nenhuma das versões das crianças contém o arquétipo com a função transcendente. Provavelmente, ocorra devido a fatores como a extensão da história, a complexidade da simbologia, o grande número de personagens e a forma de popularização, pois *Pinóquio* é conhecida, principalmente, pela

adaptação da história para os meios eletrônicos e através da literatura, por resumos da adaptação Disney. Ao recontar uma história baseada no resumo de uma original grande e complexa, a solução da criança é uma nova síntese o que, conseqüentemente, acarreta mais ainda a diminuição dos símbolos.

A suavização é a principal característica das narrativas sobre *Chapeuzinho Vermelho*. A menina não é engolida pelo lobo em nenhuma das histórias e o próprio animal morre somente numa das narrativas. De quatro histórias, a função transcendente ocorre em duas, porém de forma enfraquecida, pois a menina não combate o mal de forma ativa e direta.

Nas narrativas em que se pode observar a criação de símbolos novos, os finais contêm elementos diferentes, embora exerçam pouco a função de transcendência, porque não existe uma atuação forte da menina. Numa das histórias, Chapeuzinho Vermelho chama a polícia e o lobo vai preso, assim os policiais ocupam a função do caçador, o que indica que funcionam como arquétipo de transcendência, pois a menina fica livre do lobo. Mas, apesar de ser Chapeuzinho Vermelho quem chama a polícia, a função transcendente, sem dúvida existente, fica enfraquecida com relação à original, pois não é a jovem quem realiza sozinha seu processo de libertação. (É preciso lembrar que, na versão dos Irmãos Grimm, é a personagem quem coloca as pedras na barriga do lobo, causando sua morte e, portanto, resolvendo definitivamente o problema).

No entanto, registra-se aqui uma atualização do arquétipo de transcendência “caçador” em relação à “polícia”.

Outro elemento novo é o “homem” que mata o lobo numa das narrativas. A luta da figura masculina com o animal é a representação do “caçador”, exercendo também a função transcendente, apesar de não haver a participação direta da menina, como ocorre na original, tanto ao sair da barriga do lobo, como ao enchê-la com pedras.

Como ainda não há uma divulgação através de grandes produções como *Cinderela e Pinóquio*, *Chapeuzinho Vermelho*, por ser mais conhecida através de histórias contadas oralmente, ou por meio da leitura de um livro, tem a vantagem de ampliar o imaginário infantil, pois é a própria criança quem dá forma, cor e voz às personagens, “irrealizando o mundo do texto”, conforme a expressão utilizada por Iser. Tal procedimento fica limitado quando a criança assiste a uma história num meio eletrônico, pois o conteúdo já está previamente selecionado pelo roteiro e os espaços vazios relativamente preenchidos, restando ao público a tarefa de assistente.

Nas narrativas resultantes da história *Os três porquinhos e Chapeuzinho Vermelho*, nota-se que uma grande percentagem das crianças não soluciona a história com a morte do lobo. O animal foge, vai embora ou é preso, mas em nenhum momento é morto com a ajuda direta dos heróis. Apesar disso, a

produção de novos arquétipos ou a atualização dos mesmos surge somente nessas histórias.

As narrativas resultantes de *Pinóquio* são um exemplo da dificuldade de encaminhamento da solução para os problemas enfrentados pela personagem. Na adaptação dessa história para o cinema, a Disney utiliza uma rápida seqüência de cenas, com o objetivo de reproduzir parte da aventuras vividas pela personagem. Talvez essa grande quantidade de imagens misturadas, a variedade de símbolos e a influência de adaptações muito resumidas, tenham colaborado para dificultar o relato desse conto de fadas.

Em *Chapeuzinho Vermelho* e *Pinóquio*, nota-se uma semelhança, no que diz respeito ao relato das crianças sobre o castigo enfrentado pelos heróis quando desobedecem. Nas histórias originais, a menina é devorada pelo lobo, devido à escolha do caminho errado e Pinóquio fica com o nariz aumentado, quando mente. É curioso observar que nenhuma das narrativas menciona esses fatos, o que leva à suposição de que as crianças, ao se identificarem com as personagens principais, não mencionam o castigo porque não desejam ser castigadas, já que o comportamento rebelde dos heróis é plenamente compreendido por elas.

A morte do lobo, a tomada de decisão sobre um caminho a seguir, a forma de construção da casa, a necessidade de ir à escola e trabalhar, a formação do caráter, todos esses temas aparecem em *Os três porquinhos*, *Pinóquio* e



*Chapeuzinho Vermelho*. Nessas histórias, as personagens precisam tomar decisões e agir de forma a modificar uma situação de perigo, enfrentar a mudança e crescer. No conto *Cinderela*, adaptação da Disney, salienta-se a bondade da heroína e seu trabalho forçado para a madrasta e para as irmãs, surgindo a fada como um elemento mágico marcante que soluciona todos os problemas da jovem.

Provavelmente, as crianças tenham conseguido reproduzir o arquétipo de transcendência e apresentar a solução nas narrativas desse conto na grande maioria, porque, das histórias escolhidas, a adaptação da Disney de *Cinderela* é o conto em que a personagem principal alcança de forma mais fácil a felicidade através da fada, o que é uma solução mais próxima da fase em que se encontram as crianças-alvo desse estudo.

Assim, é possível perceber uma relação muito próxima entre o uso da função transcendente e as fases de desenvolvimento em que se encontram as crianças estudadas. Nas histórias em que é necessário tomar uma atitude mais definitiva, modificar um caminho ou derrotar o inimigo, as crianças atenuam ou omitem as ações das personagens. No entanto, quando a solução é mágica e não depende tanto da heroína, o arquétipo de transcendência é mantido.

Os motivos de as crianças reproduzirem os arquétipos de transcendência em todas as narrativas de *Cinderela* e não os mencionarem nas histórias resultantes de *Pinóquio* têm uma causa comum: a influência do modelo de

adaptação da Disney. Em *Cinderela*, é reduzida a atuação da heroína, facilitando a solução da história através do elemento mágico. Em *Pinóquio*, há redução da trajetória do herói e do número de símbolos e, conseqüentemente, a elaboração das narrativas ocorre de forma desorganizada.

