

ROTEIRO DeLeitura versão completa

Contos MÁGICOS CHINESES

A filha do Rei Dragão e outros contos

A literatura chinesa é uma das mais antigas e mais ricas que existem. Os contos aqui trabalhados datam da Dinastia Tang (608d.C. a 905d.C.), época do apogeu cultural da China graças à expansão comercial e do Império chinês. Antes disso, os relatos eram mais voltados para as guerras e suas estratégias, sem focalizar a vida do homem comum. A partir da Dinastia Tang, porém, surge uma variedade de contos, romances, sátiras, que narram o cotidiano, deixando transparecer os valores culturais da época, crenças e costumes.

Distante da nossa cultura ocidental, antes de estudarmos o conteúdo dos textos, vale destacar algumas particularidades:

1. O isolamento secular da China e sua complexidade cultural dificultaram e retardaram o estudo de sua tradição literária –, considerada uma das mais criativas do mundo.
2. Um agravante para seu estudo é a complexidade da escrita cujas particularidades impõem: *concisão* e certa *limitação* da literatura fora da norma culta, em linguagem corrente.
3. Observa-se a inexistência de escritos épicos, mitológicos ou heróicos. Não existe uma mitologia como conhecemos no Ocidente. Seus “deuses” são abstrações espirituais, com poderes sobrenaturais, uma tendência marcante.
4. Além de preservar e respeitar a tradição, seus escritos revelam uma visão mística e subjetiva. Mais do que seguir modelos, seus autores narram sua visão pessoal do mundo, fato que gera textos bastante distintos, de difícil classificação.

A história da literatura chinesa teve diferentes fases e estilos, tendo, na dinastia Tang, uma de suas fases mais brilhantes, especialmente na poesia. E aqui nos detemos para falarmos dos contos adaptados em *A filha do Rei Dragão*.

Mágicos em qualquer cultura – a diversidade

Esta obra nos leva a conhecer um pouco da cultura chinesa, distante do Ocidente em suas tradições e geografia, mas que também nos permite encontrar proximidades e semelhanças, sobretudo quando observamos características presentes nos contos maravilhosos em geral, uma vez que, como ensina J. Bonaventure, além de *episódios de uma estória imaginária*, o conto nos conta *algo sobre nós mesmos*.

Sem a pretensão de esgotar o assunto e lembrando que cada leitura feita é sempre uma das muitas possíveis, vamos nos deter em alguns elementos do conto que, dentro do processo



de construção de sentidos, nos abram possibilidades de ir além da superfície, além da palavra isolada, desvendando os mistérios do texto dentro de um contexto.

Texto e contexto: nosso fio condutor. Assim, para entender o primeiro, buscaremos, dentro da simbologia universal, o sentido mais próximo da cultura chinesa. Para situar o segundo, levaremos o leitor a outras paisagens e cenários. E, ao detectar semelhanças, veremos também as diferenças que somam, que acrescentam detalhes, enriquecem repertórios, estimulando a compreensão de variados modos de ser e de estar no mundo.

“... quando se mergulha no mundo dos mitos e lendas, é importante não só apontar semelhanças estruturais das histórias narradas pelo mundo afora, mas também ressaltar as variantes, as diferenças e os ensinamentos que elas podem conter. (SEIXAS, 1999, p.30).

Dentre estas variantes, observam-se nos contos chineses aspectos que revelam traços culturais fortes:

- os homens estudam, as mulheres não. Os personagens centrais, via de regra, são bacharéis e estudantes;
- os homens choram, muito e copiosamente;
- nos relacionamentos entre homens e mulheres, não se vê a descrição do amor romântico ou a preocupação com um final feliz. Salvo poucas exceções, as relações parecem movidas por questões mais práticas e objetivas.

Temática e estrutura narrativa

Podemos identificar nos contos maravilhosos verdadeiros Ritos de Iniciação e de Passagem caracterizados pelas diversas tarefas ou estágios por que passam os personagens. Muitas vezes, a estrutura narrativa de um conjunto de contos analisados se assemelha, tornando possível estabelecer quase que uma linha sequencial comum – problema ou desafio; proibição; transgressão; combate; solução positiva ou negativa – com poucas ou nenhuma variação.

