

O monstro peludo

Henriette Bichonnier

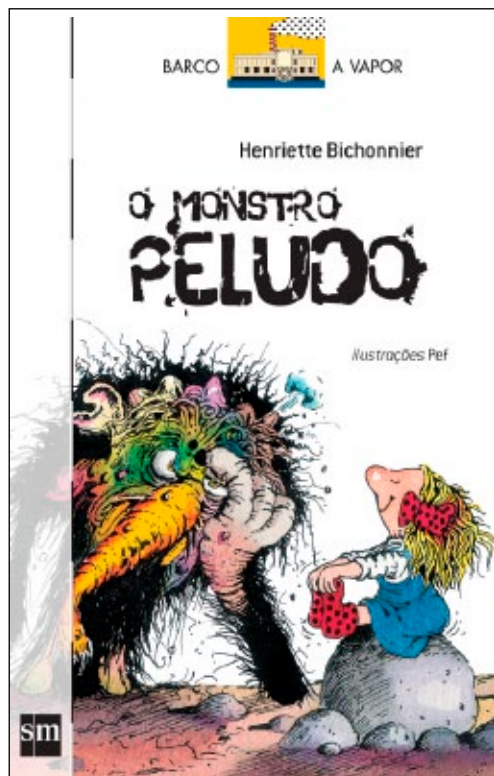


Ilustrações Pef

Tradução Marcos Bagno

Temas Determinação e coragem; Amadurecimento;
Poder da linguagem

GUIA DE LEITURA PARA O PROFESSOR



Série Branca nº 20
48 páginas



O LIVRO *O monstro peludo* é um conto de fadas às avessas, pois trata com humor uma história que seria a princípio assustadora: um monstro cansado de comer ratos sonha em devorar um humano. Por causa de sua forma física, a criatura não consegue correr e, por isso, espera que algum desavisado apareça em frente a sua caverna. É o que faz o rei, que está perdido na floresta. Para se salvar, ele propõe ao monstro trazer uma criança que tem carne macia em troca de sua vida. Só não contava que, para manter sua palavra, o rei teria que entregar à terrível criatura a própria filha, a princesa Lucila. Corajosa, a menina se dispõe a enfrentar o monstro com palavras. Este é o grande encantamento do livro: o poder da linguagem é capaz de tornar belo um feio monstro e permitir que a princesa se salve.

A AUTORA Henriette Bichonnier nasceu em 1943 em Clermont-Ferrand, na França. Com mais de cem livros já publicados, Henriette passou a inserir humor em suas histórias, inspirada por seu filho, que adora piada. Foi assim que nasceu *O monstro peludo*.

O ILUSTRADOR Pef nasceu em 1939, na região do Ródano, na França. Autor e ilustrador de literatura infantil e juvenil, é conhecido pelas histórias e desenhos bem-humorados.



Mergulhando na temática

PARLENDAS

Vem de *parlar* ou *parlengar*, que significa “tagarelar”. As parlendas são brincadeiras de palavras, com rimas, que muitas vezes dizem coisas de um jeito maluco. Elas compõem a dimensão lúdica da linguagem, criando um tipo especial de poesia: a poesia-jogo, a poesia-brinquedo, a poesia-provocação. Na forma, as palavras trabalham com a sonoridade da língua, obedecendo a rimas e métricas, em geral com versos de cinco ou seis sílabas poéticas. Esses textos são declamados, às vezes seguindo certa melodia, e usados para diversas finalidades: introduzir e acompanhar brincadeiras, ajudar a aprender e memorizar números e letras, selecionar competidores ou mesmo ajudar a gente a se defender de um monstro peludo. Quem não se lembra de alguma que declamava na infância?

Por exemplo:

“Dedo mindinho,
Seu vizinho,
Pai de todos,
Fura-bolo,
Mata-piolho.”

“Um, dois, feijão com arroz.
Três, quatro, feijão no prato.
Cinco, seis, feijão inglês.
Sete, oito, comer biscoito.
Nove, dez, comer pastéis.”

