

Vladimir PROPP – Antecedentes da Semiótica Narrativa de Greimas.

Por Waldir Bevidas - USP

OBS. Esse texto é material de trabalho para cursos voltados à semiótica narrativa de Greimas. Trata-se de leitura resenhativa e interpretativa do livro *Morfologia do conto maravilhoso*, de Vladimir Propp. Os exemplos não constam do repertório original, mas foram adaptados para nossa experiência de civilização ocidentalizada;

PROPP, Vladimir. 1984. *Morfologia do conto maravilhoso*, Tradução de J. P. Sarhan, Rio de Janeiro, Forense/Universitária.

Reflexões de abertura.

Por que os romances, vídeos, filmes de heróis nos encantam? Narrativas mitológicas, contos, fábulas, lendas, contos de magia atravessam séculos com seu poder enigmático, sempre ativo, a nos fascinar a imaginação, e sempre atual, a atingir nossa emoção, nossa educação, nossos costumes, nossa vida. Ficamos estupefatos diante do contar. Qual segredo íntimo os contos guardam, que os fazem perdurarem praticamente toda a história do homem? Por que um mito como o Édipo, ou Narciso, tem a força constitutiva de uma psicanálise? Por qual força um mito como o de Tristão e Isolda consegue determinar, segundo alguns, o perfil do amor no Ocidente, a partir do século XII? Cinderela atravessa eras, dando o tom do imaginário infantil. Chapeuzinho Vermelho é decorado em cada sala de primeiros anos de escolarização.

Basta que alguém se ponha a contar-nos sobre a história de um mito primitivo, uma lenda indígena, fábula antiga e a nossa atenção vira fascinação, encantamento, nossa alma arrepiando-se, os olhos lacrimejam, entramos em tensão. Qual o poder desse fascínio? Basta que, crianças, liguemos a TV pela

manhã, para ficarmos literalmente captados, extasiados, tomados pelas narrativas dos desenhos animados infantis, cuja repetição intensiva, reiterada e, mais importante, exigida pela criança, nos põe uma indagação: por que essa coerção pela repetição do mesmo? E, se adultos, não conseguimos fugir à atração que nos empuxam as telas de cinema, as novelas da televisão, esses substitutos modernos e visuais das afabulações (fabulare= falar) das narrativas antigas, contadas ao pé do ouvido, que regridem ao mais remoto da história do homem. Em qualquer livraria, uma infinidade de romances disputam o nosso olhar, persuadem rapidamente nossa escolha, ainda que apenas com a força de seus títulos, de suas imagens (foto-novelas, histórias em quadrinhos). Compramos romances para ler na cabeceira da cama, na mesa de trabalho, no curso do ônibus, à espera do dentista. Qual o poder desse fascínio, a assaltar continuamente a nossa percepção, exaltar nossa imaginação, inflar nossa emoção? Por que nos deixamos literalmente extasiar-nos por essas formas de narrativa? Enfim, que poção mágica mitos, contos e lendas detêm a resistir à ação do tempo, às descobertas da ciência, aos novos conhecimentos científicos, não importa se de forma direta, velada ou disfarçada nas múltiplas formas de narratividade?

Foi com a chegada das análises diretamente aplicadas a um estudo sistemático das narrativas dos contos de magia, por Vladimir Propp, que se começou a penetrar no « coração » do coração do homem, isto é, no coração da narratividade cuja estrutura de actantes-personagens e de suas operações parece, na aguda observação de Greimas, comandar o imaginário humano quer nos seus estilos individuais, quer nas suas estratégias coletivas. A narratividade parece cenário privilegiado onde as **ações** e as **paixões** humanas deixam-se ver nos porões de suas estruturas.

Essa pequena reflexão de introdução já nos podem dar o valor da pesquisa de Propp. Vamos a ela.