Nos contos chineses aqui estudados, essa similaridade não fica tão evidente. Ao contrário, observam-se tramas complexas, que muitas vezes se desmembram em tramas menores, secundárias, dificultando a compreensão do todo. Porém, uma vez destacada a linha mestra da narrativa, observa-se mais nitidamente a trajetória dos personagens, criando o necessário vínculo de identificação ou repulsa capaz de levar o leitor a viver as emoções do texto.

Importante lembrar aqui que os contos tradicionais de conteúdo mágico dirigiam-se a todas as pessoas. Seus primeiros ouvintes e leitores eram adultos. Algumas adaptações, mais tarde, surgiram especialmente direcionadas aos pequenos, mas não é o que observamos nesta coletânea cujos contos preservam temática e tramas adultas.

Tornar próximo o distante

O que justifica a sobrevivência dos contos maravilhosos – originados na tradição oral e inúmeras vezes adaptados –, é o fato de eles conterem em seu bojo elementos ficcionais que nos dão ferramentas para compreender nossos próprios conflitos. Conflitos humanos, em qualquer tempo e lugar. Esta característica faz com que todas as suas versões e adaptações sejam ricas – em maior ou menor grau – desde que preservada sua essência: a natureza humana.

Se é distante o conto e o personagem, vamos, passo a passo, desvendar seus mistérios para motivar e seduzir o leitor, sem o que a verdadeira leitura não se dá. Assim, mais que a origem, importa a trama, o que ela nos sugere, o que oculta, o que revela. O que se pretende é possibilitar a leitura em seu sentido mais amplo (sentido que o professor não pode desprezar), o que nos remete ao que diz M. Helena Martins:

“Quando começamos a organizar os conhecimentos adquiridos, a partir das situações que a realidade impõe e da nossa atuação nela; quando começamos a estabelecer relações entre as experiências e a tentar resolver os problemas que se nos apresentam – aí então estamos procedendo a leituras, as quais nos habilitam basicamente a ler tudo e qualquer coisa.... Dá-nos a impressão de o mundo estar ao nosso alcance; não só podemos compreendê-lo, conviver com ele, mas até modificá-lo à medida que incorporamos experiências de leitura” (MARTINS,1994, p.17 – grifamos).

E, ainda,

“... para a leitura se efetivar, deve preencher uma lacuna em nossa vida; precisa vir ao encontro de uma necessidade, de um desejo de expansão, sensorial, emocional ou racional, uma vontade de conhecer mais. Esses são seus pré-requisitos.” (idem, p.82).

Condições que podem ser criadas ou incentivadas com atividades que motivem o leitor a novas descobertas.

Atividades sugeridas como *aquecimento*

- Como primeiro passo, sugerimos que se faça um rápido reconhecimento geográfico da região abrangida pela China e os países vizinhos, salientando características de seu relevo, clima e breves noções sobre a organização social e política da época; as dinastias.
- Mostrar ilustrações e fotos que revelem cenários da época: arquitetura, vestimentas, tipos físicos, transportes, contextualizando a leitura.

Interpretando textos a partir de símbolos

Pretendemos fazer da leitura um exercício de interpretação a partir da compreensão dos conteúdos simbólicos que, relacionados à trama, levem o leitor a criar significados, a fazer interpretações ricas e possíveis.

Possíveis, lembrando os ensinamentos de Umberto Eco:

“O texto é um universo aberto em que o intérprete pode descobrir infinitas interconexões.”
(ECO, 1997, p.45)

Porém, o sentido do texto deve estar contido no texto e, dentro dele, deve haver uma coerência interna, ou seja, “infinitas interconexões” ou múltiplos sentidos não é o mesmo que dizer quaisquer sentidos. Diz ele:

“... aceito a afirmação de que um texto pode ter muitos sentidos. Recuso a afirmação de que um texto pode ter qualquer sentido” (idem, ECO, p.165 – grifamos).