Apesar de a função transcendente estar enfraquecida, é nas narrativas sobre *Os três porquinhos* e sobre *Chapeuzinho Vermelho* que se percebem tentativas mais equilibradas e verdadeiras de solucionar os problemas das personagens, bem como a atualização dos arquétipos de transcendência. Embora não sejam fortes e definitivas, as soluções são encaminhadas pelas personagens, seja afugentando o lobo, ou mandando-o para a cadeia.

Salienta-se que tais histórias são popularizadas, principalmente na forma oral, ou através da literatura. As narrativas de *Os três porquinhos* são elaboradas através do modelo da Walt Disney, porém a principal forma de veiculação dessa história ainda é através da oralidade e da literatura. Talvez esse fato colabore para que as crianças consigam reelaborar em seu imaginário uma narrativa mais espontânea, na qual seja possível observar uma fluência maior de seu próprio vocabulário, reproduzindo suas trajetórias. Portanto, a investigação da representação do arquétipo de transcendência nas narrativas está fundamentada nas características encontradas na etapa de crescimento desse público, bem como nas especificidades das histórias selecionadas.

Nas narrativas produzidas a partir do conto *Cinderela*, há apenas a repetição dos arquétipos, sem nenhuma variação. E, em *Pinóquio*, nenhum símbolo com a função transcendente é citado. Tais observações levam este estudo a refletir sobre o fato de que as crianças conseguem representar, com maior liberdade, os arquétipos em narrativas sobre contos de fadas, quando escrevem sobre histórias que conheceram de forma oral ou através de um livro. Portanto, é possível concluir que a forma pela qual o arquétipo de transcendência é reproduzido está relacionada não somente com a fase de desenvolvimento em que estão as crianças e com as características da história que origina a narrativa, mas ainda com as formas de divulgação do conto de fadas em questão.

Constata-se, assim, que o arquétipo de transcendência assume nessa pesquisa a função de um termômetro que, além de medir o quanto a literatura abastece o imaginário infantil, fornece dados que levam esse estudo à percepção de que o conto de fadas difundido oralmente ou através de um livro contém uma fórmula encantada que o faz ser a melhor escolha para ativar a fantasia das crianças, incentivando-as na descoberta e na superação das etapas de seu processo de desenvolvimento.

## CONCLUSÃO

Desvendando-se o arquétipo de transcendência nas narrativas infantis sobre contos de fadas, percebe-se a importância do conteúdo armazenado no imaginário das crianças, sendo a literatura, um ingrediente fundamental, capaz de auxiliar nas etapas de crescimento.

O contato da criança com o mundo ficcional proporciona uma aprendizagem gradativa, em que, cada vez mais, ela extrapola seus limites, iluminando com a sua leitura outras realidades. Iser evidencia que a arte contribui para expressar a reorganização de novos universos, o que torna possível aos leitores o contato com mundos inacessíveis.

Quando o imaginário infantil mergulha na ficção, as fantasias transbordam e derramam imagens, despertando a capacidade na criança de

captar algo além do texto e reorganizá-lo conforme suas experiências, emergindo as mais diversas figuras.

No momento em que a criança entra em contato com a ficção, ao escutar a leitura de uma história, ou ler um conto de fadas por conta própria, sua imaginação não terá somente as imagens da história que ouve, mas estará povoada de todas as personagens que já conheceu, de outros relatos que vivenciou, assim como das adaptações que entrou em contato nos meios eletrônicos. Assim, a manifestação da imaginação assume uma grande diversidade de formas, variando de acordo com as características da própria ficção e da fase de desenvolvimento em que estão os leitores.

Quando as crianças foram convidadas a dirigirem-se à biblioteca para elaborarem as narrativas, certamente tinham uma expectativa sobre a realização do trabalho. No momento em que lhes foi feita a pergunta sobre o conto de fadas de sua preferência, provavelmente surgiram várias opções. No entanto, foi preciso que descartassem diversas histórias e escolhessem somente uma. Para a seleção das narrativas, este estudo estabeleceu o critério dos contos de fadas preferidos pelas crianças, sendo assim escolhidos os quatro mais indicados por ordem de preferência: *Os três porquinhos*, *Cinderela*, *Pinóquio* e *Chapeuzinho Vermelho*. A escolha das histórias foi bastante significativa, pois a presença de *Os três porquinhos* e *Chapeuzinho Vermelho* demonstra que a metade das crianças que tiveram suas narrativas analisadas, ainda estão sendo contempladas

em sua infância com a leitura de contos de fadas, já que essas histórias não foram adaptadas em grandes produções nos meios eletrônicos, como *Cinderela* e *Pinóquio*.

Como esta tese debruçou-se sobre o estudo do arquétipo de transcendência, objetivando descobrir como ele se apresenta nas narrativas infantis, decidiu-se analisar, primeiramente as histórias originais e, posteriormente, confrontá-las com os contos elaborados pelas crianças.

Para Jung, os arquétipos de transcendência representam a luta do homem para atingir suas metas significando nos contos de fadas a conquista da libertação pelo herói, geralmente simbolizada por uma travessia difícil, pelo afastamento definitivo do mal ou a realização de um grande sonho. A pesquisadora elegeu, especialmente, esse arquétipo para seu estudo, pois, justamente, ele representa o momento em que o herói se liberta do conflito e consegue encontrar a chave da sua questão principal. Assim, também a criança que está narrando a história, concentrou seus esforços na busca dessa solução. O arquétipo de transcendência representa o momento em que o herói ou heroína alcança a plenitude, liberta-se da prisão da torre, encontra o príncipe ou princesa dos sonhos, mata o lobo ou transforma-se em algo que desejava ser. Portanto, tendo a missão de narrar o conto de fadas de sua preferência, também foi possibilitada à criança uma aproximação com o seu momento de libertação, pois

ao recontar a história ela reinventou as soluções e refletiu sobre as suas experiências.

O público-alvo dessa pesquisa situa-se na faixa etária entre nove e 11 anos, quando a criança começa a ingressar no pensamento formal, segundo Piaget. Verificou-se que as crianças que participaram dessa pesquisa, estão numa fase de transição, apresentando ainda o egocentrismo característico das fases anteriores, embora algumas narrativas já apresentem uma estruturação lógica. As 26 narrativas refletem tais aspectos, mesclando-se com o enredo das histórias e com as personagens, cujas trajetórias estão condicionadas às particularidades da fase de desenvolvimento em que estão os autores.

