

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

UM PASSEIO PELA TERRA DE OOO
A representação contemporânea das princesas de *Adventure Time*

TATIANE FÁTIMA MATTOS DOS SANTOS

Passo Fundo
2017

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

UM PASSEIO PELA TERRA DE OOO
A representação contemporânea das princesas de *Adventure Time*

TATIANE FÁTIMA MATTOS DOS SANTOS

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social: Habilitação em Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. Ms. Cleber Nelson Dalbosco.

Passo Fundo
2017

Dedico a minha família, pelo carinho e apoio,
em especial, meus avós, Argeu e Leda.

AGRADECIMENTOS

É extremamente difícil agradecer a todos, sem que eu me esqueça de alguns, que, de alguma forma contribuíram para que este trabalho chegasse ao seu final. Sem dúvida, ele só foi possível graças a colaboração de pessoas maravilhosas, minha família, Cida, Cenildo e Renan, que estiveram presentes comigo ao longo desta caminhada, apoiando minha escolha e me acompanhando diariamente, entre idas e vindas de Carazinho a Passo Fundo.

Minhas amigas, super amigas, com quem convivi durante 4 anos e meio e tenho imenso prazer em dividir essa conquista, Andressa, Bruna e Graziela. Há também aqueles que foram de grande importância e que não posso deixar de citar, Germano, que além de companheiro é um excelente amigo, Larissa, Camila, Luan e Viridiane, que assim como todos aqui, foram base de grande incentivo para mim. A todos vocês, meu muito obrigada, pela amizade e oportunidade de aprender e compartilhar conhecimentos. Agradeço também pela compreensão e carinho, a Alpina, uma equipe a qual sou muito grata em fazer parte.

Por último, e não menos importante, agradeço ao Prof. Ms. Cleber Nelson Dalbosco, meu orientador e amigo, alguém por quem tenho enorme admiração e carinho, muito obrigada pela parceria e dedicação.

“Princesa! A deusa da minha poesia”.

Amado Batista

RESUMO

Considerando o grande destaque que as séries animadas possuem hoje na vida de inúmeras crianças, jovens e até mesmo adultos, a presente pesquisa busca analisar a representação contemporânea que a série animada *Adventure Time* faz do conceito de princesa e buscar quais as possíveis funções sociais, ou ainda, funções educativa e informativa que essa representação pode ter na mente do espectador. Para que isso se torne possível, o trabalho em questão foi desenvolvido a partir do estudo do conceito de representação proposto por Roger Chartier e Robert Darnton, seguindo para um segundo estudo, o da representação da princesa em contos de Charles Perrault, assim como as da série de animação *Adventure Time*, e por fim, uma análise comparativa das princesas de *Adventure Time* às princesas de Charles Perrault.

Palavras-chave: representação, princesa, Charles Perrault, *Adventure Time*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cosplayers de <i>Adventure Time</i>	22
Figura 2: Logotipo oficial da série	24
Figura 3: Reino Doce e Reino Gelado.....	24
Figura 4: Finn sem touca e com touca.....	25
Figura 5: Jake em sua forma “natural” e exibindo sua elasticidade	25
Figura 6: Marceline em suas duas formas	26
Figura 7: Rei Gelado em sua “forma original” (Simon), e atualmente	27
Figura 8: Princesa Jujuba com suas vestimentas mais usadas.....	28
Figura 9: PJ no episódio “O pretendente”	29
Figura 10: Braco antes e depois de se tornar um “ímã de paixão”	30
Figura 11: PJ e Mordomo Menta na cena final do episódio.....	31
Figura 12: Princesa Carçoço sem e com vestido.....	32
Figura 13: Princesa Carçoço e Marceline no Reino do Café da Manhã.....	33
Figura 14: Princesa do Fogo em duas versões.....	36
Figura 15: Princesa de Fogo, Canelinha e Finn	37
Figura 16: Princesa Biscoito.....	39
Figura 17: Jake e Biscoito	41
Figura 18: Princesa Biscoito ao final do episódio	42

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Programação semanal de exibição de A.T no canal Cartoon Network	23
Quadro 2: Comparação de disposição mental entre os personagens	52
Quadro 3: Comparação de persepções entre os personagens	53
Quadro 4: Comparativo de acontecimentos entre os personagens	54