CONTO DE FADAS

É um gênero em que encontramos o modelo básico de qualquer narrativa literária, como afirma a especialista em semiótica Irene Machado, por apresentar situações de equilíbrio e desequilíbrio ▶

INTERPRETANDO O TEXTO

UM, DOIS, TRÊS, UM MUNDO MÁGICO OUTRA VEZ

Monstro, rei, príncipe e princesa. *O monstro peludo* apresenta uma mistura engraçada e terna desses personagens, em uma narrativa ágil, marcada sonoramente por palavras que rimam e fazem rir.

O monstro dessa história está cansado de comer ratos e sonha em comer humanos. Porém, por não conseguir correr, pois tem “pezinhos ridículos”, a vil criatura espera que um dia apareça alguém em frente a sua caverna. É o que acontece com o distraído rei, que durante uma caçada se perde na floresta sombria. Rapidamente capturado por dedos peludos, o rei implora sua liberdade, prometendo à besta uma criança em troca.

Preso ao monstro por uma corda, o medroso monarca segue em direção à aldeia para cumprir o combinado. Àquela hora as crianças estão na escola, mas uma cruza seu caminho: a pequena e indisciplinada princesa Lucila, sua filha. Ela tinha fugido do castelo para comprar balas, apesar da proibição paterna. Furioso e infeliz, o pai conta à filha a promessa feita e não vê saída a não ser levá-la para ser devorada. Durante o caminho para a caverna, o desgraçado pai chora, e a menina o consola e até mostra-se tranquila. Ao chegarem, Lucila começa a enfrentar seu algoz com rimas, usando como mote a palavra “pelo”, transformando o texto numa divertida **parlenda** e o monstro, num belo príncipe.

Como em todo **conto de fadas**, o encantamento é quebrado, e a heroína será recompensada por sua coragem ao conquistar o amor do príncipe. Todos ficam “felizes para sempre” e alegres, ao darmos muitas risadas com essa delicada e inteligente paródia dos contos de fadas.

UM JOGO DE DUPLO FAZ DE CONTA

Monstros são seres disformes e ameaçadores que podem assumir diferentes aparências e cujas origens remontam a diversas mitologias. Presentes em várias culturas, os seres místicos podem aparecer na pele de ciclopes, de figuras femininas, de trasgos e até de animais. Não podemos nos esquecer do bicho-papão, do folclore brasileiro, que traz no próprio nome sua principal característica: a de comedor de crianças.

Essas terríveis criaturas povoam lendas e histórias infantis da literatura universal e estão geralmente ligadas a sentimentos de pavor e a malefícios de toda ordem. O encontro com tais seres é quase sempre perigoso.

* Os **destaques** remetem ao item *Mergulhando na temática*.



que se modificam no decorrer da história, provocando a passagem de uma situação a outra. Além de possuir elementos característicos de personagens (príncipes e princesas), cenário (reinos distantes e florestas sombrias) e indeterminação de tempo, essa é uma narrativa que possui estrutura fixa: seus heróis passam por problemas causados por seres maléficos e contam com seres mágicos para ajudá-los. Por isso, os conflitos, as situações de desequilíbrio, só se resolvem pelo encantamento. Ao final, a virtude triunfa sobre o mal e todos serão “felizes para sempre”. O livro *O monstro peludo*, embora apresente as características descritas acima, foge desse esquema em muitos momentos.

PARÓDIA

Muitos autores retomam os contos de fadas não para recontá-los, mas para brincar com a rigidez de sua estrutura e criar textos engraçados que remetem a um repertório bem conhecido das crianças. É o que se chama de paródia: uma composição literária que imita outra, mas com o objetivo de recriá-la. Esse gênero de texto surge de uma nova interpretação de uma obra já existente, propondo sempre um diálogo entre textos, para criar efeito cômico ou crítico, dependendo da intenção desejada. Para estabelecer esse diálogo, é preciso contar com o conhecimento prévio do leitor. No caso desse livro, a paródia é feita com todo um gênero literário, o conto de fadas, e não com uma obra específica.

Não é exatamente o que acontece nesse conto às avessas: se há algum perigo aqui, é para o monstro, não para a destemida e esperta princesa Lucila, que parece não ter medo algum da criatura peluda.