Morfologia: estudo das formas. Botânica: partes de uma planta, relação das partes entre si.: “o estudo das formas e estabelecimento das leis que regem sua disposição [dos contos maravilhosos] é possível com a mesma precisão da morfologia das formações orgânicas”

A descida no centro do coração das narrativas míticas começou de forma sistemática no estudo pioneiro de um folclorista russo Vladimir Propp que, em 1928, escreveu o livro *Morfologia do conto maravilhoso*. Praticamente desconhecido no ocidente até 1958, quando foi traduzido para o inglês, esse estudo serviu de base para um verdadeiro turbilhão de pesquisas sobre a narratividade, sobretudo na década de 60. Tinha objetivos científicos – Propp queria transpor para o estudo dos contos o mesmo rigor do exame da morfologia das plantas, como na Botânica. Procurou limitar seu alcance a apenas alguns tipos de contos do folclore russo, i. e. àqueles que contavam histórias de magias. Eram os contos de magia que Propp queria ver descritos

na sua forma canônica, morfo-lógica, tal como a botânica descreve a “textura de uma planta” (p. 11). Segundo ele, a maioria dos estudos então dedicados ao conto maravilhoso – às vezes até mesmo reduzindo-os a “diletantismo filosófico, desprovidos de rigor científico” (p.13) – era apoiada por critérios ingênuos e inseguros quanto à classificação dos contos (ora de natureza genética, ora contos de animais, contos de costumes, contos miraculosos...). Tais critérios oscilavam desde uma perspectiva *genética* – procura histórica das *origens* do conto maravilhoso – até classificações por categorias (sobre animais, de costume, de feitiçaria, maravilhosos, fábulas morais), por enredos (sobre inocentes perseguidos, herói tolo, luta contra dragões, sobre a donzela sábia, a mulher infiel...) e por motivos (tentativas de isolar nos contos algumas unidades mínimas ou indecomponíveis: ex. “o pai tem três filhos”, “o dragão rapta a filha do Rei”, etc.) Estando convicto de que não haveria utilidade nenhuma a tentativa de elaboração histórica dos contos (de sua gênese) sem antes pôr em ação uma descrição *morfológica*, sobre « o que é o conto », Propp deixa de lado a investigação genética. Na sua opção, observa que a classificação dos contos por categorias, enredos ou motivos, não traz nenhum progresso: como entender que um « conto sobre animais » não seja também uma « fábula moral » ou « de costumes »? Como classificá-los por enredos, se frequentemente mesclam inúmeros enredos? E, neste caso, como estabelecer o enredo principal? Como considerar o segmento « o dragão mata a filha do Rei » como um “motivo” indecomponível. Segundo Propp o dragão pode muito bem vir substituído por um “turbilhão, o diabo, um falcão ou um feiticeiro”. O rapto pode ser trocado por vampirismo ou por qualquer forma de desaparecimento. “A filha pode ser substituída pela irmã, a noiva, a mulher, a mãe. O Rei pode dar lugar ao filho do rei, a um camponês...” (p. 21).

Essa fragilidade dos critérios, segundo Propp, não passava de um tateamento pré-científico que era preciso ultrapassar. Era devida não à falta de material empírico, mas à falta de um método seguro de acesso ao âmago do conto. Era preciso inventar-se um método que desvestisse os contos das infinitas roupagens pelas quais eles se mostravam (dragões, animais, príncipes, fadas, bruxas, cavalos alados) para observá-los na sua ossatura. Era preciso enxugar a multiplicidade das ações épicas, os milhares de personagens e destilar dos contos as suas grandes linhas de força.

Essa depuração levou Propp a estabelecer os contos maravilhosos como compostos de um número reduzido e limitado de *funções* (31 ao todo) e de um número reduzido e limitado de *personagens* (7 ao todo). Tais funções conseguem englobar as milhares de maneiras com que os contos manifestam as ações, as façanhas dos personagens. Elas podem ser repetidas, desdobradas, mas seu número é finito e constante. É isso, segundo Propp, que consegue explicar a riquíssima variedade dos contos, e, ao mesmo tempo, sua uniformidade. Na definição da « função » do conto, não se leva em conta o personagem que faz a ação, mas a *ação em si mesma*. Por isso a função é para

Propp um « procedimento » (de um personagem) pertinente para a economia/evolução do conto. Por isso, ao invés de « um personagem fugiu », temos que encontrar uma função em « fuga ». Se o conto apresenta uma frase como « o Rei proibiu », temos de destilar a função de « proibição », e assim por diante.

