

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA

Arthur Vaz de Carvalho

OS AJUDANTES DO PERRAULT:
A agência dos ajudantes nos contos de fadas de Charles Perrault

Belo Horizonte
2018

Arthur Vaz de Carvalho

OS AJUDANTES DO PERRAULT:
a agência dos ajudantes nos contos de fadas de Charles Perrault

Monografia apresentada ao curso de graduação em Antropologia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Antropologia

Professora orientadora: Sabrina Deise Finamori

Belo Horizonte

2018

Resumo

Essa monografia discute os personagens ajudantes presentes nos contos de fadas de Charles Perrault, tendo como fundamentação teórica as teorias da agência de Sherry Ortner e de William Sewell. Primeiro, utilizando o livro *Morfologia do conto maravilhosos*, de V. Propp, e o ensaio “Os ajudantes”, de Giorgio Agamben, busca-se caracterizar esses personagens e suas ações nas histórias. Utilizando o conceito de agência e o conhecimento sobre personagens ajudantes, são analisados três contos em versões fiéis às originais de Perrault, observando a agência desses personagens e o seu papel nas histórias. Depois, são analisados quatro versões cinematográficas dos mesmos contos, evidenciando o que mudou nos personagens ajudantes e nas agências deles e de outros personagens. Deste processo, fica claro como esses personagens são fundamentais para o sucesso dos protagonistas em todas as versões dos contos, dando os recursos e guiando os heróis, e como a agência feminina mudou, dos contos clássicos para os filmes, revelando um aumento na ação das personagens femininas, modificando os modelos que os contos transmite.

Palavras-chave: Ajudantes, agência, contos de fadas, Perrault, Ortner.

Abstract

This monography discuss the assistant characters present in Charles Perrault's fairy tales, having as theoretical base Sherry Ortner's and William Sewell's theories of agency. First, using the V. Propp's book *Morphology of the folktale* and Giorgio Agamben's essay "The assistant", we attempt to characterize these characters and their actions in the stories. Utilizing the concept os agency and the knowledge about assistant characters, are analized three tales in versions faithfull to the Perrault's originals, observing the agency of these characters and their role in the stories. Later, are analized four cinematografic veresions of the same tales, emphasizing what has changed in the assistant characters and in their and others characters' agencies. From this process, it's made clear how fundamental these characters are for the protagonists' success in all the tales' versions, giving resources e guiding heroes, and how the feminine agency has changed, from the classical tales to the movies, revealing an increase in the feminine characters' action, modifying the models which are transmitted by the tales.

Keywords: Assistants, agency, fairytales, Perrault, Ortner.

Sumário

Resumo.....	3
Abstract.....	4
Capítulo 1 Introdução.....	6
A teoria da agência.....	7
Os contos de fadas do Perrault.....	12
Capítulo 2 Os ajudantes.....	14
Vladimir Propp e os contos maravilhosos.....	14
Giorgio Agamben e os ajudantes.....	18
Os ajudantes.....	20
Capítulo 3 Os contos de fadas.....	25
Perrault e os contos de fadas na França.....	25
Os Contos.....	27
A bela adormecida.....	30
O gato de botas.....	34
Riquet, o topetudo.....	36
Conclusões parciais.....	40
Capítulo 4 Nossos ajudantes.....	45
A bela adormecida.....	46
A bela adormecida (1959).....	47
Malévola (2014).....	48
Sobre os dois filmes.....	49
O gato de botas.....	54
Gato de botas (2011).....	54
A verdadeira história do Gato de botas (2009).....	55
Sobre os dois filmes.....	57
Considerações finais.....	61
Referências.....	63

Capítulo 1 Introdução

Neste trabalho discutiremos a figura do ajudante nos contos de fadas com uma fundamentação nos conceitos de agência de Ortner (2006) e de Sewell (1992). Utilizaremos três contos de fadas escritos por Perrault para refletirmos sobre a relação entre estes ajudantes e os protagonistas das histórias, tomando a ótica de Agamben (2007), Campbell (1990) e Propp (1984) para caracterizá-los. Ajudantes são personagens que durante o percurso da história auxiliam o protagonista dando a este alguns objetos ou conhecimentos e guiando-o para a vitória sobre o antagonista.

Focaremos, então, nas relações desses sujeitos singulares – protagonistas e ajudantes - sem ignorar a existência de forças coercitivas estruturais que existem e agem sobre eles. A perspectiva que adotaremos para nossa análise pressupõe, desse modo, que os sujeitos estão em um ambiente com forças estruturais coercitivas, levando-as em conta.

Ao tomarmos a teoria da agência como fundamentação teórica, trazemos também à discussão o movimento pendular, nas teorias antropológicas, entre teorias da estrutura e teorias da agência, discussão presente desde o início da disciplina e que ainda se faz atual e relevante. Com a centralidade nas estruturas, referimo-nos a abordagens antropológicas que colocam maior peso sobre as estruturas, sistemas, leis superiores ou instituições, considerando entidades destas grandezas como as principais responsáveis pelas atitudes e escolhas das pessoas, enquanto que estas seriam consideradas como construídas e controladas por tais forças tão poderosas. No outro polo, abordagens que centram nas pessoas tendem a considerá-las como agindo sobre suas próprias vontades e projetos, não sendo definidas pelas forças coercitivas das estruturas.

A teoria da agência, contudo, traz o nosso enfoque para as pessoas, já que estamos falando de uma capacidade de cada pessoa, possuindo ainda um lado coletivo como afirma Sewell. Agência, segundo Ortner, é uma habilidade de todo ser humano perseguir objetivos, realizar projetos e agir dentro de seu mundo social. Mas o tamanho de seu escopo, de sua capacidade de ação e possibilidades está interligado com a sua cultura (e nesta palavra estamos incluindo as estruturas, sistemas e outras entidades).

Trabalhamos com o conceito de agência para então podermos refletir sobre os ajudantes no **capítulo 1**, indivíduos cujas ações acarretam um aumento na capacidade de agência do outro. Para o presente trabalho, três autores foram elencados para melhor caracterizar estes indivíduos: Propp

(1895-1970), filólogo russo que estudou contos russos e identificou esse personagem; Agamben (1942-), filósofo italiano que escreveu sobre os ajudantes abordando fontes mais variadas; e Campbell (1904-1987), escritor que analisou mitos de várias partes do mundo e percebeu as semelhanças em muitas mitologias, incluindo a existência dos ajudantes.

Seguiremos então, no **capítulo 2**. Tendo como fonte o livro *Contos da mamãe gansa*, de Perrault, selecionamos os contos “A bela adormecida”, “O gato de botas” e “Riquet, o topetudo” como casos singulares a serem analisados.

Por fim, no **capítulo 3**, trabalharemos alguns filmes que usam os contos de fadas do Perrault como base para criar novas histórias, refletiremos quais diferenças trouxeram para a discussão acerca dos ajudantes. Trabalharemos quatro filmes, dois que se basearam na *Bela Adormecida*, e dois no *Gato de Botas*.

A teoria da agência

Na história das teorias antropológicas, escolas que valorizam a sociedade em detrimento das pessoas e o seu contrário (valorização da visão micro em relação à visão macro) surgem e ressurgem como que em um movimento cíclico ou pendular entre dois polos (ALEXANDER, 1987). No ponto mais extremo da visão macro, há a busca por leis universais comparando-as com as leis das ciências naturais (em um viés de inspiração positivista); no outro extremo, a visão micro vê em cada indivíduo um mundo único, supervalorizando a individualidade e colocando em xeque a possibilidade de alguma comparação entre categorias mais amplas.

No polo da sociedade, Durkheim via as sociedades como sistemas bem integrados (organismos sociais, segundo Eriksen e Nielsen (2001)), cujas partes funcionavam em acordo com as outras, trabalhando juntas em favor do sistema. Os indivíduos seriam, então, produto da sociedade.

Mauss, seguindo os passos de Durkheim, pensava a sociedade também como um sistema bem integrado, mas deu um passo a mais: adicionou os conhecimentos etnográficos da época para investigar o que faz uma sociedade ser sociedade. Ao fazê-lo, trouxe para a visão macro as ações e estratégias dos sujeitos presentes no sistema orgânico, integrando a visão micro com esta visão holística de sociedade.

Radcliffe-Brown, também seguindo Durkheim, pensava os indivíduos como produto das estruturas da sociedade, e tudo o que fazem é reproduzi-las. O objetivo último, para Radcliffe-Brown, era encontrar as leis por debaixo das aparências cotidianas e das ações das pessoas, sendo através da observação destas ações e aparências que chegaríamos às regras e estruturas ocultas. Diferentemente de Mauss, então, não reconhecia nas ações das pessoas uma independência.

Boas substituiu sociedade por cultura e a tratava como diversa, em cada contexto etnográfico apresentando características próprias. Devido a esta diversidade, buscava estudá-las bem antes de sequer pensar em criar grandes comparações e generalizações. Afastando temporariamente a busca pela universalidade, abriu espaço para pensar os indivíduos em suas culturas e em seus contextos específicos, dando lugar para as pessoas e suas experiências como importantes informantes sobre seus próprios mundos.

Já Malinowski, ao contrário dos outros funcionalistas da época (que procuravam nas sociedades as razões práticas e lógicas para os costumes e instituições), via as pessoas como o fim último de todas as funções e ações da sociedade. Segundo Eriksen e Nielsen (2001), para Malinowski, era em favor das pessoas e de suas necessidades biológicas que as instituições funcionavam. Por isto a importância da observação participante, método criado por Malinowski que trazia como central o contato e observação diretos dos nativos para viver junto deles a sua cultura, experiência necessária para a compreensão deste outro.

Sherry Ortner, no seu texto “Uma atualização da teoria da prática” (2006a), aponta a década de 70 como um momento importante para a disciplina. Segundo a antropóloga, as teorias utilizadas até então não davam a devida importância à agência, criando uma imagem de seres humanos determinados e afetados por forças coercitivas (forças das instituições, das estruturas, dos sistemas), sem espaço para a ação individual ou dos pequenos atores e grupos. Era um momento de valorização de macroteorias, mas que mostrava sinais de retorno para as microteorias.

Ortner aponta três movimentos responsáveis pelas mudanças na disciplina. O primeiro movimento, chamado de “mudança de poder” (*Power shift*), refere-se a uma consciência da necessidade de estudar relações de poder (dominação e resistência, discriminação, desigualdade) e refletir o que tais relações podiam acrescentar às teorias antropológicas e introduzir uma crítica às pesquisas realizadas até então; o segundo movimento, ao qual a autora refere-se como “guinada histórica”, visava trazer a noção de processos e contextos históricos para as reflexões antropológicas, revelando como as abordagens clássicas tratavam seus objetos de estudos como mundos fora da história (estáticos, ausentes de passado e sem um movimento ao futuro), ignorando

processos de transformação e mudança que existem e ocorrem na realidade (sejam iniciados pelos indivíduos ou pelas forças externas ao contexto estudado); o terceiro movimento foi a crítica à visão de cultura como única, como se carregasse o essencial de cada povo, uma descrição “perfeita”, o que ignorava as mudanças culturais e a diversidade dentro de um mesmo povo, além de criar imagens caricaturais deles. Esses movimentos e mudanças tiveram um impacto no conceito de agência, acarretando algumas reflexões sobre a pessoa e sua potência.

Para a autora, a teoria da prática necessitava dessas mudanças, receber doses de poder, história e cultura. Ortner propõe, desse modo, o conceito de jogo sério, que entraria aqui como a síntese dessa liga. É o jogo do mundo social, no qual cada jogador é um agente a exercer sua agência (perseguido projetos, motivado). Jogo no qual as regras são constituídas cultural e socialmente, afetadas e determinadas pelo poder e pela política assim como as relações sociais o são. E é sério porque as vidas de seus participantes estão amarradas nesse jogo e porque a construção e reconstrução do nosso mundo ocorre nele.

Agência, segundo Ortner, é caracterizada como uma ação motivada/intencional, é uma potência de todo ser humano que é culturalmente construída e está intimamente relacionada com o poder. A agência pode ser pensada como a capacidade de reinterpretar e utilizar de maneira criativa e inovadora recursos e ferramentas fornecidas pela cultura (SEWELL, 1992). Ao fazê-lo, o ator é capaz de transformar, mesmo que seja um pouco apenas, as relações sociais nas quais está inserido.

Dizer que uma ação é algo intencional significa que é guiada por motivações e desejos com objetivos em vista. Portanto, não é uma ação ou escolha automatizada ou mera reação. Trata-se de uma escolha que é feita, que revela um pequeno poder que a pessoa (enquanto agente) tem dentro de um sistema organizado que é a sua sociedade. Exercer a sua agência demanda escolher, pesar valores (objetivos e consequências), colocar em prática, enfrentando qualquer resistência que surgir. A agência, portanto, não está fora da realidade social do agente. Pelo contrário, o ser humano, como um ser social, age dentro deste mundo de relações. Esta potência (agência) não eleva a pessoa sobre essa teia social, mas podemos concluir que é um poder **na** teia.

Assim como todos os humanos têm capacidade de linguagem, mas precisam aprender a falar um idioma em particular, todos os humanos têm também capacidade de agência, mas as formas específicas que esta assume variam nos diferentes tempos e lugares. (Ortner 2006, p. 55).

A autora defende que é na cultura e na história, portanto, que a capacidade de agência da pessoa se desenvolve e toma forma. Sewell (1992) argumenta que agência e estrutura estão intimamente ligadas, sendo que é o conhecimento e domínio dos recursos e esquemas que as múltiplas estruturas da sociedade fornecem que servem de base para a capacidade de agência

(SEWELL, 1992). Por isto podemos concluir que a capacidade de agir está ligada e é limitada por aquilo que a estrutura da sociedade fornece às pessoas. Assim, dentro da visão deste autor, agência e estrutura não são duas forças em oposição e conflito, mas estão em diálogo.

Embora a agência seja uma potência universal, na prática cada ser humano possui capacidades e possibilidades diferentes, ocupando lugares distintos na comunidade. Os lugares e posições de cada um afeta também como é percebido pelos outros e que resistências encontrará pelo caminho. Perseguir um objetivo, mesmo que não tenha inicialmente a intenção de colocar a cultura em questão, evidencia desigualdades e diferenças no empoderamento (ou não) de certos grupos. A agência, mesmo quando pessoal, diz respeito ao coletivo.

É [...] importante [...] insistir em que a agência exercida por diferentes pessoas está longe de ser uniforme, em que a agência difere enormemente tanto em tipo como em extensão. Os tipos de desejos das pessoas, as intenções que elas formam e toda espécie de transposições criativas que realizam variam intensamente de um mundo social para outro. As estruturas [...] empoderam diferentemente os agentes, o que também implica que encarnam também diferencialmente os desejos, intenções e o conhecimento dos agentes. As estruturas, assim como as agências humanas que elas conferem, estão carregadas de diferenças de poder (GIDDENS, 1992: 20-21 apud ORTNER, 2006, p. 57)

Percebemos a relação que a agência mantém com a estrutura ao refletirmos sobre a seguinte característica dela: a capacidade de realmente usá-la e de como usá-la só existe dentro do oceano de forças e pressões das estruturas (e não fora delas). Ou, segundo a visão de Sewell (1992), a agência usa como matéria-prima as próprias estruturas e elementos culturais.

Participando de um jogo sério com regras fortes, porém que delimitam um campo amplo, a pessoa aprende com a cultura as regras e como jogá-lo, cabendo a cada um escolher como utilizar este conhecimento. Aqui está a agência individual: dentro das possibilidades delimitadas por sua sociedade (as regras do jogo), escolher quais projetos criar e como desenvolvê-lo. Ao longo do tempo, as suas ações podem inspirar outros, que podem agir de maneira semelhante (o que pode ampliar a visibilidade da ação do indivíduo), valorizando-as. Mas também podem causar desconforto e estranhamento a outros, originando discussões, conflitos e, eventualmente, questionamentos, explicitando o lado coletivo da agência. Agência que começa com uma pessoa e que pode levar à transformação do grupo ao qual pertence.

O escritor Joseph Campbell, em seu livro *O herói de mil faces* (1990), discute a jornada do herói, modelo que faz das histórias de aventuras presente em várias mitologias diferentes. Na jornada do herói de Campbell, o protagonista sai em aventura, indo além de seu mundo particular, enfrentando desafios e recebe, por suas vitórias, um prêmio. Este prêmio sobrenatural é levado pelo herói de volta para o seu grupo. De sua agência, descrita em todo o percurso da aventura, causa uma mudança no grupo ao introduzir algo novo (objeto, conhecimento, ritual ou outro elemento),

compartilhando com todos a sua conquista. O herói, com suas ações e experiências, é um modelo para aqueles que aprendem sua história.

Não há razão para pensarmos a agência de um ser humano sem considerar a agência de outros simultaneamente, como sugere Sewell (1992). Para ele, agência carrega sempre um lado coletivo uma vez que ele trabalha conceituando agência como o uso de esquemas e recursos culturais e sociais de maneira a reordená-los. Recursos e esquemas que surgem do mundo social e implicam as posições dos atores na sociedade, seu poder relativo aos seus pares e suas relações. Assim como agir resulta em impactar a vida de outras pessoas (como dito anteriormente). Mas também, como Sewell diz:

Agency entails an ability to coordinate one's actions with others and against others, to form collective projects, to persuade, to coerce, and to monitor the simultaneous effects of one's own and others' activities ¹(Sewell 1992, p. 21)

É uma situação nesta escala, aliás, que analisaremos. Como dito anteriormente, a agência está relacionada com uma motivação, a pessoa age em busca de algo. Mas para alcançar seu objetivo, ela talvez encontre barreiras, que dependem da cultura e do poder. O que a pessoa busca pode ser algo que a sua cultura não valoriza, criando empecilhos no caminho, tentando guiar para outros rumos. Ou o problema pode aparecer na esfera do poder: o que é almejado coloca em questão o **status quo**, ou é algo que está além do alcance de seu poder. Nestes casos, a pessoa vê-se em uma luta contra outras pessoas e forças maiores que ela para prosseguir com os seus projetos. É necessária uma ajuda!

Ajudantes são personagens cuja agência potencializa a capacidade de agência dos personagens protagonistas ao darem a estes objetos (ferramentas, instrumentos, armas) e conhecimentos a serem utilizados em suas aventuras para vencerem os desafios e alcançarem a vitória. A ação do ajudante é imprescindível porque, em vários contos, os protagonistas não seriam capazes de completar a sua aventura sem que aprendam ou adquiram algum recurso novo.

O filósofo Agamben (2007) traz este personagem para o cotidiano, utilizando exemplos de outras literaturas para mostrar o que torna certas pessoas nossos ajudantes. Partindo desta discussão, buscamos revelar a questão da construção e manuseio da agência (e do poder) de uma pessoa através das relações de ajuda e solidariedade, fazendo um paralelo entre as histórias e o mundo cotidiano.

