

O brinquedo simbólico como uma narrativa¹

André Guirland Vieira

Tânia Mara Sperb²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo

A fim de examinar se o brinquedo simbólico organiza-se numa forma narrativa capaz de desvelar a subjetividade da criança, no presente trabalho é estudado o brincar produzido por três crianças, respectivamente a partir de três estudos de caso. Em cada caso é feita, primeiramente, uma comparação entre as situações de brincar e o esquema narrativo de Tzvetan Todorov. Em seguida, o sentido de uma narrativa escolhida é analisado e comparado com o contexto de vida da criança, segundo o método proposto por Jung. Nosso estudo demonstra que o brinquedo simbólico organiza-se como uma narrativa, mas discute o emprego do conceito de narrativa exclusivamente a partir da linguagem. Isto porque o brinquedo simbólico pode, também, se organizar como uma imagem. Neste estudo, também é mostrado e discutido o modo como a subjetividade da criança aparece no brinquedo simbólico.

Palavras-chave: Narrativa, imagem, brinquedo simbólico

Symbolic play as narrative

Abstract

The possibility of symbolic play to be organized as a narrative which would allow for the study of children's subjectivity is examined in this study through the use of a case study design. The play activity of three individual children constitutes each a study case. To analyze play situations firstly a comparison is made with Tzvetan Todorov's narrative schema. Secondly, the sense of a chosen narrative is analyzed and compared to children's life contexts following Jung's procedure. The study shows symbolic play as indeed organized in a narrative form, however discusses the use of the concept of narrative exclusively from the standpoint of language. Symbolic play can also organize itself as an image. This study shows and discusses as well the manner child's subjectivity is revealed in symbolic play.

Key words: Narrative, image, symbolic play.

Na psicologia, os primeiros estudos sobre a narrativa iniciaram a partir dos trabalhos de Bartlett (1932/1961). Bartlett estava interessado em estudar os aspectos psicossociais da memória. Para tal, propôs a investigação dos processos da rememoração a partir de materiais "naturais", tais como imagens e narrativas. A partir destes trabalhos, Bartlett chegou à conclusão de que o sujeito tem um papel fundamentalmente ativo na assimilação das narrativas. Isto é, o sujeito reconstrói a história no ato de recontá-la, a partir de seus interesses e de suas experiências passadas. Bartlett também observou que tal reorganização tendia a reforçar as ligações lógicas e causais da narrativa, eliminando detalhes e clarificando passagens originalmente ambíguas ou obscuras.

Assim, o primeiro "esquema narrativo" elaborado no âmbito da psicologia foi um modelo de assimilação e de recuperação de histórias.

"Segundo Bartlett, uma narrativa dada encontra-se ativamente assimilada ao 'esquema' constituído pela experiência passada de um sujeito. De onde, as informações fornecidas pelo texto se submetem a uma 'filtragem', após o que serão submetidas a uma reorganização global em função dos conhecimentos já disponíveis e de uma busca de coerência" (Fayol, 1994; p. 39).

A segunda incursão da psicologia nos estudos da narrativa ocorreu em 1945 com os trabalhos de Carl Gustav Jung (1945/1984). Estudando uma quantidade muito grande de sonhos, C. G. Jung reparou que o sonho tende a se organizar como um drama. Retomando o conceito Aristotélico de drama, C. G. Jung afirmou que certos sonhos, os quais chamou de "sonhos médios", apresentam tal estrutura. Estes sonhos começam com uma *Exposição*, na qual aparece a situação inicial do drama com indicações de lugar, personagens e tempo. Segue-se a fase do *Desenvolvimento* da ação, que cresce até o momento de *Culminação* ou *Peripécia*. Aqui acontece qualquer coisa de decisivo, ou a situação muda inteiramente. A quarta e última fase é a *Solução* ou *Resultado* produzido pelo trabalho de sonho. É onde ocorre o desenlace da ação que se desenrola ao longo do sonho. C. G. Jung salientou que muitas vezes

falta esta quarta parte, assim o sonho termina em seu momento de maior tensão.

O fato de encontrarmos já em C. G. Jung (1945/1984) uma organização da narrativa disposta em uma estrutura construída a partir de quatro macro-proposições é interessante. Isto porque as primeiras tentativas sistemáticas, tanto na psicologia como na lingüística, de elaborar tal modelo abstrato de narrativa ocorreram somente entre as décadas de sessenta e de setenta. Na segunda metade dos anos sessenta, Bremond (1966) iniciou, a partir da lingüística, uma revisão dos trabalhos de Propp (1928/1983), desencadeando uma série de estudos sobre a narrativa. Entre estes estudos, é importante ressaltar aqueles que tentaram estabelecer uma ordem configuracional da narrativa, isto é, uma estrutura dos enunciados narrativos. Neste terreno, dois autores influenciaram de modo significativo a psicologia: William Labov e Tzvetan Todorov.

Labov e Waletzky (1967) coletaram um grande número de narrativas orais em adultos e crianças em diversas culturas, sendo sua abordagem de análise da narrativa freqüentemente utilizada por aqueles que trabalham com a narrativa oral. Segundo Peterson & McCabe (1983), a narrativa pode ser definida a partir de Labov como "um método de recapitulação de experiências passadas comparando uma seqüência verbal de proposições³ com a seqüência de eventos que de fato ocorreu" (p.287). Labov e Waletzky (1967) entenderam que a narrativa, além de uma dimensão cronológica-sequencial que ordena os elementos um após outro, comporta e necessita uma dimensão figuracional, na forma de uma macro-estrutura semântica, na qual é a "figura" que ordena os elementos um ao lado do outro. Labov e Waletzky (1967) organizaram esta estrutura macroproposicional da narrativa em um esquema tipo árvore. Assim, um texto narrativo inicia a partir de uma *Orientação* na qual são definidas as situações de espaço, tempo e características das personagens. Em seguida, ocorre uma *Complicação* através de uma ação que visa modificar o estado inicial e que dá início à narrativa propriamente dita. A narrativa, então, culmina no momento em que uma *Ação* transforma a nova situação provocada pela complicação ou em que uma *Avaliação* da nova situação indica as reações do sujeito do enunciado. A narrativa, então, chega a um *Resultado* em que é estabelecido um novo estado, diferente do estado inicial da estória. O final da narrativa se dá no momento em que é elaborada uma *Moral*, a partir das conseqüências da estória.

