

ROTEIRO DeLeitura versão completa**Coleção LANTERNA MÁGICA*****O anel mágico* – Reconto Indiano**

**O anel mágico** é um conto maravilhoso extraído e adaptado do folclore indiano, uma cultura distante das tradições, costumes e hábitos ocidentais. Trata-se de um reconto – um de muitos pelo qual já deve ter passado sua versão original –, misturado já às influências e modificações inevitáveis, mas que mantém preservados o principal enredo e seus símbolos.

A riqueza e o profundo misticismo da cultura indiana inspiraram uma literatura original e unificadora de crenças e valores. Muitos contrastes podem ser observados, porém, tratando-se de cultura e referências humanas, a diversidade não impede que encontremos elementos comuns às nossas crenças, nosso modo de ser, viver e imaginar. São narrativas maravilhosas e profundas que merecem ser conhecidas não apenas por sua beleza estética, mas por sua filosofia.

**Temática e estrutura narrativa**

Podemos identificar nos contos indianos Ritos de Iniciação e de Passagem caracterizados pelas tarefas e provas enfrentadas pelos personagens, representando seu crescimento pessoal e amadurecimento. Desafios e forças antagônicas estabelecem o viés por onde o conto é narrado e criam relações de identificação ou negação com o leitor que vê, no percurso do herói, aspectos de sua vida pessoal.

**Uma interpretação possível**

Os contos tradicionais de conteúdo mágico não são dirigidos a um público específico, mas a todas as pessoas. Seus primeiros ouvintes e leitores eram adultos. Suas histórias e personagens fazem referência à experiência humana, permitindo reflexões sobre nossa própria vida. Algumas adaptações, mais tarde, surgiram especialmente direcionadas aos pequenos (o que nos leva, muitas vezes, a julgá-los violentos e cruéis). Na verdade, os contos trazem elementos ficcionais que nos dão ferramentas para compreender nossos próprios conflitos – o que justificaria a sua sobrevivência e pertinência em qualquer tempo e lugar.

Diante da farta simbologia e das infinitas possibilidades de leitura, qualquer tentativa de análise deve ser encarada apenas como uma das leituras possíveis – não única e definitiva – mas um exercício que nos permita desvendar seus conteúdos simbólicos e levar o leitor a estabelecer relações e a criar significados durante a leitura.



Para facilitar a identificação de certos elementos, vamos utilizar a terminologia do linguista russo, Vladimir Propp, que distingue, na base morfológica dos contos de magia em geral, a existência de 31 funções dos personagens e elenca para eles 7 *esferas de ação*, a saber: o *antagonista* (ou malfeitor), o *doador* (ou provedor), o *auxiliar*, a *princesa e seu pai*, o *mandante*, o *herói*, o *falso herói*.

### Atividades sugeridas como *aquecimento*

- Como primeiro passo, sugerimos que se faça um reconhecimento geográfico da região abrangida pela Índia e países vizinhos, situando claramente Oriente e Ocidente.
- Apresentar imagens e fotos que revelem paisagem, tipos físicos, vestimentas, objetos e outros dados, contextualizando o ambiente dos contos.

### Simbologia

*Abelha* – alma; divina realidade.

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

*Anel* – símbolo ambivalente que une e isola. Símbolo de saber e poder, domínio espiritual e matéria; poderes mágicos.

*Anel de cabelo* (brinco, fivela) – elo; autodefesa; proteção; identificação.

*Bambu* – vacuidade do coração; maneira de agir interior.

*Cabelo* – relação íntima, a presença da pessoa, mesmo distante; poderes: força e virilidade; apropriação e identificação; morada da alma.

*Cão* – guia do homem.

*Cobra* (serpente) – oposta e complementar ao homem. No plano humano é o símbolo duplo de alma e libido. Na Índia, representa fecundidade (mulheres que querem ter filhos adotam uma naja).

*Colher* – instrumento para colher.

*Fonte* – água viva, maternidade, pureza.

*Gato* – na Índia, beatitude do mundo animal.