1 “Agência está vinculada a uma habilidade de coordenar a suas ações com outros e contra outros, de formar projetos coletivos, de persuadir, de coagir, e de monitorar os efeitos simultâneos das atividades suas e dos outros.” (tradução livre do autor)

Os ajudantes aparecem como pessoas e personagens que, pela sua ação (seja ela qual for), potencializam a capacidade de agência de outro ao lhe darem novos recursos. Como nos contos de fadas em que os ajudantes dão aos protagonistas os meios para encontrar o caminho certo, derrotar os vilões e vencerem os desafios, similar é a ação de certas pessoas no mundo cotidiano. De suas ações são reveladas novas possibilidades e novos recursos², o que é traduzido como uma maior capacidade de agir, em maneiras criativas de perseguir um mesmo objetivo, em caminhos alternativos que até então não eram claros para aqueles que são ajudados. Os ajudantes empoderam o outro, caso esse outro receba-os.

Os contos de fadas do Perrault

O nosso estudo focará em alguns contos de fadas de Charles Perrault, publicados na obra *Contos da Mamãe Gansa*, traduzido para o português³. Trabalharemos os contos “A bela adormecida”, “O gato de botas” e “Riquet, o topetudo”, cada um trazendo elementos interessantes para pensarmos os ajudantes, suas ações e como afetam os protagonistas das histórias.

Perrault foi um autor francês do século XVII que passou para a forma escrita contos que existiam no imaginário das populações camponesas europeias. A origem perdeu-se no tempo. Contudo, até a época de Perrault, eram histórias contadas oralmente, cabendo a este autor o pioneirismo da passagem da oralidade para a língua escrita.

Se, por um lado, Perrault não criou a maioria dos contos que escreveu, por outro foi quem primeiro os colocou na escrita e um dos que transmitiu-os preservando o máximo possível de suas características, como Darnton (1986) afirmará, em termos de estrutura. Suas versões serão, então, algumas das que se propagarão até os tempos atuais, gerando novas versões, como a da Disney, e servindo de referência cultural para nós.

Seu livro *Contos da Mamãe Gansa* contém algumas das histórias mais conhecidas por nós e foi trazido para o país em diferentes coleções de contos infantis. A importância de tratarmos de contos famosos refere-se à relevância, então, dentro da nossa cultura de certas histórias. Se falarmos de Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, a maioria das pessoas afirmará conhecer a história,

2 Maneiras diferentes de ver e pensar uma mesma situação, por exemplo.

3 Trata-se da tradução da Cosac & Naify, publicada em 2016. Mais direcionada a estudiosos de literatura do que ao público infantil, essa tradução, ao contrário das várias edições adaptadas para crianças, apresenta as versões integrais das histórias, que, em muitos casos, não coincidem com as que se perpetuaram entre nós.

independente de qual versão realmente conheçam (muitas delas tendo como ancestral a versão do Perrault). Mas, curiosamente, não será a versão original que elas provavelmente lembrarão. Assim, ao tratarmos das histórias desse livro, estamos trabalhando com contos que fazem parte das nossas heranças culturais (herança europeia), elementos que estão nas nossas infâncias e, portanto, no coração de nossa educação e formação.

Passando para o último capítulo deste trabalho, analisaremos versões cinematográficas dos contos de fadas analisados. Uma vez que essas versões, devido à popularidade de muitos desses filmes, alcançam atualmente uma grande quantidade da população do país, tornam-se referência de valores e de imagens. Basta pensarmos em como um filme da Disney, grande produtora de filmes, se torna conhecido, famoso e querido no mundo inteiro. Em comparação, as versões escritas, em grande quantidade e mais difusas, não costumam alcançar a mesma popularidade e, logo, não se tornam marcantes e icônicas como os filmes de uma grande produtora. Daí a escolha por trabalhar versões cinematográficas no lugar de versões literárias.

Um filme, assim como toda história que é narrada, é uma obra de seu tempo e contexto. O peso que um narrador, seja um escritor, roteirista, produtor ou um diretor de cinema, dão para cada elemento da história, para cada personagem, revela os seus valores, as suas perguntas, o seu mundo. Deixam claro, portanto, as suas posições quanto aos múltiplos temas, como questões de gênero, preconceitos, ética e moral, contando também um pouco sobre a mentalidade de sua época. Assim, ao analisarmos as obras cinematográficas, buscaremos trabalhar algumas dessas questões para evidenciarmos como elas também estão interligadas com a agência e os ajudantes.

Dito isso, analisaremos filmes que recontam os contos “A bela adormecida” e “O gato de botas”, porém nenhum que trata de “Riquet, o topetudo”. Infelizmente, não há versões cinematográficas que se baseiam nesse conto, assim ficando de fora das nossas discussões. Para “A bela adormecida” escolhemos dois filmes: “A bela adormecida” (1959), filme de animação da Disney, e “Malévola” (2014), também da Disney. O primeiro filme se tornou um clássico e criou uma imagem para a vilã que é referência para outras personagens bruxas, enquanto que o segundo conta a história a partir do protagonismo da fada má, colocando em evidência a questão do bem e do mal, assim como a questão das protagonistas femininas. Sobre o conto “O gato de botas”, selecionamos também dois filmes, “O gato de botas” (2011), da Dreamworks, e “A verdadeira história do gato de botas” (2009), filme francês. O primeiro é baseado em um outro filme da mesma produtora, criando uma história completamente diferente do conto original, enquanto que o segundo, um filme menos conhecido, promete, pelo próprio título, manter-se mais próximo do conto do Perrault, adicionando, no entanto, nova substância a alguns personagens e criando outros.

Capítulo 2 Os ajudantes

Entremos, então, no assunto principal deste trabalho: os ajudantes. E para tal objetivo serão utilizadas duas fontes principais. Uma delas é o livro *Morfologia do conto maravilhoso* (1984), do Vladimir Propp; a outra é um ensaio do filósofo Giorgio Agamben intitulado “Os ajudantes” (2007).

Antes faremos um breve comentário sobre o livro do Propp, uma vez que sua posição é conflitiva com a fundamentação teórica que viemos trabalhando. Propp, em seu livro, assume uma posição de viés estruturalista⁴, ao buscar as regras do conto maravilhoso, a sua forma universal.

De suas buscas, nos interessa em especial o que ele fala sobre os ajudantes e sua relação com os protagonistas, apresentando características que podem ser observadas em todos os ajudantes e servem de ponto de partida para discussões futuras. O mesmo podemos falar dos outros esquemas que o autor apresenta.

Vladimir Propp e os contos maravilhosos

Propp foi um pesquisador russo que focou no folclore e na literatura de seu país, buscando alguma forma de padrão ou de características comuns que ligassem histórias tão diferentes entre si (estudo morfológico), em um campo que, na época, não apresentava métodos e critérios de classificação precisos e nem confiáveis. O seu trabalho foi, então, em direção à criação de uma classificação justa que fomentasse o desenvolvimento da ciência filológica. Para ele, uma classificação e uma descrição exata eram fundamentais para a reflexão científica.

O autor escolheu como conjunto a ser estudado as histórias chamadas por ele de “contos maravilhosos” e sobre elas sua análise morfológica chegou a formular 31 funções, que Propp define como “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação.”(PROPP, 1984). Essas funções são elementos recorrentes nas narrativas, como o rapto de uma princesa ou fadas que abençoam bebês, podendo aparecer em inúmeras variações. A regra geral que Propp buscava e afirmava ter encontrado está na organização dessas tais funções em um esquema singular, que indicavam qual era o percurso “normal” (a forma padrão) do enredo

4 Porém, é classificado por Lévi-Strauss como formalista. Isso porque Propp valorizou as formas e suas funções, desconsiderando o peso dos conteúdos desses elementos.

de todo e qualquer “conto maravilhoso”, afirmando a sua confiança na possibilidade de poder encontrar a forma única e original deste tipo de conto.

Enquanto lei geral e ampla, poderíamos discutir se as funções de Propp formam ou não um sistema tão ajustado quanto ele afirma ou discutir a que tipos de histórias elas podem realmente ser aplicadas. Para o presente trabalho, contudo, nos interessa focar apenas em algumas poucas funções, aquelas que dizem respeito ao aparecimento do personagem ajudante no enredo, sua relação com o protagonista da história e o eventual empoderamento deste por meio de algum objeto ou conhecimento advindo do ajudante. Me refiro às funções porque Propp afirma que são elas que são importantes, e não tanto os personagens (para ele, o que é importante são as ações dos personagens e suas consequências). Assim, os personagens, no livro do Propp (1984), são classificados em algumas categorias, como, por exemplo, o protagonista ou o falso herói, ou (importante para nós) o ajudante, sendo relevante para o autor esses papéis e as funções das quais participam ou exercem na história (o que Propp se refere como as esferas de ação dos personagens, ou funções que são associadas e marcam cada personagem).

No modelo do Propp, o personagem doador⁵ é o personagem que, durante o desenrolar da história, transmite ao protagonista o objeto mágico⁶ após algum teste ou provação. O personagem doador é um dos personagens fundamentais, estando sempre presente nos contos maravilhosos.

Segundo Propp, a esfera do ajudante engloba estas três funções: a do doador [função XII]⁷, a reação do herói [função XIII] e a recepção do meio mágico [função XIV]. A primeira delas, nomeada “primeira função do doador” e sendo a 12ª função, trata-se do primeiro encontro do protagonista com o personagem ajudante e inclui a aplicação de um teste ao herói. Como dito anteriormente, o ajudante dá ao protagonista um objeto ou meio mágico. Contudo, segundo o autor, esta transmissão não é imediata e nem sem razão. Para que o herói receba o presente precisa primeiro passar por um teste ou provação. Este teste pode aparecer no conto na forma de uma

5 Na edição utilizada neste trabalho, os ajudantes são chamados de personagens doadores. Mas, numa tradução mais recente de um outro livro do Propp (*As raízes históricas do conto maravilhoso*), o tradutor comenta que o termo mais apropriado é “ajudante”. Neste trabalho utilizaremos a expressão *personagem doador*, portanto, como um sinônimo de ajudante enquanto estivermos falando do trabalho do Propp.

6 Propp, ao falar de objeto mágico, refere-se, na verdade, a qualquer recurso, seja um objeto, um personagem auxiliar ou um conhecimento (um segredo ou uma tática, por exemplo). Com isto, “objeto mágico” é aquilo que o doador dá ao protagonista (independentemente de sua natureza).

7 Esta numeração é a numeração que o Propp dá em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso*, sendo trinta e uma funções no total.

pergunta direta, de uma observação da maneira como o protagonista age, até na forma de uma situação de conflito resolvida pelas qualidades do protagonista.

A segunda função é a nomeada “reação do herói” [número XIII]. Esta função refere-se à resposta que o protagonista dá ao teste imposto pelo personagem doador. Se o teste aparece na forma de uma tarefa a ser realizada, por exemplo, a resposta pode ser a tentativa do herói em realizá-la. A resposta é como o protagonista reage à situação do teste. Segundo Propp, esta resposta pode ser satisfatória ou não. Caso seja satisfatória, o herói ou heroína recebe do ajudante aquilo que o auxiliará em sua aventura, o objeto mágico. Mas, e no caso de uma resposta insatisfatória? Propp apontará que, em casos assim, não ocorre a transmissão do objeto mágico inicialmente e um outro teste é aplicado (pode ser exatamente o mesmo teste ou um novo), como se a história desse uma nova chance ao protagonista. Quando o teste repete, a função da reação do herói também repete necessariamente⁸.

A terceira função da esfera do ajudante é “recepção do meio mágico” [função XIV]. Refere-se à transmissão, após o sucesso no teste, do objeto mágico. Como ocorre a transmissão depende do enredo. Também refere-se ao que acontece imediatamente após o encontro entre os personagens. Aqui, do ponto de vista da função, é só isto o que acontece: um objeto muda de mãos. Porém o que é transmitido e como é transmitido parecem ser duas informações muito relevantes (voltaremos mais à frente a esta questão, quando formos analisar os contos de fadas)⁹.

Como é claro, as funções que Propp propõe são amplas e gerais, cada uma cercando grandes diversidades de fragmentos narrativos. Para os propósitos dele, esta é uma escolha compreensível. Contudo, para o presente trabalho é necessária uma visão mais aprofundada e minuciosa desta parte dos contos maravilhosos que se encontra sob essas três funções. Então, coloquemos esse pedaço de enredo de maneira contínua: o protagonista encontra, durante sua aventura, o personagem ajudante, que o coloca à prova; o herói ou heroína utiliza todas as suas capacidades para superar esse desafio, ganhando o objeto mágico como prêmio. Lembrem que, dentro do modelo do Propp, não importa tanto as intenções dos personagens ao realizar esta ou aquela ação, mas o que a ação acarreta dentro da história como um todo.

Um exemplo são os personagens aos quais ele se refere como doadores hostis. São personagens que claramente não pretendem auxiliar ninguém, podendo até aparecer como pequenos

8 Segundo Propp, esta dupla de funções (a aplicação de um teste e a resposta do protagonista) pode ser repetida algumas vezes, até que o herói responda de maneira satisfatória.

9 Considerando que o dito “objeto mágico” pode ser qualquer coisa, como é transmitido também é altamente variável e diverso

malfeitores no conto (um monstro com quem o herói deve lutar no meio do caminho, gigantes na floresta, ogros que estão aterrorizando algum pequeno vilarejo, etc.). A responsabilidade de resolver a situação é passada ao protagonista. Pode derrotá-los em combate, vencê-los na astúcia e inteligência, ou com alguma virtude. Como resultado desta pequena aventura (dentro da aventura maior, digamos), o herói ou heroína consegue o objeto mágico. Nestes casos, enfrentar esses monstros é o teste do doador [função XII], como o protagonista os vence é a sua resposta [função XIII] e o fato dele ter terminado com o objeto mágico em mãos seria, portanto, a transmissão do objeto disfarçada [função XIV].

Repetimos: não importa para Propp as intenções dos personagens na classificação das ações em funções, mas as consequências delas¹⁰. O que faria um personagem ser considerado um doador é o fato de que, após relacionar-se com o herói ou heroína, estes saem da relação com o objeto mágico em mãos, sendo irrelevante se o tal objeto fora presenteado, trocado ou roubado e trapaceado.

Entretanto, seriam tais personagens realmente ajudantes? Esta é uma pergunta que é muito importante. Se, no capítulo anterior, enquanto discutíamos o conceito de agência de Ortner, afirmávamos que a intencionalidade da pessoa era fundamental, aqui as motivações perdem peso e são vistas como que arbitrárias e sem significado, segundo a crítica de Lévi-Strauss (LEVI-STRAUSS, 1984). Contudo, Propp acaba por valorizar outras coisas: primeiro, que os ajudantes testam e medem os heróis; segundo, as consequências da ação dos ajudantes, o seu impacto na história.

Nessa visão, os ajudantes não ajudam qualquer um. Aquele que recebe o seu auxílio tem alguma qualidade ou faz alguma ação que o torna merecedor da ajuda. Começamos a ver um pouco do ponto de vista do ajudante e a perceber sua agência. Porque se levarmos adiante esta ideia (os ajudantes testam os ajudados), o que estamos afirmando é que os ajudantes não auxiliam aleatoriamente os outros, mas que haveria algum critério para a escolha de agir ou não. Ou seja, haveria intencionalidade na ação destes personagens, voltando então ao conceito de agência da Ortner.

Quanto às consequências das ações dos personagens doadores (transmissão do objeto mágico¹¹), o sucesso dos protagonistas é a principal. Não afirmaremos que **todos** os contos

10 Para Propp, as motivações enriquecem os contos, colorindo as histórias, mas sem afetar a morfologia. Portanto teriam uma certa importância, sendo responsáveis em parte pela diversidade das histórias contadas, mas uma importância limitada (ou seria **delimitada**?).

11 Objeto, recurso, conhecimento, auxiliar, etc.

maravilhosos possuem personagens doadores, porém muitos têm, e quando eles estão presentes são essenciais para o herói. Por hora, apenas afirmaremos que a ação dos ajudantes determina o sucesso da agência dos protagonistas, voltando neste ponto mais a frente ao discutirmos o texto do Agamben.

Giorgio Agamben e os ajudantes

Em seu capítulo intitulado “Os ajudantes”, Agamben (2007) elenca vários exemplos literários e cinematográficos para refletir sobre quem são estes personagens. São personagens que aparentam estar nas fronteiras: “‘crepusculares’ e incompletas”, estrangeiros, “paralelos e aproximativos, pequenos demais ou grandes demais”, “Nem morto nem vivo, metade *golem* e metade robô” (p. 32, sobre o Pinóquio). Como o autor coloca, é como se pertencessem a um outro mundo, a uma outra realidade, trabalhando com uma lógica diferente da nossa. Estando no limite, não encaixariam perfeitamente nas nossas categorias, assim sugere o filósofo.

Um exemplo interessante que Agamben dá é o dos *wuzara*, os ajudantes do messias no livro *Iluminações da Meca*¹². Os *wuzara* são estrangeiros (não-árabes) que falam a língua, capazes de traduzir a língua de Deus para a dos homens, e de verem os mensageiros divinos disfarçados no mundo comum. Com a sua ajuda, o messias (*Mahdi*) é capaz de tomar decisões mais justas, guiar-se no mundo, compreender a língua dos animais, entre outras habilidades. Agamben afirmará que, no fundo, esses ajudantes em relação ao messias nada mais são que “personificações das qualidades ou ‘estações’ de sua [do messias] própria sabedoria”(AGAMBEN, 2007, pg. 34).

Reparem que os *wuzara* seriam de fora (estrangeiros), mas que estão dentro (falam a língua), e talvez por isto teriam a capacidade de ligar aquele que está “dentro”(no caso, o *Mahdi*) com aqueles que estão “fora” (animais, anjos, Deus). Criando pontes de relação, tornam possível o recebimento de informações advindas de outros mundos, outras realidades. E talvez seja exatamente porque os ajudantes estão nos limites entre o (nosso) mundo cotidiano conhecido e fora dele, tendo acesso a ambos, é que, conseqüentemente, seriam capazes de nos dar vislumbres do que está para além (dos *nosso*s limites).

Expandindo esta reflexão para os outros ajudantes, podemos nos perguntar em que medida a ajuda que eles dão aos protagonistas dos contos de fadas, por exemplo, não são fruto desse estar na

12 *Iluminações da Meca*, do sufi Ibn-Arabi

fronteira. Por exemplo, as fadas madrinhas são madrinhas (mantendo relações dentro do mundo do protagonista), mas são fadas (espécie diferente e mágica). Ou os personagens velhos e sábios, conhecedores de segredos e mistérios. Voltaremos a este ponto mais à frente.