Tzvetan Todorov (1971 e 1973), partindo da crítica literária, propôs uma leitura mais estruturalista, apontando também para uma divisão do enunciado narrativo em cinco macroproposições.

"A intriga mínima consiste na passagem de um equilíbrio a outro. Uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Daí resulta um estado de desequilíbrio; por ação de uma força dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido; o segundo equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas os dois nunca são idênticos. Há, por conseguinte, dois tipos de episódios na narrativa: os que descrevem um estado (de equilíbrio ou de desequilíbrio) e os que descrevem a passagem de um estado a outro" (Todorov, 1971; p. 124 e Todorov, 1973; p. 82).

Segundo T. Todorov (1973), a primeira macro-proposição narrativa (Pn1) corresponde à situação estável inicial. A segunda (Pn2), à força que a vem perturbar. A terceira (Pn3), corresponde ao estado de desequilíbrio resultante. A quarta (Pn4), à força em sentido inverso que vem restabelecer o equilíbrio. Finalmente, a quinta (Pn5) corresponde ao novo equilíbrio estabelecido. De sorte que uma narrativa mínima é composta de dois estados distintos (Pn1 e Pn5) intermediados por uma série de macro-proposições narrativas medianas que asseguram a transformação de um estado em outro.

O modelo narrativo de Tzvetan Todorov (1971; 1973) foi revisto por Adam (1985). Para Adam, o mais importante na seqüência narrativa mínima é a passagem e a transformação de um estado inicial (Pn1) em um estado final (Pn5), sendo as macro-proposições narrativas intermediárias (Pn2 + Pn3 + Pn4) os elementos que asseguram esta transformação. Deste modo, não encontraremos em Adam a necessidade de associar o estado inicial a um estado de equilíbrio. Segundo ele, o estado inicial pode ser equilibrado ou não. Adam (1985) procede, assim, a passagem para um nível mais abstrato de leitura do modelo narrativo de T. Todorov (1971 e 1973).

A psicologia, seguindo a tradição iniciada por Bartlett (1932/1961), abordou a narrativa a partir dos estudos sobre compreensão e memorização de histórias efetuados por Mandler & Johnson (1977), Thorndyke (1977) e Glenn (1980). Retomando os estudos efetuados na lingüística e na crítica literária, estes autores construíram uma abordagem a qual Peterson e McCabe (1983) chamaram de "análise episódica" da narrativa:

"A maioria das histórias são vistas como descrições de um comportamento dirigido para um fim. Assim, algo acontece ao protagonista que produz uma resposta interna: isto é, o desenvolvimento de uma meta. Metas são estados internos de motivação, e eles precipitam tentativas de alcançar estas metas, resultando em conseqüências bem ou malsucedidas. Assim, a história se constrói numa ordem lógica a partir de um motivo, passando por uma tentativa até uma conseqüência" (Peterson & McCabe, 1983; p. 67)"

Assim, Mandler e Johnson (1977) e Glenn (1980) dividiram a narrativa em um *setting* constituído por um estado inicial e/ou um evento, seguido por um ou mais *episódios*. Cada *episódio*, por sua vez, comporta um início, um desenvolvimento e um fim. O *setting* e os *episódios* são organizados em um esquema de arborescência, funcionando como uma macroestrutura da narrativa. Thorndyke (1977) também organiza o que chama de uma "gramática da narrativa" (p. 77), em uma macroestrutura. Segundo o autor, os componentes essenciais a todas as histórias são: *exposição, tema, intriga e resolução*.

A narrativa pode, assim, ser definida como uma estrutura que organiza os eventos numa forma lógica e cronológica. Mas, para além de uma estrutura, a narrativa possui também um conteúdo, pois o enunciado narrativo conta-nos sempre uma história.

A Narrativa Como História

A abordagem da psicologia em relação à narrativa, a partir dos estudos sobre memória não é gratuita. Narrativa e memória desde há muito são colocadas lado a lado. Já na Grécia antiga, Mnemosyne, a deusa da reminiscência, era, segundo Walter Benjamin (1936/1993), tida como a musa da poesia épica. W. Benjamin (1936/1993) articulou a relação entre narrativa e memória quando escreveu que a narrativa tem uma função de transmissão da experiência. Tanto da experiência pessoal como das experiências coletivas de um povo ou de uma cultura, as quais são expressadas nas formas de conto ou da saga. Neste sentido, a narrativa poderia ser definida como a mais legítima portadora das tradições orais. Para Benjamin, a narrativa tem uma dimensão utilitária, na medida em que transmite um ensinamento moral, uma sugestão prática, um provérbio ou uma forma de vida. A narrativa, em sua dimensão coletiva, guarda uma sabedoria construída na experiência. Bruner (1997) também ressaltou esta dimensão utilitária da narrativa. Para ele, a narrativa tem uma função organizadora da experiência.

"Começa a ficar claro por que a narrativa é um veículo tão natural para a psicologia popular. Ela lida (quase que a partir da primeira fala da criança) com o material da ação e da intencionalidade humana. Ela intermedeia entre o mundo canônico da cultura e o mundo mais idiossincrático dos desejos, crenças e esperanças. Ela torna o excepcional compreensível e mantém afastado o que é estranho, salvo quando o estranho é necessário como um tropo. Ela reitera as normas da sociedade sem ser didática. Ela pode até mesmo ensinar, conservar a memória, ou alterar o passado" (p. 52).