* * *

Nesse sentido, tudo se passa, num conto maravilhoso ou congênere, como se, após um momento de enquadramento da situação inicial, ocorresse um **Afastamento** (FUNÇÃO₁) dos pais (do Rei, irmãos maiores...) para uma viagem, um trabalho, para a caça, a guerra. Para aqueles que ficam é imposta uma **proibição** (F2), para que a ausência não perturbe a situação estabelecida (“não saiam de casa” “não entrem na floresta” “cuida do teu irmãozinho”). Mas essa proibição ou prescrição não é cumprida: há uma **transgressão** (F3) (“vamos passear na floresta, enquanto Sr. lobo não vem”¹; atrasam-se, fica escuro, perdem-se no caminho, algo os seduz... Nesse momento é introduzido no conto a figura do **Antagonista** (Personagem 1) ou seu mandatário, que procura obter através de um **interrogatório** (F4) alguma **informação** (F5) sobre os filhos do rei, sobre algum objeto precioso (Quem é capaz de me dizer para onde foram os filhos do Rei? Onde você consegue estas pedras? “Dá mais um trago para ele” (algum antagonista tentando obter do bêbado o destino da diligência carregando ouro, nos clássicos filmes de *cowboy*). Essa informação é sempre obtida por meio de um **ardil** (F6), isto é, disfarçadamente sob roupagens enganosas (uma bruxa por trás de uma simpática velhinha, alguma deusa na pele de um felino, um bandido disfarçado de mendigo...) e sempre obtida por uma ingênua **cumplicidade** (F7), dos personagens enganados, que se deixam seduzir, que estão distraídos, dormem no ponto, que esquecem algo...

Estas sete primeiras funções têm a finalidade de “**preparar**” a intriga do conto, espécie de mola motora que permite gerar as ações propriamente ditas do conto. De fato, com o ardil montado e, ajudado pela cumplicidade desprevenida dos enganados, o antagonista infringe à coletividade um **dano** (F8): a princesa é raptada, o talismã ou cálice sagrado é roubado, o ouro é desviado, enfim, algum objeto de valor é suprimido à coletividade, resultando desse dano, por consequência, uma **carência** (F8a), que é preciso restaurar.

¹ O exemplo de uma canção infantil, incluído aqui de propósito, é o primeiro de uma série de exemplos que pretendem ampliar o horizonte de validade desses estágios dos contos. Sua finalidade, fora da esfera do conto específico de magia, resulta em poder começar a transferir as descobertas de Propp para outros campos da narratividade. Sobretudo para a imensidão da literatura infantil, histórias em quadrinhos, filmes, novelas etc, etc, todos substitutos modernos das histórias maravilhosas ou de magia que nos serve aqui de objeto.