Agamben também traz um outro tipo de ajudante: os objetos “metade lembrança e metade talismã”(AGAMBEN, 2007). São objetos que tratamos como tesouros, como se tivessem alguma forma de poder. O autor cita, por exemplo, o falcão maltês (do filme de mesmo nome) que é o que causa os conflitos no enredo, mas que nós espectadores não ficamos sabendo, afinal, qual o seu valor material. Igualmente poderosa é a pena “mágica” do elefantinho Dumbo, do filme do Walt Disney, que dava a ele a capacidade de voar, ou, pelo menos, assim pensava o personagem.

No caso dos objetos ajudantes, podemos perceber que muitos deles não são realmente poderosos. Sua força não é sua, mas é da pessoa que nele apoia-se. Acreditando na magia do objeto-talismã, ganha confiança, luta pela sua posse ou sente a sua presença, que é o caso do personagem Kane (do filme *Cidadão Kane*) em relação ao seu trenó *Rosebud*. Sua ajuda, ou talvez seja melhor falar em efeito, pode ser pensada como uma alteração no caminho: dando força e confiança, “permitem” novas possibilidades; enquanto alvo de tamanho desejo, atraem as escolhas em sua direção; como lembrança forte, liberam e/ou obstruem passagens.

O que Agamben nos mostra através de inúmeros exemplos é como a ajuda de tais personagens e objetos parecem vir de outro mundo. Ou talvez, das fronteiras, das margens, dos entremeios. São caminhos e possibilidades de resposta aos desafios que requerem uma maneira diferente de perceber o mundo. Talvez esteja aí, para o autor, a natureza da ajuda, nesta revelação do novo (verdade que o Outro traz).

Como uma ampliação da compreensão advinda da relação com a alteridade do ajudante. Uma relação que choca com o nosso mundo, revelando de maneira inegável que a nossa visão de mundo tem limites e, portanto, pode ser expandida. É um choque que também revela ilusões que alimentamos, ao mostrar que os nossos modos não são “naturais”, únicos e nem óbvios, mas são aprendidos e internalizados. Então, podemos aprender novos modos e alterar outros, caso tenhamos a consciência da nossa situação.

Em uma síntese, podemos afirmar que, na concepção do Agamben, os ajudantes são pessoas ou objetos que estão nos limiares, sendo esta posição marginal importante para a sua capacidade de nos auxiliar. Afirmará também o autor que, curiosamente, nos contos de fadas, os ajudantes usualmente são “esquecidos” pelo narrador no final. Eles ajudam os outros, porém não ficamos sabendo se recebem ajuda de outrem, se necessitam de nós, se conseguiram, digamos assim, chegar

ao final de suas histórias. O que sugere que a relação de ajuda talvez seja desequilibrada, uma relação “de mão única” na qual um dá o dom sem necessariamente receber nada de volta, ou pelo menos, assim Agamben sugere¹³.

O que fica é que tanto Propp quanto Agamben consideram esses personagens fundamentais para as aventuras dos protagonistas. Tão fundamentais que Propp inclui a relação dos ajudantes com os protagonistas em seu modelo de conto maravilhoso e Agamben mostra como a sua ampla diversidade e presença vai além dos contos. Os ajudantes, na visão desses dois autores, são personagens que carregam as chaves que abrirão os caminhos, mas não são eles que a aventura convoca.

Os ajudantes

O ajudante é assim chamado pelo que ele faz, que é ajudar alguém. É um coadjuvante do personagem principal no projeto que este desenvolve. Se estamos falando de contos de fada, o projeto do protagonista é resolver um problema inicial do enredo. Se estamos falando da vida cotidiana, o projeto é aquilo que uma pessoa almeja completar utilizando a sua capacidade de agência.

Enquanto coadjuvante, permanece ao fundo, em segundo plano, de tal maneira que são esquecidos no final, segundo Agamben. Significa dizer que, se agem, não é por um proveito próprio. O projeto que auxiliam não é deles e nem para eles. Mas, sem eles, os protagonistas não chegariam ao final, estando fora de suas capacidades completar a aventura sozinhos. Mesmo assim, ao fundo ficam os ajudantes.

Contudo, vale trazer neste ponto uma questão surgida da teoria do Propp. Refiro-me às motivações dos ajudantes. Para Propp as intenções não são fundamentais, mas consequências dos atos. Ao trazer, no entanto, o conceito de agência, surge um conflito, já que a intencionalidade é essencial para afirmarmos que uma pessoa foi agente¹⁴. E o ajudante é um agente. O que significa não incluir na nossa categoria de ajudante aqueles personagens aos quais o autor se refere como “doadores hostis”¹⁵, considerando que as suas intenções vão em sentido oposto ao que

13 O autor não parece considerar a possibilidade de o ajudante ser ajudado também.

14 Aqui estamos usando o termo agente para nos referir à pessoa que está utilizando a sua capacidade de agência.

15 Para refletir sobre esses personagens, seria necessário caminhar em outra direção e discutir, por exemplo, ações de violência em nome de uma boa causa. Como dito, é um outro caminho.

compreendemos como “ajuda”, mesmo que as consequências revelem-se boas ou vantajosas para os protagonistas no final.

Quanto à identidade do ajudante, ele é um Outro. Ele é a fada, é a bruxa, é o velho misterioso, são os servos e servidores do reino, são aqueles que pertencem marginalmente ao nosso mundo. Argumento que esta marginalidade é um estar dentro e fora simultaneamente, sendo, portanto, seres que possuem um lado que nos é familiar e um outro que nos é estranho, desconhecido, é o caráter crepuscular que Agamben percebe nos ajudantes. E é dentro deste pensamento que comparamos os ajudantes com o Outro: por serem semelhantes a nós, temos confiança de que com eles podemos dialogar e negociar; porém em suas diferenças encontramos os desafios e perigos, e também o novo, uma nova lógica, um novo conhecimento, uma nova maneira de ser e agir. Possivelmente é nessa posição que reside o poder do ajudante de ajudar o outro.

Para termos um outro ângulo do ajudante e o seu poder enquanto Outro, conversemos sobre um capítulo do livro *Pureza e perigo*, escrito pela Mary Douglas (1991). No capítulo intitulado “Poderes e perigos”, a autora trata da magia em culturas não-ocidentais, relacionando-a ao sistema e funcionamento destas sociedades.

Ela relaciona a magia com as relações de poder e hierarquias da sociedade, diferenciando assim, por exemplo, os poderes (aceitos) dos líderes e os poderes ilícitos advindos de hostilidades (inveja, ódio, etc.) entre rivais, por exemplo. O que cria parâmetros de julgamentos e delimitações de regras que contam o que é aceito em cada lugar. Assim, os eventos do cotidiano que parecem terem sido influenciados por algum poder são pesados e julgados como depondo a favor ou contra aquele que julgam ser o responsável. Sucessos e bons resultados são vistos como testemunho do poder de um bom líder, enquanto que o azar e o fracasso denunciam a presença de feitiçaria e, logo, hostilidades de alguém envolvido.

Inserido nessa discussão, a autora traz a ideia de uma separação entre o mundo conhecido de uma comunidade e o seu desconhecido, esse sendo um “mundo desordenado” (região de infinitas possibilidades e elementos) fora do “mundo sistemático” (região conhecida na qual as formas são já definidas e limitadas) da sociedade. Quando a autora discute rituais, afirma que é no mundo de fora que as sociedades encontram elementos novos utilizados para criar e modificar as pessoas¹⁶ e trazer novos elementos para a sociedade¹⁷. Afinal, no mundo organizado, ordenado, os elementos são limitados porque as formas permitidas são pré-determinadas pela cultura, enquanto que o mundo

16 Os rituais de iniciação são um exemplo desse processo de mudança ritual da pessoa.

17 A autora afirma que os conhecimentos que uma pessoa adquire no mundo “de fora” pode ser introduzido nos rituais do grupo, tornando-se parte do conjunto de formas conhecidas e aceitas.

para além das fronteiras, com a sua infinitude sem limites e regras, é o campo fértil para a construção de novas ordenações, esquemas e formas.

Os ajudantes, por estarem nas margens ou virem delas, carregam em seu ser essa desordem, que também é fonte que brota vitalidade. Férteis fontes de recursos dentro do mundo ordenado, entrar em relação com eles é acessar essa força e potencialidade: elementos e recursos ilimitados, podendo assumir novas formas, independente daquilo que é permitido e aceito pelo sistema atual. Aqueles que são ajudados tornam-se mais preparados para encontrar respostas criativas para os problemas porque aprenderam com eles. Um jogo com os recursos que cria novas formas, lembrando o que discutimos no capítulo anterior sobre Sewell e a alteração dos esquemas conhecidos ao reordenar recursos.

Nas margens, na passagem entre um lado e outro estão os ajudantes tratados por Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces* (1990). Neste livro, Campbell propõe um modelo no qual todos os mitos sobre heróis e suas aventuras podem ser sintetizados, o “monomito”.

O monomito, enquanto modelo, é um recurso para o pensamento, uma vez que coloca de maneira clara as regularidades encontradas entre mitos e histórias contadas há séculos, nas mais diferentes culturas do mundo e nas diferentes épocas. Revela, portanto, algo comum da humanidade que tem permanecido desde longo tempo, transmitindo experiências e conhecimentos. Dentro deste modelo ressurgem a figura dos ajudantes, sugerindo sua importância e presença no imaginário humano.

Nos estudos realizados por Campbell, dois momentos em especial parecem ser os momentos dos ajudantes. O primeiro é quando o herói recebe auxílio para fazer a passagem entre o seu mundo ordinário e o mundo sobrenatural, no qual ele viverá a aventura e alcançará a elevação de si, encontrando aquilo que procurava. O segundo momento é o retorno ao seu lugar de origem que, em alguns casos, envolve perseguição e fuga, o que requer a ajuda de algum personagem auxiliando na passagem, situação que Propp encontra em alguns contos maravilhosos de maneira semelhante.

O primeiro momento ocorre com o encontro do herói com um personagem que age como um guia, dando orientações e objetos que permitirão ao protagonista chegar ao seu objetivo. Segundo a visão de Campbell, esse guia é similar a um porteiro, localizado na fronteira entre dois mundos. Além disto, também pode presentear o herói com amuletos e conselhos sobre como transitar neste mundo novo, como um personagem sábio. Quando este porteiro existe, somente através dele a passagem é possível. Na figura do sábio(a) velho(a), mostra aos heróis o caminho e revela de antemão os perigos que enfrentarão, com suas respectivas soluções.

O segundo momento é quando o herói alcançou o seu objetivo e precisa voltar para o seu grupo. Uma vez adquirido o seu prêmio pela aventura bem-sucedida, nem sempre o protagonista consegue voltar sozinho. Em alguns casos, a passagem é difícil, sendo fundamental passar pelo porteiro na volta também. Em outros casos, o prêmio foi conquistado através do roubo, da fraude, do engodo. Nos mitos em que isto ocorre, o herói deve fugir, perseguido pelas forças que guardavam o prêmio roubado. O ajudante aparece então para salvar o herói de seus perseguidores e trazê-lo de volta ao seu mundo.

Note que, na visão do autor, seus ajudantes são porteiros, guias, guardiões das passagens, margens e transições, às vezes também transmitindo objetos e ferramentas. O ajudante transporta o protagonista para outros mundos, nos quais a aventura irá se desenrolar (de certo modo, esse outro mundo é o lugar da aventura, até por ser lugar do desconhecido, o que acaba “preservando” o mundo cotidiano dos perigos e peripécias). O herói se vê lançado em um mundo diferente, vive a aventura, ganha o prêmio e retorna ao seu mundo, transformado. Desta experiência, cresce como pessoa, tem o seu mundo alargado pelas experiências e aprendizados. Se sai em aventura, é para retornar enriquecido (material, intelectual ou espiritualmente) para o seu grupo. Enriquecido pelas experiências em lugares além do que a pessoa “comum” experimenta em uma vida.

Enquanto que, nas visões do Propp e do Agamben, não ocorre este transporte usualmente. A aventura ocorre muitas vezes no mundo dos protagonistas. Dentro de seu mundo cotidiano, enfrenta desafios com o auxílio dos ajudantes, conquistando algum prêmio e resolvendo os seus problemas no final. Assim como o herói de Campbell, o protagonista dos contos de fadas também amadurece seu mundo abarcando mais elementos da realidade devido à relação com os ajudantes. Aqui, porém, os ajudantes trazem consigo o outro mundo, por serem personagens das fronteiras, mostram aos heróis um pouco desse mundo além, em vez de levarem a jornada desse herói para lá. O protagonista é testado e, mostrando que está apto, recebe este outro. No final, os resultados da relação são semelhantes, independente se é o herói que vai ao outro mundo ou se é o outro mundo que vem a ele.

Dito isto, surge então uma pergunta: o que a pessoa ajudada realmente recebe do ajudante? Se tomarmos os ajudantes como indivíduos de fronteira entre mundos e se levarmos a sério que é desse mundo de fora que originaria a sua capacidade de ação, então podemos pensar que o “objeto mágico” transmitido ao protagonista dos contos de fadas é também dessa fronteira. O que, então, o herói ganha de seu ajudante? A possibilidade de ir além de seu mundo (pessoal), porque só assim ele ou ela seriam capazes de vencer os desafios que ninguém mais no mundo (deles) conseguiu. Talvez seja por isto que ninguém mais conseguiu, porque era necessário expandir o mundo para que

as soluções passassem a existir. Acessar este outro lugar e tomar para si novos elementos e recursos, aumentando a capacidade de agência.

Esta aparenta ser a realidade do “objeto mágico”, consequência da ação do ajudante: aquilo que auxilia na expansão do mundo do protagonista, alargamento da consciência que passa então a incluir novas possibilidades de ação. Ou, em outras palavras, empoderamento da pessoa porque aumenta a quantidade de recursos disponíveis a ela, se seguirmos Sewell, fortalecendo sua capacidade de agência.

Aqui ressurgem, então, aquilo que havíamos apresentado no capítulo anterior: a agência. Agência é caracterizada por uma intencionalidade, é culturalmente construída e é delimitada pelo poder. Ao falarmos dos ajudantes e como permitem ao protagonista fazer mais do que seria capaz sozinho, não podemos deixar de notar que isto é uma forma de empoderamento. No fundo, estamos falando de poder e do seu aumento, traduzido na maior capacidade e possibilidade de ação que os heróis dos contos ganham.

O que é muito importante notar porque os contos de fadas, com todos os seus personagens e enredos, ensinam e participam da construção das pessoas na nossa sociedade. No caso, esta construção inclui a da agência de cada um, bastando lembrar da discussão de Ortner sobre as personagens femininas nos contos dos irmãos Grimm e seu impacto na formação das garotas (ORTNER, 2006b). No caso, a autora mostrou como os contos em questão ensinavam o que seriam as condutas “boas” femininas (exemplificadas nas heroínas e princesas) e as “más” (as ações das bruxas e madrastas).

Similarmente podemos refletir sobre os contos que nos foram narrados nas nossas infâncias, pensando quais referências eles nos deram. Assim, torna-se interessante vermos como os ajudantes aparecem em contos de fadas narrados repetidas vezes para as crianças e nos perguntar como nós as estamos formando.

Os ajudantes, enquanto personagens frequentes nessas histórias, fazem parte dessa formação. Auxiliando os heróis e heroínas em suas aventuras, dando dons a eles, fazendo-os entrar em contato com a alteridade. O ajudante, por ser da fronteira, traz consigo algo de outro lado que é estranho ao protagonista; mas o próprio protagonista entra em contato direto quando realiza a passagem entre um mundo e outro no monomito, passagem da qual o ajudante é o guardião. O ajudante, com a sua agência, causa uma modificação no ajudado, transforma-o. O que reflete na capacidade do ajudado de agir.

Capítulo 3 Os contos de fadas

Perrault e os contos de fadas na França

Aproximamo-nos, então, dos nossos objetos de estudo. A fim de contextualizar, na medida do possível, este campo, convém falarmos do Perrault, autor do livro do qual retiramos as versões a serem estudadas aqui, e um pouco do contexto dos contos por ele coletados.

Considerando que os contos de fadas têm uma origem desconhecida, para nós importa a origem das versões escritas, uma vez que são elas que chegaram até os nossos tempos e que serviram de base para inúmeras adaptações e versões diferentes. Estão na origem da literatura para a criança.

Charles Perrault (1628-1703) foi um escritor e advogado francês do século XVII, responsável pela criação de versões escritas de vários contos populares orais. Em uma época na qual a leitura era um hábito das classes mais altas da sociedade, foi narrador na corte desses contos. O que trouxe algumas preocupações específicas. Perrault, enquanto escritor, não focara em contos populares, sendo *Os contos da mamãe Ganso* um projeto “secundário”, realizado em um momento mais avançado de sua vida. Apesar disto, para a nossa sociedade atual, esse livro foi o que permaneceu mais relevante e conhecido.

Perrault, enquanto um narrador, faz as escolhas que todo narrador realiza. Escolhe os elementos, como contar, o que valorar. Pertencia às classes altas, que constituíam seu público. Darnton, que em seu livro *O grande massacre de gatos* (1986) estudou a sociedade francesa na época de Perrault (séculos XVII e XVIII) através de sua cultura, afirma que, nas versões do Perrault, aparece uma necessidade de moralidade que não está presente nas versões orais¹⁸, na adição de uma moral clara e evidente nos epílogos dos contos.

Para a discussão sobre os ajudantes, refletindo sobre tais mudanças, chama a atenção a afirmação de Darnton (1986) de que não há tantos personagens ajudantes nas versões orais francesas e que os heróis muitas vezes vencem utilizando a própria esperteza e engenhosidade para

18 Ou, pelo menos, não haveria uma moral como Darnton pensa. Porém, será que não poderíamos ver na valorização dos personagens astutos e das respostas antiéticas como uma forma de moralidade? Uma moral contra a moral das classes dominantes?

ludibriar antagonistas¹⁹. Na visão de Darnton, Perrault foi o autor que na época mais preservou e respeitou as estruturas dos contos, mas realizando algumas alterações: os ajudantes aparecem com frequência nas suas versões e a magia e a fantasia são elementos marcantes²⁰.

Em um capítulo de seu livro *O grande massacre de gatos* (1986), Darnton procura traçar a cultura francesa da época de Perrault, especificamente a cultura dos camponeses através dos contos orais. A sua ideia é que os contos apresentariam valores, símbolos e outros elementos de uma cultura em um momento específico de sua história. Tomado em suas versões mais antigas, anteriores àquelas escritas, os contos são aliados aos conhecimentos históricos para esquadrihar a vida dos camponeses e suas visões de mundo.

Esse autor traz, por exemplo, a ideia de que, quando narramos uma história, fazemos escolhas de conteúdo, de entonação, de gesticulação. Por estas escolhas, transformamos a história para uma que nos espelhe (narradores e ouvintes). Infelizmente, algumas destas informações não são passadas para as versões escritas e, portanto, desapareceram junto com as pessoas que as contavam daquela maneira específica. Ficou para nós as palavras em seus conceitos, sem suas musicalidades.