Assim, a narrativa possui uma função histórica e psicológica, a de transmissão das experiências, a de conservação e mesmo a de transformação da memória e, também, a da organização da representação da realidade, ou como quer Bruner (1987), da "construção do mundo"⁴ (p. 12).

Brinquedo Simbólico e Narrativa

Mas qual a relação entre o brincar e a narrativa? Como veremos a seguir, uma determinada situação de brincar sempre tem algo a nos dizer, ela conta-nos uma história que, através da junção da linguagem e da imagem, pode assumir a forma de uma estrutura narrativa. Uma situação de brincar pode, deste modo, unir imagem, através da representação da ação nos brinquedos, e linguagem, através das verbalizações de um narrador ou das personagens da história. Esta união de imagem e linguagem é uma característica bastante específica do brinquedo simbólico e ela nos fará algumas exigências. A primeira exigência será a de nos forçar a buscar um modelo de narrativa que dê conta da imagem. Neste caso, encontramos tal modelo na noção de estrutura narrativa de Tzvetan Todorov (1973), a qual, devido a seu caráter mais estruturalista, prescinde de alguns elementos lingüísticos, tais como os conetivos causais. A segunda exigência será a de nos fazer adentrar nos processos de significação da imagem, bem como a de sua relação com o brinquedo simbólico. Vejamos alguns exemplos colhidos a partir de dados empíricos.

O Brincar de O.: A Junção de Imagem e Linguagem

O. é um menino de sete anos e oito meses de idade. Na presente brincadeira, O. construiu uma narrativa que se apoia tanto na linguagem como na imagem, de tal forma que os elementos são acrescentados à história não só pela via da ação de brincar, mas também através de verbalizações feitas ao longo do brincar. Assim, a presente narrativa vai tomando sentido não numa forma linear, mas a partir do

momento em que a ação é finalizada e que O. passa a falar sobre ela. Tal achado torna-se bastante interessante se tomado à luz da idéia de Adam (1985), segundo a qual, a forma temporal linear da narrativa, seu *antes* □ *depois*, dissimula uma relação, que do ponto de vista semântico (relativo a construção do significado) tem, na verdade, um sentido que vai do *efeito* para a *causa*. Segundo Chabrol (citado por Adam, 1985), "A narrativa se ordena a partir de seu fim, reconstituindo-se até seu início. A última unidade dada é, assim, a primeira logicamente" (p. 142). Vejamos, a seguir, nossos achados⁵.

A situação de brincar inicia quando O. tira um dinheiro do bolso do casaco, moedas e papel, e coloca-o dentro de um caixão branco, o qual havia retirado previamente da prateleira. Conta o dinheiro.

O.: - "Dois reais e sessenta e seis centavos, de verdade!"
(Fala com um sorriso estampado no rosto.)

Coloca, então, o caixão no canto direito da caixa cobrindo-o com areia e enterrando-o. Sobre o caixão é colocada uma cruz. À frente da cruz arruma uma série de moedas dispostas na forma de uma estrada ou um caminho. Ao longo da estrada são colocados vários animais: uma lagartixa, duas aranhas, dois escorpiões, um sapo, um jacaré e uma cobra. Finalmente, ao lado da estrada, em um desnível na areia, coloca sete carros e um helicóptero.

O.: - "Dos dois lados são bem perigosos, né? Terminei."

A.: - "Terminou? Então me conta o que você fez aí?"

O.: - "Eu? Eu fiz um tipo de cemitério."

A.: - "Um cemitério?"

O.: - "É, só que assim, ó! Umas pessoas... isso aqui tudo são pessoas que morreram. Opa! Acabou de morrer mais um! (Diz ele enquanto acha mais uma moeda dentro da caixa de moedas e a joga na areia.)

O.: - "Daí quando elas morreram, né? Ha, veio esses bichos, né, para guardar, porque tinha um certo tesouro, e eles morreram de caça, eles trabalhavam no carro, o carro desapareceu, depois eles morreram.

A.: - "Como é? Eles morreram de quê?"

O.: - "Alguma coisa os matou."

A.: - "Alguma coisa os matou?"

O.: "Um tipo de alienígena."

A.: - "Um tipo de alienígena... mas e essas moedas aí?"

O.: - "É que o alienígena botou eles nestas moedas."

A.: - "Ah, tá! E os carros?"

O.: - "São as pessoas que estacionaram lá."

A.: - "Que pessoas são estas que estacionaram aí?"

O.: - "Turistas."

Neste momento, enquanto conversa, O. segura o sapo e começa a retirar as moedas da estrada e a colocá-las dentro dele, através da boca. Isto é, o sapo começa a engolir as moedas.

A.: - "E esses bichos todos aí?"

O.: - "São para...guardar o lugar."

A.: - "E guardar o lugar por quê?"

O.: "O quê? Para eles não pegar."

A.: - "Para quem não pegar?"

O.: - "Para quem... porque se ... porque se não pegar o tesouro... para não ficar... para não ficar rico."

Neste momento O. coloca o sapo no chão, pega o jacaré e começa a colocar moedas dentro dele através de sua boca. O. deixa claro que os bichos estão devorando as moedas.

O.: - "Ele só aceita as pequenas (moedas), esse aqui (o jacaré). Ele não gosta de comer as pessoas grandes. Claro, né, ele é criança."

A.: - "Mas por que estes bichos estão devorando as moedas?"

O.: - "Por quê? Para os caras não voltar a viver."

Em seguida, O. encerra o sapo e o jacaré dentro de uma caixa de madeira, colocando as moedas, que ainda restavam espalhadas pela caixa de areia ou pelo chão, junto com eles.