A filha do Rei Dragão

Dragão – Na China, na dinastia Tang, o que guarda a pérola, o tesouro, a imortalidade.

Cavalo – portador de morte e de vida a um só tempo. Na China, é um animal tipicamente yang. (Yin-Yang – aspecto obscuro e luminoso de todas as coisas, onde Yang é: sol acima do horizonte).

Carneiro – força que desperta o homem e o mundo. Na China antiga, tesouro espiritual; sabedoria.

Chuva (doadores de chuva) – fertilidade, re-vivificação, sabedoria.

Lago – olho da Terra por onde os habitantes do mundo subterrâneo podem ver os homens. Palácios subterrâneos; paraísos ilusórios.

Laranja (laranjeira sagrada) – símbolo de fecundidade. Na China antiga, oferecer laranjas era um pedido de casamento.

Cinto – materialização de um compromisso; proclama a força e os poderes dos quais seu portador está investido.

Pedra – Terra mãe; local de presença real. Na China, Yu-o-Grande nasceu de uma pedra. Pedra filosófica, instrumento da regeneração.

Três – Trindade do ser no homem. Na China, os Hi e os Ho, senhores do Sol e da Lua, são três irmãos.

Palácio – casa, morada do soberano.

Cetro – prolongamento do braço, sinal de força e autoridade.

Nuvem – na tradição chinesa, a nuvem indica a transformação por que o sábio deve passar para se aniquilar; símbolo do sacrifício.

Trovão – manifestação de poder, justiça e cólera; instrumento do castigo pelo deus supremo.

Trombeta – instrumento que anuncia grandes acontecimentos cósmicos; cerimônia solene.

Dança – celebração

Vermelho – princípio da vida.

Montanha – encontro do céu e da terra.

Um bacharel, Liu Yi, está voltando dos exames quando seu cavalo galopa desenfreado. Ele vê uma jovem pastoreando *carneiros* doadores de *chuva*. Eis que o conto começa: a jovem lhe conta a sua história e escreve uma carta aos seus pais. Está só, saída de um cruel casamento, afastada da família. Ela pastoreia os animais que representam a sabedoria, mas é o *cavalo* o salvador que nota a sua presença e chama a atenção do herói. A princesa, filha do rei, humildemente pede ajuda e promete afeição eterna ao cavaleiro. Este aceita a missão indo até às margens de um *lago*, penetrando num *palácio* subterrâneo, levando consigo um *cinto* e uma *pedra*: compromisso e poder, com os quais baterá *três* vezes no tronco da *laranjeira* sagrada. O jovem enfrenta um príncipe enfurecido que só não é o antagonista do conto por agir em defesa da princesa, porém, seus métodos são condenáveis. *Trovões* e *nuvens* anunciam suas ações desmedidas que causam a transformação possível: a jovem regressa ao palácio em meio a *danças*, canções, joias e presentes. As vestes das jovens são *vermelhas*. Tudo é celebração. Em seguida, há um casamento recusado, há um distanciamento entre os jovens e muitas outras peripécias e aventuras até que, anos depois, eles se reencontram, se casam, têm um filho, festejam. A princesa concede ao marido a imortalidade, o *Dragão*, e é uma *montanha* em meio às águas do lago que indica ao viajante o acesso à sua morada.

Diz o narrador: ... *seres vivos possuem... virtudes humanas. O Rei Dragão é poderoso e magnânimo, o príncipe [demonstra] impetuosidade e fraqueza de conduta.*

Ren, a raposa encantada

Raposa – fertilidade. Na China, força vital; longevidade.

Cavalo – portador de morte e de vida a um só tempo. Na China, é um animal tipicamente yang: sol acima do horizonte

Cão – morte, inferno, mundo subterrâneo. Na China, está associado ao caos.

Morte – símbolo ambivalente: aspecto perecível da existência; também revelação; introdução; vida nova que liberta das forças negativas.

Lágrima (choro) – gota que morre; testemunho da dor.