A razão de trazer essa discussão é para que vejamos essas histórias em uma nova ótica, ou melhor, em uma maneira mais densa e aprofundada. Os contos de fadas não surgiram em uma sociedade com a **nossa** cultura, com as **nossas** preocupações e valores, com os **nossos** espíritos. É da diferença entre sociedades que surge a estranheza quando lemos ou ouvimos os contos de fadas em uma versão anterior.

Dito isto, o que Darnton nos traz? Ele propõe que os contos narrados por franceses são diferentes daqueles narrados por outros grupos, para começo de conversa. No século XVII, a situação dos camponeses franceses era de pobreza e fome. Assim são também os contos franceses, com personagens que veem-se frente a pobreza e à fome, sofrendo com o jugo de alguém mais forte e mais poderoso (do ponto de vista social).

Sendo a explicação do Darnton sobre o porquê os contos não nos parecerem morais, uma vez que os protagonistas encontram-se em situações nas quais, para sobreviver, abandonam a moral tradicional e resistem da maneira que podem. Dentro desta visão de mundo, não haveriam tantos ajudantes assim, como esse autor afirma.

19 Mais à frente, falaremos sobre como Darnton compreende os contos populares da época e ficará clara essa ausência.

20 O que atualmente são vistos como as características básicas deste tipo de conto, mas que, segundo Darnton, não eram assim originalmente.

Os contos, então, diriam como o mundo é para os camponeses, apresentando-o de diferentes maneiras e tons. Mas apresentam também algo a mais: por meio de seus heróis e heroínas ensinam maneiras de contornar e lutar contra tais situações. E aqui também as respostas são respostas de acordo com a cultura dos narradores (sempre com os elementos dele ou dela).

Então, segundo o autor, ao termos acesso a um conto, podemos ter contato com o mundo de seu narrador, suas preocupações e problemas, e suas táticas e respostas a isto. Dito de outra forma, vemos sua cultura e como ela podia ser manuseada.

Assim como os contos falavam para os camponeses do passado como o mundo era e como se devia proceder através dessa transmissão de valores, de maneira similar esta transmissão continua (com os valores e cultural atuais), bastando lembrar que Ortner, em seu texto sobre a agência (2006), analisa alguns contos dos irmãos Grimm, relacionando-os com a construção diferencial da agência entre meninos e meninas. Os contos de fadas, ao transmitirem valores e modelos, afirmam como o mundo é e, como agir dentro dele moldando a agência das pessoas ao valorizar certas ações e inibir outras.

As versões que Perrault escreveu, portanto, são mais do que alterações textuais para condizer com a moral da corte. São mudanças relacionadas a diferenças nas visões de mundo e na cultura. Não foi, entretanto, uma mudança completa dos enredos, permanecendo alguns elementos, que a nós foram deixados, como herança.

Como Perrault fez as suas versões, nós fizemos as nossas, com os nossos valores e as nossas visões de mundo. No conjunto complexo que é cada conto, procuremos analisar então uma parte: os ajudantes.

Os Contos

O livro *Contos da mamãe Gansa*, em sua versão traduzida, contém nove contos de fadas, vários deles muito conhecidos na nossa cultura. São eles: “A bela adormecida”, “Chapeuzinho vermelho”, “O barba azul”, “O gato de botas”, “As fadas”, “Cinderela”, “Riquet, o topetudo”, “O pequeno polegar” e “Pele de asno”. Em parte, essa fama diz muito sobre sua importância para nós, se considerarmos que os contos carregam valores, morais e relações que são transmitidos aos ouvintes. Na nossa cultura, os ouvintes costumeiros são as crianças e os contos de fadas oferecem para elas os primeiros elementos que elas utilizarão nas suas vidas (modelos de heróis e vilões, bem

e mal, valores, relações, etc.). Então, afirmar que os contos de Perrault são famosos entre nós é admitir que eles fazem parte da formação de uma parte considerável da nossa população. Tendo os ajudantes como enfoque, selecionamos três contos que julgamos apresentar ajudantes com características singulares, podendo sintetizar nesses contos o que os personagens ajudantes são no livro do Perrault²¹. Selecionamos os seguintes contos: “A bela adormecida”, “O gato de botas” e “Riquet, o topetudo”. Através do conto “A bela adormecida”, trabalhamos o ajudante mágico, que aparece de modo semelhante nos contos “As fadas”, “Cinderela” e “Pele de asno”, e trabalhamos os ajudantes humanos, como a ajudante do conto “Barba azul”. Com “O gato de botas” trabalhamos um ajudante que é central e utiliza de artimanhas, apresentando semelhanças com “O pequeno polegar”, porém com mais clareza. Enquanto que no conto “Riquet, o topetudo” vemos uma fada também, porém temos algo a mais: protagonistas que se ajudam.

O conto “A bela adormecida” apresenta dois ajudantes, sendo um deles um personagem mágico e o outro humano, cada um agindo por meios e em momentos diferentes do enredo. Agem por meios diferentes e, contudo, suas agências têm uma importante semelhança: interveem no caminho da heroína, impedindo que os planos dos antagonistas funcionem. Na primeira parte, temos a fada que age contra a maldição lançada pela outra, enquanto que, na segunda parte, vemos um ajudante humano utilizando de suas astúcias e perícias.

No conto “O gato de botas”, temos um caso interessante e singular pois o personagem principal, que é o gato, é também o ajudante de outro personagem, que mal aparece na história. Com isto, o conto nos permite refletir sobre o fato de que, usualmente, os ajudantes não são personagens centrais (estes seriam os heróis e os vilões) e, também, em geral, não pensamos que o protagonista de um conto possa ser considerado ajudante de outro personagem, já que é o ator principal da **sua** história. Esta questão da centralidade e importância de um dado personagem é muito relevante quando pensamos nos ajudantes. Por serem personagens coadjuvantes são, normalmente, vistos como menos importantes para as histórias e, conseqüentemente, podem ser vistos assim também nas nossas vidas cotidianas. Em relação aos outros contos, este caso é uma exceção ao evidenciar o lugar “normal” do ajudante no momento em que o coloca em outro: no centro, no lugar do protagonista. Por exemplo, no modelo do Propp, o gato poderia encaixar na categoria do herói, sendo o moço jovem, com o seu problema, o dano inicial (na forma de uma carência, a pobreza do personagem). E, simultaneamente, os seus pedidos ao moço jovem

21 O conto “Chapeuzinho vermelho” é único conto desse livro que não contém ajudantes na sua versão original. Não é essa versão a que se popularizou na nossa cultura. Nas versões contadas atualmente, surge a figura do caçador como ajudante que salva heroína e avó, e juntos derrotam o lobo, dando ao conto um final feliz.

encaixam-se nos testes que o ajudante aplica ao herói, colocando o gato no papel de ajudante em relação ao moço. Afinal, qual é mesmo o lugar do ajudante? Mas, a motivação e a intenção do gato são de ajudar o seu dono, e as suas ações guiam-se por tal vontade. Somado a essa questão, temos um ajudante que é mágico, mas cujas formas de ação são humanas. Um caso interessante a ser analisado.

Já o conto “Riquet, o topetudo” é interessante por permitir pensarmos nos efeitos da ajuda. O ajudante é mágico, assim como suas ações. Mas, aparece apenas no começo do conto, desaparecendo da história em seguida. Feita a sua parte, todo o desenrolar a seguir carrega as consequências de suas ações, o que nos leva a pensar sobre esta dilatação da ajuda recebida. E pelo desenrolar da história, presenciamos o dom mágico do ajudante sendo utilizado pelos protagonistas para ajudar o outro. Ao contrário de outras histórias nas quais uma vez resolvida o problema que exigiu a ajuda, problema e dom parecem sumir do cenário (como os ajudantes em muitas histórias). Este conto nos leva a refletir, então, sobre a dimensão da ação dos ajudantes, que, no caso, inclui a reflexão sobre como o ajudante muda o protagonista (não sendo apenas uma transferência de um dom).

O que esperamos que fique claro é que estamos lidando com histórias integradas à nossa formação, fornecendo modelos e ideais de relações e papéis. Contadas desde a nossa infância, elas fazem parte de nós pois fizeram parte da nossa educação em seu início. Ainda que fuja ao escopo deste trabalho profundar-se nos efeitos dessas histórias sobre a audiência, é instigante levantar a questão ao refletir, por exemplo, sobre as escolhas feitas pelo narrador e como elas afetam a experiência ou ao considerarmos que várias das histórias que contamos teve origem em outras culturas.

Neste trabalho, nosso foco incide sobre um destes componentes narrativos, que é o personagem ajudante na sua relação com os protagonistas, considerando que os ajudantes podem vir a ser referências para os leitores e ouvintes, e que tais referências são alteradas continuamente a cada vez que a história é recontada. A versão dos contos que contamos hoje não é mais a do Perrault, muitos elementos mudaram. E, com eles, os modelos e valores transmitidos. Mas outros elementos permaneceram, como a presença dos ajudantes por exemplo. A relação desses personagens com os heróis e heroínas existe ainda hoje, mesmo após tantas versões, sugerindo a importância que os ajudantes têm para a nossa cultura.

A bela adormecida

A história começa com um rei e uma rainha que acabaram de ter uma filha e estão organizando um batizado, para o qual convidam todas as fadas do reino. Costume comum na época, no qual as fadas abençoam os recém-nascidos. Com exceção de uma, que todos acreditavam estar morta (porque ninguém a via há muito tempo). O rei até prepara talheres encrustados de joias para os seus convidados, querendo que o batizado de sua filha ocorra bem. Tudo parece acontecer conforme o esperado, até que aparece a fada velha.

Esquecida, chega ao batizado sem ninguém esperar e convidar. E como não fora convidada, o rei não tinha mais talheres especiais para presentear. O jantar começa e a fada velha, sentindo-se desrespeitada, começa a falar baixinho pragas e palavras afiadas. Ninguém percebe o ódio borbulhando na fada velha, com exceção de uma outra fada que sentara ao seu lado. Esta outra fada teme que a velha aprontará algo terrível e decide se esconder atrás da cortina.

Chega a hora de presentear o bebê e as fadas começam, uma a uma, a dar seus dons. Quando todas parecem ter presenteado a princesa, a velha fada então age. Na sua vez, a velha fada amaldiçoa a criança com uma maldição que irá levá-la à morte quando a princesa completar dezesseis anos e espetar o dedo em um fuso. A maldição parece estragar toda a festa, ninguém sabe o que fazer, surpresos com o que acabou de acontecer. Com uma exceção. Eis que a fada escondida atrás da cortina pula para fora de seu esconderijo e anuncia que ela ainda não deu o seu presente para a princesa. E o seu presente é alterar a maldição lançada pela outra: se a maldição causaria a morte da garota, agora só a colocará em um sono profundo e mágico. A princesa despertará com um beijo de um príncipe apaixonado.

Passado o evento, o rei tenta fazer de tudo para que a maldição não aconteça, destruindo todos os fusos do reino na esperança de que, de alguma forma, o dia anunciado simplesmente passe sem problemas para a princesa. Mas não há como impedir que a magia ative e, no dia profetizado, a princesa encontra o último fuso do reino e, como temido, espeta o dedo. A maldição se torna realidade e a princesa cai em um sono profundo. A fada que a salvara anos antes retorna ao reino e decide, para ajudar a princesa, colocar todos os servos, soldados, animais e outros em um sono profundo também. Quando a princesa despertar, com o beijo de um príncipe, todos despertarão também. Os únicos que permanecem acordados são o rei e a rainha, que deixam o reino para trás.

Assim que o fazem, uma floresta mágica e densa cresce repentinamente ao redor do castelo, protegendo-o.

Anos passam. Um século, aliás. O mundo mudou, na região um novo reino surgiu e floresceu. Mas a floresta com o castelo permanece ali, misterioso porque ninguém conseguia chegar perto. Um dia, o príncipe, curioso, ouve falar da bela princesa e decide vê-la. A ele, a floresta se abre, somente a ele, ficando os guardas que o acompanhava barrados do lado de fora. Mas o príncipe chega ao castelo, encontra todas aquelas pessoas em um estranho sono, como se tivessem adormecido no meio de suas tarefas.

O jovem explora o castelo e, finalmente, encontra a princesa adormecida. Apaixona-se por ela e, sem pensar, beija-a. De repente, a magia se quebra e todos despertam. Princesa e príncipe conversam, apaixonam-se, e se casam. Porém, este não é o fim da história, um problema existia no caminho do casal.

A mãe do príncipe era uma ogra e, temendo-a, o jovem decide manter a princesa em segredo, escondida. Às escondidas, o casal se encontra e chegam a ter dois filhos. Até o dia em que o rei morre e o príncipe deve assumir o trono. Neste dia, o jovem revela a sua mulher e seus filhos para todos.

Mas uma guerra começa com o reino vizinho e o novo rei vai para o campo de batalha. A rainha-ogra, aproveitando o momento, leva todos em uma viagem para uma casa de campo da família na esperança de que lá ela poderá fazer o que quiser com a nova rainha e as crianças, afinal, sendo uma ogra, deseja comer carne humana. A jovem e seus filhos veem-se à mercê da vilã.

A ogra, então, chama o mordomo e ordena que ele mate uma das crianças e prepare sua carne para o jantar. Porém o mordomo decide enganá-la em vez de matar a criança. Primeiro, esconde a criança com a sua mulher e, depois, mata um outro animal e prepara a sua carne com temperos e molho para enganar o paladar da vilã.

Em um outro dia, a rainha-ogra chama novamente o mordomo e ordena que ele mate a outra criança e prepare sua carne para o jantar. O mordomo decide enganá-la novamente, da mesma maneira: esconde a criança e mata um outro animal, disfarçando sua carne com temperos e molhos. A ogra nem percebe a diferença, saboreando a carne preparada pelo homem.

A vilã, então, chama mais uma vez o mordomo. Desta vez, ordena a morte da nova rainha. O mordomo, então, vai ao encontro da jovem rainha. Esta, pensando que o mordomo havia assassinado seus filhos, está pronta para morrer também, mas é levada para onde os seus filhos

estavam escondidos, tendo uma feliz surpresa. Mais uma vez o mordomo prepara uma outra carne, bem cozida e temperada para satisfazer o paladar da ogra.

Porém a mentira não dura para sempre. Um dia, a rainha-ogra está andando pela casa e ouve o barulho das crianças e da protagonista, e a farsa é desmascarada. A ogra, furiosa, ordena então a morte de todos: heroína, filhos, mordomo e a mulher dele. Prepara um caldeirão cheio de cobras e outros animais venenosos e obriga a todos os personagens a entrarem nele. Mas eis que chega o jovem rei bem na hora e impede a execução. A ogra, vendo o seu plano falhar, fica tão furiosa que se joga no caldeirão, morrendo no processo. Agora sim, com a morte da rainha-ogra, o conto chega ao seu final.

Temos, portanto, dois ajudantes neste conto. Na primeira parte, temos a fada, que transforma a maldição da outra em algo não-fatal, enquanto que, na segunda parte, temos o mordomo, que esconde a protagonista e seus filhos da rainha-ogra.

A primeira ajudante é uma ajudante mágica por natureza e sua ajuda é a tentativa de anulação de uma maldição poderosa, maldição de morte. É uma fada, um dos seres que Agamben caracteriza como de limite, de margem, entre o mundo humano e o sobrenatural. Assim, por exemplo, possui o dom da magia e age por meios mágicos, mas é convidada e participa de um ritual humano e suas motivações são também humanas²². De modo semelhante podemos pensar na sua agência, contendo uma parte do mundo humano e outra de algum lugar além.

Pela sua ação, apesar de não ser capaz de anular a maldição por completo, permite à princesa viver para além da maldição imposta. Transformando uma maldição que levaria a princesa a um fim definitivo, a fada leva a princesa ao fim (de um grupo de relações) que é seguido de um recomeço (despertar com o príncipe, cem anos depois). Cria uma possibilidade (abrindo um caminho) onde só havia uma afirmação de um fim definitivo e inescapável. É interessante pensarmos que esta ajudante não elimina o problema, tanto é que o rei tenta de tudo ao seu alcance para impedir que a maldição faça efeito, mas talvez a solução de um problema não seja necessariamente a sua eliminação, mas o seu desvio para uma direção menos danosa, que é o que vemos acontecer neste conto. Era a solução que a fada, naquele dia do batizado, podia dar.

Retomando no ponto no qual a ajudante age, ela dá um passo a mais quando a maldição ativa: coloca todos os empregados do castelo também em sono profundo, garantindo que, quando a protagonista acordar, ela não se encontrará sozinha, em uma vida semelhante à anterior (ocupando o

22 A fada “má”, por exemplo, também age e reage de maneira bem humana, quase podendo ser substituída no enredo por uma pessoa humana. A sua maldição afirma o seu lado sobrenatural.

topo da hierarquia, com servos para trabalhar no castelo e servi-la)²³. Assim, quando a heroína acordar, o choque ao ver-se em um novo tempo não será tão grande. A mudança, então, é levemente amenizada. Esta ação, apesar de ignorar as pessoas dos servos e empregados, leva em consideração aquela que está sendo ajudada (a princesa) ao pensar o que ela necessitará quando despertar. Quais são as necessidades de uma princesa? Segundo o conto, empregados, soldados e até mesmo o fogo da lareira, como se o próprio castelo fosse tomado como um personagem a serviço da personagem. Novamente, aparecem, então os modelos que o narrador segue. Aqui, modelo de realeza, do que seria o próprio daquele que ocupa tal posição social, do que seria o justo. Então, a ajudante parece considerar e seguir estes modelos também ao agir.

O segundo ajudante é um ser humano que aparece na segunda parte do conto. Ante o perigo e autoridade da rainha-ogra, o mordomo utiliza de astúcia para esconder as crianças e a princesa, enganando a antagonista. Enquanto humano comum, utiliza as habilidades próprias de uma pessoa que ocupa um lugar de menor poder em relação ao vilão: usa a artimanha, a astúcia, evitando um confronto direto contra a ogra. Assim como a ajudante anterior, portanto, age com aquilo que sabe e consegue fazer.

Aqui entra algo que Darnton (1986) comenta sobre os contos populares da época do Perrault. Como eles apresentam a visão de mundo dos camponeses, é comum terem personagens que ocupam lugares de menor classe social e que não são capazes de fazer uma oposição aberta e direta a uma ordem que vem de cima da hierarquia, utilizando astúcia para virar o jogo.

No caso, o mordomo utiliza seus conhecimentos culinários para selecionar qual carne mais se assemelha com o alvo da antagonista e para preparar essa carne de modo a enganar e satisfazer a rainha-ogra. Sua agência não poderia ter se realizado de outra forma, talvez. Sendo uma pessoa comum, não tem acesso a nada além de seu alcance: suas habilidades, experiências e conhecimentos. E se revela vitorioso é por ter pleno controle sobre este repertório. É aquilo que Sewell afirmará sobre a capacidade de utilizar criativamente os elementos de sua própria cultura. Esta é a síntese da agência deste personagem.