Então, ele leva a caixa contendo os animais até a mesa, onde começa a envolvê-la com fita adesiva. Pega, então, uma folha de papel, uma tesoura e um lápis e escreve na folha.

A.: - "O que tu escrevestes aí?"

O.: - "Não abra até o Natal."

A.: - "Por que até o Natal?"

O.: - "É o mais longe lugar, né, para a gente ir."

Então O. coloca a frase que havia recortado como uma etiqueta para a caixa, agora selada com fita adesiva.

A presente história não tem um caráter linear, isto porque ela é construída em parte a partir do brincar, e em parte a partir da fala sobre este brincar. Isto é, nesta história é introduzida a figura do narrador. A introdução de um narrador faz com que haja uma complementaridade entre representação da história na ação, isto é, no brincar propriamente dito, e na verbalização. Além disso, a figura do narrador proporciona uma decalagem no tempo da história representada na ação, e a da contada via verbalização. Isto acontece porque é somente após o término do primeiro cenário, onde vemos o tesouro enterrado, a cruz, a estrada/cemitério de moedas e os carros dos turistas, que ficamos sabendo do momento inicial da história, no qual homens foram mortos e aprisionados nas moedas. A respeito disso, encontraremos algumas idéias esclarecedoras nos estudos de Ducrot e T. Todorov (1972). Estes autores dividem o tempo da narrativa em *tempo da história* e *tempo da escrita*. O tempo da escrita coincide com a ordem na qual as partes do texto nos são apresentadas: "No caso mais simples, o tempo da escrita e o tempo da leitura coincidem" (p. 401). Mas a coincidência entre o tempo da história e o tempo da escrita é rara. Este é o caso da narrativa construída na presente situação de brincar. Vejamos, então, como ficaria a presente história numa seqüência temporal linear.

Em um primeiro momento, homens são mortos por alienígenas e aprisionados em moedas. As moedas são, então, dispostas na forma de uma estrada que, por conter homens mortos, é também um cemitério. Esta estrada leva até um tesouro enterrado sob uma cruz. Então, o tesouro se vê ameaçado com a chegada de carros com turistas ao local. Logo, aparecem animais perigosos para proteger o tesouro. Estes comem as moedas para que os homens aprisionados nelas não voltem a viver. Mas os turistas também são uma

ameaça aos animais. Então os bichos são encaixotados juntamente com as moedas e, finalmente, enviados a um lugar inacessível e distante: a terra do Natal.

Se tomarmos o modelo de estrutura narrativa proposto por Tzvetan Todorov (1973), poderemos verificar que esta história começa com uma situação inicial **(Pn1)** na qual aparece um cemitério e um tesouro oculto. Segue-se a ocorrência de uma força perturbadora **(Pn2)**, representada pela chegada de turistas. A seguir, instaura-se um momento de instabilidade **(Pn3)**, no qual aparecem animais com a função de proteger o tesouro e as moedas/lápides, os quais mantêm uma relação de tensão com os turistas. Uma nova situação começa a se construir no momento em que os animais são encaixotados, e se concretiza com seu exílio na terra do Natal **(Pn4)**. O estado final **(Pn5)** é representado pelo distanciamento dos animais, agora encaixotados, das pessoas/turistas que estão na caixa de areia.

Se a linguagem tem, aqui, um papel constitutivo bastante claro na produção da narrativa através do brincar, haverá situações nas quais tal papel não permanecerá explícito. Isto porque a união de imagem e linguagem pode ocorrer, no brinquedo simbólico, mesmo na ausência de verbalizações. É o que mostraremos na situação de brincar que segue, na qual a linguagem se faz presente somente através da própria organização narrativa do brincar.

O Brincar de M.: Brincar Sem Palavras e Estrutura Narrativa

M. é um menino de seis anos e onze meses de idade. Durante os momentos em que brincou, M. não emitiu uma única palavra, seu brincar foi caracterizado pelo mais completo silêncio.

Após alguns ensaios, M. definiu a seguinte situação de brincar na caixa de areia. Houve um acidente envolvendo quatro carros. Assim, vemos dois carros capotados e mais dois que se chocaram contra eles. Atrás dos carros, outros aguardam parados em fila. Em torno do acidente, são colocados dois carros de bombeiro e dois helicópteros. Além da cena do acidente, M. acrescenta um edifício, um estacionamento para os helicópteros e dois caixões. Após a construção do cenário, o brincar ganha movimento: atrás dos carros acidentados, forma-se uma grande fila de carros e caminhões. Então, os carros batidos são afastados da fila e levados para uma oficina. Mas após algum tempo, eles são novamente inseridos ao final da fila. Então, os carros de bombeiro tomam a dianteira da fila e ela começa a se mover.

A fila adquire uma forma circular, assim, os carros passam a andar em um círculo. Isso dura até o momento em que os carros começam, lentamente, a sair da fila e a estacionar junto ao edifício. A brincadeira termina quando todos os carros são estacionados.

Uma análise estrutural da narrativa mostra que a presente história inicia com uma situação de desordem (**Pn1**): houve um acidente, no qual quatro carros bateram entre si, interrompendo o trânsito. A força no sentido de modificar esta situação (**Pn2**) surge quando os bombeiros, socorrendo os carros acidentados, encaminham-nos a uma oficina. Em consequência disso, o trânsito é liberado e a fila passa a se movimentar. Então, a fila assume uma forma circular, passando os carros a andar em círculo (**Pn3**). Este estado é instável, e começa a se transformar no momento em que, lentamente, os carros começam a deixar a fila e a buscar um local para estacionar (**Pn4**). Tal movimento dura até o momento em que todos os carros estacionam junto ao edifício, chegando aqui a história a seu estado final (**Pn5**).