Constatou-se que os arquétipos de transcendência oscilaram de acordo com a fase de desenvolvimento das crianças e com as características das histórias escolhidas para a elaboração das narrativas. Os contos que possuem menor divulgação nos meios eletrônicos, *Os três porquinhos* e *Chapeuzinho Vermelho*, geraram mais variações quanto aos arquétipos de transcendência. Foi possível perceber nesses contos uma maior espontaneidade na construção dos enredos. Em contrapartida, em *Cinderela* e *Pinóquio*, foi notória a ausência dessa liberdade na linguagem. Em *Cinderela*, as crianças elaboraram narrativas uniformes sem variar os símbolos arquetípicos. E, em *Pinóquio*, as narrativas apresentaram dificuldades na composição da trajetória do herói, não sendo mencionados em nenhuma os arquétipos de transcendência. É preciso salientar

que essas duas histórias são amplamente divulgadas nos meios eletrônicos, principalmente pela Walt Disney.

Provavelmente, este tipo de contato com a ficção diminua as possibilidades do imaginário infantil de armazenar imagens, já que os meios eletrônicos sintetizam e modificam os enredos. Ao assistir a uma adaptação dos contos de fadas nesses meios, a criança terá a sua disposição uma outra linguagem. Certamente, ela assistirá ao mesmo enredo, porém o excesso de imagens e músicas, aliado à redução característica de símbolos dessas versões, modificará a visão da criança sobre a história. Ao tentar narrá-la, são as imagens e as músicas que estarão em evidência em sua mente, ficando a trajetória do herói em segundo plano. É necessário evidenciar que, sem sombra de dúvida, as produções Disney são fundamentais na ampla divulgação dos contos de fadas tradicionais, no entanto, a literatura precisa ter seu lugar preservado em todas as etapas da vida, mas principalmente na infância.

Então, emerge dessa tese, com base na pesquisa realizada com as crianças nas narrativas, em confronto com os contos originais, a oscilação que sofre o arquétipo de transcendência. É preciso salientar a ausência das imagens arquetípicas com a função transcendente, sobretudo nas narrativas originárias de histórias que não possuem o livro como principal forma de divulgação. Assim como é evidente a citação automática dos símbolos naquelas histórias, as quais possuem muitas adaptações resumidas ou em meios eletrônicos.



Essa constatação significa o quanto é fundamental a preservação dos contos de fadas tradicionais e do ato de contar histórias na infância. A investigação comprovou um estudo que já estava sendo realizado pela pesquisadora tanto nas oficinas de que participou no projeto de pesquisa CLIC, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras, como nos trabalhos que vem realizando com a publicação de seus livros em eventos culturais. A leitura de um conto de fadas durante experiências em oficinas levou a pesquisadora a observar a forte atração que essas histórias causam nas crianças, sobretudo aquelas imagens arquetípicas que envolvem o herói no momento em que ele fica livre do mal que o aflige. Geralmente, propor numa oficina a substituição do processo de solução do conto é uma atividade que conquista ampla participação do grupo. O arquétipo de transcendência torna-se um termômetro que mede o quanto o imaginário infantil conseguiu irrealizar o mundo do texto, utilizando o termo de Iser, e, assim, recriar o conto de fadas. Ao libertar o herói, o arquétipo de transcendência, atualizado e dotado de ressignificação, liberta também a criança.

Os estudos junguianos mostram que os contos de fadas, por serem um espelho da alma, tornam-se uma grande fonte de estímulo à imaginação, conduzindo o leitor a refletir sobre suas vivências, além de ajudá-lo na descoberta de possíveis soluções para seus problemas.

Portanto, sente-se a urgência de que seja resgatado, cada vez mais, sobretudo na primeira infância, o hábito da leitura de histórias para as crianças, incluindo o conto completo com todas as etapas e símbolos. Tal ato permanecerá gravado na memória infantil, fazendo parte da bagagem e ressurgindo em outras etapas do desenvolvimento. Os contornos dessa travessia serão iluminados pelos arquétipos de transcendência, pois, uma vez estando as histórias construídas na memória, as crianças, além de narrá-las, conseguirão imitá-las, principalmente criando novas soluções, atualizando os símbolos arquetípicos, atribuindo aos mesmos a função transcendente segundo suas necessidades de realização em cada fase e, assim, desenharão a ponte invisível que conecta épocas e que, de forma mágica, faz presente e ressignifica os contos de fadas mais longínquos.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Antonio Carlos do Amaral. *Dicionário de nomes, termos e conceitos históricos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BACHELARD, Gaston. *Fragmentos sobre uma poética do fogo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BACHELARD, Gaston. *A terra e os devaneios do repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BACHELARD, Gaston. *A chama de uma vela*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. 14 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.

CLÁSSICOS DISNEY. *Os três porquinhos*. São Paulo: Círculo do livro, 1993.

CLÁSSICOS DISNEY. *Pinóquio*. São Paulo: Círculo do livro, 1993.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio*. Traduzido por Marina Colasanti. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2004.

DISNEY, Walt. *Cinderela*. Adaptação do filme de Zoe Lewis. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1998.

FERRÉS, Joan. *Vídeo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FRANZ, Marie- Louise von. *A interpretação dos contos de fada*. 2 ed. São Paulo: Paulus, 1990.

FRANZ, Marie-Louise von. *O significado psicológico dos motivos de redenção nos contos de fada*. São Paulo: Cultrix, 1990.

FRANZ, Marie- Louise von. *O feminino nos contos de fadas*. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

FRANZ, Marie-Louise von. *A sombra e o mal nos contos de fadas*. 2 ed. São Paulo: Paulinas, 1995.

FROMM, Erich. *A linguagem esquecida*. Uma introdução ao entendimento dos sonhos, contos de fadas e mitos. 8 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

GRIMM, Jacob & Grimm, Wilhelm. *Cinderela*. Traduzido por Verônica Sônia Kühle. 10 ed. Porto Alegre: Kuarup, 1998.

GRIMM, Jacob & Grimm, Wilhelm. *Chapeuzinho Vermelho*. Traduzido por Verônica Sônia Kühle. 9 ed. Porto Alegre: Kuarup, 1997.

HUMBERT, Elie G. *Jung*. São Paulo: Summus, 1985.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário*. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

JAKOBS, Joseph. A história dos três porquinhos. In:\_\_. *Contos de fadas ingleses*. Traduzido por Inês Lohbauer. São Paulo: Landy, 2002.

JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. 17 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

JUNG, Carl G. *A dinâmica do inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1984.