O mordomo almeja impedir a morte da protagonista e seus filhos, alcançando este objetivo, uma vez que, quando a ogra descobre a mentira, não consegue matá-los a tempo. É um ajudante efetivo e eficiente, enganando completamente a ogra. Três vezes o mordomo quase obedece a

23 Como observamos, os servos e trabalhadores não são tratados aqui com dignidade, não sendo levado em conta as suas vidas e relações para além da relação com a família real.

ordem da rainha-mãe, três vezes ele a engana utilizando suas habilidades na culinária, três vezes salva a vida dos outros²⁴.

A agência deste ajudante, de maneira análoga à ação da fada da primeira parte, permite à protagonista escapar da morte certa. Podemos também pensar que, assim como o mordomo, a jovem fada (ajudante) não é poderosa para anular a maldição da fada velha, mas apenas para alterá-la como se desvirtuasse uma ordem do destino em uma leve trapaça. Suas agências são de proteção da protagonista, intervindo e cortando os planos dos antagonistas.

Em ambos os casos, a protagonista não adquire nenhuma habilidade nova, nenhum poder e nem aprende nada novo. O que ganha, em ambos os casos, é a possibilidade de continuar a viver, possibilidades que pareciam vedadas.

O gato de botas

Um homem morre, deixando herança para seus três filhos. O mais velho fica com um pedaço de terra, o do meio fica com o burro, enquanto que o mais jovem fica com o gato. O mais jovem fica preocupado porque, ao contrário de seus irmãos, não vê como conseguir alimento com a herança que recebeu. Mas o gato era esperto e sabia falar.

O gato propõe para o jovem que se ele der ao felino um par de botas e um saco poderá auxiliá-lo. O jovem concorda e dá ao gato aquilo que ele pede. O gato, astuto, usa, então, farelo de comida para caçar coelhos e outros pequenos animais. Depois de cada caçada, o gato leva uma parte para o rei. Chegando com mesuras e cortesias, o felino oferece ao monarca um presente em nome do marquês de Carabás. Quem é esse marquês que o rei nunca ouvira falar? Seja quem for, o líder estava grato por tamanha generosidade.

Assim passaram os dias. O gato ia para o mato e para o campo caçar e daquilo que caçava uma parte oferecia ao rei. Até que um dia o gato ficou sabendo que o rei e sua comitiva passeariam pela região. Num estalo, ordenou ao jovem rapaz tirar as roupas e ir ao lago banhar-se bem no momento no qual a comitiva passaria. Rapidamente esconde as roupas e corre para a comitiva, gritando: “Alguém salve o marquês de Carabás! Ele está se afogando!”. O rei rapidamente manda

24 Também é interessante notar que o ajudante é um mordomo, ou seja, se na primeira parte os servos foram todos “presos” juntos da protagonista, aqui é alguém como eles que diferencia-se e aparece em primeiro plano para nós leitores.

seus guardas ajudarem o jovem e vesti-lo com roupas dignas de um marquês. Na sequência, convida-o a passear no seu cabriolé, junto dele e da princesa. O gato coloca, então, o próximo passo de seu plano em prática.

Correndo bem à frente do grupo, para em cada lote de terra na qual vê pessoas trabalhando e obriga-as, através de ameaça, a falarem para qualquer um que perguntar que aquelas terras pertencem ao marquês de Carabás. Dito isto, quando o rei vai passeando pela região, admirando as plantações e questionando a quem pertence aquelas terras, recebe sempre a mesma resposta: são as terras do marquês de Carabás.

Mas o gato ainda tinha ainda mais um passo na sua estratégia. Correndo na frente, chega a um castelo que pertencia a um ogro. Um ogro com uma habilidade peculiar. Era capaz de transformar-se em qualquer animal que desejasse. O gato entra no castelo e apresenta-se ao ogro com reverência e etiqueta. Manipula-o, convencendo-o a mostrar o seu poder e o ogro transforma-se em um terrível leão. O gato, em seguida, comenta que a sua habilidade é fantástica, mas seria mais fantástica ainda se o enorme ogro fosse capaz de virar um animal minúsculo. O ogro, para provar que pode, vira um ratinho. Mas quando o faz, o gato prende-o no saco e o mata.

Quando a comitiva chega ao castelo, lá está o gato para recebê-los, anunciando que aquela era a morada do marquês e que este havia deixado preparado um banquete. Com tantas surpresas boas, o rei fica admirado com o jovem marquês, assim como a princesa. Tanto é assim que o monarca propõe casar sua filha com o jovem, casamento que irá garantir uma vida de conforto tanto para o rapaz como para o gato.

O ajudante, neste conto, age por meio de armadilhas e mentiras, enganando rei, camponeses e um ogro. O personagem que ele ajuda, na verdade, não aparenta fazer nada, a não ser confiar e obedecer. Relação que nos faz perguntar quem é o protagonista desta história. O gato é o protagonista (por estar no centro do enredo), mas é também o ajudante do jovem (por sua agência). Temos um conto que foca no ajudante em ação.

O jovem não vê saída e nem imagina como mudar de caminho. O gato propõe resolver seus problemas, em troca de botas e utensílios/recursos. O que o gato faz, então, é criar uma possibilidade, forjar um caminho que não existia (para o jovem).

O gato é um personagem mágico já que é capaz de falar e agir feito humano e as suas ações e planos são de uma pessoa comum. Mas a sua natureza singular também é refletida em seu plano que parece fugir da norma ao dobrá-la, torcê-la. O gato trabalha na margem entre o legal e o ilegal,

em atitudes que nós leitores vemos serem de manipulação, mas que não são tão absurdas a ponto dos personagens perceberem suas mentiras.

A ajuda que ele oferece pode ser sintetizada com a palavra estratégia. O gato tem um objetivo e faz o necessário para alcançá-lo. Dito em termos de agência, o gato escolhe um projeto (ajudar o jovem e a si mesmo) e o realiza. Na busca pelo percurso que o levará ao prêmio, o gato sugere que temos bem mais margem de ação do que percebemos.

A sua agência envolve o domínio dos sistemas e estruturas sociais. Por domínio, estamos pensando em um conhecimento pleno de seu funcionamento, lembrando como a agência funciona dentro da cultura. Age brincando com as regras e manipulando os outros. Esta manipulação funciona porque o gato sabe que todos os outros personagens também estão no mesmo sistema cultural que ele, a diferença reside no fato que os outros personagens não parecem dominar os códigos e símbolos. Então, tornam-se vítimas fáceis das artimanhas do felino.

Sua agência, então, relembra o que Sewell afirma sobre reordenar os recursos que a cultura nos dá, afinal o gato não faz nada que não seja possível dentro da sociedade. Então, o que a agência do gato faz com o jovem é mostrar para ele os caminhos possíveis que este não estava vendo²⁵. Revela como, sendo mestre de si mesmo (e de sua cultura), é possível fazer mais com aquilo que está ao alcance. O gato é um estrategista nesta história. E, de certo modo, a agência nos termos de Sewell é também estratégia se pensarmos que é uma reordenação intencional dos recursos dados pela própria sociedade para alcançar um objetivo da maneira mais eficiente.

Riquet, o topetudo

A história começa com o nascimento de Riquet, um bebê feio com um pequeno tufo de cabelo. Uma fada, que acompanhou o nascimento, decidiu dar-lhe um dom: nada podia fazer quanto a beleza do garoto, mas podia dar-lhe uma inteligência fenomenal e a capacidade de compartilhar com a pessoa que mais amasse essa qualidade.

Em um outro reino, anos depois, uma princesa nascia sob os olhos da mesma fada. Uma princesa que nasceu belíssima para a felicidade da rainha. A fada, observando o nascimento, toma uma decisão: como que para equilibrar a qualidade da criança e a felicidade da mãe, dá à criança o

25 Pensando desta maneira, o gato teria uma “visão penetrante”, sendo capaz de ver o mundo de maneira diferente e mais profunda, como os ajudantes do messias (os *wuzara*), exemplo dado por Agamben (2007)

defeito da estupidez em semelhante tamanho. Mas, com um toque final revela que a princesa será capaz de compartilhar a sua beleza com quem amar.

Os anos foram passando, e as qualidades e defeitos da princesa cresciam. A cada dia ficava mais bela e mais tola. A princesa, no início, não percebia, contudo, com o tempo foi tomando consciência de como as pessoas a viam, de como a consideravam desastrada e idiota. Triste, vai para o bosque chorar e ter um tempo para si. Mas eis que encontra Riquet na mata e conversam.

Riquet conta que ouvira falar da princesa, a mais bela do mundo, e que estava exatamente a caminho para conhecê-la. Mostra-se surpreso, então, por encontrá-la tão infeliz. A princesa conta a sua tristeza ao príncipe e ele, em resposta, revela que pode solucionar o seu problema, pois é capaz de compartilhar a sua inteligência com quem mais estimar (que era a princesa). Mas propõe uma troca: Riquet pede que a princesa case-se com ele um ano depois. A princesa, sem pensar muito, aceita a proposta, ansiosa por uma solução. Riquet dá à moça inteligência e, de repente, começaram a conversar uma conversa longa e boa, que até surpreendeu o príncipe.

Ao sair do bosque, já percebe a diferença. No castelo, as pessoas começam a notar que agora a princesa está falando e agindo bem. Suas ideias e conselhos melhoram. De repente, as pessoas passaram a vê-la com bons olhos e a buscar os seus conselhos. Inteligente e bela, passou a atrair pretendentes vindos de todas as partes do mundo. Porém nenhum parecia-lhe realmente bom.

Um dia, resolve ir ao bosque para ter um tempo a sós. É que aparecera um pretendente muito bom, mas que ainda assim não era o suficiente. Quando de repente encontra uma festa sendo preparada, com pessoas carregando enfeites, comidas, utensílios. Pergunta, então, para o chefe daqueles trabalhadores qual é a ocasião e descobre: o ano chegara ao fim e era hora de cumprir a promessa com Riquet, pois aquela festa era a festa de casamento dos dois. Surpresa, encontra-se com Riquet sem saber o que falar. Tinha esquecido de sua promessa e, agora que chegou a hora, não tinha certeza se concordava com o acordo. Porém Riquet queria muito casar-se com ela, sua felicidade estava em jogo. Questiona, então, o que a impedia de cumprir a promessa. Havia algo nele, além da falta de beleza, que o tornava indigno de casar-se com ela? A sua origem, o seu caráter, os seus modos? Ela diz que ama tudo isso nele. Então, Riquet dá a solução: a princesa tem a capacidade de compartilhar a sua beleza com outrem, com aquele que amar, então basta que ela deseje compartilhar com ele. Ela concorda e, de olhos fechados, deseja com toda a sua força dar ao amado a sua beleza. Quando abre os olhos, o príncipe transformou-se no mais belo príncipe que ela já viu. Outras pessoas afirmariam que Riquet tornou-se mais belo aos olhos da princesa, que o amor

dela por ele a fez enxergar graça e charme onde outros só viam defeitos. Independente disso, casam-se imediatamente.

Nesta história temos um ajudante inicial, a fada. Ela dá um dom para Riquet e um outro para a princesa do reino próximo (este acompanhado de uma maldição). Dons que são dados logo no início do enredo e que parecem alterar a vida das duas crianças. E, de certo modo, os dons permitem aos dois personagens se ajudarem mutuamente no final, o que é bem interessante.

Sendo uma ajudante mágica, a fada dá dons que mudam as essências dos nossos personagens, transformação poderosa. Seus dons são impossíveis: não só dá a garantia de desenvolverem uma qualidade superior (no caso do Riquet), mas a capacidade de compartilhar com outra pessoa esta qualidade. Note que em outros contos de fadas, o dom dado pelo ajudante é do protagonista somente, como que associado à sua pessoa. Nesta história vemos a possibilidade do dom ser um bem para alguém diferente, vindo junto da possibilidade de construção de uma relação com esse outro. Nesta visão, o dom não é um bem que permanece agarrado ao herói, tornando-o especial e único, mas pode ser compartilhado por uma pessoa com a outra através das relações estabelecidas.

Os eventos nos quais a fada dá os dons são parecidos, com uma pequena diferença. O primeiro ato da fada é dar o dom a Riquet. Quando este nasceu, o conto o descreve como muito feio, colocando em dúvida sua humanidade, tamanha a feiura. Quanto a isto, a fada nada pode fazer, decidindo dar ao bebê um presente que contraporía o grande defeito: uma grande inteligência junto dessa grande feiura e a capacidade de compartilhar essa inteligência com quem amar.

O segundo ato da fada é presentear a princesa²⁶. Quando ela nasce, tão bela, a fada comenta logo que a garota terá um grande defeito, amaldiçoando-a, equilibrando a euforia da mãe pela beleza da menina. Uma grande beleza acompanhada de uma grande estupidez. Porém a maldição é seguida de uma benção: ela será capaz de dar beleza a quem amar.

Temos, portanto, dois personagens que são os opostos um do outro nas qualidades e defeitos que têm: um possui inteligência e não tem beleza, enquanto o outro tem beleza, mas nada de inteligência. Cada um, apesar de usufruir do dom que possuem, sofrem com o revés que os acompanha. E nisto são semelhantes. A saída é encontrada na troca dos dons. Juntos, anulam seus defeitos e alcançam a felicidade. Sozinho, não são capazes de superar suas condições, mas juntos sim.

26 Porque Riquet é nomeado e a princesa não, é algo que permanece inexplicado. Assim como o porquê da história carregar o nome dele sendo que acompanhamos a trajetória dela.

Seriam os dois príncipes de certo modo ajudantes também? Ou seria a ajuda que um dá ao outro um caso de um problema resolvido com o “objeto mágico”, utilizando os termos do Propp? Ou podemos ver essa relação como um ato de compartilhamento de dons, de dádivas? São ajudantes se considerarmos que um só alcança o final feliz com a ação do outro. Uma ajuda movida por amor, nesse caso. O final do conto levanta a possibilidade de que os dons que a fada deu no início talvez não sejam bem aquilo que imaginamos ser. No começo, a capacidade de dar uma qualidade a alguém parece mágica (e de certo modo é), e a informação de que esse alguém é aquele que ama parece ser um detalhe que diz: “não use com qualquer um, viu?”. Mas e se esse “detalhe” for uma condição? Como o conto sugere, talvez a transformação dos nossos protagonistas tenha sido mais mundana. Que a relação amorosa traria o melhor das pessoas, revelando beleza ou inteligência que pareciam não existir. E na relação com um outro há uma troca, seja de conhecimento, experiências ou outras coisas a mais.

Em ambos os casos, os personagens são admirados pela qualidade que possuem (inteligência do Riquet, beleza da princesa). Não acompanhamos a vida de Riquet mas, no caso da princesa, vemos que o defeito torna-se aparente e cresce junto da qualidade. A parte final do conto sugere que a história de Riquet não fora tão diferente.

A ajuda “adormecida” ressurgiu com o encontro dos dois personagens e leva a uma transformação de ambos. A capacidade de compartilhar o dom revela a sua utilidade finalmente, levando à superação dos defeitos que causavam sofrimento. A ação da fada permitiu isto.

Presenciamos uma troca de dons, um compartilhamento de recursos que só fora possível graças à ação da fada no começo do conto. Podemos pensar que, pela agência, a fada transmite recursos que só ela poderia dar (por ser mágica). Estamos pensando nos poderes que viriam das margens e do mundo de fora, tratados no texto da Douglas (1991). Podemos nos perguntar se algo similar está ocorrendo aqui. Seriam estes dons “mágicos” porque trazem “formas” e elementos que não existiam no mundo conhecido (formas que ainda não eram compreendidas)? Se afirmativo, então podemos ver na magia a capacidade de buscar recursos no mundo de fora e reordená-los em formas novas, além de uma capacidade de transitar entre dois mundos (o cotidiano e o de fora dele). Uma abertura para permitir existir modos diferentes de agir e pensar que não se encaixam nas formas naturalizadas de uma cultura.

Seguindo esta ideia, a fada trouxe elementos do mundo de fora para compor a sua agência e, conseqüentemente, tais elementos são transmitidos aos nossos protagonistas. Chegada a hora, os protagonistas colocam em prática aqueles recursos e elementos extras, compartilhando-os um com o

outro. Nestes termos, a solução para os problemas passa pela aprendizagem de formas e esquemas novos oriundos de um mundo mágico, ou simplesmente um mundo do lado externo ao mundo cotidiano.

De maneira semelhante pode ocorrer nas outras relações entre ajudantes e ajudados. As novas formas, que viriam do mundo exterior, vão sendo compartilhadas e aprendidas, podendo ser incluídas no rol de formas, esquemas e recursos da cultura (o mundo interno).

Outro caminho que podemos seguir é perceber que a fada proclama, logo no início do conto, que um personagem tem o que o outro não tem, sugerindo que um necessitará da ajuda do outro. Disso, a capacidade de trocar com outrem as suas qualidades que a fada dá aos bebês já sugere que chegará o momento no qual terão que fazer exatamente isto, tornando um dom pessoal em um dom compartilhado. Diferente de outros contos, aqui os protagonistas estão fadados a se ajudarem mutuamente: o dom de um se realiza completamente somente quando torna-se do outro também, pelo amor, presente que não permanece junto de apenas um personagem. A solidariedade nasce da ajuda inicial da fada, mesmo que tenha levado anos para ocorrer.

Conclusões parciais

Temos então ajudantes mágicos e não-mágicos, uma história cujo ajudante é o protagonista, uma que tem dois e uma na qual é o ajudante que age antecipadamente. Começamos pela magia.

Podemos colocar as duas fadas (a da bela adormecida e a de Riquet) e o gato no grupo mágico, ficando o mordomo no grupo não mágico. Entretanto, o gato é mágico, enquanto que as suas ações são humanas. A sua agência assemelha-se à de um humano, aproximando-se do mordomo da Bela Adormecida. O que fica claro é que ambos agem por inteligência e esperteza, enganam os outros personagens, em prol daqueles que almejam ajudar e de si mesmo (no caso do gato), evitando o conflito direto. O mordomo vai contra as ordens violentas por compaixão à protagonista e seus filhos, enquanto que o gato alia-se com o jovem, em um acordo que não parece envolver solidariedade. Apesar dessa diferença, quebram as regras por uma causa boa. Em ambos os casos, são ajudas que envolvem o uso criativo de conhecimentos e habilidades para alcançar um objetivo, demonstrando domínio de recursos e esquemas para exercer suas agências.