O interesse deste caso está em mostrar que, mesmo na ausência de qualquer verbalização por parte de nosso sujeito, a presente situação de brincar organiza-se como uma história, na forma de uma estrutura narrativa. Como vimos anteriormente, o conceito de narrativa ordenada como uma estrutura parte de uma identificação da narrativa com a história oral ou escrita. Aqui, a narrativa pode aparecer como o conto de fadas, tal como proposto por Propp (1983), ou confundir-se com a estrutura do drama, como no caso de Aristóteles (1991). Isto é, *estrutura narrativa* é um conceito cunhado dentro da linguística, a partir da análise da linguagem oral ou escrita. A presença, portanto, de uma estrutura narrativa no brincar de M., nos leva a pensar que a linguagem tenha tido um importante papel em sua organização. Aqui, a linguagem se faz presente na forma da própria estrutura narrativa do brincar.

Estes dois primeiros casos mostram que a linguagem pode integrar o brinquedo simbólico fazendo parte da própria história construída no brincar, tal é o caso da situação trazida por O; a linguagem pode, também, aparecer como uma estrutura narrativa que ordena as ações dadas ao longo do brincar, o que verificamos tanto em O . como em M. . Entretanto, brinquedo simbólico pode prescindir da estrutura narrativa para comunicar uma determinada situação ou evento, isto é o que veremos a seguir.

O Brincar de N.: A Imagem

N. é um menino de cinco anos e seis meses de idade. Ao contrário das crianças anteriormente estudadas, N. não produziu no seu brincar qualquer narrativa que possa ser comparada com um esquema narrativo tal como proposto pela narratologia ou pela crítica literária. Seu brincar está, por outro lado, organizado exclusivamente a partir da imagem.

N. inicia a brincadeira colocando uma igreja em um dos extremos da caixa. A igreja está voltada para a borda, dando as costas para o resto da caixa. N., então, coloca em cima da igreja uma cômoda, um fogão e um armário de cozinha. É notória a desproporção entre o tamanho dos móveis e o da igreja. No extremo oposto da caixa, coloca um balanço e um escorregador, enquanto que no centro da caixa coloca uma ponte. Coloca uma geladeira em cima da igreja. Coloca um poço no fundo da caixa, perto da igreja. Coloca um posto de gasolina na frente do poço. Coloca ao lado da igreja uma mesa e quatro cadeiras (não há mais espaço em cima da igreja).

N.: - "Agora eu vou brincar de outra coisa".

Então, N. começa a retirar as miniaturas da caixa, iniciando pelo poço e pelo escorregador.

A.: - "Antes de desmontar me conta o que tu fizeste aí?"

N.: - "Uma cidade".

A.: - "Uma cidade. Mas me conta o que tinha nesta cidade?"

N.: - "Uma ponte, uma pracinha, uma casa".

A.: - "E o que é isso aqui?" (Aponto para a igreja e para os móveis em cima dela).

N.: - "São os móveis que não cabem dentro".

A.: - "Ah! São os móveis que não cabem dentro".

N.: - "Só uns que cabem ali dentro, uns dois".

O presente caso nos coloca uma nova questão a respeito do estudo narrativo do brincar simbólico. Até agora estivemos trabalhando com um conceito de narrativa oriundo da lingüística e da crítica literária, no qual a narrativa pode ser equiparada a uma história: narra-se quando se conta algum evento. Aqui o caso é totalmente diferente, pois estamos lidando não com a construção de uma história, mas

apenas com uma imagem. Esta imagem, entretanto, tem uma organização, a qual produz significação. Isto é o que Aumont (1995) chamou de *narratividade* (p. 246) da imagem.

Diferentemente da linguagem, a imagem produz significação através de uma relação de semelhança com seu referente. Tal relação pode ser mais adequadamente denominada de *analogia* (p. 198). Encontraremos níveis de analogia na imagem, variando desde um maior grau de imitação do objeto natural (referente) até uma maior produção de signos (arbitrários) comunicáveis socialmente, embora a analogia nunca esteja ausente da imagem representativa. Isto é, uma imagem pode representar a realidade tão fielmente quanto possível, tal como a fotografia; mas pode também representá-la apenas esquematicamente, como em um mapa, por exemplo. Portanto, a analogia possui, por um lado, uma realidade empírica como origem; é, neste caso, constatada perceptivelmente. Por outro lado, a analogia foi produzida artificialmente no decurso da história, o que também não diminui o seu poder de relação com o referente. Finalmente, a analogia "sempre foi produzida para ser utilizada com fins simbólicos" (Aumont, 1995; p. 203). Encontraremos estes dois elementos tanto na representação do espaço como na do tempo na imagem, principalmente no caso das imagens planas, tais como a fotografia e a pintura.

A imagem é, portanto, capaz de representar o espaço. Tal é o caso da representação através da perspectiva, a qual pode ser definida como "uma transformação geométrica que consiste em *projetar* o espaço tridimensional sobre um espaço bidimensional" (Aumont, 1995; p. 213). A imagem é capaz, também, de representar o tempo. A representação do tempo na imagem pode ocorrer na forma dos trípticos, pinturas medievais e renascentistas que mostram o desenrolar de uma situação (tal como a paixão de Cristo) em três momentos temporalmente distintos. Pode ocorrer, também, na forma do *instantâneo fotográfico* (p. 233), no qual o fotógrafo registra um instante qualquer, porém expressivo de uma determinada ação. Finalmente, o tempo pode ser representado, na imagem, através do cinema, o qual pode ser definido como uma seqüência de instantâneos fotográficos em movimento.