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AT: *Adventure Time*

Ep: Episódio

PC: Princesa Carçoço

PCdM: Princesa Café da Manhã

PJ: Princesa Jujuba

Temp: Temporada

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 A TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES	13
1.1 Conceito de representação	14
1.1.1 A representação em grupos sociais	16
1.2 O conceito de princesa	17
1.2.1 A representação da princesa em contos clássicos	18
2 DESBRAVANDO A TERRA DE OOO	22
2.1 Sinopse da série	22
2.2 O principado de <i>Adventure Time</i>	27
2.2.1 Princesa Jujuba (<i>Princess Bonnibel Bobblegum</i>).....	27
2.2.2 Princesa Carroço (<i>Lumpy Space Princess</i>).....	31
2.2.3 Princesa do Fogo (<i>Flame Princess</i>)	35
2.2.4 Princesa Biscoito (<i>Cookie Princess</i>)	39
3 ANÁLISE.....	43
3.1 Análise de conteúdo.....	43
3.2 Análise comparativa	44
3.2.1 Análise descritiva	45
3.2.2 Análise categorial.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	59
ANEXO A - Transcrição do conto “Capuchinho Vermelho” de Charles Perrault.....	59
ANEXO B - Transcrição do conto “A Bela Adormecida no Bosque” de Charles Perrault..	62
ANEXO C - Transcrição do conto “A Gata Borralheira” de Charles Perrault.....	70

INTRODUÇÃO

As séries de desenho animado são um tipo de produção audiovisual capaz de encantar tanto crianças como também adultos. Inicialmente transmitidas exclusivamente pela televisão ou cinema, hoje esse tipo de produção invade inúmeras casas e famílias através de plataformas *streaming*, possibilitando uma difusão ainda maior do seu conteúdo.

A elas, são atribuídas características como a ludicidade, chamando atenção dos espectadores e instigando sua imaginação e criatividade. A partir de cores, sons e traços animados, criam-se produtos culturais capazes de criar na mente do espectador novos códigos e representações.

O estudo em questão visa abordar essas representações, e ainda, analisar quais as possíveis funções sociais, ou ainda, funções educativa e informativa que elas podem ter na mente do espectador. Para compreender essas questões de maneira mais específica, o problema de pesquisa do presente trabalho é: Como a série *Adventure Time* representa o conceito de “princesa” e quais as possíveis funções dessas representações?

Adventure Time é uma série de desenho animado, criada por Pendleton Ward, teve sua estréia no ano de 2010, no canal pago Cartoon Network, onde a série é exibida até hoje. Seu enredo se passa na “Terra de Ooo”, um continente do planeta Terra onde a magia voltou a existir após a chamada “Guerra dos Cogumelos”. A Terra de Ooo é formada por diversos reinos, onde vivem às mais diferentes princesas. É também, em um desses reinos, O Reino Doce, onde os personagens principais, Finn e Jake, passam a maior parte de seu tempo, salvando o reino dos mais diversos perigos. Lá, os dois amigos são considerados cavaleiros pela suserana do reino, a Princesa Jujuba.

Sendo assim, o presente trabalho irá se desenvolver de acordo com seus objetivos específicos, que são: Compreender o conceito de representação; estudar as princesas apresentadas em contos de Charles Perrault; estudar as princesas apresentadas na série de animação *Adventure Time*; e por fim, contextualizar e comparar às funções das representações

contemporâneas das princesas de *Adventure Time* às princesas de Charles Perrault. E ainda, de modo geral: Analisar como a série *Adventure Time* representa o conceito de princesa e as possíveis funções dessas representações.

Para a realização dessa pesquisa, durante o primeiro capítulo, é abordado o conceito de “representação”. Sendo dividido em três principais partes: o conceito, baseando nas reflexões de Roger Chartier e Robert Darnton; o conceito de “princesa”; e a representação da princesa em contos clássicos; valendo-se das interpretações de Mariza B.T Mendes em sua obra, “Em Busca dos Contos Perdidos”. Além disso, o capítulo também apresenta uma breve descrição dos contos de Charles Perrault, “Capuchinho Vermelho”, “A Bela Adormecida no Bosque” e “A Gata Borracheira”.