As fadas que vemos nesses contos, por outro lado, mostram uma outra forma de ajuda. Elas abençoam, uma forma de ajuda mais passiva, com um dom que permeia os personagens. Agem em

momentos pontuais e exatos, quando os personagens nascem e quando a princesa cai no sono mágico. É um evento peculiar a sua ajuda, até porque aquilo que presenteiam não pode ser alcançado por nenhum esforço humano. Levantamos a possibilidade, ao analisar o conto “Riquet, o topetudo”, de que esta magia poderia ser vista semelhantemente às formas que vem do mundo externo no texto de Douglas (1991), formas desconhecidas até então, que viriam ou seriam construídas no caos do mundo para além do mundo. Porém, no caso dos contos, somente os personagens que são mágicos podem acessar o mundo externo e caótico em busca destas novas formas, enquanto que todos os outros personagens permanecem no mundo das formas já conhecidas. Este acesso a habilidades (aparentemente) impossíveis e conhecimentos inusitados são marcas destes ajudantes.

Então, uma primeira diferenciação entre os ajudantes mágicos e não-mágicos são os recursos e elementos utilizados para as suas agências. No caso dos ajudantes não-mágicos é claro que são elementos comuns da cultura que são manuseados. No caso mágico, os ajudantes parecem puxar elementos externos ao mundo conhecido, porém uma vez trazidos ao mundo podem fazer parte deste (através dos personagens ajudados, os protagonistas).

A ajuda nesses contos acontece para permitir caminhos alternativos daqueles para os quais pareciam estar destinados. A garota “destinada” a morrer, o jovem “destinado” à miséria, os jovens “destinados” à tristeza. Destino entre aspas porque não é claro para o leitor o quanto deles é percepção estreita da realidade na qual se encontram e o quanto é algo inescapável. Vemos, então, a ajuda quebrar com aquilo que os personagens esperavam (e temiam), seja através de um poder que está além das capacidades humanas ou através de artimanhas fora da imaginação dos personagens. Pensando em termos de agência, presenciamos momentos de empoderamento nos quais um personagem dá a outro meios que irão expandir seu leque de possibilidades, só aí são capazes de seguir novos caminhos, de pensar em novas respostas.

Podemos considerar a agência como moldável, plástica até, ao percebermos que o que um ajudante faz é aumentar a capacidade de agir do protagonista. Algo nos heróis muda. Não podemos dizer o que, mas o reflexo na agência é perceptível. Nos contos tratados, os protagonistas não alcançariam o sucesso nas aventuras sem os ajudantes, sem a transformação que a ajuda causa. Uma forma de transformação é a inclusão de elementos externos no mundo interno do personagem (a capacidade de compartilhar qualidade de Riquet e da princesa), outra é a percepção de que há caminhos possíveis que não haviam sido considerados (as artimanhas do gato de botas) e outra é a criação de novos caminhos (as intervenções dos ajudantes da bela adormecida).

Sendo a agência presente nas relações sociais, uma vez que está relacionada à pessoa e suas relações com os outros, podemos refletir que ela se transforma junto delas. Com isto, queremos dizer que a mudança sofrida por alguém (como um protagonista) levaria a uma mudança nas suas relações com aqueles ao seu redor, podendo ser em relação ao poder e em relação aos projetos. Em relação ao poder, podemos pensar no jovem ajudado pelo gato que muda de posição social, portanto adquirindo um poder social, mas também podemos pensar na princesa que troca dons com Riquet e adquire uma capacidade nova, e nisto um poder de agir mais do que antes. Em relação ao projeto, podemos pensar também nessa princesa ao considerarmos que, ao ganhar inteligência, passou a participar de maneira diferente na corte, realizando escolhas também diferentes.

Pensemos agora nas artimanhas do gato de botas. Por ser protagonista, nós acompanhamos as suas ações e vemos o desenrolar de seus planos. Vemos transformar o mundo só com aquilo que está ao alcance das mãos (patas, no caso). Capacidade humana e, como tal, age dentro do próprio sistema para, neste caso, ir contra ele, manipulá-lo a seu favor (não há nenhum recurso externo ao sistema neste caso).

No “Gato de botas” vemos o manuseio de elementos claramente, mas podemos ver isto também no conto “Riquet, o topetudo”. Riquet era muito feio e a princesa muito burra. Quem possibilitou a superação primeiro foi a fada, ao dar as capacidades de compartilhar inteligência e beleza a quem ama. Somos levados a crer que, sem os dons da fada, ambos viveriam vidas tristes por se relacionarem. A fada dá, então, as ferramentas que fará ambos ascenderem. Mas somente se eles souberem como usá-las (ocorrendo nos encontros dos dois), que consiste em compartilhar com quem se ama o dom.

Verdade seja dita, esta ajuda nem sempre é certa. Em um dos contos do livro do Perrault, “Pele de asno”, vemos uma fada madrinha que não acerta na primeira vez. No conto, tentando auxiliar a protagonista, a fada sugere que ela peça um vestido bem difícil de ser confeccionado para o seu pai, acreditando que este não será capaz de produzi-lo. Porém ele consegue. A fada repete a mesma sugestão, com algumas variações, mais algumas vezes, falhando todas elas. Contudo, estas tentativas falhas revelam-se úteis para a protagonista, eventualmente. O que sugere que os efeitos da agência do ajudante podem demorar, sendo imprevisíveis, ou não-óbvios, mas funcionando no final. Se lembrarmos das descrições que Agambén faz dos ajudantes, podemos associar o fato de serem personagens fronteiriços, das margens e, portanto, imprevisíveis, com as suas ações. No caso, conselhos que inicialmente mostram-se falhos, levam à construção de uma nova possibilidade inesperadamente.

Alguns últimos comentários a serem feitos referem-se à natureza do que os ajudantes dão ao outro e à questão da provação que Propp afirma existir. Em vários contos de fada, o ajudante dá ao protagonista algum objeto mágico ou algo similar. Por coincidência, não vemos isto nesses três contos. Nesses três contos, o que o ajudante dá é algo de outra natureza, sendo atributos pessoais (beleza e inteligência) ou novos caminhos (que permitem viver ou que levam à riqueza).

Situação similar é a questão da provação. Dentro do modelo do Propp, o protagonista é sempre testado, enquanto que para Agamben a provação não está dentre as características dos ajudantes. Nos nossos casos a provação anterior à ajuda não aparece, sendo a relação entre ajudantes e protagonistas mais próxima do que Agamben descreve.

A não ser se você considerar a proposta de Riquet para a princesa como uma forma de prova. Para tal, teria que concluir, então, que Riquet foi um ajudante da princesa. O que é uma conclusão possível, tomando o ponto de vista da princesa. Se consideramos da posição do Riquet, então temos uma situação de uso do dom mágico recebido para receber o grande prêmio da história, que é o casamento com a princesa neste caso.

Como exemplo de provação, o conto “As fadas”, outra história do livro do Perrault, apresenta um teste óbvio. A ajudante, uma fada, permanecia perto de uma fonte e, quando a protagonista aparece para buscar água, a fada surge disfarçada de mulher pobre pedindo ajuda. Faz isto para testar a bondade da heroína, presenteando-a depois com um dom mágico. Já a irmã da protagonista, forçada pela madrasta a ir também à fonte para ganhar um dom da fada, falha no teste e recebe uma maldição.

Caminhando, então, para uma síntese do que foram todas essas nossas discussões, voltemos então ao que já fora afirmado anteriormente neste trabalho: os ajudantes são personagens que auxiliam os protagonistas durante o desenrolar da história, cuja ação é fundamental para o bom resultado da aventura. Agora, o ajudante e sua ajuda ganharam maiores dimensões, assim como o seu impacto nos protagonistas.

Se a agência só existe dentro do sistema cultural da pessoa, o sistema do ajudante aqui é a história narrada por uma pessoa que ocupa um lugar específico na sociedade e realizou escolhas particulares ao narrar. Dentro deste sistema, o ajudante age em favor do protagonista, alterando-o. O que é necessário para que o protagonista derrote seu inimigo. O conto narrado, então, nos oferece elementos para pensar o nosso mundo, propõe nos dar parâmetros e modelos, como Perrault ao escrever morais no final de cada um, por exemplo. Quais modelos os personagens ajudantes nos comunicam? Porque ao lermos e ouvirmos os contos de fadas, estamos recebendo esses elementos.

Afinal, somos agentes, ou se preferir, protagonistas de nossas próprias histórias. Não manteríamos relações com ajudantes também?

Capítulo 4 Nossos ajudantes

No capítulo anterior analisamos três contos do Perrault de seu livro *Contos da mamãe gansa*, em tradução recente. Porém não são estas as versões mais populares e que a maioria conhece atualmente. Em comparação, as versões cinematográficas alcançam uma grande quantidade de pessoas e, portanto, afetam a cultura, padrões e modelos de um país.

No que nos interessa, os ajudantes, procuremos então comparar as versões trabalhadas no capítulo anterior com versões mais atuais desses mesmos contos para refletirmos quais mudanças podem ser percebidas e o que elas dizem sobre os ajudantes e a sua relação com os ajudados. Também serão analisadas outras questões como a agência dos protagonistas, as questões de gênero e outras mudanças. A diferença observada nos ajudantes e protagonistas podem indicar mudanças na maneira como a agência está sendo condicionada na nossa sociedade, bastando lembrar da discussão que Ortner (2006b) realiza sobre como os contos dos irmãos Grimm podem ser relacionados à construção diferencial da capacidade de agir de meninos e meninas²⁷. A agência é historicamente determinada e culturalmente construída, como Ortner afirma. Assim, quando a percepção da sociedade acerca das questões de gênero muda, por exemplo, essa mudança se reflete nas produções culturais, como filmes e livros. Os contos de fadas não são imunes a esse processo.

Mudanças na maneira como as personagens femininas são retratadas que reflete na maneira como a agência feminina está sendo construída fica muito evidente no filme *Malévola*, como abordaremos mais à frente, mas também pode ser percebida nos outros filmes mais recentes. Ortner aponta como nos contos dos irmãos Grimm as personagens femininas boas são passivas, não agem, enquanto que as personagens femininas más (madrastas e bruxas, por exemplo) são ativas, realizando projetos (malignos) e lutando pelos seus objetivos. Quando os filmes passam a mostrar uma agência feminina das heroínas, altera-se a visão sobre agência feminina, na medida em que mostram que lutar por projetos é apropriado sim para as mulheres, não sendo mais uma atitude vinculada a personagens más. Lembremos que, especialmente nos contos de fadas, ou um personagem é bom ou é mal, em uma dicotomia clara e fixa. E é implícito que os personagens bons são modelos a serem imitados pelas crianças, enquanto os maus são modelos do que é reprovável. A agência feminina antes estava inserida no modelo reprovável, porém não mais!

Além disto, a própria dicotomia entre bem e mal não é tão rígida assim nos filmes que trataremos. No momento que o filme, como é o caso de “*Malévola*”, adensa a história de uma

27 Discussão presente no texto “Poder e projetos: reflexões sobre a agência” (2006)

personagem, contextualizando suas ações, a maldade deixa de ser da natureza dele para ser um estado motivado por algum fator, sendo passível de ser alterado novamente. Não necessariamente os personagens maus viram novamente para o bem, mas a possibilidade existe e é interessante que ela exista se considerarmos que nos contos originais não era assim. Resultado de uma mudança na nossa percepção sobre o assunto, pressupomos.

Como Darnton (1986) afirma, um narrador conta a história sempre dando peso naquilo que considera mais importante, segundo os seus próprios valores. Conta a história, então, de maneira diferente de um outro narrador, mesmo se a história é a mesma. Devido a esse fato, os contos do Perrault que são recontados a séculos, cada vez o são de modo diferente, porque as sociedades que os narram mudaram muito.

Estudando quatro filmes atuais procuremos perceber, então, o que mudou na narrativa desses contos em relação aos originais.

A bela adormecida

Esse conto possui muitas versões famosas, contudo aparentam partir de outra que não a de Perrault. O filme da Disney de 1959 “A bela adormecida” é uma versão famosa devido ao alcance que a empresa tem no mundo e, como muitas versões, está também baseada na versão dos irmãos Grimm intitulada “Little Briar Rose”, que termina em um momento anterior da história se compararmos à versão de Perrault. Somado a isto, a versão da Disney de 1959 faz uma grande alteração em relação às versões clássicas, que é aumentar a presença da antagonista. Tanto na versão dos irmãos Grimm quanto na de Perrault, a fada má some do enredo após amaldiçoar a criança, enquanto que, na versão da Disney, ela é uma vilã presente em todo o filme, lutando contra o príncipe no final. Devido à fama da empresa, essa versão aparenta ter se tornado referência para outras versões posteriores.

A diferença das histórias de Perrault e dos Grimm reside em um ponto, enquanto a versão contada pelos Grimm acaba no momento no qual a personagem principal desperta, na versão do Perrault este é o meio da história. Comparada a essa diferença, as outras são menores e não parecem alterar substantivamente a história. No que se refere aos ajudantes, por exemplo, o conto dos Grimm também apresenta uma ajudante mágica semelhante à que vimos no do Perrault, mas não apresenta ajudantes humanos como a segunda parte do conto do Perrault. Contudo, em ambas as versões a

protagonista não tem muita ação, sendo salva pelos outros (príncipe e ajudantes), a agência feminina está posta sobretudo nas personagens más.

Para discutirmos a história da bela adormecida na atualidade, propomos analisar, então, dois filmes da Disney devido ao alcance que eles tiveram no país e no mundo. O que nós analisaremos são os filmes: “A bela adormecida” (1959) e “Malévola” (2014), filme que cria uma nova história ao tomar como protagonista a fada má do filme de animação de 1959.

A bela adormecida (1959)

Um casal real teve uma filha e, para celebrar, convidam todos do reino incluindo três fadas para abençoar a criança. No meio da festa aparece Malévola, fada maligna, que amaldiçoa a princesa Aurora. Maldição poderosa que fará a moça cair em um sono profundo, não importando o que os outros personagens façam.

Contudo, as outras fadas tinham um plano para impedir que a vilã causasse dano à jovem moça, tal plano consistia em disfarçá-la e levá-la para viver e crescer incógnita no bosque. Aurora cresce sem saber quem realmente é. Dezesseis anos se passam assim, com a fada Malévola tentando localizar a princesa desaparecida.

No dia de seu décimo sexto aniversário, a vida da moça muda. Em uma rápida sequência de eventos, conhece um belo moço enquanto passeia no bosque (sem saber que ele é um príncipe) e apaixona-se por ele; mas quando volta para casa, as fadas revelam que é uma princesa e que foi prometida a se casar com um príncipe que nunca conheceu. É levada ao castelo, triste por ter que se casar com um desconhecido e não poder reencontrar o moço que conhecera no bosque. Porém, enquanto isso ocorria, a fada Malévola a encontra e a enfeitiça, ativando a maldição e fazendo-a cair num sono profundo. Não é a única vítima da vilã, pois o jovem moço é sequestrado pela fada. Nele a vilã reconhece que ele pode ser capaz de salvar a princesa.

As três fadas boas viajam, então, até o castelo de Malévola e entram lá em segredo. Descobriram que o jovem era um príncipe e fora sequestrado pela fada má. No castelo dela, procuram pelo príncipe pois sabem que somente um beijo dele poderá quebrar a maldição, encontrando-o no fundo do calabouço. Ao jovem dão a liberdade, espada, escudo e um cavalo para lutar e fugir daquele escuro lugar. O príncipe, então, dispara em direção ao castelo da bela adormecida e nada é capaz de pará-lo, nem o exército da Malévola, nem os feitiços dela. Somente

quando a fada má para em sua frente, transformada em um terrível dragão, é que o príncipe se vê obrigado a se proteger do fogo mágico e lutar contra ela. No meio do espinhal negro que a fada colocou em seu caminho anteriormente, Philip procura por onde e como derrotá-la, enquanto o verde sobrenatural do fogo corre por entre pontiagudos troncos. No topo de um penhasco se enfrentam, o príncipe com a espada brilhando, carregada de magia de fada, lança-a em direção ao monstro, que cai morta lá embaixo.

Com a morte da fada má também se vai a floresta de espinhos negros produzidos pela sua magia. Desimpedido, o príncipe encontra a princesa Aurora e beija-a. Seu beijo quebra a maldição e a moça desperta, encontrando o seu príncipe amado. O final feliz vem logo em seguida.

Malévola (2014)

Eram dois reinos que estavam em conflito, o reino humano e o dos *moors*. Um garoto, Stefan, entra no reino vizinho e conhece Malévola, fada de asas grandes. Entre os dois nasce uma amizade que cresce ao longo do tempo, virando amor. Mas Stefan tinha uma ambição e, indo atrás do que queria, afasta-se de Malévola.

Anos depois, o rei humano declara guerra aos vizinhos *moors*, encontrando grande resistência por parte de Malévola, que é capaz de parar os seus exércitos. O rei, bravo, decide dar uma recompensa a qualquer um que conseguir matar a fada. Stefan, vendo a sua chance de subir de status, vai até o reino vizinho, depois de tantos anos sem ir. Reencontra Malévola e, aproveitando do amor da fada, a trai e rouba as suas asas. De volta ao castelo, mente para todos dizendo que matou Malévola e mostra as asas arrancadas dela. Como prêmio, casa-se com a princesa.

Com o nascimento de Aurora, filha de Stefan, muitos vem visitar a recém nascida, inclusive três fadas que vêm para abençoar a garota. Mas Malévola, que mantinha-se informada dos acontecimentos do reino humano com a ajuda do corvo Diaval, surge repentinamente para estragar a festa. E o faz amaldiçoando Aurora. Quando o rei Stefan implora, a fada coloca uma condição para que a garota se salve: o beijo de um amor verdadeiro. O rei toma medidas para que a maldição não se realize: manda queimar todas as rocas do reino, envia a garota para ser cuidada pelas fadas em um lugar secreto e ordena que o seu exército mate Malévola.

Porém Malévola descobre onde Aurora está e fica observando o trio de fadas e o bebê. A fada e o corvo Diaval permanecem escondidos ao longo dos anos, observando a princesa crescer e

cuidando dela incógnitos. Em segredo, Aurora descobre Malévola e se torna a sua amiga. A amizade cresce entre as duas e Malévola tenta quebrar a maldição que colocara na garota, mas, infelizmente, a fada não é capaz de quebrá-la.

Quando é chegado o dia antecipado, Aurora descobre a verdade, sobre ela e sobre Malévola. Triste, foge para o castelo, onde a maldição ativa e ela cai no sono enfeitiçado e eterno. Malévola, acompanhada de seu corvo, leva o príncipe Philip ao castelo, na esperança de que ele seja capaz de despertar a princesa. Mas o seu plano falha. Arrependida, beija a moça e, para a sua surpresa, quebra a maldição que ela própria colocou. Beijo de amor verdadeiro, mas não o tipo de amor imaginado. Mas esse não é o fim. O rei Stefan, tomado de uma paranoia prepara uma armadilha para a fada. Pega na emboscada do rei, Malévola e Diaval lutam, mas somente quando Aurora encontra as asas aprisionadas da fada e as liberta é que a situação se inverte. No final, o rei cai da torre e morre. Aurora, a nova rainha humana, vira a rainha dos *moors* também.