Se a imagem, fixa ou móvel, é capaz de representar o tempo e o espaço, ela poderá sustentar uma narrativa. Cabe lembrar que uma das condições básicas apontadas pela concepção de narrativa da narratologia, a qual vimos acima, é a junção temporal de eventos. Aqui, entretanto, a passagem do tempo é dada pela ordem de sucessão dos acontecimentos. Aumont (1995) retoma as idéias de

Goodman (1981), quando afirma que, na narrativa em imagens, nem o enunciado nem a enunciação são necessariamente temporizados, sendo a capacidade da imagem de ordenar acontecimentos na forma de uma representação um fator bem mais importante.

"No que se refere à imagem, sobretudo imagem fixa, o critério mais determinante será, portanto, o da **narratividade**: a imagem narra antes de tudo quando ordena acontecimentos representados, quer essa representação seja feita no modo do instantâneo fotográfico, quer de modo mais fabricado e mais sintético [como no caso do cinema] " (Aumont, 1995; p.246).

A consideração de que a imagem possui um potencial narrativo vem, assim, relativizar nosso conceito de narrativa, extraído primeiramente da lingüística e da crítica literária. Mas se a imagem apresenta uma *narratividade*, ela deve ser "lida" ou interpretada.

O problema de uma "leitura" da imagem está em que ela não pode ser lida tal como se lê um texto escrito. Isto porque a significação na imagem ocorre por uma via diferente da utilizada pela linguagem. A imagem significa através da analogia, enquanto que a linguagem através de um código. É justamente por este motivo que não se dá à imagem um status de linguagem. Como muito apropriadamente nos coloca Debray (1993), "pensar a imagem supõe, em primeiro lugar, que não se confunda pensamento e linguagem. Já que a imagem faz pensar por meios diferentes de uma combinação de signos" (p. 49). A imagem é caracteristicamente polissêmica. Além disso, a imagem não é nem verdadeira nem falsa; a imagem é incapaz de negar, de emitir um enunciado negativo, sendo assim ela não é refutável. Por isso a imagem tem sobre nós um efeito de realidade e de presença.

A imagem, entretanto, pode ser interpretada. Segundo Debray (1993), "não há percepção sem interpretação, não há grau zero do olhar" (p. 60). Esta interpretação quase que imediata e sempre necessária da imagem se deve à analogia entre imagem e objeto. Mas assim como há níveis de analogia, haverá níveis de interpretação. Segundo Caprettini (1994), a analogia entre a imagem e o objeto é regulada por "regras convencionais de similitude na base das quais se estabelece que qualquer coisa é modelo doutra coisa qualquer" (p. 186). Sendo assim, o significado da imagem irá depender de uma dupla referência funcional, tanto ao objeto como à Cultura.

Brinquedo Simbólico e Pensamento Simbólico

Não é surpreendente encontrarmos na imagem um importante papel na organização do brincar, isto porque o brinquedo simbólico leva-nos ao problema do "pensamento simbólico em geral, por oposição ao pensamento racional, do qual o instrumento é o signo" (Piaget, 1945/1978 ; p. 217). A diferença entre símbolo e signo é a de que o primeiro apresenta um significante "motivado", no sentido de que guarda semelhanças com o objeto; enquanto que no signo encontraremos uma relação arbitrária entre significante e significado. O signo pertence ao domínio da linguagem, enquanto que o símbolo estaria mais relacionado à imagem enquanto aspecto da representação. O pensamento simbólico será, para Piaget, um pensamento por analogias, um pensamento por imagens "estruturalmente aparentado" ao pensamento pré-conceptual (p. 291). Segundo James (1893),

"Nosso pensamento consiste, em grande parte, de séries de imagens das quais uma acarreta a outra, de uma espécie de devaneio, de que os animais superiores provavelmente também são capazes. Não obstante, este tipo de pensamento leva a conclusões racionais, tanto de ordem prática como teórica. Aqui os elos entre os termos são ou de 'contiguidade' ou de 'similaridade', em conseqüência da mistura dos quais dificilmente poderemos ser incoerentes. Como regra geral, neste tipo de pensamento irresponsável, os elementos, ligados entre si por mero acaso, são fatos empíricos concretos e não abstrações" (p. 351).

Tal forma de pensamento associativo não trabalha mais, necessariamente, com elementos lingüísticos, mas com agregados de imagens e de sensações. De tendência subjetiva o seu conteúdo nos distancia da realidade. Segundo Carl Gustav Jung (1912/1986),

"Temos, portanto duas formas de pensar: o pensamento dirigido e o sonhar ou fantasiar. O primeiro trabalha para a comunicação, com elementos lingüísticos, é trabalhoso e cansativo; o segundo trabalha sem esforço, por assim dizer espontaneamente, com conteúdos encontrados prontos, e é dirigido por motivos inconscientes. O primeiro produz aquisições novas, adaptação, imita a realidade e procura agir sobre ela. O último afasta-se da realidade, liberta tendências subjetivas e é improdutivo com relação à adaptação" (p. 15).

Este modo de pensar, o pensamento-fantasia, como o chama Jung, irá aparecer na formação dos mitos. Segundo C. G. Jung (1912/1986), a energia e a força criadora que

hoje empregamos no de-senvolvimento da ciência e da técnica é comparável àquela que os homens da antigüidade aplicaram na construção de seus mitos. Aqui, "o alvo do interesse não parece ter sido compreender o 'como' do mundo real com a maior objetividade e exatidão possíveis, e sim adaptá-lo esteticamente a fantasias e esperanças subjetivas" (p. 18). C. G. Jung chama a atenção para o caráter artístico destas produções mitológicas, enquanto que, por outro lado, compara tal forma de pensamento ao fantasiar da criança.

"Não será preciso provar que a criança pensa de modo semelhante. Ela anima suas bonecas e brinquedos e, em crianças dotadas de imaginação, vemos facilmente que vivem num mundo mágico" (p. 18).

Assim, o pensamento mítico da antigüidade e o pensamento das crianças terão algo em comum, a qualidade do pensamento-fantasia. A ontogênese repete a filogênese.