JUNG, Carl G. *O eu e o inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, Carl G. *Símbolos da transformação*. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, Carl G. *A energia psíquica*. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

JUNG, Carl G. *AION estudos sobre o simbolismo do si-mesmo*. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, Carl G. *Memórias, sonhos, reflexões*. São Paulo: Círculo do Livro, 1993.

JUNG, Carl G. *Arquétipos e inconsciente coletivo*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

JUNG, Carl G. *Sincronicidade*. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

MERTEN, Luis Carlos. O cinema e a infância. In: Zilberman, Regina(Org.). *A produção cultural para a criança*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.

MILLS, C. Wright. *A nova classe média*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 1992.

PERRAULT, Charles. *Borracheira. O sapatinho de vidro*. Traduzido por Francisco Balthar Peixoto. 3.ed. Porto Alegre: Kuarup,1996.

PERRAULT, Charles. *O Chapeuzinho Vermelho*. Traduzido por Francisco Balthar Peixoto. 6 ed. Porto Alegre: Kuarup,1997.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

PIAGET, Jean. *A linguagem e o pensamento da criança*. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PIAGET, Jean. *O raciocínio da criança*. Rio de Janeiro: Record, 1967.

PIAGET, Jean. *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata, 1973.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar,1975.

PIERI, Paolo Francesco. *Dicionário junguiano*. São Paulo: Paulus, 2002.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

## **ANEXOS**

## **ANEXO A – *Os três porquinhos***



NOME: Rafael

IDADE: 10 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Os três porquinhos.

1

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez três porquinhos, um dia decidiram construir uma casa para cada um. O primeiro construiu uma de palha, o segundo construiu de madeira, e o terceiro fez de material. Alguns dias depois um lobo apareceu para o primeiro porquinho com a casa de palha então o lobo falou.

- Que esta casa eu se não eu vou arripitar arripitar até ela desaparecer.

- Eu não vou arripitar. falou ele.

Então o lobo arripitou e a casa desabou e o porquinho correu para a casa de madeira.

E o lobo falou.

- Que esta casa eu vou derrubar.

E o lobo derrubou a casa. Os porquinhos

Sairam correndo para a casa de tijolos

E o lobo arripitou mas a casa não caiu.

Então ele foi pela chaminé mas os porquinhos

acenderam a lareira e o lobo caiu na chaminé

então ele saiu pulando e nunca mais

ninguém viu ele e os porquinhos viveram felizes para sempre.

NOME: Jooey

IDADE: 11

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Os três porquinhos

2

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez três porquinhos os três construíam suas casas e primeiro construiu uma casa de palha que era muito frágil, o segundo construiu uma casa de madeira que também era frágil e o outro construiu uma casa de tijolos que era bem bonita e forte. O lobo mau chegou e os porquinhos fugiram para suas casas e o lobo mau os seguiu!

- Abre essa porta! - falou o lobo mau

- Eu não vou abrir, não! - responderam os porquinhos.

O lobo mau encheu o peito de ar e soprou e a casa de palha foi destruída. O porquinho fugiu para a casa de seu irmão e o lobo mau os seguiu.

- Abre essa porta! - falou o lobo mau.

- Eu não vou abrir, não! - responderam os porquinhos.

O lobo encheu o peito de ar novamente e soprou, os dois foram pelos seus irmãos e os porquinhos fugiram para a casa de seu irmão e o lobo os seguiu.

- Abre essa porta!

- Não vamos abrir!

O lobo soprou, soprou e soprou e a casa nem se mexeu, aí ele pegou no escudo e subiu no chaminé e entrou, os porquinhos acenderam o lareira e o

habe sein wohnt am 1. habe gegen die fags.

NOME: Ignácio

IDADE: 9

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Três porquinhos

4

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma três porquinhos e um lobo todos  
 eles viviam em pé de guerra. Então os porquinhos  
 decidiram que cada um deles foi construir uma casa. O 1º  
 porquinho fez sua casa de palha o 2º fez sua  
 casa de madeira 3º fez sua casa de concreto quente  
 de o lobo atacou o 1º porquinho o lobo só deu um  
 rosnar e a casa caiu ai porquinho correu para casa  
 do 2º porquinho o lobo deu um rosnar e a  
 casa caiu ai o dois porquinhos foram para do 3º  
 porquinho e lobo rosnou e a casa não caiu  
 e ele teve a ideia de pular pela chaminé e caiu  
 na água quente e fugiu.

Boim

NOME: Thayná

IDADE: 11

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Os três porquinhos

5

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez três irmãos porquinhos, um dia a mãe dos porquinhos pediu-lhes que fizessem um prato comido para eles e ela deu 3 moedas uma para cada um dos porquinhos, foram comprando tudo que foram depois resolveram fazer os seus e um construiu uma casa de palha e outro de madeira e o último fez uma de papelão.

NOME: Bruno

IDADE: 9 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Os três porquinhos

6

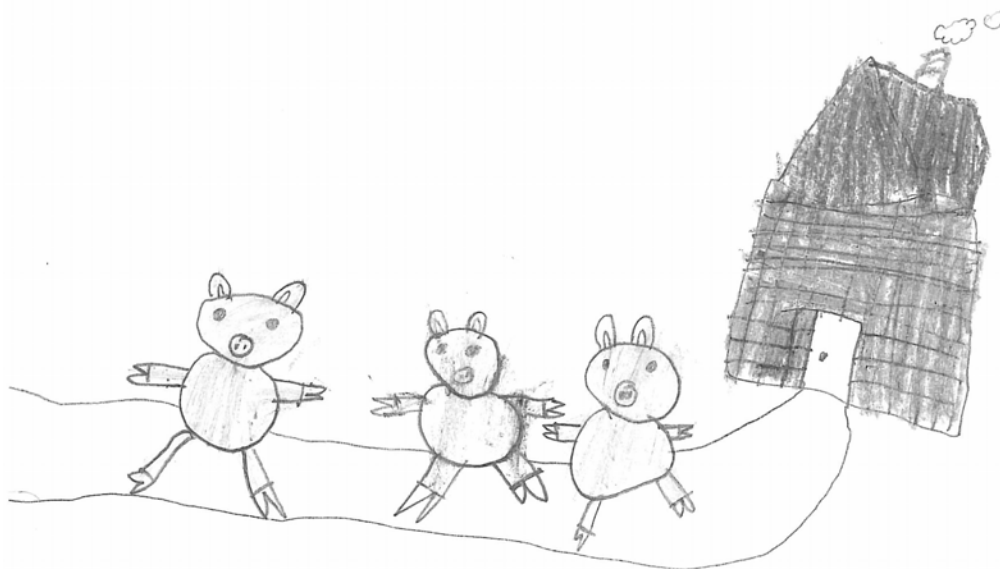
CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma família de porcos uma mãe e três filhos um filho tinha 7, 24 e 32 anos.