Já o segundo capítulo tem como foco a série animada *Adventure Time*, constando uma sinopse da série e transcrições dos seguintes episódios: “O pretendente” (representando a Princesa Jujuba); “O Dia da Princesa” (representando a Princesa Carço); “O Trono Vermelho” (representando a Princesa do Fogo) e o episódio “Princesa Biscoito” (representando a princesa de nome homônimo).

O terceiro capítulo é voltado a análise das representações de cada princesa da série *Adventure Time* e, além disso, o comparativo com às princesas de Charles Perrault. Para tal, será utilizado o método de análise de conteúdo, proposto por Laurence Bardin (1997), que, será de caráter comparativo, que, segundo Gil (1999, p. 16), tem a finalidade de “ressaltar as diferenças e similaridades” entre os objetos estudados. Sendo esses, episódios de *Adventure Time* onde, cada um deles, tem seu foco em uma das quatro princesas escolhidas para análise (Jujuba, Carço, Princesa do Fogo e Princesa Biscoito), comparadas aos três clássicos do autor francês Charles Perrault já aqui citados.

1 A TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES

Neste capítulo, será utilizado como referência para o conceito de representação, as reflexões teóricas de Roger Chartier e Robert Darnton, ambos enquadrados no campo da “Nova” História Cultural.

Entretanto, ao explorar o âmbito do conceito de representação, é imprescindível que seja abordado a compreensão do que é História Cultural. Segundo o historiador inglês, Peter Burke (2008, p. 78), a nova história cultural é vista como a história das práticas. Nas palavras do autor: “‘Práticas’ é um dos paradigmas da NHC¹: a história das práticas religiosas e não da teologia, a história da fala e não da linguística, a história do experimento e não da teoria científica”. Para o autor, é a história que irá estudar às ações, o que leva ou não, determinado grupo ou indivíduo agir de tal maneira, baseando-se em suas práticas cotidianas.

Esse pensamento veio mais tarde a ser aprofundado por Chartier (2002, p. 16-17), que expõe, como principal objeto de estudo da história cultural, a identificação do “[...] modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada e dada a ler”.

Ou seja, a história cultural que antes baseava-se no estudo de fatos, agora passa a ser disciplina de estudo das interpretações que diferentes grupos têm a partir de determinado fato histórico. É a história que irá estudar a realidade individual de cada grupo, a história das representações.

Sendo assim, Robert Darnton (1988, p. 11), vem a complementar a importância em estudar as representações da seguinte forma:

Enquanto o historiador das idéias esboça a filiação do pensamento formal, de um filósofo para outro, o historiador etnográfico estuda a maneira como as pessoas comuns entendiam o mundo. Tenta descobrir sua cosmologia, mostrar como organizavam a realidade em suas mentes e a expressavam em seu comportamento.

¹ NHC: Nova história cultural

Desta maneira, entende-se que cabe ao historiador cultural, estudar às diferentes representações passadas visando compreender suas diferenças e os significados que tenham existidos na visão de mundo desse passado. É a história cultural que irá apresentar a maneira que os valores e a percepção da realidade de cada grupo é formada. A história que irá justificar determinadas ações e decisões que impactam diretamente a própria história em si. Darnton (1988, p. 28), ainda destaca que:

Visões de mundo não podem ser descritas da mesma maneira que acontecimentos políticos, mas não são menos “reais”. A política não poderia ocorrer sem que existisse uma disposição mental prévia, implícita na noção que o senso comum tem do mundo real. O próprio senso comum vê uma elaboração social da realidade, que varia de cultura para cultura. DARNTON (1988, p. 28)

Tendo assim exposto a importância do estudo da história cultural, o tópico a seguir tem como intuito, apresentar o conceito de representação.

1.1 Conceito de representação

Para iniciar a compreensão da ideia de representação, será feita uma abordagem do conceito a partir do pensamento do historiador francês, Roger Chartier.

Cabe então, começar pelo seu entendimento de modo geral, onde de acordo com Chartier (2002, p. 17) às representações são percebidas como classificações e divisões que estabelecem a compreensão do mundo social em categorias de percepção do real. Sendo estes “esquemas intelectuais”, de classificações e divisões, que irão criar na mente de grupos e indivíduos, figuras com algum sentido significativo.

