

Apêndice IV  
LISTA DE ABREVIATURAS\*

*Parte Preparatória*

$\alpha$	situação inicial;
$\beta^1$	afastamento dos mais velhos;
$\beta^2$	morte dos mais velhos;
$\beta^3$	afastamento dos mais jovens;
$\gamma^1$	proibição;
$\gamma^2$	ordem;
$\delta^1$	transgressão da proibição;
$\delta^2$	execução da ordem;
$\varepsilon^1$	o malfeitor interroga sobre o herói;
$\varepsilon^2$	o herói interroga sobre o malfeitor;
$\varepsilon^3$	interrogatório através de outros personagens, e demais casos;
$\zeta^1$	o malfeitor recebe informações sobre o herói;
$\zeta^2$	o herói recebe informações sobre o malfeitor;
$\zeta^3$	outros casos;
$\eta^1$	persuasão dolosa por parte do malfeitor;
$\eta^2$	o malfeitor utiliza-se de meios mágicos;
$\eta^3$	outras formas de engano;
$\theta^1$	o herói reage ante a proposta do agressor;
$\theta^2$	o herói se submete mecanicamente à ação mágica;

\* Omítu-se aqui uma explicação do autor sobre o uso dos signos designativos, pois houve substituição na tradução. (N.T.)

$\theta^3$	o herói se submete ou reage mecanicamente ao engano do agressor;
$\chi$	dano prévio e pacto fraudulento.

A – *Dano*:

<u>A</u> <sup>1</sup>	rapto de um ser humano;
<u>A</u> <sup>2</sup>	rapto de um auxiliar ou de um objeto mágico;
<u>A</u> <sup>11</sup>	separação forçada do auxiliar;
<u>A</u> <sup>3</sup>	roubo ou destruição da semeadura;
<u>A</u> <sup>4</sup>	roubo da luz do dia;
<u>A</u> <sup>5</sup>	outros tipos de roubo;
<u>A</u> <sup>6</sup>	mutilação, cegueira;
<u>A</u> <sup>7</sup>	provocação de desaparecimento;
<u>A</u> <sup>VII</sup>	esquecimento da noiva;
<u>A</u> <sup>8</sup>	exigência de entrega ou extorsão; rapto;
<u>A</u> <sup>9</sup>	expulsão;
<u>A</u> <sup>10</sup>	abandono nas águas;
<u>A</u> <sup>11</sup>	enfeitiçamento, transformação;
<u>A</u> <sup>12</sup>	substituição;
<u>A</u> <sup>13</sup>	ordem de matar;
<u>A</u> <sup>14</sup>	assassínio;
<u>A</u> <sup>15</sup>	aprisionamento;
<u>A</u> <sup>16</sup>	ameaça de matrimônio forçado;
<u>A</u> <sup>XVI</sup>	o mesmo entre parentes;
<u>A</u> <sup>17</sup>	canibalismo ou ameaça deste;
<u>A</u> <sup>XVII</sup>	o mesmo entre parentes;
<u>A</u> <sup>18</sup>	vampirismo (doença);
<u>A</u> <sup>19</sup>	declaração de guerra;
<u>A</u> <sup>0</sup>	são formas vinculadas à queda no precipício (dano da segunda seqüência), isto é, a queda acompanhada do rapto da noiva ( <u>A</u> <sup>1</sup> ), ou do objeto ou auxiliar mágico ( <u>A</u> <sup>2</sup> ) etc.

a – *Carência*:

<u>a</u> <sup>1</sup>	de uma noiva, de um ser humano;
<u>a</u> <sup>2</sup>	de um auxiliar, de um objeto mágico;
<u>a</u> <sup>3</sup>	de raridades;