E os três porquinhos saíram da casa da mãe para fazerem suas próprias casas e porcos de 7 anos fez uma casa de palha e de 24 fez a casa de madeira e o mais velho de 32 anos fez uma casa de tijolo.

Então apareceu um lobo e com seu asopro derrubou a casa de palha daí o porquinho fugiu para a casa do irmão do meio e com um asopro o lobo começou derrubar a casa de madeira daí os dois porquinhos fugiram para a casa do irmão mais velho de 32 anos. E o lobo asoprou asoprou e asoprou e a casa não caiu.

Daí o lobo de tão cansado e ele dormiu e os três porquinhos aproveitaram e deram o lobo para longe dali.



**ANEXO B – *Cinderela***

NOME: Camila

IDADE: 3 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto de fadas que eu mais gosto é Cinderela.

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Éra um vez uma menina chama Cinderela. Ela trabalhava para suas irmãs malvadas e para sua madrasta.

Num lindo dia elas receberam um convite para dançar com o príncipe, e quando os ratinhos ficaram sabendo logo começaram a fazer um vestido para Cinderela ir ao baile. Quando ficou pronto chamaram Cinderela, quando ele viu vestido disse que estava sem palavras.

Horas depois quando Cinderela estava indo para o baile encontrou as suas irmãs e elas destruíram a roupa de Cinderela e ela foi chorar no banco e apareceu sua fada madrinha e a perguntou:

- Porque tanto choras minha doce menina?

- Estava indo ao baile e minhas irmãs me fizeram isto comigo.



- Não se preocupe por ele ajudar com um feitiço mas ele acabara a 12 noite.

Pim!!!

- Prontinho agora pode ir para o baile mascarado mas não esquece o feitiço acaba a 12 noite.

Ela se foi Cinderela em sua caruagem.

Chegando lá o príncipe escolheu ela para dançar com ele.

??

flor

tarde.

Cinderela ouve o sino e saiu correndo pela escada deixou seu sapatinho de cristal.

No dia seguinte ele encontrou o sapato de Cinderela e falou para o seu pai que quem fez o do ma do sapato ele irá a casa da mãe e o mordomo vai a busca perguntou para 97 casas mas não curria em nenhum sendo foi a casa de Cinderela pediu para que as irmãs experimentassem o sapato primeiro mas não serviu quando chegou a Cinderela:

- Altesa posso experimentar o sapato?  
É servio nela.

2 dias depois

O príncipe casou com Cinderela.

NOME: Blarice

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Cinderela

3

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Esta uma vez, uma menina que vivia com sua madrasta. Um dia ela foi convidada para ir a festa a um palácio, mas sua madrasta só deixou ela ir quando ela terminasse de arrumar e limpar a casa. Quando a madrasta e suas filhas saíram para ir a festa, apareceu a fada madrinha de Cinderela. A fada logo disse: - Vamos logo, não temos tempo a perder. Cinderela já não estava entendendo nada. A fada logo foi fazendo a varagem e preparando o vestido da Cinderela. Logo a fada deu uma regra. Que antes das 12:00 (meite) da noite que se raise de lá.

NOME: Deborah

IDADE: 9

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Eu só sei com fita a Cinderela 4

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma reia com uma moça chamada Cinderela ela tinha uma madrinha e duas irmãs elas a trataram como uma empregada.

Um dia o príncipe preparou um baile para ver quem seria a sua esposa. Cinderela foi convidada mas não tinha roupa para ir ao baile aí então uma de suas fadinhas lhe disse que ela daria um vestido um sapato de cristal e uma carroagem mas só até a meia noite cinderela aceitou.

Quando chegou lá dançou com o príncipe.

A meia noite ela seia correndo para voltar para casa e acabou perdendo

a sapata.

O príncipe disse que quem fosse a dona da sapata seria sua esposa. Todas as pessoas experimentaram a sapata mas nenhuma foi a única pé que a sapata serviu e daí ele casou com a feliz para sempre.

0

NOME: Fernanda

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto de fadas que eu mais gosto é  
"Cinderela" 6

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

... - ... A mãe me disse que ir embora falou a fada.

- Cinderela foi. Meia noite o relógio tocou, ela saiu correndo e seus sapatos caíram, o príncipe pegou o sapato, e no dia seguinte ele foi procurar sua amada, calçou o sapato em todas as mulheres da cidade.

Quando chegou ao caso de Cinderela, ele calçou no seu madrinha e nas filhas do madrinha, quando calçou nela, caiu, eles casaram e foram felizes para sempre.

NOME: Gabriel 1

IDADE: 9 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Eu gosto do conto de fadas Cinderela e Shere Khan

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Cinderela!

Era uma vez uma menina que trabalhava para as suas avózulas e um dia as suas avózulas foram numa festa do reino e ela queria muito ir, só que depois que todas foram à festa uma fada a Cinderela encontrou e a fada deu uma linda modésto à ela e uma carruagem, só que ela só podia ficar na festa até a meia-noite, chegando na festa o príncipe a viu e lhe tirou para dançar. Quase chegando a meia-noite:

- Preciso ir tchau!

Cinderela desceu a escada e perdeu o sapatinho.

No outro dia, o príncipe foi na casa de Cinderela e das irmãs.

Chegou e experimentou o sapatinho nas duas irmãs, e não serviu. Experimentou na Cinderela e serviu.

- Cinderela quer se casar comigo?!

- Sim!

E viveram felizes para sempre.

Fim!

NOME: Gabriela 2

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Cinderela

9

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma menina que não tinha mãe e seu pai se casou com uma mulher que tinha 2 filhas depois de alguns meses ele morreu. E após os 14 anos ela virou uma empregada depois de muito tempo os pais do Príncipe desejaram dar um baile que ela teria que se casar com uma moça do baile. mas.