É emitida então uma espécie de pedido de socorro, uma comunicação, algum edital que anuncie a perda sofrida e a urgência do seu resgate [tipo: cartazes « wanted »]. Esta função, de **mediação** (F9) serve para introduzir a personagem do **herói** no conto, como elemento catalisador das forças que irão tentar restaurar a situação da harmonia perdida. E, de fato, o herói aceita o contrato, das tarefas a cumprir e dos benefícios a ganhar. Aceita o pedido feito, as regras ou juramentos solenes concernentes (“prometes ser fiel ao Rei...”). Nessa aceitação se dá o **início da reação** (F10), isto é, da decisão do herói, traduzido por sua vontade de agir, de recuperar o objeto perdido. Há então a **partida** (F11) do herói. Só que, ainda meio despreparado, sem saber direito o que nem como fazer, entra numas peripécias ingênuas, cai em ciladas, ainda meio errante, até que cruza no seu caminho a figura do **doador** (não importa se até mesmo às vezes disfarçado num velhinho, numa criancinha à beira do rio, num sábio cego, um mendigo, uma fada...) que propõe ao herói um desafio, uma **prova** (F12), ao modo de uma série de obstáculos a vencer, espécie de ritual de iniciação [o jovem índio que tem de matar duas onças, o jovem que aprende luta marcial com seu mestre] cuja finalidade é prover o herói de um aprendizado que o torne apto para executar as façanhas e dificuldades que o esperam. Há então o sucesso do herói nesse aprendizado, sua **reação** (F13) frente a essas provas de aprendizado, superando-as (não sem antes haver algumas repetições, alguns pequenos fracassos logo superados). Desse modo ele fica apto à **recepção** (F14) de um **auxiliar mágico** (uma espada de boa têmpera, um cavalo alado, um escudo intransponível, uma coruja que lhe ajuda a “ver” de noite, uma lata de espinafre [desenhos do Popeye], a espada da força [He Man, e milhares de derivados] um manto mascarado [Zorro], um golpe fatal [Kung-fu] e todos os fuzis de 80 polegadas dos filmes-Rambo- atuais, roupagens indestrutíveis (X-Men)...em toda a porcaria de filmes que a gente gosta de ver.

De posse desse co-adjuvante, que lhe dá o poder, a capacidade de executar sua mais difícil tarefa, o herói faz um **deslocamento** (F15) para o lugar onde se dará a luta principal. Esse é sempre um alhures, um outro lugar distante [Floresta negra, caverna subterrânea, ilha distante, pântano ameaçador, deserto sem fim, um mar ou lago profundo, ou no topo do prédio mais alto, da escada mais alta, das enormes guias] onde se dará o **combate** principal (F16) com o antagonista (ou seus mandatários): um duelo de morte, luta fatal contra um dragão, mas que pode variar para o modo de um torneio, uma competição, um jogo de cartas ou maneiras semelhantes [as modernas olimpíadas, festivais de música, de dança, de cinema etc]. Nessa luta, o herói é ferido de algum modo, isto é, leva uma **marca** (F17) do combate [um corte de espada, um tiro de raspão, um arranhão do tigre]. Essa marca pode também traduzir-se em pequenos troféus que o herói obtém na luta [a língua ou cabeça do dragão], isto é, qualquer traço que serve para selar ou consignar a efetivação, a « verdade » daquele combate.

O resultado desse combate, não obstante os ferimentos, é a **vitória** (F18) do herói sobre o anti-herói que foge, morre, desmaia, etc. Nesse momento ocorre o resgate da princesa, ou do objeto de valor, isto é, a **reparação** (F19) do dano. O herói se põe em **regresso** (F20), um retorno desse lugar distante, da terra do anti-herói, para o lugar familiar. Só que nesse retorno ele ainda sofre uma **perseguição** (F21) das forças remanescentes do antagonista, dos resíduos ainda não totalmente liquidados dessas forças oponentes: novos emissários do « mal » voltam a persegui-lo, novas emboscadas surgem, enfim outras situações que podem (ou não) « reduplicar » o conto com novas provas, novos auxiliares mágicos, novos combates, novas marcas, novas vitórias, etc [basta lembrar nas inúmeras reduplicações de sagas de *Senhor dos Anéis*]. Mas, em seu auxílio, também novas forças adjuvantes trabalham para seu **salvamento** (F22) da perseguição: uma astúcia o faz descobrir um atalho, um cavalo alado o tira dali, uma águia o leva para longe...Safando-se da perseguição, o herói volta, mas não é imediatamente reconhecido. Meio sujo, maltrapilho, ferido, tem uma **chegada incógnito** (F23): ninguém dá nada por aquele trapo. E, ainda por cima, um oportunista, tendo-se apoderado das « sobras » da luta do herói contra o dragão (por certo não tem a língua, diz que a “perdeu”, mas tem um dente, um pedaço do rabo), apresenta-se espertamente ao Rei com **pretensões infundadas** (F24) exibindo-se como o vencedor da luta e exigindo o direito à mão da princesa, ou outro benefício prometido no contrato. Na hesitação em se saber sobre o verdadeiro herói, é proposto um novo desafio, uma nova **tarefa difícil** (F25). Agora, justamente por que foi quem verdadeiramente adquiriu as capacidades e auxiliares mágicos, desde o aprendizado (F 12, 13, 14) até a prova decisiva (F18) é o nosso herói que tem **êxito** (F26) nesse novo desafio. Portanto, desta vez, há o **reconhecimento** (F27) do herói, que agora pode exhibir assim as marcas do combate, que se revela como verdadeiro herói, e, concomitantemente, o **desmascaramento** (F28) do falso herói. Dá-se em seguida a **transfiguração** (F29) do herói: novas roupas, feridas curadas, nova aparência que o promove ao estatuto da nobreza, enquanto o falso herói recebe o **castigo** (F30) sob a forma de prisão, desterro, morte, exílio, suicídio ou até mesmo sob a forma (desviante) do perdão. Desse modo, pode-se dar o **casamento** (F31) do herói com a princesa, como prêmio contido no contrato que regeu a narrativa desde a função da « mediação » (F9). Restaura-se a harmonia e o equilíbrio perdidos desde o começo com as novas sagacidades aprendidas na pequena história.