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

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

*Peixe* – símbolo do elemento água; está associado ao nascimento ou à restauração cíclica.

*Pote* (jarra) – moldado pelo oleiro: nossas obras; vaso da abundância.

*Rato* – na Índia: há um deus rato filho de Rudra que tem o duplo poder de trazer e curar doenças; associado também à noção de roubo e de apropriação fraudulenta de riquezas.

### A história

Os **símbolos**, a função do personagem e sua *esfera de ação* serão destacados conforme aqui grafados.



Um comerciante (*mandante*) quer ingressar seu filho no mundo dos negócios e dá a ele 300 rúpias: este o início da trama. Um jovem (*herói*) que, diante de seu rito de passagem para a vida adulta, precisa enfrentar e vencer o desconhecido (*difícil tarefa-1*). Porém, ingênuo, ele gasta o dinheiro salvando três animais: um **cão**, um **gato** e uma **cobra** – *auxiliares* – que, em troca, dão a ele proteção. O jovem perde o dinheiro, mas ganha três fiéis amigos. Para sua sorte, a cobra revela ser o filho de um nobre rajá que ficará muito feliz ao vê-lo de volta são e salvo. Para chegar até o rajá o jovem e a cobra precisam ir até o topo da **montanha** e mergulhar numa **fonte**. Cão e gato os esperam. Como recompensa, o rajá (*doador*) dá ao jovem: um **anel**, um **pote** e uma **colher** (*os meios mágicos*). Ao reencontrar o cão e o gato, o jovem testa os presentes: o anel faz surgir diante deles um **palácio** e sua *princesa*; o pote e a colher lhes garante alimento. Tudo vai bem até que a princesa coloca um **anel de cabelos** dentro de um **bambu** e o solta nas **águas** do rio. Do outro lado do rio, há um príncipe de coração vazio que colhe o bambu e, imediatamente, se apaixona pelos cabelos como se eles fossem a própria dona. Eis que surge uma bruxa (*antagonista*) que, para ajudar o príncipe doente, assume a forma de uma **abelha**, engana a jovem e a leva até ele. Tudo muda de lugar: palácio, princesa, fortuna. Só e desesperado fica o jovem esposo, antes *herói*, agora *herói-vítima*, que precisa recuperar a amada (*difícil tarefa-2*). Seus amigos (*auxiliares*), novamente, o ajudam, desta vez contando com um grande aliado, o **rato** noivo que se apropria da riqueza (*o meio mágico*): o anel. Depois de muitas adversidades (*combate*), recuperam anel, palácio, princesa (*reparação do dano*), restaurando a vida de antes. Ao *herói* – enfim, adulto – cabe a *vitória*. O mundo volta a sorrir.

### Atividades pós-leitura

- Dialogar com a classe sobre o entendimento da história após a primeira leitura. Pedir que ela seja recontada em voz alta por voluntários que poderão acrescentar ou corrigir detalhes.
- Esclarecer o significado de cada símbolo presente no conto.
- Rer ler o conto e comparar o grau de entendimento da primeira com a segunda leitura, enriquecida pelos conteúdos simbólicos estudados.
- Fazer uma pequena pesquisa sobre símbolos e significados presentes no cotidiano.
- Produção textual – Em grupos, criar pequenas histórias onde apareçam personagens e símbolos (tirados do conto e/ou da pesquisa) com poderes mágicos.
- Um aluno de cada grupo conta a história para a classe.

### Filme

#### Alladin

DVD. Edição Especial (trilogia: *Alladin; O retorno de Jafar; Alladin e os 40 ladrões* – disponíveis também em DVDs separados). USA; Set./2004; Diretor: Ron Clements; Walt Disney Pictures; 90 min.; animado; livre. [www.disney.com.br](http://www.disney.com.br).

(Esclarecendo tratar-se de histórias adaptadas de antigos contos do Oriente – nem sempre indianos.)



### Bibliografia

- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.
- CORSO, Diana Lichtenstein e Mário. *Fadas no Divã*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2006.
- GOTLIB, Nadia Batella. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2000.
- MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984.