Ela foi ao baile mas a meia noite ela teria que ir para casa mas deixou cair o sapato e no outro dia o príncipe encontrou e eles se casaram e viveram felizes para sempre.



NOME: *Giananna*

IDADE: *9 anos*

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

*Cinderela*

10

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

*Era uma vez uma menina chamada Cinderela  
ela era a escrava da madrasta dela  
e as meias irmãs.  
Ela*

NOME: Izabella

IDADE: 9 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Cinderela

11

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez um viúvo e sua filha Cinderela, esse viúvo se sentia sozinho então resolveu casar-se de novo com uma mulher, só que essa mulher era muito mauvada.

Alguns meses depois o pai de Cinderela morreu de tristeza pela maudade da madrasta, então a ela e suas filhas decidiram que Cinderela seria empregada dela.

Passou muito tempo e Cinderela cresceu, só que ela ficou tão bela que os filhos da madrasta ficaram com ciúmes.

Um dia o príncipe decidiu fazer um baile para celebrar sua mãe e todas deram um jeito então Cinderela foi só que as filhas da madrasta largaram seu vestido então Cinderela fez o melhor foi daí que apareceu a sua fada madrinha que a deu um vestido novo e uma carruagem e três cavalos.

Então Cinderela foi ao baile e o príncipe dançou com ela o resto todo. chegou meia noite e ela tinha que se retirar antes que o fitão se acabasse, só que enquanto ela corria perdeu o sapatinho de cristal.

O príncipe que corria atrás dela achou o sapatinho então ele disse que ia visitar os casos de todo o reino e experimentando o sapato em cada mesa e a moça que o sapato coubesse ia ser sua esposa. Então o sapatinho coube na Cinderela e então eles se casaram e viveram felizes para sempre.

Fim

NOME: Julia

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Cinderela13

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma menina que avia perdido a mãe  
 seu pai se casou com uma outra mulher cruel que tinha  
 duas filhas que também eram cruéis, um tempo depois seu pai  
 morreu então ela cresceu sendo criada de casa de sua madra  
 sta um dia ela leu a carta que era um convite a todas  
 as jovens nobres do reino ela perguntou a madrastra  
 e ela falou se quisesse ir a casa e se tivesse vestido  
 e dia chegou ela estava pronta e as filhas destruíram  
 o vestido da Cinderela ela estava chorando a sua fada  
 madrinha e le deu um vestido mas o encanto  
 acabaria a meia noite ela e o príncipe se apaixonaram  
 mas eles não se encontravam até que foram  
 ver-se o sapato servia sua madrastra e trancou  
 no quarto mas ela conseguiu sair até que ela  
 experimente o sapato e sapato serviu e ela se casa  
 com o príncipe e eles são felizes para sempre.

NOME: *Mosella*

IDADE: 9

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto de fadas que mais me marcou foi o de Cinderela. 14

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Essa história me marcou  
 por que a Cinderela,  
 lutou pelos seus sonhos e  
 não fogia mal algum, tinha  
 pessoas boas ao seu redor  
 pois ela não procurava  
 o amor e sim esperava,  
 lavava o chão, era empregada  
 e não tinha direito algum.  
 Um dia tinha um baile  
 e sua "Patroa" não deixou.  
 Chorou, esforçou e chorou

Então veio sua fada madrinha  
 ♡ e disse que ia dar um  
 vestido à ela para ir ao baile  
 e tinha que voltar a meia  
 noite.

Então o príncipe que todas  
 desejavam ia escolher a  
 princesa a ele então ele escolheu a  
 andorla, dançaram, dançaram e  
 dançaram até chegar meia noite, então  
 e deixou um sapatinho o príncipe  
 viu e foi até a casa dela e  
 entregou o sapato e disse que era  
 ela a princesa dele. E assim  
 foram felizes para sempre.

Contos de fadas não são para  
 achar seus príncipes e sim para  
 lutar pelos seus sonhos

NOME: Paloma

IDADE: 9

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto de fadas que eu mais gostei foi Cinderela. 016

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

## Cinderela

Cinderela era uma entida, sua mãe tinha morrido e seu pai tinha casado com uma mulher muito chata

Cinderela que fazia as coisas da casa, ela era muito triste.

Certo dia o príncipe anunciou que ia ter um baile e a moça que ele gostasse ia ser a princesa.

Os ratinhos e os passaros que tinha na história fizeram um lindo vestido para a Cinderela.

Quando a madrasta e as filhas viram o vestido delas ficaram morrendo de rir e começaram a rasgar o vestido dela e foram para a festa.

Mas a cinderela chorou e chorou e chegou a fada que fez um belo vestido, os ratos em cavalos etc.

So que a fada falou uma coisa para Cinderela  
- Vá que tem que vir a 00:00 noite.

~~E ela foi para baile, quando chegou a 00:00  
ela foi para casa e sem querer deixou o sapato.  
E depois o príncipe e colocou o sapato nela  
e eles se casaram e viveram felizes para sem-  
pre.~~

---

fim



NOME: THAINÁ

IDADE: 9 ANOS

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

A Cinderela

18

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

A Cinderela

Quando seu pai morreu a deixou uma herança, a sua madrasta e 2 irmãs de criação que a faziam de empregada, até que um dia teve um baile e a Cinderela queria ir só que suas irmãs não deixaram ela ir só que quando ela estava lavando a louça quando chegou uma fada e a fada disse pra ela ir ao baile da Cinderela disse como? a fada respondeu - Vou te dar um vestido lindo e transformarei uma abóbada em uma carruagem linda e <sup>ela</sup> fez, daí a Cinderela vai ao baile e dançou muito até que era meia noite e a Cinderela saiu correndo e perdeu seu sapatinho de cristal quando o príncipe foi correndo atrás dela e viu que caiu caiu seu sapatinho e no dia seguinte foi procurar a dona do sapato, que eles iam se casar não importa quem seria.

Até que ele chegou na casa de Cinderela  
e a mãe delas ficou muito feliz porque uma  
das três sem ser princesa daí ele botou  
o sapatinho na primeira cabecada não deu ficou  
largo e na segunda ficou apertado e na  
mãe ficou muito estubato e em fim na  
cinderela e ela chorando então o Príncipe  
disse:

-Vamos nos casar!

O casamento foi ótimo!

E viveram felizes para sempre!