Um jovem, mulherendo e sem dinheiro, desvia-se do caminho e encontra algumas jovens passeando. Uma delas o atrai e ele a segue. Vai até a sua casa, é recebido para um jantar e decide viver com ela apesar de pouco conhecê-la. O nome da jovem é Ren, linda e misteriosa, desperta a atenção dos homens, especialmente de Wei, melhor amigo do seu companheiro, Zheng, a quem Ren é fiel. Wei se aproxima do casal e a amizade se fortalece. No entanto, Ren continua misteriosa e, embora forte, demonstra ser superciliosa quanto a uma viagem que Zheng lhe propõe fazer. Diante da insistência dele, ela cede e o pior acontece. *Cavalo* e *cães* de caça estarão envolvidos no desfecho negativo deste conto que, além da *morte* de Ren, revela o *choro* intenso e emocionado de dois homens que a amavam.

Diz o narrador: ... *um animal é capaz de abrigar sentimentos humanos, conservar sua casti-*



dade frente à violência e sacrificar sua vida por um homem... Zheng... tivesse sido sábio, saberia discernir os limites entre o humano e o divino.

A pequena Ning

Flor – floração, retorno ao centro.

Vale – na China, complemento simbólico da montanha (yin / yang); nascer e por do sol; limites de uma trajetória.

Vegetação – desenvolvimento das possibilidades que se atualizarão a partir do grão e germe.

Feiticeira (bruxa) – antítese da imagem idealizada da mulher; encarna desejos e temores incompatíveis por serem demais infantis.

Mais um conto sobre um jovem bacharel que encontra uma jovem num passeio. O cenário é de bosques e flores e é uma *flor* que a jovem segura que o rapaz guardará sob o travesseiro. As flores secam, mas o encantamento do jovem não passa. Apaixonado, ele vai procurá-la: avista o bosque e um *vale*, onde está a casa da jovem Ning, menina ingênua que ri de tudo, não leva a vida a sério. Diante das flores secas, o jovem declara o seu amor e convence a mãe a deixá-la voltar com ele. Com a partida de Ning, tudo some: casa, mãe, bosques. No lugar, restam somente uma *vegetação* densa e o mistério. Sem ter como regressar, a jovem mora com a família do rapaz e com ele se casa. Mais tarde, Ning revela ser filha da bruxa, também ela *feiticeira*.

O esbanjador e o alquimista

Bastão (cajado) – arma mágica; apoio do pastor e do peregrino: eixo do mundo.

Três – Trindade do ser no homem.

Forno – transformação; renascimento; regeneração

Alquimia – arte da transmutação dos metais em ouro – simbolicamente o ouro é a imortalidade; alcance de um estado espiritual elevado.

Montanha – encontro do céu e da terra.

Dragão – na China, na dinastia Tang, o que guarda a pérola, o tesouro, a imortalidade.

Tigre – poder e ferocidade; na alquimia chinesa, opõe-se ao dragão: é princípio ativo, energia.

Elixir – poção que altera o estado de consciência; garante elevação perene.

Du é um homem extravagante, inconsequente, apegado aos bens materiais que perde sua fortuna várias vezes, ainda que ajudado por um velho apoiado em seu *bastão*. Por três vezes ele é ajudado e, apenas na última delas decide usar seu dinheiro adequadamente. Teria passado na “prova”, caso o velho não quisesse dar a ele a chance principal: a de alcançar a elevação ao beber um *elixir*. O sábio mora no alto de um *pico* (montanha), onde pratica *alquimia* em um *forno* decorado com um *dragão* à frente e um *tigre* atrás. Du é desafiado com alucinações terríveis:

dor, tortura, desespero extremo. Mas, diante de uma prova de amor ele falha e volta ao mundo dos simples mortais.

A solução aqui é negativa. Du não vence a maior prova: a do amor maternal – quem sabe, o maior deles. Grita: Ai! Um simples ai que tudo desfaz, nessa **parábola** de superação e fé.

Um jogo de vida ou morte

Jogo – símbolo da luta. Combate, sorte, simulacro, vertigem; como na vida real, associa noções de totalidade, de regra e de liberdade.

Três – Trindade do ser no homem.

