

Disciplina optativa: **Literatura: formas do maravilhoso** (LEM 9926)
Docente: Karin Volobuef

Traços gerais do conto de fadas

O conto de fadas explora o sobrenatural de modo a integrar a esfera transcendente na esfera terrena.

A ação desenrola-se em ordem cronológica numa linha reta clara e contínua.

O **protagonista (herói)** é basicamente um **viajante**. Muitas vezes pode ganhar do auxiliar mágico um objeto que facilita ou agiliza a locomoção (cavalos ou mantos encantados, anéis mágicos). Na maioria dos casos o protagonista viaja **sozinho**.

O conto de fadas relata os acontecimentos de modo simples, objetivo e natural. O relato dispensa sentimentalismos, ironia, insinuações ou duplo sentido.

O protagonista depara-se sem susto ou estranhamento com bruxas, fadas, animais falantes, gigantes e anões, mortos agradecidos, dragões, grifos, etc. Também não tem curiosidade pelo sobrenatural (estado após a morte, natureza do encantamento, etc.).

Não há margem para conflitos individualizados. Sentimentos e outras características dos personagens costumam ser mencionados apenas quando influenciam a ação. Prefere-se, por exemplo, mostrar o personagem agindo com generosidade ou coragem do que chamá-lo de generoso ou corajoso. Se o protagonista está em uma situação desesperadora e se sente desesperado à beira do caminho e chora, isso não serve para explorar seus sentimentos, mas para justificar a chegada do auxiliar sobrenatural que trará a solução do problema.

O protagonista *age* – não *pensa*, não questiona a si mesmo ou ao mundo, nem traça considerações sobre coisa alguma.

O protagonista aceita a ajuda (objetos, conselhos, visita em momentos de perigo) ou o prejuízo (ludíbrios, ataques físicos) proveniente dos seres mágicos (auxiliares ou oponentes, respectivamente) sem espanto, nervosismo, dúvidas ou preconceitos.

O protagonista luta com os seres sobrenaturais ou é auxiliado por eles. O protagonista às vezes até se casa com um ente mágico. Mas, sejam eles úteis ou perigosos, aliados ou oponentes – só permanecem na história enquanto mantêm alguma relação (de ameaça ou ajuda) com o protagonista.

Personagens não têm fortes ligações com o mundo exterior (em geral, a narrativa começa com o protagonista partindo pelo mundo afora): não há amor à terra natal, não se menciona cidades ou países.

Não há relação com o passado ou com o futuro. O tempo é inoperante.

Personagens não tem corporalidade: não sentem dor, não sofrem com a mutilação do corpo, não se vêem às voltas com sangue ou ferimentos.

Relações de cooperação ou ajuda muitas vezes são representadas por objetos: o auxiliar (um animal ou um anão) presenteia o protagonista com alguma coisa que lhe permite chamá-lo (pluma, pêlo, escama) ou que o ajude em um momento de perigo (caixinha, ovo, noz); ou o noivo dá algum objeto (um anel, por exemplo) que possibilite a identificação posterior entre os dois prometidos.

Após ter sido utilizado (uma única vez ou três vezes), o objeto mágico não é mais mencionado. Ele tem uma serventia (de prestar socorro) e, fora isso, não é usado.

Ligações familiares também somente são mantidas enquanto contribuírem para a ação. Familiares podem ser figuras contrastantes (irmãos mais velhos), opositores (madrastas, irmãos malvados, sogras), salvadores (irmão corajoso ou, na maioria dos casos, a irmã afetuosa) ou podem rapidamente sumir da história (pais). Terminada a ligação, não se ouve mais falar deles.

A representação do mundo é plana e econômica: as descrições não são fartas nem elaboradas (os Grimm muitas vezes afastam-se nesse ponto do estilo comum aos contos de fadas europeus). Construções, objetos, lugares somente são descritos na medida em que as características têm um peso para a ação.

A aparência dos personagens revela diretamente suas qualidades e defeitos interiores: beleza significa bondade, feiúra explicita mau caráter e más intenções.

Há preferência muito marcada por metais (ouro, prata, ferro) e minerais (pedras, vidro, diamante) – em especial os materiais mais nobres, raros e preciosos. Assim, encontramos anéis, maçãs, fios de cabelo e rocas de ouro; vestidos e plumas de prata; sapatos de cristal ou pedra; chaves e flores de diamante, etc. Alguns personagens nascem com uma estrela de ouro na testa. Essa tendência torna objetos e personagens especiais e diferenciados, destacando-os claramente.

O conto de fadas escolhe cores fortes e nitidamente diferenciadas. Bem menos frequentes são o azul e o cinza, raro é o verde. Estão excluídas as cores intermediárias, como bege, vinho, salmão, etc., da mesma forma como os tons em gradação, como amarelado, esverdeado ou castanho.

O protagonista costuma ser agraciado pela sorte e pelas coincidências felizes: quando o protagonista conquista as boas graças de um auxiliar, este lhe dá exatamente o objeto que ele irá precisar mais tarde; se ocorrerem três momentos de perigo, para cada um terá havido previamente um auxiliar adequado e um presente que se mostrará útil; após receber um objeto, o protagonista como que o esquece, mas lembra-se dele no momento exato de um perigo ou situação difícil; se a princesa salva pelo protagonista estiver prestes a casar com outro, o protagonista chega ao castelo precisamente no dia do enlace e em tempo de identificar-se e casar, ele próprio, com ela. A salvação nunca chega tarde demais para salvar o protagonista ou remediar o mal cometido pelo oponente.

O conto de fadas recorre a certos números específicos: 1, 2, 3, 7, 12. São números de conotação simbólica e mágica.

“3” é o número fundamental, aplicado a personagens, objetos, episódios: 3 objetos mágicos, 3 confrontos com o oponente, 3 oportunidades para conquistar ou reconquistar o príncipe ou princesa.

O protagonista é sozinho ou o caçula de três filhos, mas há contos com dois irmãos. Auxiliares e oponentes surgem isolados ou em número de 3.

Vários contos de fadas são compostos de duas metades: conquista e reconquista.

O conto de fadas tem preferência pelos extremos: bom – mau; belo – horrendo; rico – pobre; rei – lavrador; forte – fraco; etc.

Durante o conto pode haver inversão das condições iniciais: a princesa perde seu lugar e é obrigada a fazer os trabalhos mais sujos; o tolo torna-se rei; quem muito ganhou acaba perdendo tudo. Outras vezes, a aparência esconde a verdadeira identidade: alguém sujo, maltrapilho, vestido apenas com peles de animais aparece mais tarde como uma linda princesa ou um rico senhor; o sapo asqueroso é um príncipe encantado; a belíssima rainha é na verdade uma bruxa malévola.

Extremas também são as penitências impostas ao protagonista como prova a ser vencida, bem como os castigos aplicados aos oponentes.

O castigo aos malfeitores ou oponentes normalmente não é aplicado pelo protagonista e não é motivado pela vingança. O castigo não é acompanhado de explosões de ódio ou rancor, ocorrendo com a mesma naturalidade com que o protagonista aceita o sobrenatural ou as dádivas oferecidas pelos auxiliares.

Retomando os pontos acima, são traços característicos dos contos de fadas: precisão e nitidez, linearidade e repetição, diferenciação e isolamento.

Referências bibliográficas

LÜTHI, Max. *Das europäische Volksmärchen*. 3. Aufl. Bern/München: Francke Verlag, 1968.

LÜTHI, Max. *The European Folktale – Form and Nature*. Tradução de John D. Niles. Bloomington: Indiana University Press, 1986.