- $\frac{a}{5}$ <sup>4</sup> do ovo da morte (do amor);  
 $\frac{a}{6}$  de dinheiro, de alimentos;  
 outras formas de carência.
- B – *Mediação, momento de conexão:*
- $\frac{B}{3}$ <sup>1</sup> apelo;  
 $\frac{B}{2}$  envio do herói;  
 $\frac{B}{3}$  autorização para partir;  
 $\frac{B}{4}$  anúncio do dano sob diversas formas;  
 $\frac{B}{5}$  o herói é levado;  
 $\frac{B}{6}$  libertação e clemência;  
 $\frac{B}{7}$  canto dolente.
- $\frac{C}{1}$  – *Início da reação.*
- $\frac{1}{1}$  – *Partida do herói.*
- $\frac{D}{1}$  – *Primeira função do doador:*
- $\frac{D}{1}$  submeter à prova;  
 $\frac{D}{2}$  saudações, perguntas;  
 $\frac{D}{3}$  pedido de um serviço a ser realizado após a morte do doador;  
 $\frac{D}{4}$  um prisioneiro pede para ser libertado;  
 $\frac{D}{4}$  o mesmo, mas com captura prévia;  
 $\frac{D}{5}$  pedido de graça;  
 $\frac{D}{6}$  pedido para interferir numa divisão ou partilha;  
 $\frac{D}{6}$  disputa, sem pedido de partilha;  
 $\frac{D}{7}$  outros pedidos;  
 $\frac{D}{7}$  o mesmo, mas com uma colocação prévia do suplicante em situação de impotência;  
 $\frac{d}{7}$  situação de impotência do doador, sem formulação de pedido; possibilidade de prestação de serviço;  
 $\frac{D}{8}$  tentativa de destruição do herói;  
 $\frac{D}{9}$  luta contra um doador hostil;  
 $\frac{D}{10}$  proposta de troca de um objeto mágico por alguma outra coisa.
- $\frac{E}{1}$  – *Reação do herói:*

- $\frac{E}{1}$  êxito na prova;  
 $\frac{E}{2}$  resposta cortês;  
 $\frac{E}{3}$  serviço prestado a um morto;  
 $\frac{E}{4}$  libertação do prisioneiro;  
 $\frac{E}{5}$  clemência para o suplicante;  
 $\frac{E}{6}$  partilha entre os que disputam;  
 $\frac{E}{V1}$  o herói engana os que disputam;  
 $\frac{E}{7}$  outros serviços prestados, pedidos satisfeitos, realização de ações piedosas;  
 $\frac{E}{8}$  a tentativa de destruição é evitada etc.;  
 $\frac{E}{9}$  vitória na luta contra o doador hostil;  
 $\frac{E}{10}$  engano na realização da troca.
- $\frac{F}{1}$  – *Posse de um meio mágico:*
- $\frac{F}{1}$  o objeto é transmitido;  
 $\frac{F}{1}$  dom de valor material;  
 $\frac{F}{2}$  indica-se o lugar onde se encontra o objeto mágico;  
 $\frac{F}{3}$  o objeto mágico é preparado;  
 $\frac{F}{4}$  é vendido ou comprado;  
 $\frac{F}{4}$  é preparado sob encomenda;  
 $\frac{F}{5}$  é achado;  
 $\frac{F}{6}$  aparece espontaneamente;  
 $\frac{F}{V1}$  surge da terra;  
 $\frac{F}{7}$  é comido ou bebido;  
 $\frac{F}{8}$  é roubado pelo herói;  
 $\frac{F}{9}$  oferecimento de serviços, o auxiliar mágico coloca-se à disposição do herói;  
 $\frac{f}{9}$  o mesmo, sem a fórmula de apelo (“algum dia te serei útil” etc.);  
 $\frac{F}{9}$  encontro com o auxiliar, que oferece seus serviços.
- $\frac{G}{1}$  – *Viagem ao lugar de destinação:*
- $\frac{G}{1}$  vôo;  
 $\frac{G}{2}$  a cavalo, ou carregado;  
 $\frac{G}{3}$  o herói é conduzido;  
 $\frac{G}{4}$  indica-se o caminho ao herói;