Nessa inversão de expectativas reside parte do humor da história, feita para divertir e não para assustar. Não passará despercebido para as crianças que nesse reino e nessa floresta escura tudo parece estar de pernas para o ar: os personagens (rei, princesa e monstro) são conhecidos, mas suas ações estão longe de ser as usuais nos contos de fadas. Eles assumem funções diferentes, num jogo de duplo faz de conta. Aqui é a princesa, personagem que tradicionalmente corre perigo e precisa ser salva, quem se dispõe corajosamente a socorrer o próprio pai, medroso e assustado.

Ao mesmo tempo, a autora mantém os elementos típicos do conto de fadas para que as crianças possam construir sentidos para essa história amalucada: além de os personagens principais serem conhecidos, mantém-se o encantamento do príncipe em um ser repugnante e sua posterior transformação, a desobediência de Lucila, que a leva a um castigo, e o final feliz, com a descoberta do amor.

A fórmula encontrada pela autora não é única: há muitas histórias já contadas em livros e filmes que recriam os contos de fadas, produzindo **paródias**, como *Monstros S.A.* e *Shrek*.

A originalidade desse livro, no entanto, está na forma encontrada pela autora para demonstrar a coragem de Lucila, oferecendo-lhe um meio eficaz de desfazer o encantamento: as palavras. A linguagem defende a garota e transforma as pessoas e o mundo a seu redor.

FALANDO A LÍNGUA DAS CRIANÇAS

Os recursos linguísticos utilizados por Henriette Bichonnier fazem a diferença. Não é à toa que ela recorre à dimensão lúdica da linguagem, da qual, como adultos, acabamos nos distanciando. Essa escolha tem por objetivo falar a mesma língua da criança. Ela vai buscar a parlenda, os jogos de palavras ritmados, para estabelecer um diálogo direto com seu público leitor. Temos aí pequenos poemas que nos chamam para a ação e a brincadeira. Somos convidados a entrar em contato com a língua em sua forma espontânea, oral e popular: uma linguagem poética que diverte e desperta a imaginação.

Para Henri Wallon (1879-1962), psicólogo, filósofo e importante teórico do desenvolvimento infantil, as crianças associam uma ideia a outra mais pela sonoridade das palavras do que pela coerência de sentido entre elas, pois, segundo ele, na infância

RIMAS

A rima é uma correspondência de som entre duas palavras, não importando a equivalência gráfica, mas a fonética. Ela ocorre no poema entre as últimas palavras dos versos, marcando justamente o término do período rítmico. Há vários tipos de rimas: consoante e toante (ou assonância); perfeita e imperfeita; pobre e rica. No caso de *O monstro peludo*, por exemplo, há *rimas toantes*, cuja identidade de som ocorre a partir da vogal tônica – como em *sapato e amalucado* –, e *rimas consoantes*, em que coincidem todos os fonemas finais – no caso de *medo e dedo*. Diz-se que a rima é tanto mais perfeita quanto mais os elementos (vogais e consoantes) das palavras se igualem. Mas, como se sabe, poesia não tem obrigação de ser rimada. Na Antiguidade, os poetas gregos e latinos não costumavam usar esse recurso, que se tornou mais recorrente a partir do século X, especialmente em cantos populares. Isso porque, tal como ocorre nas parlendas, a rima é um recurso que auxilia na memorização dos versos. No entanto, após a modernidade, há cada vez mais na poesia a presença dos versos brancos, ou seja, versos sem rima.

A PSICANÁLISE E OS CONTOS DE FADAS

Muitos são os estudos que analisam os contos de fadas à luz da psicanálise. Segundo o psicanalista francês René Diaktine, esses textos ajudam as crianças a se tornar adultos mais seguros. Para ele, o fascínio das crianças pelos personagens malvados ►

tudo pode se ligar a tudo, numa dinâmica que mais se aproxima das associações livres da poesia do que da lógica formal. Assim, o gosto da criança por parlendas, versos ou jogos de linguagem, provavelmente, advém da proximidade entre os funcionamentos de seu pensamento e da poesia.

É exatamente o que a princesa Lucila faz: joga com palavras, principalmente com a sonoridade delas, por meio das **rimas**, numa brincadeira que parece sem sentido, mas que na verdade transforma os sentidos das situações, tornando engraçado e divertido o que seria perigoso e assustador.