* * *

Este é em geral um **resumo curto**, na forma de funções, que Propp sugere ser capaz de descrever a verdadeira forma « canônica » ou a **morfologia** (no sentido= **forma lógica**) dos contos maravilhosos.

Com relação aos personagens que lotam as narrativas desse gênero, Propp não se deixou enganar pela sua multiplicidade dos personagens eventualmente envolvidos, mas entendeu as múltiplas roupagens deles como

podendo ser reduzidas a 7 grandes tipos. Apenas sete personagens compõem a morfologia dos contos porque eles conseguem recobrir todas as « **esferas de ação** » aí presentes. Assim, não importa de que forma apareçam :

- (P1) há um **antagonista** responsável pelo *dano, combate, perseguição*;
- (P2) há um **doador** cuja função é propor uma *prova* e fornecer o *auxiliar mágico*;
- (P3) há um **ajudante** (*agente mágico*) responsável pelo *deslocamento, reparação, salvamento, êxito*(das tarefas difíceis), *transfiguração*;
- (P4) há um quarto personagem que Propp assimila como **pessoa desejada** (a princesa) e **seu pai** a quem incumbe de propor a *tarefa difícil, o reconhecimento, desmascaramento, castigo* e *casamento*;
- (P5) há a figura do **mandante** cuja função é a da *mediação* (comunicação);
- (P6) há o **herói**, responsável pela *partida, reação, casamento*, além de estar envolvido em todas as outras;
- (P7) enfim, há o **falso-herói**, que tem um percurso paralelo ao herói, só que de forma invertida, negativa, antagônica.

Com esse número limitado de **7 personagens** e através do encadeamento consecutivo das **31 funções**, Propp concebeu ter encontrado a morfologia básica e específica aos contos maravilhosos. Mal sabia que estava tocando o cerne de algo muito mais abrangente, tocando o dedo nas linhas de força de qualquer narrativa humana, de qualquer discurso, enfim do sentido mesmo da existência humana, ou antes, no modo como o ser humano concebe o sentido da sua existência. Estava desvendando o imaginário narratológico do humano.

RESUMO

FUNÇÕES DA NARRATIVA (Vladimir Propp)

1) **Afastamento** - dos pais, para uma caçada, para a guerra, para o trabalho, para uma pescaria – morte dos pais (forma intensificada) – às vezes daquele que será o herói – (enfim cria as condições de insegurança, propícias aos danos a seguir)

2) **Proibição**: para que sua ausência não torne um anarquismo – não saiam de casa – não comas isso – não digas nada – não vão muito longe – não entrem na floresta – cuida do teu irmãozinho...