Sobre os dois filmes

No primeiro filme, o de 1959, temos três ajudantes mágicas que agem juntas, o trio das fadas boas. Elas não são capazes de lutar contra a vilã da história, mas auxiliam outros personagens com a intenção de atrapalhar os planos malignos da fada má.

Começando no batizado da princesa, quando Malévola amaldiçoa o bebê, cabe a uma das fadas boas fazer a alteração e adicionar uma saída a uma situação que era final (como no conto original do Perrault). As outras fadas dão dons também, antes da antagonista aparecer, porém esses dons não parecem impactar no sucesso dos protagonistas. Essa ação da terceira fada boa, similarmente à ação da fada no conto de Perrault, permite que a princesa viva e vá além do dia da maldição.

Nessa história, as fadas tomam uma segunda decisão, que é levar a princesa para uma cabana para ser criada em segredo. Isso porque acreditam que a maldição só funcionará com a ação direta da Malévola. Então, se ela não encontrar a princesa Aurora, a maldição será infrutífera e fracassará. Planejam, então, devolver a princesa no dia que ela completaria 16 anos. Durante todo o

tempo, é dito pelo filme que Malévola está à procura da princesa para fazer valer a sua maldição antes da hora.

A necessidade de salvar a princesa da fada má não acabou no batizado, sendo necessário escondê-la de todos. Escondem-na, escondem a própria magia e identidade, escondem o nome verdadeiro da moça. Tudo isso para que nenhum traço seja revelado, pois sabem que Malévola é poderosa e aquele capaz de derrotá-la ainda é desconhecido. Enquanto isso, devem ganhar tempo e prolongar a vida da princesa até que o prazo da maldição passe, uma vez que não são poderosas o suficiente.

O curioso é que, nessa história, as personagens ajudantes estão presentes em todo o filme, sugerindo ações constantes durante os dezesseis anos. Ao contrário de outros contos de fadas, nesse conto os ajudantes não desaparecem, fazendo parte ativamente da ação. Como afirmado acima, as fadas boas não são poderosas o suficiente para lutar contra a fada má. Além disso, afirmam que a sua mágica não é capaz de fazer mal a ninguém, somente o bem. O que seria uma explicação para permanecerem em papéis coadjuvantes aos outros personagens. Assim, suas ações na história têm como característica não serem diretas e incisivas, mas agem atrapalhando os planos da vilã e dando meios para que os outros a derrotem.

Ainda pensando em como essas personagens aparecem no filme, existe mais uma característica que se tornará mais evidente quando discutirmos o próximo filme. Neste filme, as fadas possuem um lado cômico, o que pode contribuir para uma aparente diminuição da importância delas. E é um momento de discussão infantil que acaba levando o seu esconderijo a ser descoberto por Malévola.

No outro filme, “Malévola”, essas mesmas três personagens reaparecem, porém não mais como ajudantes. Elas perderam esse papel, lugar que é ocupado pelo corvo Diaval, pela própria Malévola e pela princesa Aurora. O que permanece é o lado cômico e ridículo do trio das fadas “boas”. Tornaram-se alívio cômico da história, inúteis perante os problemas e desafios do enredo. Podemos notar essa perda/transferência de papel no momento do nascimento de Aurora, pois é um momento crucial no conto original e no primeiro filme. Nesses dois, cabe a uma fada alterar a maldição da fada má, transformando uma maldição de morte em uma de sono profundo, o que cria uma possibilidade de saída. No filme “Malévola” a maldição é diferente, afirmando que a princesa dormirá eternamente, e é a própria fada má que, em resposta à reação de rei Stefan, adiciona a possibilidade de saída (apesar dessa saída ter uma sutileza bem específica, dada a história entre os

dois). Assim, a principal ajuda que as fadas dão nas outras versões não ocorre nessa, sendo substituída por uma ação semelhante, mas de teor e intencionalidade bem diferente.

No lugar das fadas, outros personagens ocupam o papel de ajudantes, como Diaval²⁸. O corvo é transformado em vários momentos do filme, muitas vezes em humano, mas outras transformações observadas são em lobo, cavalo e dragão. Transformado, Diaval ajuda Malévola lutando contra inimigos, mas também é transformando-se que ele se torna capaz de dialogar com a fada.

Nas cenas de luta, ajuda a protagonista a derrotar seus inimigos e tenta salvar Malévola quando ela estava incapacitada na parte final do filme. Nessas cenas então, Diaval salva Malévola e/ou permite a ela lutar contra seus inimigos (o que fica claro na cena na qual ele é transformado em dragão). Devemos lembrar que a capacidade de se transformar não é dele, mas é uma magia da fada. Ou seja, ela o altera para uma forma que, então, permite que ele a ajude.

Algo que esquecemos de comentar e que é uma das principais ajudas que o corvo dá à fada é que, na sua forma usual, ele se torna os olhos e asas da fada, observando o que está acontecendo no reino vizinho e relatando a Malévola. Assim, sua ajuda é informar a fada da realidade quando ela não podia mais voar e ir tão longe quanto antes. Então, realiza uma ação que a fada não pode mais fazer.

Em sua forma humana, conversa com Malévola e com Aurora. Com Malévola, dialoga e troca ideias, convencendo-a a tentar salvar Aurora usando o príncipe, o que significa que a fada ia desistir da princesa como um destino se não fosse a interferência do corvo. Assim, tem um papel fundamental no salvamento da princesa, apesar dele aparentar ter um papel pequeno na história. É ele quem impede Malévola de desistir, levando-a a persistir em sua missão.

Malévola é a protagonista do filme e, simultaneamente, pode ser vista como ajudante da princesa Aurora. Se no começo da vida dessa, a fada a amaldiçoa, a fada passa a observar e cuidar da garota, salvando-a múltiplas vezes (as três fadas revelam-se desajeitadas e incapazes de cuidar da criança). Quando a jovem cresce e passa a procurar o caminho para o outro reino, Malévola salva-a e decide mostrar a ela o reino dos *Moors*. Essas viagens/passeios maravilham a moça e levam-na a querer viver lá, o que, no final, se transforma na decisão de unir os reinos. Além disso, é a fada que no final salva a princesa: primeiro tenta levar o príncipe à princesa, mas essa tentativa acaba em derrota; depois, sem querer, vence a maldição sem pensar que poderia. Enquanto ajudante,

28 O corvo não surgiu do nada. No filme de 1959, a fada tem um corvo inteligente e é esse corvo que descobre onde as fadas esconderam a princesa e, na parte final do filme, alerta todos no castelo da fuga do príncipe.

Malévola salva Aurora múltiplas vezes (garante que ela viva e vença a maldição), além de apresentar o outro reino a ela (o que leva a se tornar a rainha dos dois reinos). Uma coisa que vale notar é que, no momento final, Aurora salva Malévola ao libertar as suas asas.

Por trás das ações dos personagens, uma questão é evidenciada quando o segundo filme foi lançado. Estamos nos referindo à questão de gênero e agência. No texto da Ortner “Poder e projetos: reflexões sobre a agência”, a autora discute como certos contos de fadas podem transmitir certos valores que inibem ou promovem o desenvolvimento da capacidade de agência de cada gênero. O conto da Bela Adormecida é evidente nesse tópico, pois, tanto na versão de Perrault quanto no primeiro filme, as personagens femininas boas não tem agência (ou muito pouca), sendo salvas pelos homens, enquanto que a personagem da fada má exerce a sua agência, lutando pelo seu projeto. Isso é uma situação que a própria Ortner aponta também em outros contos: a personagem feminina “boa” não age, quem age é a bruxa, a madrasta, a vilã. No primeiro filme, as fadas ajudantes não são capazes de enfrentar Malévola diretamente pois afirmam que a sua magia não pode fazer o mal. Mas o que seria o mal? Seria o combate? A ação direta e agressiva contra a outra? O príncipe Philip faz essas ações e o filme deixa claro que ele é heroico. Não, as fadas não podem agir diretamente contra a outra, agem fugindo e desviando das investidas da Malévola, ou dando os meios para que o príncipe lute, enquanto a princesa é vítima e dependente das circunstâncias e eventos que ocorrem a ela.

No segundo filme, essa relação entre gênero e agência é alterada pois a personagem principal, Malévola, age e, mesmo que por um momento é má, essa qualidade negativa tem uma explicação e vai sendo revertida/perdida ao longo do filme, com a personagem tornando-se boa. Isso quebra ideia de que uma mulher não pode ser incisiva, ativa e agente, mensagem que muda os valores transmitidos por muitos contos de fadas até então.

Além disso, outras alterações aumentam essa quebra dos padrões de gênero dos contos de fadas. Uma delas é que a princesa é quem recupera as asas da fada, que estavam enjauladas. Enquanto o príncipe Philip perde a agência que tinha no primeiro filme, sendo levado por Malévola e usado como se fosse uma ferramenta que iria “consertar” a maldição, o que não funciona como gostaria a fada.

Então, no primeiro filme, o personagem masculino que é um ator na história é o herói, enquanto que as personagens femininas boas têm ações limitadas e a má exerce sua agência em todo o seu potencial. Mas, no segundo filme vemos o oposto: as personagens femininas importantes são

agentes, enquanto que o príncipe, personagem masculino bom, não é ator, contudo o rei Stefan, antagonista da história, age.

Um tópico interessante sobre a protagonista do segundo filme que destoa do primeiro, e de outros contos de fadas, é que ela se torna má e depois deixa de ser. Nos contos infantis mais clássicos, assim como nos filmes de tempos anteriores, o personagem mal permanece mal por toda a história. A maldade é como uma mácula permanente nessas histórias, assim como os personagens bons são bons até o fim. Não nesse segundo filme, ao menos não completamente. A fada Malévola começa o filme como uma personagem boa que, ao ser traída por aquele que amava, decide se vingar realizando um ato maligno e amaldiçoa a filha do rei Stefan. Contudo, ao se relacionar com a infanta, o seu ódio perde força e a fada retorna para o lado do bem, tentando quebrar a maldição e reverter o mal que fez. O seu mal não é algo inerente à personagem, mas uma consequência das ações do um outro (Stefan), e eventualmente é capaz de mudar, uma mudança que é também resultante da relação com um outro, a princesa²⁹.

Uma característica que podemos perceber em ambos os filmes que os diferencia do conto é a presença dos personagens ajudantes na história inteira, sendo que no conto clássico os ajudantes aparecem nos momentos que realizarão a ação de ajudar, não participando de nenhuma cena a mais. A maior presença dos ajudantes e a maior presença dos vilões significa que as ações de ambos os grupos são em maior quantidade, o que ficou muito evidente com a maldição da Malévola no primeiro filme. A maldição foi lançada quando Aurora era um bebê, mas os personagens agem como se fosse necessário que a fada má agisse diretamente para que a maldição ocorra, e não que ela já ocorreu. Assim, é como se fosse uma disputa para ver se a vilã conseguiria encontrar a princesa até o dia decidido ou se as três fadas boas conseguiriam esconder a protagonista até lá. Talvez o mesmo possa ser dito sobre as ações de ajuda observadas, não sendo mais pontuais, mas processos ou ações prolongadas.

O que os ajudantes revelam? No filme original, as fadas boas salvam a garota e a escondem, e depois salvam e armam o príncipe. No segundo filme, o corvo informa Malévola dos acontecimentos, a convence a não desistir de salvar a jovem princesa de sua maldição, protege a fada dos inimigos quando ela não podia se defender.

Do que, afinal, os protagonistas não eram capazes? No primeiro, os humanos não sabiam como impedir a maldição, mas as fadas propõem um plano para tal; o príncipe não conseguia lutar contra a inimiga, mas as fadas dão os meios para lutar. No segundo filme, a fada não voava mais, o

²⁹ É curioso que é uma relação que leva a personagem ao mal e uma outra que a leva ao bem. Bem e Mal estão relacionados ao mundo social da personagem principal.

corvo sim e lhe contava tudo que via; quando a fada ia desistir, é o corvo que a convence a tentar quebrar a maldição usando o príncipe; quando a fada não podia lutar, é o corvo que luta em seu lugar na forma do dragão³⁰.

No primeiro filme, sem os ajudantes a princesa não chegava ao fim da sua história. No segundo também, mas além disso recupera as suas asas e o seu bem.

O gato de botas

Para esse conto trabalharei dois filmes: “Gato de botas” (2011), da Dreamworks, e “A verdadeira história do gato de botas” (2009), filme francês. Os dois são inspirados pelo Gato de botas, porém o filme francês se baseia mais no conto, enquanto que, no americano, o personagem do gato é como que retirado de sua história para viver uma outra.

O filme da Dreamworks surge de outro filme, “Shrek 2”, no qual esse personagem do Gato de botas aparece. Nos filmes da série Shrek, personagens de contos de fadas clássicos aparecem em uma história que parodia esses contos, subvertendo as representações dos personagens já conhecidos. Nessa série, o personagem do gato é diferente do gato do conto francês, porém não completamente. Algo se mantém semelhante e é transmitido em um ângulo diferente. Observemos, então, como os seguintes filmes trabalham com a fonte original do conto.

Gato de botas (2011)

O gato de botas é procurado por um crime que não cometeu e é a gansa dos ovos de ouro que ajudará na recuperação da sua honra. Descobre que os feijões mágicos, necessários para alcançar a gansa, estão em posse dos dois criminosos, Jack e Jill. Descobre também que não é o único atrás das sementes especiais. Encontra Humpty, o ovo, que é seu irmão adotivo, e Kitty, uma gata ladra. Juntos, roubarão a gansa dourada.

30 O que é um detalhe interessante porque, no filme original, Malévola luta contra o príncipe na forma de um dragão.

Com o plano de Humpty e as habilidades de Kitty e do Gato, roubam os feijões mágicos e plantam no lugar apropriado. Uma gigantesca planta cresce e alcança os céus, terra dos gigantes. No mundo das nuvens, encontra-se o castelo que guarda a ave que procuram. Mas o prêmio é bem guardado, não pelo gigante, mas por um monstro guardião. Vivendo entre plantas gigantes e ovos de ouro maciços, a gansa dourada é sequestrada pelo trio e levada para a terra.

Os três personagens festejam a vitória. De manhã, porém, o Gato descobre-se sozinho e sinais de que Jack e Jill passaram por ali e levaram todos embora. Seguindo as pistas, chega à sua cidade natal e descobre que foi enganado! Humpty estava por trás de Jack e Jill, e planejava até o encontro “inesperado” com o Gato. O Gato então é preso pois ainda é procurado pelas autoridades, enquanto o ovo anda livre. Mas, enquanto esses eventos ocorrem, vemos nos céus o vulto de algo que vem por aí.

Na cadeia, o Gato descobre que o guardião ainda está atrás da gansa de ouro, vindo do mundo dos gigantes atrás da ave. É a mãe gansa, animal enorme que surge para buscar o seu filhote e destruir tudo que estiver no caminho. Enquanto isso, Kitty liberta o Gato de botas da prisão, auxiliando-o em sua fuga. O gato então convence Humpty a levar a gansa dourada para fora da cidade e salvar todos da destruição da guardiã gigante. No final, a cidade é salva quando a dupla atrai o monstro para fora e devolve o filhote. O ovo morre, mas o gato limpa o seu nome e se torna um herói.

A verdadeira história do Gato de botas (2009)

Pedro, o filho mais jovem de um moleiro, ganhou de herança um gato esperto e falante que tinha botas mágicas. O gato de botas promete auxiliá-lo a conquistar o amor da princesa, por quem Pedro se apaixonara. Porém, um outro personagem estava no caminho. O camareiro real queria também se casar com a princesa e, em segredo, transformou todos os pretendentes anteriores à mão da princesa em sapos e os deu ao ogro para comer.

O gato começa o seu plano, que envolve presentear o rei com carnes de caça, afirmando serem presentes do marquês de Carabás. A rainha, impressionada com a generosidade desse marquês, convida-o para o baile da princesa. Mas antes, o gato necessita de roupas dignas de um nobre para Pedro, problema para o qual o felino já tem uma ideia. Em um dia, no qual a família real estava passeando de coche, o gato surge desesperado à procura de ajuda. Afirma que seu amo, o

marquês de Carabás, foi assaltado e suas roupas foram levadas, deixando-o nu no rio, assim o gato mentiu. A rainha, então, mandou que o camareiro desse ao jovem Pedro as melhores roupas, dignas de alguém de sua classe.

No baile, Pedro, vestindo as roupas que ele ganhou, dança com a princesa e ela o reconhece como o jovem com quem dançou na taverna, disfarçada para que ninguém soubesse quem era. A princesa conversa com Pedro, conta que sabe quem ele é e que gosta dele, mas com a rainha é diferente. Essa não sabe quem Pedro realmente é, mas ameaça-o dizendo que quem mente para ela morre. A rainha, então, pede para conhecer o castelo do marquês o quanto antes. Assim, logo de manhãzinha, todos vão de coche em direção ao castelo que o gato de botas indicou.

Mas o castelo tinha um dono, o ogro. O ogro, que junto do camareiro, matou os outros pretendentes, tinha um problema: não era capaz de controlar o seu poder de transformação e queria virar um cisne. O gato, com as suas botas mágicas que permitiam-no correr muito rápido, corria na frente de todos e, ao longo do caminho, convencia os camponeses a afirmarem que aquelas terras pertenciam ao marquês de Carabás.

Chegando no castelo do ogro, o felino apresenta-se com grande cortesia e é recebido pelo ogro. Conversando com o monstro, afirma ser capaz de ajudá-lo a virar um cisne usando uma bala mágica (que roubou do camareiro). O ogro não se convence e, furioso, se transforma parcialmente em uma lula gigante e ataca o gato. Enquanto isto, Pedro e a família real chega no castelo do ogro e encontra o salão principal vazio. A rainha começa a desconfiar de algo estranho e questiona Pedro, o camareiro tenta desmascará-lo também, mas Pedro é mais ágil e convincente em suas explicações. Durante essa conversa, a princesa entra mais fundo no castelo e encontra o gato e o ogro lutando. Canta e a sua música acalma o vilão, fazendo-o retornar à sua forma original. O ogro, novamente calmo, aceita a bala mágica do gato e é transformado em um ganso. Nesse momento, o camareiro procura pelo ogro para provar que o castelo não é do marquês. Na sua vontade de provar quem o jovem é, acaba revelando os próprios crimes e, com o ogro transformado em ave, não é capaz de dar provas do verdadeiro dono do palácio. Percebendo que revelara tudo o que fez errado, o camareiro tenta fugir da rainha e recebe do gato um doce que o transformará em sapo. Foge na forma de anfíbio.

Sem mais barreiras, Pedro e a princesa se casam.