<u>G</u> <sup>5</sup> <u>G</u> <sup>6</sup>	o herói se utiliza de meios de transporte imóveis; rasto de sangue indica o caminho.
<u>H</u>	– <i>Luta contra o malfeitor:</i>
<u>H</u> <sup>1</sup>	combate em campo aberto;
<u>H</u> <sup>2</sup>	competição ou torneio;
<u>H</u> <sup>3</sup>	jogo de cartas;
<u>H</u> <sup>4</sup>	pesagem (ver nº 93).
<u>I</u>	– <i>Estigma, marca imposta ao herói:</i>
<u>I</u> <sup>1</sup>	marca no próprio corpo;
<u>I</u> <sup>2</sup>	entrega de anel ou lenço;
<u>I</u> <sup>3</sup>	outras formas.
<u>I</u>	– <i>Vitória sobre o agressor:</i>
<u>J</u> <sup>1</sup>	vitória em combate;
<u>J</u> <sup>0,1</sup>	vitória em forma negativa (o falso herói não aceita o combate, esconde-se, e o verdadeiro herói conquista a vitória);
<u>J</u> <sup>2</sup>	vitória ou superioridade na competição;
<u>J</u> <sup>3</sup>	vencer no jogo de cartas;
<u>J</u> <sup>4</sup>	superioridade por ocasião da pesagem;
<u>J</u> <sup>5</sup>	morte do inimigo sem combate;
<u>J</u> <sup>6</sup>	expulsão do inimigo.
<u>K</u>	– <i>Reparação do dano ou da carência:</i>
<u>K</u> <sup>1</sup>	sucesso imediato, com o uso da força ou da astúcia;
<u>K</u> <sup>1</sup>	o mesmo, mas com um personagem obrigando o outro a consegui-lo;
<u>K</u> <sup>2</sup>	com vários auxiliares ao mesmo tempo;
<u>K</u> <sup>3</sup>	obtenção de certos objetos através de engodos;
<u>K</u> <sup>4</sup>	reparação do dano como resultado direto de ações precedentes;
<u>K</u> <sup>5</sup>	reparação instantânea do dano, graças à utilização de meio mágico;
<u>K</u> <sup>6</sup>	fim da pobreza, graças à utilização de meio mágico;

<u>K</u> <sup>7</sup>	caçada;
<u>K</u> <sup>8</sup>	quebra do sortilégio, do enfeitiçamento;
<u>K</u> <sup>9</sup>	ressurreição;
<u>K</u> <sup>1X</sup>	o mesmo, mas com a procura prévia da água da vida;
<u>K</u> <sup>10</sup>	libertação;
<u>KF</u>	reparação sob uma das formas de <u>F</u> , isto é: <u>KF</u> <sup>1</sup> : o objeto procurado é entregue; <u>KF</u> <sup>2</sup> : é indicado o lugar em que se encontra etc.
↓	– <i>Retorno do herói.</i>
<u>Pr</u>	– <i>Perseguição ao herói:</i>
<u>Pr</u> <sup>1</sup>	vôo;
<u>Pr</u> <sup>2</sup>	exige-se a entrega do culpado;
<u>Pr</u> <sup>3</sup>	perseguição com uma série de transformações em diferentes animais;
<u>Pr</u> <sup>4</sup>	perseguição com transformação em objetos atraentes;
<u>Pr</u> <sup>5</sup>	tentativa de engolir o herói;
<u>Pr</u> <sup>6</sup>	tentativa de exterminar o herói;
<u>Pr</u> <sup>7</sup>	tentativa de roer uma árvore para fazê-lo cair.
<u>Rs</u>	– <i>Resgate, salvamento do herói:</i>
<u>Rs</u> <sup>1</sup>	fuga rápida;
<u>Rs</u> <sup>2</sup>	o herói atira um pente etc.;
<u>Rs</u> <sup>3</sup>	fuga com transformação em igreja etc.;
<u>Rs</u> <sup>4</sup>	fuga, no decorrer da qual o herói se esconde;
<u>Rs</u> <sup>5</sup>	o herói se esconde entre ferreiros;
<u>Rs</u> <sup>6</sup>	série de transformações em animais, plantas ou pedras;
<u>Rs</u> <sup>7</sup>	o herói resiste à tentação dos objetos atraentes;
<u>Rs</u> <sup>8</sup>	o herói escapa à tentativa de engoli-lo;
<u>Rs</u> <sup>9</sup>	o herói escapa à tentativa de matá-lo;
<u>Rs</u> <sup>10</sup>	salta para outra árvore.
<u>O</u>	– <i>Chegada incógnito.</i>
<u>L</u>	– <i>Pretensões infundadas do falso herói.</i>
<u>M</u>	– <i>Tarefa difícil.</i>