Barca (barco) – símbolo de viagem; de uma travessia feita tanto pelos vivos como pelos mortos.

Lago – olho da Terra por onde os habitantes do mundo subterrâneo podem ver os homens.

Palácios subterrâneos; paraísos ilusórios.

Água – fonte de vida; meio de purificação e regeneração.

Lua – passagem da vida à morte, da morte à vida; para os místicos, clareia o caminho – sempre perigoso – da iluminação e da magia.

Espada (sabre) – lâmina que brilha; luz e relâmpago; fogo; raio de sol.

Um jovem em seu barco avista no *lago*, no escuro da noite, outro barco, outros homens.

Três homens, sentados, servidos pois dois servos, de pé. O vulto de um dos servos lembra seu pai, morto por afogamento tempos antes, naquela mesma travessia. Ele e o pai eram bons jogadores de bola. Sob a luz da *lua*, um jogo se inicia entre os homens. O servo parecido com seu pai lança a bola que o jovem, por impulso de jogador, devolve. Os três homens se irritam, veem no gesto uma ousadia. Pelo desacato, inicia-se um combate. Erguem-se os *sabres*. Num final positivo, o jovem reconhece o pai que conta ser prisioneiro, pela sua habilidade com a bola. Juntos, pai e filho, enfrentam as *águas* que se agitam, armas, homens e saem vencedores. O filho resgata o pai, trazendo-o de volta à vida.

O poço

Lágrima (choro) – gota que morre; testemunho da dor.

Poço – caráter sagrado, síntese de três ordens cósmicas: céu, terra, inferno; de três elementos: água, terra, ar. Representa o conhecimento e a verdade. Microcosmo; síntese cósmica. De baixo para cima é uma luneta astronômica: do fundo das entranhas da terra para o pólo celeste.

Luz (lâmpião): da obscuridade para a evolução; de uma época sombria, para uma época luminosa; iluminação.

Tai, um jovem de caráter fraco, certa noite, encontra um finado cunhado que lhe alerta sobre suas más ações: muito precisaria ser feito para a sua salvação. Tai *chora*, arrependido, e decide

mudar de vida. Mas, sofre uma vingança e é atirado num *poço*. Taí se desespera, mas é o poço, enfim, que o salva. Apesar do medo e da fome, Taí dialoga com fantasmas que lá vivem abandonados. Um velho, com um *lampião* que clareia as profundezas, lhe dá alimento e exige que ele estude sem parar. *Luz*, alimento, conhecimento. *Das entranhas da terra para os céus* (o poço aqui é luneta). Tai cumpre a penitência e inicia uma vida nova. Antes, garante um túmulo aos bons fantasmas.

Rosto de Jade (*Louco por livros*)

Vento – sopro; instabilidade; inconstância

Livro – símbolo do universo; totalidade dos decretos divinos; taça (Graal): procura da palavra perdida. Livro fechado: matéria virgem. Livro aberto: matéria fecundada.

Jade – emblema da perfeição; caminho da virtude. Na China arcaica: soberania e poder; alimento dos espíritos; imortalidade; carregada de Yang (energia cósmica).

Jogo – símbolo da luta. Combate, sorte, simulacro, vertigem; como na vida real, associa noções de totalidade, de regra e de liberdade.

Canto – na Antiguidade da tradição: primordial, sagrado. Símbolo da palavra que une a potência criadora à sua criação.

Som – uma força divina; também presente na origem do universo.

Um jovem herda da sua família seu único bem: estantes repletas de *livros*; e tem como sua verdade frases que um dia seu pai extraiu destes mesmos livros e que o ensinam a tudo buscar e esperar neles (e deles). Nada mais o interessa. O jovem se imobiliza na leitura, não evolui. O *vento*, um dia, o tira da imobilidade e ele vê surgir diante de si Rosto de Jade que representará, no conto, a energia que lhe falta. Para que fique com ele, fora dos livros, ela exige que ele aprenda a jogar e a tocar um instrumento. Quer que ele, diariamente, jogue com ela um *jogo*; toque um instrumento (e, quem sabe, *cante*), produzindo novos sons. Ela lhe pede vida. Depois de muito tempo e de muita insistência – tempo em que ela entra e sai do livro – o jovem atende os pedidos e passa a ter uma vida mais ao gosto da mulher, ainda completamente misteriosa para família e vizinhos. De onde terá vindo Rosto de Jade? Dos livros, diríamos e, numa interpretação possível, poderíamos acrescentar: para ensinar que a vida é maior que a palavra ou, ainda, que de pouco adianta a palavra se a vida não for vivida.