3) Transgressão – vamos passear na floresta – atrasam – fica escuro – perdem-se no caminho – *algo* os seduz (entrada do antagonista e seus desdobramentos)

4) Interrogatório (o antagonista) – ardiloso – duvido quem seja capaz de me dizer para onde foram os filhos do rei? – como conseguem estas pedrinhas? – o que a mocinha leva aí nessa sacola? Dá mais um trago ao bêbado (cow-boy).

5) Informação sobre um objeto precioso – o antagonista recebe a informação preciosa – foram até o bosque – levar bolo para a vovó – a diligência passa amanhã às quatro...

6) Ardil, disfarce – metamorfoses - (bruxa- simpática velhinha; a caveira da morte como belo homem; deusa do mal num felino esbelto, numa gata; a gata fatal tomando drinque p/ atrair o bobo do herói; bandido em mendigo inofensivo; o terrorista em devoto com rosto encoberto)

7) Cumplicidade auxílio involuntário, ingenuidade, distração, dorme no ponto, esquecimento – deixa-se seduzir ingenuamente – herói meio bobo ainda, distraído.

[preparada a intriga do conto]

8) Dano → **carência** - rapto da princesa, talismã roubado, ouro desviado – objeto de valor suprimido – Olívia sequestrada – sequestro – fé perdida – um saber sepultado – ideologia subjugada – não importa o modo de apresentação do dano.

9) Mediação pedido de auxílio, edital espalhado, anunciando prêmio. Introduz o herói. O Xerife promete moedas de ouro – promessa de casamento – WANTED – espécie de desafio – fumaça – telefax – anúncio no jornal (recompensa-se generosamente quem encontrar a cachorrinha Sabina)

10) Aceitação - início da reação – o herói aceita o desafio – Prometes ser fiel ao Rei – Aceitas essa mulher como tua legítima esposa? – Regras do jogo –

luta livre – Momentos solenes de juramentos (Direito – medicina – CPR – Canudo de Jornalismo – entrada na Universidade) – decisão do QUERER.

11) Partida do herói – despreparado, sem armas, sem saber+poder/fazer embora querer/fazer – herói ainda bobo – cheio de peripécias ingênuas – não sabe direito – errante – ainda incapaz (descompetencializado) – vai para algum lugar aprender

12) Prova 1 – primeira função do Destinador/doador – ritual de iniciação – aprendizado do herói – obtenção do poder + saber/ fazer e mesmo do querer/fazer – o Destinador põe-no diante de tarefas – jovem índio – ritual de iniciação – Kung-fu – tiro ao alvo – sacar a arma mais rápido – tratar de uma velhinha, um doente – limpar as cinzas – aprender a sobreviver na floresta – no limite – aprendizado – Competencialização do herói.

13) Reação (do herói) - alguns fracassos, dificuldades, perdas, sofrimentos, decepções, preparam a tensividade do seu querer. (filmes americanos da família unida...) – mas supera as provas – dá água a um mendigo (que lhe devolve um conselho sábio) – ajuda uma criancinha que lhe dá uma pedrinha – faz o trabalho com esmero, de repente encontra debaixo da mesa um mapa antigo...

14) Recepção do auxiliar mágico – espada/escudo – cavalo – cavalo alado, coruja, lata de espinafre, golpe de karatê – revólver – AR 15 – canhão portátil – mapa antigo – espada da força – coruja auxiliar (ver) – cachorro (cavalo) inteligente – anel com poderes mágicos – colar – sapato com gravador na sola – relógio de pulso que vira bomba (007).

15) Deslocamento - outro lugar – heterotopia (floresta – selva – ilha – pântano – fundo do mar – deserto) – espécie de aquisição da competência – Texas – Índias – Além dos mares – Floresta Negra -

16) Prova 2 – combate – combate principal com o antagonista e mandatários – duelo de vida e morte com o dragão – ou mitigado para os torneios, competições – jogo de cartas – jogos olímpicos – desafios de danças – concursos – luta no topo do prédio – no mastro do navio – (intensificação das dificuldades e portanto do aumento de competencialização)

17) Marca – cicatriz – tiro no braço – rosto riscado – roupas rasgadas – pinos no joelho – servem para consignar a verdade do combate – veridicção – espada quebrada – costas rasgadas pelo leão...