De certa forma, também é assim que atuam os contos de fadas no imaginário infantil. Na **psicanálise**, para muitos psicanalistas, entre eles o austríaco Bruno Bettelheim, os contos de fadas oferecem imagens com que trabalhar simbolicamente as crises de crescimento, preparando a criança para a vida adulta.

CRESCER BRINCANDO: O JOGO SIMBÓLICO DA IMAGINAÇÃO

Além de serem ritos de passagem para a vida adulta, os contos de fadas também desmistificam a ideia de infância como um período da vida em que há ausência de problemas e conflitos. Ao tratar de temas como a morte, o abandono, a perda dos pais, a sexualidade, o amor etc., os contos possibilitam que as crianças vivenciem seus medos e anseios.

Outra importante característica é o otimismo, afirmando que sempre é possível encontrar soluções. As narrativas parecem falar diretamente ao inconsciente, não dando receitas, mas oferecendo imagens. No caso de *O monstro peludo*, a princesa, ao vencer a disputa, encontrará o amor, enfrentando o ritual de passagem para outra fase da vida.

É nesse sentido que a literatura se coloca a serviço do desenvolvimento da criança. Com a imaginação, ela se liberta de preconceitos, se reassegura e aprende a lidar com suas dificuldades e com o mundo a seu redor.

O JOGO CONTINUA: DE IMAGENS FAZEMOS PALAVRAS E VICE-VERSA

Se a princesa consegue, por meio das palavras, inverter a situação de perigo, nos fazendo rir quando devíamos nos assustar, o mesmo realizam as ilustrações em todo o livro. Os personagens são atípicos: o monstro, com “seus pezinhos ridículos” e pelos espalhados até na língua; o rei, com narigão e olhinhos pequenos; e Lucila, que rompe com todos os padrões de beleza típicos de uma princesa: ela herda o tamanho do nariz do pai, veste-se como uma menina de nosso tempo, prefere o vermelho ao rosa, como vemos nas botas e no laço dos cabelos.



pode ser explicado pelo fato de eles serem, ao mesmo tempo, horríveis e frágeis, e que no final são derrotados. Por outra via, psicanalistas junguianos chegam à mesma conclusão ao afirmarem que as figuras e acontecimentos dessas histórias estão diretamente ligados a fenômenos arquetípicos, levando as crianças a desenvolver a autoconfiança.

O próprio Jung chegou a afirmar que os contos de fadas espelham a estrutura da psique. Para Bruno Bettelheim, a maturidade se dá aos poucos na busca de significados para a vida. Para isso, é preciso contar com as emoções, inteligência e imaginação. Dessa forma, os contos de fadas, ao oferecerem imagens, ajudam a compreender tudo isso, sugerindo caminhos para o desenvolvimento das crianças. Essas histórias as auxiliam a viver simbolicamente suas angústias, ensinando-as a lidar com elas. No caso de *O monstro peludo*, uma pequena menina vence com humor um monstro terrível e traz sossego e alegria aos leitores.

Para saber mais:

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

Mas o humor das imagens vai além do traço exagerado que carrega a verve do ilustrador. É possível notar a presença de alguns intrusos, pequenos animais que circulam pelas cenas do livro, com ar recriminador para com o que acontece na história, reforçando o tom engraçado das cenas. São figurantes críticos, de olhos bastante expressivos, que comunicam ao leitor mensagens que o texto não diz. Por exemplo, a lebre e os dois passarinhos parecem não acreditar naquele rei trapalhão, que se deixa cair nas garras do monstro (p. 13); a cobra se mostra muito irritada ao acabar enrolada na corda que mantém o monarca preso (p. 16).

Vale observar também que as ilustrações acompanham a história em páginas inteiras, participando ativamente do que é dito ali, às vezes atravessando o texto, às vezes seguindo de uma página à outra. Dizem que uma imagem fala mais que mil palavras. Em *O monstro peludo*, tanto as imagens falam como as palavras criam imagens.