A feiticeira Houn-yuh

Feiticeira (bruxa) – antítese da imagem idealizada da mulher; encarna desejos e temores incompatíveis por serem demais infantis.

Casa – centro do mundo; imagem do universo. Símbolo feminino: refúgio, mãe, seio.

Siang conhece e se apaixona por Houg-yuh, um namoro condenado por seu pai. A própria jovem se encarrega de arrumar para ele uma esposa, jovem da família Wei, que o pai aprovará. Siang casa com esta jovem e com ela tem um filho: Fou-eul. Houg-you se afasta de Siang.

Este seria o fio condutor do conto não fossem as tramas paralelas de vingança, assassina-to, rapto e prisão, todas antagônicas ao nosso *pseudo herói*, Siang. Mais do que símbolos, este conto nos traz desafios, não propriamente vencidos por Siang, mas por um desconhecido que se oferece para realizar a vingança de Siang; e pela jovem Houg-you que salva o filho raptado e se revela uma *feiticeira*. Coube a Siang dor e sofrimento e não exatamente ação. Ordem restaurada, ele e Houg-you se casam e passam a viver em paz, reconstruindo um lar para Fou. Curioso observar que tudo começa e termina numa *casa*.

O eremita

Eremita – (arcano maior do Tarô), velho sábio, curvado, apoiado em um bastão que simboliza sua longa peregrinação e a arma contra a injustiça.

Montanha (monte) – encontro do céu e da terra

Floresta (bosque) – o verdadeiro santuário em estado natural; na Índia, local de retiro dos ascetas.

Lua – passagem da vida à morte, da morte à vida; para os místicos, clareia o caminho – sempre perigoso – da iluminação e da magia.

Árvore – vida em perpétua evolução; ascensão aos céus; mediador entre o céu e a terra.

Canto – na Antiguidade da tradição: primordial, sagrado. Símbolo da palavra que une a potência criadora à sua criação.

Dança – celebração

Muro (muralha) – cinta protetora que evita influências nefastas de origem inferior; limite de domínios; defesa.

Neste conto, uma **parábola**, a falta de modéstia de um homem faz com que ele busque um aprendizado para ele ainda impossível. Mesmo vivendo na *montanha* junto a um grande sábio, ele não vê no seu trabalho repetitivo de cortar a lenha uma possibilidade de conquista. Tem pressa. Assim, não entende quando, sob a luz da *Lua*, a bailarina *dança* e *canta*; não entende a magia da noite, da *árvore* que o acolhe e sob a qual ele e outros assistem ao mistério. Quer mais. Então pede que o eremita o ensine a atravessar *muros*. Quer mágica e glória, não sabedoria. Quando vai exhibir-se para a esposa, o encanto (ilusório) se desfaz.

A corrente mágica

Corrente – elos de comunicação; de união; fase de evolução ou de involução pessoal.

Muro (muralha) – cinta protetora que evita influências nefastas de origem inferior; limite de domínios; defesa.

Morte – símbolo ambivalente: aspecto precívél da existência; também revelação; introdução; vida nova que liberta das forças negativas.

Pés – leva a marca do caminho percorrido – bom ou mau.

Lavagem dos pés – ritual de purificação.

Montanha – encontro do céu e da terra; centro do mundo

Vale – na China, complemento simbólico da montanha (yin / yang); nascer e por do sol; limites de uma trajetória.

Palácio – casa; morada do soberano; refúgio das riquezas; lugar dos segredos.