O primeiro filme é bem diferente do conto original. O gato é um protagonista sem ser ajudante de um outro. Se há um ajudante, esses personagens seriam Kitty e Humpty. Durante o filme são eles quem auxiliam o gato na busca da gansa dos ovos de ouro, mesmo que mais tarde o Ovo revele ser o verdadeiro antagonista da história.

Humpty Dumpty, apesar de ser o vilão no final, na maior parte do filme é um companheiro de aventura do Gato. O ovo é quem detém o conhecimento sobre onde plantar as sementes mágicas, o que há no reino dos gigantes e qual é o guardião. Assim, é o guia do grupo, levando Gato e Kitty até Jack e Jill para roubar os feijões, depois até o local onde devem plantá-las e, no mundo dos gigantes, leva-os até o castelo no qual se encontra a gansa dos ovos de ouro. Na parte final, quando a guardiã ataca a cidade, Humpty auxilia o Gato, levando a gansa dourada para fora da vila, atraindo o monstro.

Já Kitty auxilia o gato quando vão roubar os feijões mágicos, quando roubam a gansa e, na parte final, é ela quem salva o gato da prisão. Durante o filme, é uma pretendente a par amoroso do gato também. Enquanto ajudante, salva o gato da prisão, permitindo que ele salve a cidade. Mas além disso, é com a interferência dela que a parceria entre os três é formada. Isso porque, na primeira tentativa do gato de botas de roubar os feijões mágicos, ela aparece e atrapalha, atraindo-o para o encontro com Humpty. É conversando com ela que o Gato acaba por aceitar participar do plano de Humpty.

No segundo filme, vemos uma história próxima da original do Perrault. A começar pelo gato de botas que, ao contrário do outro filme, é protagonista e ajudante de outro personagem, o jovem filho do moleiro. Semelhante ao conto do Perrault, o Gato planeja melhorar a situação social de seu dono com o uso de artimanhas e astúcia. Além dele, o filme adicionou outros personagens que também auxiliam. Doutor Marcelo (na dublagem), um macaco, e o bobo da corte.

O Gato, a fim de casar o jovem com a princesa, começa presenteando rei e rainha com carnes de caças, afirmando serem presentes do Marquês de Carabás. Além disso, cria um problema (rouba os sapatos de dança da princesa), para que depois prometa encontrar o ladrão e os sapatos roubados, aumentando a estima que a rainha tem pelo jovem Marquês quando esse devolve os sapatos. Depois, ao mentir sobre o jovem ter sido roubado perto do rio, consegue roupas novas, roupas dignas de um marquês. Quando a rainha insiste em visitar o castelo do marquês, o gato corre

na frente, garantindo que a rainha terá uma boa impressão do jovem, fazendo-a pensar que ele é rico e cheio de posses. E, no final, é ele que expulsa o ogro do castelo, com a ajuda da princesa.

O outro ajudante é Marcelo, o macaco. É ele quem conta sobre o ogro e mostra para Pedro e o gato uma entrada diferente do castelo do monstro, o que leva à descoberta da relação do ogro com o camareiro real, além do desejo do ogro de virar um cisne. Outro ajudante é o bobo da corte. Sua ajuda é pontual, mas usa a palavra para confrontar a palavra do camareiro, quando este tentava manipular o rei e a rainha. Também é ele que defende Pedro quando a rainha começa a questioná-lo, no passeio até o castelo do ogro. Ambos são ajudantes menores, sem muita centralidade no filme.

Percebemos, então, que, apesar de apresentar o mesmo personagem, os dois filmes são muito diferentes. O gato de botas é protagonista nos dois, assim como o é no conto do Perrault, mas não é ajudante no primeiro filme. No primeiro filme, o gato é quem tem um problema a ser resolvido, um herói hábil, ágil e corajoso, mas não é ajudante, que era uma característica que o tornava interessante e diferente de outros protagonistas. Ele ajuda a cidade natal no final, mas essa é uma consequência indireta de sua busca por justiça e pela gansa de ouro, objeto de desejo que o move.

O gato do segundo filme é similar ao gato do Perrault, tanto no objetivo (ajudar o seu dono), como na maneira de agir (enganando a realeza, o ogro, inventando um título falso, etc.). Assim, muito do que afirmamos no capítulo anterior se aplica a esse gato também. A diferença é resultado da presença dos outros personagens. Tomemos as artimanhas do gato como exemplo. No conto do Perrault, o felino é o único que as utiliza, sendo a sua característica marcante. Nesse filme, ele não é o único usando a mentira e o disfarce, a princesa se disfarça, por exemplo, para ir dançar na taverna incógnita, e o camareiro tenta no começo do filme convencer a rainha de que a princesa precisa se casar, de preferência com ele. Em uma conversa com Marcelo, o Gato revela seu plano para o ogro, recebendo como resposta do macaco que o seu plano é falho, e realmente falha no final quando o gato acaba irritando o vilão. Se no conto do Perrault as estratégias do gato eram inéditas e perfeitas, aqui elas perdem parte de seu mistério pois muitos personagens demonstram ter seus pequenos planos e estratégias também, sendo as do gato melhor que as dos outros. A habilidade do gato aparenta ser, então mais mundana, suscetível a falhas, como vemos no final. Enquanto no conto do Perrault, as ações do gato claramente são imorais para nós, revelando-o como um herói fora dos nossos padrões éticos, essas mudanças que o filme traz parecem atenuar a imagem do gato, diminuindo a importância das ações questionáveis do felino.

Voltando ao primeiro filme, podemos tentar fazer um paralelo entre ele e o conto no objetivo final, que é a busca por um melhor status social. No conto, e no segundo filme, o gato auxilia um jovem que é pobre e deseja subir de classe social. Nesse primeiro filme, o gato almeja limpar o seu nome pois é procurado por um crime do qual foi coadjuvante sem querer ser (enganado por seu irmão). Criminoso, é caçado pelas autoridades e vive escondido. Ocupar o lugar de cidadão seria subir de nível, voltando a ser respeitado. Mas, é um subir de nível que ocorrerá quando a verdade vier à tona, enquanto que na história é a mentira e a ilusão que levam à subida. Outra diferença é, que no conto original, essa subida de status é do gato e do jovem que ele ajuda, enquanto que nesse filme é somente dele. O que é curioso pois o evento do crime, que sujou o seu nome, levou Humpty à prisão. A situação social desse não é tanto um problema no filme pois ele cumpriu a sua pena antes dos eventos dos filmes, apesar de haver uma esperança do gato de que o seu irmão adotivo abandone a vida “criminosa”. Isso se tornar um elemento relevante para a recuperação do personagem no momento final do filme. Essa recuperação, apesar de o gato expressar o desejo algumas vezes, não motiva nem o gato nem o ovo a agirem como a situação de criminoso do Gato de botas faz.

Foquemos mais no protagonista, afinal ele é um dos poucos elementos que permaneceram da fonte original. O gato do Perrault é esperto e astuto, característica que o gato do filme também é. Mas como é representado esse gato? Ele é apresentado como um Don Juan, charmoso, sugerindo ser um amante infiel. Com sotaque e maneiras de agir similares ao personagem Zorro³¹ dos cinemas, assim é imaginado e interpretado um “herói” que é ágil e esperto pelos produtores desse filme. O sotaque espanhol é associado aqui com o de um conquistador, sensual, indiretamente comparado com a esperteza de um gato que pensa nas maneiras de dobrar as normas a seu favor. Curiosamente, quando a aventura começa mesmo, não vemos o personagem realizar nenhuma façanha que confirme que ele é tão esperto quanto o Gato do Perrault, essa esperteza colocada em prática para alcançar um objetivo aparece mais no personagem do Humpty Dumpty. Ele é quem tem um plano maior, que é revelado no final. O personagem do ovo engana o gato, assim como fez no passado, para alcançar o seu objetivo. É interessante notar como é o vilão que usa a mentira e o engano para alcançar o seu objetivo nesse filme, modo de agir do protagonista no conto original e no segundo filme.

Esse primeiro filme tem como principal personagem feminina a gata Kitty. No combate está no mesmo nível que o Gato, porém é mais ágil e habilidosa que ele. Pensando na agência, não é menos poderosa que os personagens masculinos. A outra personagem feminina que participa do

31 É dublado pelo ator que interpretou o herói nos cinemas por último, e ainda com ele associado.

enredo é Jill, uma das vilãs. Essa também tem tanta voz quanto o seu parceiro Jack. Então, pelo menos entre os personagens mais importantes no filme, personagens masculinos e femininos teriam a capacidade de agências semelhantes. Ao contrário do conto original, no qual a única personagem feminina é a princesa, que não tem ação nem voz.

Falando da princesa, no segundo filme essa personagem tem uma presença bem maior. Fugindo do padrão da princesa que é só o prêmio final ao herói, aqui ela escapa do castelo disfarçada para se divertir, sendo também ela que tenta dar um apoio a Pedro para que ele tenha coragem de dizer a verdade à rainha. E é o seu canto que acalma o ogro, resolvendo a falha no plano do Gato. Não está em pé de igualdade com o gato, mas demonstra mais ação do que outros personagens do filme. Quando sai do castelo disfarçada, mostra a sua disposição de quebrar as regras e o modelo de princesa que espera o príncipe na janela ao ir atrás do que quer, no caso, a sua diversão. Ao apoiar Pedro, tenta ser uma ajudante do herói, apesar de ser também o objetivo dele³², que só é possível porque ela age e tem voz na história. E quando ela ajuda o gato a derrotar o ogro, reafirma a sua agência ao participar da luta, lugar que nas histórias clássicas é o local da agência masculina.

O que os ajudantes permitem os ajudados fazerem? No primeiro filme, é o ovo quem sabe onde plantar os feijões, como chegar no castelo, é quem tem os equipamentos para completar a aventura/ missão. A gata Kitty permite a ligação entre os dois outros personagens, auxilia o Gato tanto no roubo das sementes quanto da gansa, e é quem o tira da prisão. O gato de botas não conseguiria encontrar a gansa e nem salvar a cidade sem os outros dois. No segundo filme, o Gato é o principal ajudante e, como no conto original, leva o jovem a alcançar algo que imaginava impossível, que era casar-se com a princesa. Nesse filme suas ações são mais numerosas, mas são semelhantes às do conto pois usa de artimanhas e percepções para enganar alguns personagens a fim de atingir o seu objetivo. Outros personagens aparecem no filme para também auxiliar a dupla Pedro e Gato, sem os quais o gato não teria elementos para planejar uma estratégia, como o conhecimento do desejo do ogro, e não seria capaz de obter o sucesso, bastando lembrar que é a princesa quem acalma o ogro no final.

32 Nesse filme, o moço quer se casar com a princesa, enquanto que a questão da pobreza teria prioridade menor.

Considerações finais

Do velho, algo sempre permanece, nem que seja um gesto. Com as mudanças sociais na sociedade, com os processos históricos, não há como meramente repetirmos os velhos modelos. Nós os atualizamos. Contudo, podemos pensar no que permanece e porque permanece. Pode ser por um certo apego, agarrando-se a certos elementos, mesmo que já não carreguem muito do velho valor para nós. Mas pode ser por ainda carregarem algo caro aos nossos valores e culturas. As velhas histórias são passadas para frente, mesmo que sejam subvertidas e altamente transformadas no processo. Os personagens são também renascidos com novas maneiras e ideias, e em um novo contexto. É o que observamos nos filmes analisados, versões que dizem de um tempo bem diferente do Perrault e do século XVII.

Uma importante mudança observada foi o aumento e desenvolvimento da agência feminina. A agência das princesas nos filmes “Malévola” e “A verdadeira história do Gato de botas” e também a agência da fada Malévola. Ao deixar de ser vilã, sua agência deixa também de ser um modelo negativo. Os modelos que, como Ortner afirma, antes mostravam a agência feminina ligada a figuras malignas, abrem espaço para modelos que mostram personagens femininas benignas realizando ações e papéis semelhantes aos masculinos, provável reflexo de uma nova perspectiva sobre as relações de gênero na nossa sociedade. Dessa maneira, novos modelos de agência feminina surgem e substituem aqueles que outrora tentavam inibir o desenvolvimento dessa capacidade nas mulheres.

Uma outra mudança dos modelos notada é a de bem e de mal: quem é bem ou mal pode variar durante o roteiro. Malévola é bem clara nisso, sendo má em uma parte do filme de 2014 e revertendo ao bem depois. Sua história no filme vira um contexto para explicar como alguém passa a fazer o mal e como esse mesmo alguém se redimi. Já o personagem do Humpty Dumpty pendula entre o bem e o mal, sem deixar o espectador saber direito onde ele realmente está. Isso porque ele afirma-se bom, depois de ter pago pelo seu crime, só para revelar no final que era o vilão da história. Mas até isto não era rígido, pois nos momentos finais é convencido pelo herói a mudar. A mensagem é similar entre os dois personagens: o mal e o bem não são características absolutas em nós, e não tem razão de ser nos nossos personagens.

E nesse meio que mudou, os ajudantes aparecem mais tempo na história, realizam um maior número de ações e são desenvolvidos como personagens permanentes. Mas a importância deles nas histórias pode ser observada ainda, mesmo quando o herói se mostra tão capaz como a poderosa

Malévola. Até mesmo ela tinha as suas fraquezas, no que era auxiliada pelo seu corvo. Ou o Gato, que somente com o trabalho em equipe do trio (no filme da Dreamworks) é que foi capaz de alcançar a terra dos gigantes e roubar a gansa dos ovos de ouro. Nessa maior presença, podemos pensar se é o caso de os ajudantes ajudarem mais, ou se trata de suas ajudas não serem tão certeiras. Ou talvez os vilões sejam mais presentes e persistentes, demandando um trabalho também constante daqueles que estão do lado dos heróis. Além disso, quem ocupa o papel muda em alguns casos e novos personagens passam a ajudar também.

É impressionante também o que permaneceu, referindo-nos ao ajudante. Relembremos que o narrador, ao narrar, revela o seu mundo e o mundo de seu espectador. Valoriza aquilo que julga importante e conta de uma maneira que acredita que o outro compreenderá. O que mudou e o que permaneceu são reflexos dos narradores e de seus mundos. Se evidenciamos no final as questões de gênero e de bem e mal, é porque são fundamentais para evidenciar como os mundos são diferentes e a construção da agência no nosso momento atual é muito diferente da agência da França no final do século XVII. Se Perrault ouviu os contos vindos de épocas desconhecidas e os colocou no papel, as pessoas envolvidas nesses filmes ouviram Perrault e o trouxeram para o hoje, atravessando séculos de processos históricos, de desenvolvimentos culturais e sociais.

Os heróis e heroínas não sobreviveriam às suas aventuras sem a ajuda, independente de quantos ajudantes e ações de ajuda ocorram no seu caminhar. Esse fato não mudou. Os ajudantes continuam ensinando algo àqueles que recebem a sua ajuda, independente de quem seja. Assim é Malévola, Diaval e Aurora, assim também é o Gato de Botas e o jovem Pedro, assim foi Riquet, a princesa e a fada que os presenteou. Os ajudantes viram algo que o protagonista não viu e fizeram o que ninguém mais podia fazer.

Não importa o quão hábeis são os protagonistas, há sempre um limite que delimita as suas consciências. Para além, está o desconhecido do mundo sobrenatural, no qual os heróis de Campbell vivem as suas aventuras, a não forma do mundo caótico, no qual Douglas afirma que é de onde as novas formas vêm. Da aventura vem o crescimento do próprio mundo e o aumento da capacidade de agência, pois leva à criação de novas formas que viram recursos que nos empoderam. Mas também porque revelam o quanto podemos crescer além do que a estrutura social inicialmente nos indicou.

Os nossos modelos mudaram, e até cresceram. Afinal, quem foram os nossos ajudantes?

Referências

- A BELA ADORMECIDA. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. Intérpretes: Mary Costa; Bill Shirley; Eleanor Audley; Verna Felton; Barbara Jo Allen; Barbara Luddy; Taylor Holmes; Bill Thompson; Marvin Miller. Roteiro: Erdman Penner; Joe Rinaldi; Winston Hibler; Bill Peet; Ted Sears; Ralph Wright; Milt Banta. Estados Unidos da América: Buena Vista Home Entertainment, 1959. 1 DVD (75 min), widescreen, color., legendado.
- A VERDADEIRA HISTÓRIA DO GATO DE BOTAS. Direção: Jérôme Deschamps; Pascal Hérold; Macha Makeïeff. Produção: Pascal Hérold; Jeremy Burdek; Nadia Khamlichi; Catherine Macresy; Adrian Politowski; Gilles Waterkeyn. Intérpretes: Jérôme Deschamps; Yolande Moreau; Arthur Deschamps; Louise Wallon; Jean-Claude Bolle-Reddat; André Wilms. Roteiro: Jérôme Deschamps. França: Califórnia Home Videos, 2011. 1 DVD (80min), widescreen, color., legendado.
- AGAMBEN, G. Os ajudantes. In: **Profanações**. 1ª ed. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007. p. 31–35.
- ALEXANDER, J. O novo movimento teórico. **Revista brasileira de ciências sociais**, v. 2, n. 4, p. 5–28, 1987.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1990.
- DARNTON, R. **O Grande Massacre de Gatos: e outros episódios da História Cultural Francesa**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.
- DOUGLAS, M. Poderes e perigos. In: **Pureza e perigo: ensaio sobre as noções de poluição e tabu**. Lisboa: Edições 70, 1991. p. 115–136.
- ERIKSEN, T. H.; NIELSEN, F. S. Four founding fathers. In: **A history of Anthropology**. London: Pluto Press, 2001. p. 36–53.
- GATO DE BOTAS. Direção: Chris Miller. Produção: Latifa Ouahou; Andrew Adamson; Tom Jacomb; Guillermo del Toro. Intérpretes: Antonio Banderas; Salma Hayek; Zach Galifianakis; Billy Bob Thornton; Amy Sedaris. Roteiro: Tom Wheeler; David H. Steinberg. Estados Unidos da América: Paramount Pictures, 2011. 1 DVD (90min), widescreen, color., legendado.
- LEVI-STRAUSS, C. Structure and Form: Reflections on a Work by Vladimir Propp. **Theory and History of Folklore**, p. 167–210, 1984.

MALÉVOLA. Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe Roth. Intérpretes: Angelina Jolie; Sharlto Copley; Elle Fanning; Sam Riley; Imelda Staunton; Juno Temple; Leslie Manville. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos da América: Roth Films, 2014. 1 DVD (97min), widescreen, color., legendado.

ORTNER, S. B. Uma atualização da teoria da prática. In: **Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas**. Blumenau: Nova letra, 2006a. p. 19–44.

ORTNER, S. B. Poder e projetos: reflexões sobre a agência. In: **Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas**. Blumenau: Nova letra, 2006b. p. 45–80.

PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

SEWELL, W. H. J. A Theory of Structure : Duality, Agency, and Transformation. **The American Journal of Sociology**, v. 98, n. 1, p. 1–29, 1992.