NOME: Vanessa

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto de fadas que eu mais gosta é a Cinderella. 20

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma menina que cres-  
 ceu com seu pai em um castelo muito  
 lindo. Depois de alguns anos o pai da  
 garota se casou com uma mulher muito  
 rica que tinha duas filhas mal-educadas.  
 Alguns tempo depois o pai da  
 menina infelizmente morreu. Então  
 a madrasta e as duas irmãs  
 de Cinderella começaram a tratar  
 ela como uma doméstica, ela lavava  
 roupa, cozinhava, arrumava o chão do cas-  
 telo, dava comida aos animais, etc.  
 Em um belo dia Cinderella  
 levou gato cor-de-rosa como a chama-  
 ram) estava indo retirar as costas  
 do couro, então ela viu uma corte

da família real considerando todos os  
marcos da cidade para um baile real  
que iria acontecer no dia 25/07/1882 às  
20:00 horas no castelo real, então Cinderella  
ficou muito feliz e as irmãs e a  
modesta não deixaram ela ir. No me-  
dio do baile Cinderella se encontrou  
com a goda madrasta dela e ela  
transparou Cinderella mas disse  
que se arranta só dezoito até a meia-  
noite então ela dançou com o prin-  
cipe até a meia-noite e esqueceu a  
sapata de cristal com o príncipe  
e eles viveram felizes para sempre.

---

**ANEXO C – *Pinóquio***

NOME: gabriel

IDADE: 9 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Pinoquio

1

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez um carpinteiro que se chama  
 mais Gepeto e ele construiu um boneco chama-  
 do Pinoquio então ele ganhou vida e criou  
 filho de Gepeto então um dia pinoquio  
 estava indo a escola e então dois homens  
 disseram que ia levar Pinoquio a uma  
 ilha encantada então Pinoquio foi mas  
 quem ia a ilha estava um bonequinho  
 então ele estava criando um bonequinho  
 Então fugiu e uma teia transformou ele  
 em um menino prometeu nunca  
 mais então Gepeto e pinoquio viveram  
 felizes para sempre.

Fim

NOME: Gabriela

IDADE: 9 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Eu gosto de Pinóquio.

2

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez um homem chamado Gepeto que fez construiu coisas de madeira, ele era sábio e um dia ele construiu um boneco e pediu para ele ser de Verdade e ele foi dormir e de noite foi uma fada e transformou ele num boneco de Verdade e o Gepeto acordou viu o boneco ficou bem feliz... Outro dia ele foi engolido por uma baleia e... tirou um menino de Verdade.

NOME: Isabelle

IDADE: 8 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Pimãozinho

3

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Gepeto cria um boneco de madeira, que morre muito, quando ele viaja, Gepeto está em perigo, Pimãozinho vai ao salão de uma boate e eles vão parar em uma ilha, quando a fada madrinha aparece e transforma Pimãozinho em um menino de verdade, mas Gepeto desmaia e não viu. No dia seguinte, Gepeto percebeu e ficou muito feliz.



NOME: Kimberly

IDADE: 10 anos

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Eu gosto mais de Pinóquio

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez um homem que se chama Gepeto que fazia bonecos de madeira um dia ele fez um boneco e botou o nome de Pinóquio e no outro dia a fada apareceu e fez o Pinóquio virar de verdade.

No certo dia o Gepeto viu que o Pinóquio tinha virado de verdade.

No dia seguinte o Gepeto comprou o material da escola para o Pinóquio ir a escola.

**ANEXO D – *Chapeuzinho Vermelho***

NOME: Guilherme

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

O conto que eu mais gosto é Chapeuzinho Vermelho.

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Éra uma vez uma menininha chamada Chapeuzinho Vermelho.  
 Um dia lindo ela vai visitar a vovó e a mãe disse:  
 - Vá pela estrada não pegue nenhum stalho.  
 - Lo que juvez disse ela pegou um stalho e nesse stalho tinha um  
 lobo faminto e ele ouviu ela dizer que ia para a casa da vovó  
 e o lobo falou:  
 - Vou comer a vovozinha dela para depois comela.  
 Então o lobo fez irro e se vestiu de vovó e deitou na cama.  
 - A menina está vindo!  
 - Vovó cheguei, vovó que olhos enormes você tem.  
 - São para te encherar melhor.  
 - E essas orelhas.  
 - São para te ouvir melhor.  
 - E os dentes.  
 - São para te comer.  
 A menina saiu gritando e encontrou um homem. Ela contou tudo.  
 Ele lutou matou o lobo e tirou a noção de dentro.

FIM

NOME: Mathem.

IDADE: 12

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Chapeuzinho vermelho

2

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma criança que se chamava chapeuzinho vermelho  
 sua mãe estava preparando uma doce para seu avô de chapeuzinho  
 vermelho fazer para quando o doce da mãe estava indo  
 daí chapeuzinho vermelho estava cantando quando o lobo  
 acordou de seu longo sono e viu a pequena menina  
 e assim ele dizendo que se fosse com ele e foi com ele  
 num instante pegou a mãe do chapeuzinho  
 vermelho e levou para a casa da sua esposa que não era  
 sua mãe e chamou a polícia. A lobo foi presa

NOME: Paulo.

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Chapeuzinho Vermelho!

34

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

(Eis uma.)

Era uma vez uma menina que estava indo levar comida para seu avô, e quando de repente surgiu um lobo muito mal, que falou. — Aonde você vai menina?

Ele respondeu: Eu estou indo levar esse doces para o meu avô. O lobo comentou — a avó de você é o caso de seu avô?

— É só ir seguindo o trilho e minha mãe falou para não ir pelo atreito.

O lobo disse. — Não tem problema heamos ver quem chega primeiro. A menina acitou.

Quando ele chegou no caso do avô e entrou. Hé!

Do avô avô que o lobo grande não tem a para entregar não é melhor.

NOME: Karmin

IDADE: 10

QUAL O CONTO DE FADAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Chapeuzinho vermelho.

CONTE COM AS SUAS PALAVRAS ESSA HISTÓRIA:

Era uma vez uma menina chamada Chapeuzinho Vermelho.

Uma vez sua mãe pediu-lhe para levar uma torta de morango para sua vó adentada e sua mãe acrescentou:

- Não vá pelo bosque. E a Chapeuzinho falou:
- Está bem mamãe não irei pelo bosque.