Houo se apaixona por Tsing-ngo, jovem proibida pelo pai de ser dada em casamento. Inconformado, depois de ganhar uma *corrente* mágica, Houo quebra o *muro* e invade a casa da jovem e, depois da confusão criada por seu gesto, com ela se casa. O casal tem um filho, a esposa, calma, não concorda com o uso que o marido faz de sua corrente. Um dia, Tsing-ngo é encontrada *morta*. Seu filho é criado por Houo e a avó. Tempos depois, durante a travessia de uma região de *montanhas* e *vales*, Houo encontra uma anciã que lhe lava os *pés*. Ela também lhe sugere o casamento com uma jovem, a própria Tsing-ngo, que vive reclusa, num *palácio*, com seu pai. Querendo a esposa de volta, Houo novamente usa a corrente e derruba muros para resgatá-la. A esposa o censura. Houo, imobilizado e imaturo, nada aprendeu com a vida, não cresceu, não mudou.

Um sonho a três

Sonho (profético) – aviso sobre um acontecimento crítico – presente, passado ou futuro – sua origem é frequentemente atribuída a uma força celeste.

Três – Trindade do ser no homem.

Pérola – símbolo lunar ligado à água e à mulher.

Lua – passagem da vida à morte, da morte à vida; para os místicos, clareia o caminho – sempre perigoso – da iluminação e da magia.

Janela – receptividade.

Um *sonho*: uma jovem enfeitada com uma *pérola*, numa noite de *luar*, leva uma mulher (que dormia e sonhava) ao encontro do marido que há tempos viajara. O reencontro acontece. A jovem os leva a um jardim, onde os três conversam. Depois, a jovem se afasta com o homem, provocando intenso ciúme na esposa. Curiosamente, chega o cunhado e a mulher pede que ele faça algo em seu socorro: ele atira uma *pedra* na *janela* e acredita ter acertado alguém. A mulher reclama: “pedi ajuda, não que o matasse”. Na manhã seguinte, espantados, a mulher e o cunhado veem o marido voltando da viagem e lhes contando a mesma história que sonharam: a três. Jamais desvendaram o mistério ou souberam quem era a jovem: viveriam os três sonhando?

Atividades pós-leitura

- Explorar o recontar das histórias pelos alunos, aproveitando para esclarecer dúvidas; comparar interpretações; refletir sobre as características culturais encontradas, apontando semelhanças e diferenças com a cultura ocidental.
- Propor dramatizações de contos roteirizando o próprio texto ou fazendo adaptações.
- Produzir um texto a partir de um dos contos situando-o em outro contexto (lugar e época) destacando mudanças de comportamento (por exemplo, reações dos jovens e das famílias) que produzam outros desfechos.
- Realizar pesquisas a partir da escolha e recorte dos temas:
 - *História da China* (aspectos principais da filosofia, religião, cultura, principais invenções etc.)
 - *Paisagens da China* (A Muralha da China; O Exército de Terracota; A Cidade Proibida).
 - *A China na atualidade* (destacar elementos da cultura contemporânea).

Filmes

China: Por dentro da Cidade Proibida (documentário)

DVD. Discovery Channel, 2005, Direção: Francis Gerard, 60 min. Livre.

Segredos dos Exércitos Imperiais Chineses (documentário)

DVD. Discovery Channel, 2005, 50 min. Livre.

O último imperador (*The Last emperor*), 1987

DVD. Flashstar/LW Editora. Direção: Bernardo Bertolucci. Oscar 1988 (9 prêmios), 165 min. Livre.

Bibliografia

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BONAVENTURE, Jette. *O que conta o conto?* São Paulo: Edições Paulinas, 1992.

CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

ECO, Umberto. *Interpretação e Superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GOTLIB, Nadia Batella. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2000.

MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PRIETO, Heloisa. *Quer ouvir uma história?* – Lendas e Mitos no mundo da criança. São Paulo: Editora Angra, 1999.

ROTEIRO DeLeitura elaborado pela socióloga e escritora *Sonia Salerno Forjaz*; Bacharel em Ciências Sociais pela FFLCH/USP; Licenciada pela FE/USP; Especialista em Português, Língua e Literatura pela UMESP; autora de literatura infanto-juvenil.