DIALOGANDO COM OS ALUNOS

ANTES DA LEITURA

Introduzir o livro pelo título é sempre uma maneira de instigar a imaginação e levar os alunos a apresentar hipóteses, para que possam comprová-las ou refutá-las durante a leitura. Pode-se confrontar o título desse livro com os de vários contos de fadas e pedir que os comparem, levantando semelhanças e distinções entre eles. Uma das diferenças que os alunos podem encontrar é o fato de que o título de *O monstro peludo* se refere ao personagem malvado, enquanto muitos outros contos remetem aos mocinhos.

Se o tema “monstro” atizar a curiosidade dos alunos, é indicado ler textos que apresentem algumas criaturas de outras origens e histórias, principalmente os míticos e os que pertencem ao folclore brasileiro, para ampliar o repertório e permitir comparações.

DURANTE A LEITURA

Como estamos tratando de uma paródia de conto de fadas, é interessante que o professor leia contos de fadas tradicionais (*A gata borralheira*, *Cinderela*, *Pele de asno* etc.) para que os alunos possam comparar o que se mantém e o que se modifica em *O monstro peludo*, aumentando o repertório das crianças e sua capacidade de análise. O professor deve dirigir essa análise fazendo perguntas, por exemplo: nessa história quem é salvo? Quem salva ou quem é o herói/heroína? Há algum tipo de encantamento? Como o herói/heroína consegue enfrentar o personagem malvado?

Já no decorrer da leitura da história, pedir que os alunos observem as ilustrações, ressaltando seu caráter cômico: as características do rei e da princesa, os pequenos animais e suas expressões, a arma do monarca, a roupa da princesa e do príncipe, a borboleta que se parece com o monstro, as cores e o traço forte dos desenhos. O professor pode dirigir o olhar das crianças com perguntas, como: o que fazem esses animais? Como é a expressão do rosto deles? O que querem nos dizer? A arma do rei parece de verdade? Por que um rei carregaria uma arma como essa? As roupas de Lucila parecem com as de uma típica princesa? E assim por diante.

DEPOIS DA LEITURA

Essa história permite fazer atividades de linguagem muito interessantes para a faixa etária à qual se dirige. Podemos pensar em pelo menos duas propostas adequadas a dois grupos diferentes de alunos:

1) Para um grupo que esteja começando a ser alfabetizado, é possível trabalhar a oralidade e a sonoridade da língua, propondo brincadeiras ligadas a parlendas, como “Corre-cotia” e “Barra-manteiga”, estimulando os alunos a se divertir com elas. Depois das brincadeiras e de várias parlendas, o professor pode estimular os alunos a criar oralmente opções de rima para um mesmo mote, por exemplo:

Não olhe para mim / Que eu não quero assim

ou

Não olhe desse jeito / Que fico desfeito

Importante lembrar que o fundamental na parlenda não é o sentido lógico, mas a brincadeira sonora com as palavras. Se for possível aliar as duas características, melhor.

2) Para a turma já alfabetizada, salientar que é pela linguagem que a princesa consegue vencer o monstro e ressaltar que criar versos ritmados pode ser uma boa brincadeira. Perguntar se conhecem outras parlendas, deixar que eles tragam exemplos de casa e/ou de livros. Nesse momento, é interessante trabalhar a leitura, a oralidade (entonação, articulação das palavras) e a memória. Quando o professor perceber que as crianças estão mais familiarizadas com esses textos, propor a criação de parlendas por escrito. É possível lançar um mote e pedir que o completem, agora por escrito. E, dependendo da maturidade e do envolvimento dos alunos com essa atividade e com a escrita, pode-se pedir também que eles mesmos criem motes e os lancem para a classe como desafios.



ELABORAÇÃO DO GUIA SILVIA ALBERT, MESTRE EM LÍNGUA PORTUGUESA PELA PUC-SP, PROFESSORA DO CURSO A DISTÂNCIA PARA PROFESSORES DA LEITURA À REDAÇÃO, DA COGEAE/PUC-SP, E PROFESSORA DE PORTUGUÊS DA ESCOLA NOSSA SENHORA DAS GRAÇAS; PREPARAÇÃO ANNITA COSTA MALUFE; REVISÃO CARLA MELLO MOREIRA E MÁRCIA MENIN.