E a menina foi. Lá encontrou um guarda apontando sinal vermelho e então ela parou para ver o que que era e seguiu, lá encontrou um lobo mal e ele viu ela. Então ele percebeu que tinha um atalho para casa da vó.

E ele foi para lá.

E chegando lá a vó se escondeu dentro do armário e Chapeuzinho vermelho chegou lá e falou:

- Mais que olhos grandes você tem:
  - É para enxergar você.
  - Que orelhas grandes você tem:
  - É para ouvir você.
  - Que dentes grandes você tem:
  - É para te comer.
- E a Chapeuzinho saiu correndo.

Fim

## CURRICULUM VITAE

### Dados de Identificação:

Nome: Viviane Dexheimer Gil

Idade: 44 anos

Estado civil: Casada

Nacionalidade: Brasileira

Endereço: Rua Fontoura Xavier, 306 Porto Alegre-RS

Telefone: 51-33614047

Mail: gilrgil@terra.com.br

Carteira de identidade: 3000740575

CPF: 452840830/91

### FORMAÇÃO ACADÊMICA

Curso de Letras, habilitação em Português e Literatura, realizado na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, no período de 1991 a 1995.

Curso de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, realizado na Universidade do Vale do Rio dos Sinos, no período de 1980 a 1983.

Especialização: Administração e Planejamento para Docentes, realizado na Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, no período de agosto de 1986 a dezembro de 1987.

**MESTRADO EM TEORIA DA LITERATURA:** Realizado na Pontifícia Universidade Católica-RS, a ser concluído em agosto de 2001, quando defende a dissertação: **Em busca do sapatinho de cristal: as adaptações do conto de fadas Cinderela.**

**DOUTORADO EM TEORIA DA LITERATURA:** Realizado na Pontifícia Universidade Católica-RS, concluído em dezembro de 2007, quando defendeu a tese: **A ponte invisível: um estudo do arquétipo de transcendência em narrativas infantis sobre conto de fadas.**

## APERFEIÇOAMENTO

### *“Mário Quintana”: oficinas de poesia*

Local: Colégio La Salle São João

Período: abril/2006

Atuação: **palestrante**

### *Contação de histórias*

Local: Colégio Estadual Júlio de Castilhos

Período: 20/05/2006

Atuação: **palestrante**

Seminário Internacional de História da Literatura

Local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Período: de 4 a 6 de outubro de 2005

Atuação: assistente

Seminário Internacional Erico Verissimo- Retratos da vida inteira

*Local: Casa de Cultura Mário Quintana*

Período: 2005

Atuação: assistente

XI Feira do livro do Colégio La Salle São João

Local: Colégio La Salle São João

Período de 29/09/2004 a 01/10/2004

Atuação: **palestrante**

XXII Seminário Brasileiro de Crítica Literária e XXI Seminário de Crítica do Rio Grande do Sul

Local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Período: 2004

Atuação: assistente

II Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

Local: Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

Período: abril/2004

Atuação: **palestrante**



Seminário Internacional de Clássicos para Crianças

local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

período: 25/5/00 a 26/5/00

Palestrantes: Ana Maria Machado, Regina Zilberman e Ludmila Zeman

Atuação: assistente

IV encontro Nacional de Acervos Literários Brasileiros

local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

período: 9/12/99 a 11/12/99

Atuação: assistente

XVII Seminário Brasileiro de Crítica Literária

local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

período: 6/12/99 a 8/12/99

Atuação: assistente

Jornada de Estudos Portugueses

local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

período: 5/11/99

Atuação: assistente

Curso de Coesão, Coerência e Informatividade no texto poético

local: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

período: 9/12/91 a 13/12/91

palestrante: Prof. Dr. John M. Parker

Atuação: assistente

Curso de Inglês

Local: Instituto de Idiomas Yázigi

Período: 1983 - 1986

Curso: O Jornal como Recurso Didático-pedagógico

Local: Unisinos

Período: 20-08-86 a 08-10-86

Curso de Produção em Televisão

Local: Unisinos

Período: 13-12-82 a 22-12-82

Curso de Dicção

Local: Escola de Dicção Carmem Viana

Período: 01-10-82 a 01-12-82

Curso : Televisão e a Nova Técnica da Produção

Local: UFRGS

Período: 02-09-81 a 02-10-81

### **EXPERIÊNCIA DOCENTE: ESTÁGIOS**

Curso de Letras      PUC-RS  
 Local                    Colégio Paula Soares  
 Função                 Professora de português na primeira série do segundo grau  
 Período                 outubro e novembro de 1995

Curso de Letras      PUC-RS  
 Local                    Colégio Inácio Montanha  
 Função                 Professora de português na sétima série do primeiro grau  
 Período                 outubro e novembro de 1994

Curso de Jornalismo   UNISINOS  
 Local                    Fundação Educacional e Cultural Padre Landell de Moura  
 Função                 Redatora no Departamento de Comunicação  
 Período                 20-12-1982 a 20-04-1983

### **EXPERIÊNCIA EM PESQUISA**

Setor: Pós-Graduação em Letras

Função: Pesquisadora na área de literatura no projeto “A vida literária no Rio Grande do Sul”.

Atividades: coleta do material sobre a formação do público leitor no Estado e organização dos dados coletados.

Instituições: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Coordenadora: Profa. Dr. Vera Teixeira de Aguiar

Período 1999 a 2001

Setor: Pós-Graduação em Letras

Função: monitora de oficinas de literatura para o Projeto CLIC – Vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras.

Atividades: preparação e monitoramento das oficinas de literatura.

Instituições: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Coordenadora: Profa. Dr. Vera Teixeira de Aguiar

Período: 2004 a 2007

## EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

### *Fundação Educacional e Cultural Padre Landell de Moura*

Setor: Departamento de Comunicação

Função: Produtora e Redatora

Período: 1987 a 1991

### J H Santos SA - Comércio e indústria

Setor: Departamento de Recursos Humanos

Função: Atuação na Assessoria de Comunicação e execução do jornal da empresa.

Período: julho de 1984 a novembro de 1986

### Televisão Bandeirantes

*Setor: Reportagem*

Função: Repórter

Período: junho e julho de 1984

## PUBLICAÇÕES

**\*LITERATURA INFANTIL:** 1995 – *A fada dos números*  
2005 – *Páginas mágicas*  
2006 – *Uma fada aprisionada*

**\*ROMANCE:** 2001- *Melitta- tecendo sua vida*  
2002- *A âncora de ouro*