A Interpretação da História

O brinquedo simbólico é, portanto, elaborado a partir de uma "lógica" distinta da empregada no pensamento racional. Isto porque o brinquedo simbólico é construído em parte através de uma forma não lingüística de pensamento: o pensamento simbólico ou o pensamento-fantasia. Deste modo, não encontraremos necessariamente no brincar o mesmo encadeamento lógico de eventos, ou a mesma forma de ordenação de idéias que no pensamento racional. Isto porque a lógica do brincar é de caráter associativo e não encontraremos nela uma predominância de elementos abstratos ou lingüísticos, mas de imagens. Em conseqüência disto, se quisermos empreender uma "leitura" ou uma interpretação do brinquedo simbólico, teremos de perseguir a sua característica de se constituir como pensamento simbólico. Se aqui predominam a analogia e a imagem, teremos de buscar as relações de analogia que o brincar mantém com a realidade. A teoria interpretativa de Carl Gustav Jung (1928/1981) será, aqui, de grande valia.

Jung irá falar de uma linguagem do inconsciente, da qual o símbolo é a expressão mais pungente. O símbolo não tem nada a ocultar, é entretanto, "uma tentativa de elucidar mediante a analogia alguma coisa ainda totalmente desconhecida e em processo" (p. 283). Para C. G. Jung, não há censura, nem manifesto e latente que intervenha na produção do inconsciente; para ele estes são, antes de qualquer coisa, pressupostos teóricos que intervêm na observação e interpretação do objeto. Prefere tratar esta

produção como um texto desconhecido, como o filólogo que procura o significado de palavras desconhecidas, considerando o contexto onde estão inseridas, na esperança de desvendar-lhes o significado. Este contexto será as associações do paciente, será também o drama que se desenrola nas imagens do sonho ou das fantasias:

"A essência da hermenêutica, ciência largamente praticada há muito tempo, consiste em enfileirar analogias depois de analogias, a partir de um texto dado. Em primeiro lugar são anotadas as analogias subjetivas produzidas ao acaso pelo paciente, e em segundo lugar, as analogias objetivas oferecidas pelo analista à base de seu conhecimento geral. Através desse processo, o símbolo inicial é ampliado e enriquecido: desta forma chegaremos a um quadro extremamente complexo e multifacetado. Configuram-se então certas linhas do desenvolvimento psicológico, de natureza tanto individual como coletiva" (p. 284).

A este processo, C. G. Jung (1928/1981) chamou de *amplificação* (p. 73) das imagens do inconsciente. É importante ressaltar que o papel do terapeuta aqui será o de traçar analogias entre as imagens ou símbolos dados na produção da fantasia e os modos em que estes aparecem representados na cultura ou no contexto do paciente.

A fim de proceder a este trabalho interpretativo deveremos, portanto, reconstituir alguns elementos do contexto de vida de N. Na entrevista com a mãe de N., ela relatou que o menino mantém uma relação muito ruim com o pai. Segundo ela, o problema teve origem no nascimento de N., o qual seu pai parece não ter conseguido suportar. A partir deste momento, o pai abraçou com fanatismo a doutrina evangélica. Em casa, mantinha-se frio e distante em relação à criança, e antes de N. completar dois anos, o pai começou a bater nele. À presente situação familiar seguiu-se a separação do casal.

Na entrevista com o pai, ele contou que não aceitou o nascimento de N., que se sentia perdido e que tinha muita raiva do filho. Contou também que a separação o fez pensar em suas atitudes, as quais considera, hoje, erradas. Atualmente os ex-cônjuges estão tentando se adaptar às suas novas condições de vida. Por outro lado, o pai está tentando se reaproximar do filho, embora este ainda tenha muito medo dele.

Retomando as imagens produzidas por N., vemos que sua construção corresponde a uma cidade, na qual, segundo ele, destacam-se uma pracinha, a qual é representada por um

par de balanços e por um escorregador, uma ponte e uma casa que aparece representada por uma igreja. É curioso que o representante da casa seja justamente uma igreja, isto considerando que N. tinha a sua disposição uma miniatura de casa para construir o cenário. A casa/igreja é muito pequena para abrigar os móveis, que, em função disso, são colocados em cima ou ao lado dela. A casa/igreja é, também, colocada em oposição à pracinha. Tal oposição é marcada não só pelo fato de a igreja estar posicionada "de costas" para o restante da caixa, mas também por a igreja e a pracinha estarem colocadas em posições opostas dentro da caixa de areia. A oposição é ressaltada pela ponte colocada entre elas. A posição da ponte nos sugere que ela tem a dupla função de dividir longitudinalmente a caixa de areia e a de unir estas duas metades. Na primeira metade, encontramos a casa/igreja com os móveis, enquanto que na segunda, encontramos a pracinha, um posto de gasolina e um poço. O presente cenário pode ser lido como um símbolo do atual momento de vida de N. A igreja é transformada em um lugar de habitação que, além disso, tem a característica de ser demasiadamente estreito e pequeno para que nele caibam os móveis, sendo estes os elementos que tradicionalmente preenchem a casa, proporcionando-lhe a sua funcionalidade como moradia. A imagem da casa/igreja é um símbolo que se remete ao mundo do pai, tal como vivenciado por N. O pai "mora", por assim dizer, na igreja, e este universo é demasiadamente pequeno para que N. possa nele habitar. Além do mais, o universo do pai e da igreja está em oposição ao mundo da infância, representado pela pracinha. Na metade da caixa de areia onde está a pracinha, encontram-se, também, o posto de gasolina e o poço. Não poderíamos esperar outra coisa, a fonte de energia e a de alimento só poderiam, em uma criança, encontrar-se ao lado da infância. É ali, neste mundo, onde ela irá encontrar a força necessária para seu desenvolvimento, e não no limitante mundo do pai. Mas a presença de uma ponte nos mostra que não há de fato uma ruptura entre estes dois mundos. Pelo contrário, a ponte é um símbolo do processo de unificação desses mundos opostos. Devemos, pois, nos lembrar de que o pai está em um processo de rever seu posicionamento em relação ao filho e de que ele parece estar realmente empenhado em se aproximar de N.

O presente caso apresenta uma situação simples, na qual a relação de analogia entre os fatos vivenciados no contexto de vida da criança e os elementos simbólicos surgidos no brincar é bastante clara. Dificilmente encontraremos tal clareza em outras situações de brincar. É, entretanto, esta simplicidade que nos permite vislumbrar algo de como o

brinquedo simbólico funciona como um sistema de fala que, tal como propõem Vygotsky (1935/1991) ou Bruner (1984), é capaz de desvelar a subjetividade da criança. Quanto a isso, é importante ressaltar que a produção do brinquedo simbólico, enquanto fantasia, está suficientemente próxima de uma forma simbólica e associativa de pensar. O que nos coloca a exigência de, ao tentar interpretá-lo, procurar os elos associativos que sustentam a sua lógica própria, a qual é a lógica da analogia e da imagem.

Referências

Adam, J-M. (1985). *Le texte narratif*. Paris: Nathan.
[[Links](#)]

Aristóteles (1991). *Poética*. São Paulo: Ars Poética. Originalmente publicado em grego, sob o título "ῥητορικῆς ἀρχαῖς", em torno de 335 a. C. . [[Links](#)]

Aumont, J. (1995). *A imagem*. Campinas: Papirus.
[[Links](#)]

Bartlett, F. C. (1961). *Remembering: A study in experimental and social psychology*. Cambridge: University Press. Originalmente publicado em inglês em 1932. [[Links](#)]

Benjamin, W. (1993). O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Em *Walter Benjamin, Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense. Originalmente publicado em alemão em 1936.
[[Links](#)]

Bremond, C. (1966). La logique des possibles narratifs. *Communications*, 8, 60-76. [[Links](#)]

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial. [[Links](#)]

Bruner, J. (1987). Life as narrative. *Social Research*, 54, 11-32. [[Links](#)]

Bruner, J. (1997). *Atos de significação*. Porto Alegre: Artes Médicas. [[Links](#)]

Caprettini, G. P. (1994). Imagem. Em *Enciclopédia Einaudi: Signo*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
[[Links](#)]

Debray, R. (1993). *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Vozes. [[Links](#)]

Ducrot, O., & Todorov, T. (1972). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris: Éditions du Seuil. [[Links](#)]

Fayol, M. (1994). *Le récit et sa constuction*. Paris: Delachaux & Niestlé.

Glenn, C. G. (1980). Relationship between story content and structure. *Journal of Educational Psychology*, 72, 550-560. [[Links](#)]

Goodman, N. (1981). Twisted tales; or, story, study and sinphony. Em W. J. T. Mitchel (Ed.). *On narrative*. Chicago: University of Chicago press. [[Links](#)]

James, W. (1893). *Psychology*. New York: Henry Holt and Company. [[Links](#)]

Jung, C. G. (1981). O eu e o inconsciente. Em *Obras completas de C. G. Jung*. Petrópolis: Vozes. Originalmente publicado em alemão, sob o título "Die beziehung zwischen dem ich und dem unbewussten", em 1928. [[Links](#)]

Jung, C.G. (1984). Da essência dos sonhos. Em *Obras completas de C. G. Jung*. Petrópolis: Vozes. Originalmente publicado em alemão, sob o título "Vom wesen der traume", em 1945. [[Links](#)]

Jung, C. G. (1986). Símbolos da transformação. Em *Obras completas de C. G. Jung*. Petrópolis: Vozes. Originalmente publicado em alemão, sob o título "Simbole der wandlung", em 1912. [[Links](#)]

Labov, W., & Waletzky, J. (1967). Narrative analysis: Oral versions of personal experience. Em J. Helm (Ed.). *Essays on the verbal and visual arts*. Seattle: University of Washington Press. [[Links](#)]

Mandler, J. M., & Johnson, N. S. (1977). Remembrance of things parsed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology*, 9, 111-151. [[Links](#)]

Peterson, C., & McCabe, A. (1983). *Developmental psycholinguistics: Three ways of looking at a child's narrative*. New York: Plenum Press. [[Links](#)]

Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Guanabara. Originalmente publicado em francês em 1945. [[Links](#)]

Propp, V. (1983). *Morfologia do conto*. Lisboa: Vega. Originalmente publicado em russo, sob o título "Morfologija skazky", em 1928. [[Links](#)]

Thorndyke, P. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology*, 9, 77-110. [[Links](#)]

Todorov, T. (1971). *Poética da prosa*. Lisboa: Edições 70. [[Links](#)]

Todorov, T. (1973). *Qu'est-ce que le structuralisme? : Poétique*. Paris: Éditions du Seuil. [[Links](#)]

Vygotsky, L. S. (1991). A pré-história da linguagem escrita. Em *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes. Texto originalmente publicado em russo, em 1933. [[Links](#)]

¹ Este trabalho é uma síntese da dissertação de mestrado apresentada no curso de Pós-Graduação em Psicologia do Desenvolvimento da UFRGS.

² Endereço para correspondência: CPG Psicologia - UFRGS - Ramiro Barcelos, 2600, 1º andar, sala 116 -90035-003. Porto Alegre - RS. E-mail: sperbt@vortex.ufrgs.br.

³ Tradução do inglês *clauses*.

⁴ Tradução do inglês *worldmaking*.

⁵ Todas as situações de brincar trabalhadas no presente estudo ocorreram em uma caixa de areia de dimensões iguais a 72 X 50 X 7,5 cm