- N – Realização da tarefa;
- <sup>0</sup>N realização dentro de um prazo fixado.
- Q – Reconhecimento do herói.
- Ex – Desmascaramento do falso herói.
- T – Transfiguração:
- T<sup>1</sup> nova aparência física;
- T<sup>2</sup> construção de um palácio;
- T<sup>3</sup> novas roupas;
- T<sup>4</sup> formas humorísticas e racionalizadas.
- U – Castigo do agressor ou falso herói.
- W<sup>0</sup> – Casamento e entronização.
- W<sup>0</sup> casamento;
- W<sup>0</sup> entronização;
- W<sup>1</sup> noivado, compromisso;
- W<sup>2</sup> renovação do casamento;
- W<sup>3</sup> retribuição em dinheiro (em lugar da mão da princesa) e outras formas de enriquecimento no desenlace.
- Y – Formas obscuras ou importadas.
- < – Separação diante de um marco indicador.
- z – Transmissão de um objeto sinalizador.
- Mot. – Motivações.
- § – Conexões, ligações.
- pos – Resultado positivo das funções.
- neg. – Resultado negativo das funções.
- contr. – Resultado oposto ao significado da função.

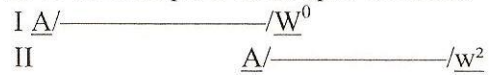
## O ESTUDO TIPOLÓGICO-ESTRUTURAL DO CONTO MARAVILHOSO

E. M. Meletínski

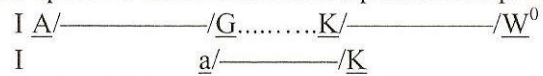
O livro de V. I. Propp, *Morfologia do conto maravilhoso*, foi editado em 1928.<sup>1</sup> Este estudo, em alguns aspectos, adiantava-se muito aos trabalhos do seu tempo: mas não se percebeu o real alcance da descoberta científica de Propp enquanto não foram introduzidos na lingüística e na etnologia os métodos da análise estrutural. Atualmente, a *Morfologia do conto maravilhoso* é um dos livros mais conhecidos no mundo dos estudos folclóricos. Foi traduzido para o inglês (1958, 1968),<sup>2</sup> para o italiano (1966),<sup>3</sup> e alguns trechos para o polonês (1968);<sup>4</sup> e já estão sendo concluídas as traduções para o alemão, na R.D.A., e o romeno. Durante os anos 1920 era muito grande o interesse em relação aos problemas das formas artísticas, e entre elas as folclóricas, mas foi Propp o único a aprofundar-se no estudo da forma do conto maravilhoso até conseguir isolar a sua estrutura. É importante assinalar que para Propp a morfologia não constituía um fim em si e que ele não pretendia realizar uma descrição dos procedimentos poéticos propriamente ditos, mas descobrir a forma específica do conto de magia como gênero, para encontrar, conseqüentemente, uma explicação histórica para a sua uniformidade. O manuscrito apresentado pelo autor à redação de *Questões de poética* (coleção não periódica, editada pelo Instituto Nacional de História das Artes) incluía inicialmente um capítulo suplementar com tentativa de tal explicação histórica. Este capítulo, que não constaria do texto definitivo, foi desenvolvido posteriormente numa vasta pesquisa fundamental, as *Raízes históricas do conto de magia*, publicada em 1946.<sup>5</sup>

A ligação das seqüências pode realizar-se da seguinte maneira:

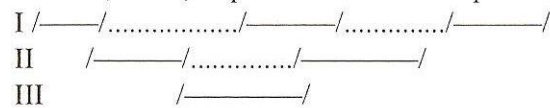
1) Uma seqüência segue imediatamente a outra. Eis o esquema que serve de exemplo a estes tipos de união:



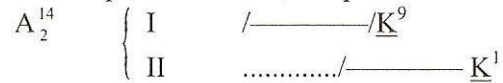
2) Uma nova seqüência começa antes que a precedente tenha acabado. A ação se interrompe com uma seqüência episódica. No final do episódio termina também a primeira seqüência:



3) O episódio, por sua vez, também pode ser interrompido e podem-se obter, então, esquemas bastante complexos:



4) O conto pode começar com dois danos cometidos ao mesmo tempo, um dos quais pode ser totalmente reparado em seguida, e o outro mais tarde. Se o herói é morto e lhe roubam o objeto mágico, primeiro é reparada a morte, e depois o roubo.



5) Duas seqüências podem ter um final comum:

