

## II - DOIS CAMINHOS E UMA HISTÓRIA Estrutura Narrativa em "O Barril"

Por: Maria das Graças Mendes da Silva Macedo  
Professora de Língua Portuguesa/SEDUC - RO

A narrativa organiza seu universo ficcional numa estrutura com dois eixos: o real e o fantástico.

A história real traduz a realidade externa de André, retratando seu cotidiano a partir do nascimento de sua irmã Júlia, gerador de conflitos de ordem afetiva, e a de Júlia expondo suas manifestações de crescimento, desenvolvimento e adaptação no mundo.

A história fantástica acontece no imaginário de André e de Júlia, sua função é evidenciar a busca de soluções para os conflitos interiores de ambos: conquistar o espaço afetivo e social.

Com o nascimento de Júlia na primeira história, André sente-se invadido no seu espaço físico e afetivo.

Júlia "*pequininha, dorminhoquinha e choroninha*" torna-se "*objeto*" do qual André tenta livrar-se para arranjar um jeito de continuar "*grande, forte e bonito*" e único no seu "*ninho de tico-tico*", o que não consegue.

Embora passiva, pois era um bebê, Júlia representa o elemento propulsor, ativo que impele André agir com suas próprias forças e idéias "*E não tinha lugar melhor para ela ficar do que a casinha do sorvete, onde André a colocou, num dia em que o choro da irmã atrapalhou demais sua corrida de carrinhos*" (pág 03) "*Um dia, por exemplo, quando ela se recusava a comer maçã ralada, André trocou com ela seu pedaço de maçã só para ver como bebê sem dente come maçã*"... (pág 5) "*Outra idéia foi largá-la numa banheira com água para ver se ela nadava - feito ele tinha visto na televisão*" (pág 06) culminando com decisão de colocar Júlia de volta na barriga da mãe "*Mas essa idéia não deu certo*". Se por um momento isso demonstra resignação na verdade não o é. O que acontece é uma trégua que desencadeia o começo de uma luta interior.

Enquanto isto, Júlia, já mais crescida continua confinada ao espaço da casa, André ganha a liberdade de espaço conquistando o quintal. É lá que ele encontra "*o barril*" elemento ora real - o brinquedo ora fantástico - catalizador dos conflitos individuais de André e Júlia e entre eles.

Se André não conseguiu devolver Júlia ao útero da mãe, ele faz consigo mesmo mergulhando dentro do "*barril*".

O conflito entre irmãos se intensificam "*Quando Júlia ficou suficientemente grande, forte e bonita para dividir o quintal com André, ele, que já sabia escrever, colou cartaz no barril: Proibida a entrada de meninas*" (pág 13)

Numa sociedade onde a escrita é extremamente valorizada, como a nossa, confere a André uma posição de superioridade e revela um comportamento moral vigente "*Proibida a entrada de meninas*".

A astúcia da narradora neste episódio é bastante interessante. Ela leva o leitor a questionar o mito do poder letrado com a atitude tomada por Júlia "*Como ela não sabia escrever, ela colou no barril um desenho de menina com cachorrinho de pelúcia*" (pág 18) prova que Júlia não intimidou com a escrita, mas demonstrou através do desenho, que compreendia o que estava em jogo.

Esta relação de forças chega ao auge quando os personagens transformam o espaço, até então individual - num espaço coletivo, isto é, "*o barril*" deixa de ser

propriedade particular. Júlia e André daí pra frente, deverão compartilhar o mesmo espaço.

A tentativa dos adultos de interferir no acontecimento é inútil para este episódio, porém, para o leitor é significativa já que revela com bastante propriedade posições ideológicas e políticas de encontrar-se diversas saídas para a resolução de problemas.

*"Mãe: - Brinca um por vez. (ordeira)*

*Pai: - Brinquem juntos, um pouco de castelo, e um pouco de parque.*

*(negociador)*

*Dono do bar: - Não brinca ninguém. Chega de gritaria (autoridade)*

*Carteiro: - Brinquem os dois e chamem o resto da molecada da rua para brincar junto (democrático)*

*Avó: - Vamos arranjar outro barril, daí cada um tem o seu. (capitalista)*

*Bisavô: - Deixa eu brincar junto que já ajeito as coisas. (conivente)*

*Tataravó: - Deixa meu filhinho brincar junto que ele ajeita as coisas." (arranjador)*

A linguagem descontraída e em tom coloquial, dirige-se diretamente ao destinatário.

Ex: *"Mas mãe, sabe como é, nem sempre compreende logo as boas idéias que a gente tem"...* (pág 04) *"Pelo entusiasmo com que ela apanhou o pedaço de fruta da mão dele, dava para adivinhar que iria engasgar?"*

As formas de tratar as falas dos personagens por momentos, combina-se e confundem-se com as do narrador, permitindo "mostrar" e "contar" os fatos a um só tempo. Esta informalidade desfaz a distância entre narrador e leitor captando sua simpatia e cumplicidade.

Outro fator que agrada e diverte o leitor é a forma de apresentar os idosos que voltam a ter o tamanho e o comportamento de criança.

A segunda história acontece no interior do "barril", lugar fantástico, onde André e Júlia se transportam e exteriorizam o inconsciente. Os meninos não conseguem resolver seus problemas no espaço real. André nos "sonhos" através de elementos significativos como "o rio" (perigo desejado: aventura) ou no barco (abrigo, segurança) uma forma de retorno ao ventre materno, lugar só seu, seguro, estável e que não divide com ninguém. Segundo JAQUELINE HELD (1), o barco por apresentar forma alongada é um pouco ninho (abrigo, refúgio, posição fetal), também "o barril" reflete essas características. Esta interpretação é possível de estender à Júlia que se encontra entre árvore (floresta) na busca de isolamento do mundo e proteção.

Tanto André quanto Júlia - confrontam-se com um inimigo imaginário, que nada mais é do que o que cada um representa para o outro. Eles se enfrentam no mundo da fantasia simbolizados em figuras como: a tempestade; a forte correnteza do rio; a onça; os inimigos do castelo; o gigante. É a própria introspecção dos personagens.

O interior do "barril", mostra que o autêntico imaginário não forja a realidade, mas remete a ela novamente. De acordo com BRUNO BETTELHEIM (3), é através de brincadeiras baseadas nas fantasias que a criança pode começar a compensar, até certo ponto, as pressões que sofre na vida e as que se originam em seu inconsciente. Por exemplo, quando André se aventura na conquista do Castelo e luta contra o avanço do inimigo, BETTELHEIM avalia: *"Em acréscimo, os jogos de guerra, como toda brincadeira infantil, têm outras dimensões importantes. Eles servem para a criança enfrentar e resolver problemas emocionais e de crescimento, do presente, mas há muito mais além disso... Esses jogos inconscientemente representam conflitos familiares, que por intermédio desses a criança tenta compreender e solucionar."*

Esta parte do enredo é significativa porque canaliza o inconsciente de Júlia

e André. É neste espaço interior que eles se confrontam, é o que é mais significativo, entendem que nem sempre é possível derrotar o inimigo. Ex: *"Abandonava o barquinho"...* (pág 12) *"Tarde demais para a onça. Júlia já tinha alcançado a borda do barril e pulado, em segurança, para a terra"* (pág 17) *"Recolheu o arco, as flechas e a espada e bateu em retirada"...* (pág 22). Mesmo abandonando o campo de conflitos não há demonstração de frustração, ao contrário eles passam a viver outra fantasia.

É importante mencionar, ainda, que este momento da narrativa é bastante convencional tanto na forma de narrar - articular fatos e personagens que se movimentam num certo espaço a medida que o tempo passa -, como na linguagem presa às formas específicas que nossa língua assume nessa modalidade.

Ex: *"O sol brilhava, dando um reflexo forte na espada que André trazia na cintura. Ele seguia de pé, na carruagem puxada velozmente por dois cavalos negros. Tinha que chegar a tempo de defender o castelo do avanço inimigos. Os cavalos pularam, com toda facilidade, o fosso cheio de jacarés. As portas do castelo de pedra se fecharam.*

*André subiu até um das suas torres, e de lá flechava os inimigos. Durante certo tempo as forças se equilibram. No entanto, os inimigos eram muitos, e André percebeu que não poderia mais resistir"...*

É no entrelaçamento das histórias que o autor processará a decifração do mundo escondido de André e Júlia.

Focalizando a narrativa das duas histórias no BARRIL, elo e ligação, entre elas; lugar dos sonhos e da fantasia, elemento mágico, porém compatível com o real, ora representado como o indivíduo descobre o que se passa dentro de sí. Ex: *"André reconhecia: não havia mais nada a fazer: Abandonava o barquinho, que imediatamente era engolido pelas águas, e pulava para fora do barril. Estava são e salvo"...* (pág 10 à 12) *"Tarde demais para a onça. Júlia já tinha alcançado a borda do barril e pulado, em segurança para a terra"* (pág 17); ora representando o espaço social no qual os sujeitos se constituem. Ex: *"Entalaram os dois na boca do barril"* (pág 28)

A presença da intertextualidade na narrativa é marcada pelo "gato", personagem que nos reporta a outras histórias que tratam também dos conflitos entre o mundo interno e externo da criança. Lembremo-nos de *"O gato que pulava em sapato"*, *"A bota do bode"*, o *"Gato de botas"*, *"Estória de telhado"...*

Mitologicamente o gato *"simboliza a força e a agilidade do felino postas a serviço do homem por uma deusa tutelar a fim de ajudá-la a triunfar sobre seus inimigos ocultos"*. (4)

## CONCLUSÃO

Sem procurar apoio e garantia nas fórmulas já consagradas **MIRNA PINSKY** experimenta uma nova forma narrativa em que fantasia e realidade se harmonizam.

Fornece um padrão de interpretação do problema que levanta, sem cair no documental ou no dirigismo, respeitando a imaginação e a formação do espírito crítico no leitor infantil.