18) Vitória – o herói vence o anti-herói

19) Reparação do dano – resgate do ouro – da princesa – arca perdida – livro sagrado – cálice roubado – jóias – a maleta de dólares – o trem pagador – a carroça escondida...

20) Retorno – ao lugar – topos – original. Deslocamento inverso à função 11 para reduplicar algumas peripécias

21) Perseguição - forças residuais do antagonista ainda não totalmente debelada – novos dragões – novas emboscadas – novas lutas/combates - ...ponto de desdobramentos das narrativas.

22) Salvamento – da perseguição – um atalho – uma astúcia – consegue voltar – voa num cavalo alado – num cisne – chega correndo até o forte – chegada da patrulha, dos 48 carros da polícia com sirenes todas tocando...

23) Chegada (incógnita) - herói não reconhecido – sujo – maltrapilho – ferido – ninguém dá nada por aquilo. Um oportunista se apodera de uma falsa marca/ troféu – um dente do dragão.

24) Impostor – impostura – simula-se como vencedor e exige a mão da princesa – espertalhão que se põe no lugar do herói, tendo-se apoderado (como uma hiena) dos restos da marca do duelo

25) Tarefa Difícil – prova 3 – novo desafio para ver quem é quem

26) Êxito – o herói vence – de fato ele adquiriu a « competência » o outro era engodo

27) Reconhecimento (do herói) - apresenta-se os comprovantes, marcas, a verdadeira língua do dragão, o cálice verdadeiro...enfim convence a veridicção.

28) Desmascaramento (do falso herói) – humilhação etapa de reconhecimento da mentira

29) Transfiguração - ferida cicatrizada – novas roupas – terno impecável – rosto lavado.

30) Punição – prisão – desterro – morte – exílio – suicídio - derivação: perdão, reconciliação...

31) Casamento – prêmio do contrato – restaura-se a harmonia, a sociedade local – princesa em conjunção com o herói – isto é: os valores da sociedade em conjunção com o heroísmo – novos valores – poder, ética, dever, ... recompensa cognitiva: honra; pragmática: bens; tímica: amor, admiração, afeição...

PERSONAGENS – ESFERAS DE AÇÃO DO CONTO

(Não são *atores* mas *papéis actanciais*)

Personagem [ou ator]: é uma esfera de ação. Um personagem pode ser responsável por várias esferas de ação; vários personagens podem responder numa esfera de ação

1) O herói : partida – reação - casamento

2) A princesa (ou seu pai): tarefa difícil – desmascaramento – reconhecimento – punição – casamento;

3) O Mandante : Mediação (comunicação)

4) Falso herói : partida (Neg) – reação (neg) – pretensões infundadas;

5) O Doador: prova – fornecimento do objeto mágico;

6) O adjuvante: Partida (deslocamento do herói tempo/espaço) – Reparação – Salvamento – Resolução das tarefas difíceis – transfiguração (cura – limpeza);

7) O vilão (oponente): Dano – combate – perseguição.

De Propp à Semiótica

→ Os estudos da narratividade (narração, descrição das ações) num conto, num texto (estágio proppiano das pesquisas semióticas) avançou pouco a pouco para problematizar na verdade as « condições » das atividades humanas, as « possibilidades » inscritas nas interações entre sujeitos, o « estatuto passional » dessas interações, e os « valores e conotações » envolvidos nas interações. Ou seja, a questão passou do texto (sujeitos de « papel ») para as próprias situações de vida, de relações discursivas concretas entre as pessoas, sujeitos « em carne ».

→ A antiga « estrutura de comunicação » num conto, de troca de objetos-mensagem passa a um « cara-a-cara » entre sujeitos previamente modalizados, competentes, engajados em « persuadir » e « interpretar » constantemente nas interações entre eles.