Em outras palavras, para o autor, são as representações que irão possibilitar o entendimento da percepção do real em diferentes grupos ou indivíduos. Além de ser também (as representações), a “ferramenta” que capacita esses grupos a criarem significados para figuras, práticas comportamentais, ações e desenvolverem sua própria história cultural.

E, segundo o autor, “[...] é a partir dessa criação da percepção do real que os diferentes grupos sociais irão justificar e legitimar seu local social, suas escolhas e condutas, e, ao mesmo tempo a própria representação aí em jogo”. CHARTIER, (2002, p. 17).

Sendo assim, pode-se dizer que não existe representação se não houver prática, pois essa é a ação que torna a representação algo real. Em outras palavras, são as práticas que tornam às representações do “grupo x”, por exemplo, perceptíveis a outros grupos (grupo y). Ato esse, que por sua vez, foi baseado em alguma representação.

Além disso, o autor ainda considera que os sentidos criados (representações) são compartilhados, e que mesmo podendo serem naturalizados, eles podem mudar. Pois, segundo Chartier, (2002, p. 17) os sentidos são criados historicamente, determinados por relações de poder e conflitos de interesses. Ou seja, assim com a história, que é mutável, às representações também se apresentam dessa forma, se transformando de acordo com a vivência de cada grupo ou indivíduo, de forma histórica. De acordo com Chartier, no estudo da história cultural, esses “sentidos” ou representações são reflexos de práticas (e vice e versa), que como dito anteriormente, atribuem sentido ao mundo, seja para um grupo ou indivíduo.

Ainda é importante destacar como se dá o processo de construção dessas representações, para isso Chartier (1991) propõe o processo de apropriação. Onde o autor contextualiza a apropriação referente ao que diz respeito a interpretação do indivíduo sobre aquilo que vêem e lêem. Indo ao encontro com seu conceito onde a representação é composta por diferentes sentidos que são baseados na vivência de cada indivíduo, a apropriação também irá possuir suas determinações sociais.

Ou seja, o processo de interpretação, (apropriação) de algum fato só terá seu sentido final de acordo com fatores sociais, institucionais e culturais vivenciados pelo indivíduo ou grupo social. Nas palavras do autor, a apropriação: “[...] visa uma história social dos usos e das interpretações, referidas a suas determinações fundamentais e inscritas nas práticas específicas que as produzem”, (CHARTIER, 1991).

1.1.1 A representação em grupos sociais

De acordo com Chartier (2002, p. 17), às representações do mundo social, mesmo aparentando serem construídas de maneira racional e neutra, são estabelecidas por interesses coletivos.

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. [...] As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas. CHARTIER, (2002, p. 17)

Assim, pode-se dizer que cada grupo social possui a sua representação do real, do certo ou errado, sendo esse pensamento ligado diretamente a posição social do indivíduo, o que faz da representação algo histórico, que é criado ao longo da vida de cada indivíduo ou grupo social. A percepção do real (representação) não se cria de forma racional e objetiva, pelo contrário, a percepção de cada grupo se dá de maneira passional.

Além disso, para o autor, toda a representação age de maneira hegemônica, conforme o trecho reproduzido abaixo:

Por isso esta investigação sobre as representações supõe-nas como estando sempre colocadas num campo de concorrências e de competições cujos desafios se enunciam em termos de poder e dominação. As lutas de representações têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção do mundo social, os valores que são seus, e o seu domínio. CHARTIER, (2002, p. 17)

Em outras palavras, as representações são impostas aos demais grupos sociais, obrigando-os a se submeterem aos seus valores e conceitos. A partir daí, é possível observar que ao mesmo tempo histórico, inúmeros tipos de representações irão se contrapor, gerando uma luta de representações. Por isso dá-se a importância em estudar as diferentes representações. Ainda cabe ressaltar que segundo o autor, as representações criadas por esses diferentes grupos, funcionam como uma estratégia de classes, que por fim irão interpor-se às demais representações. O que acaba resultando em um grande conflito de representações, onde em um mesmo período cada grupo interpreta o real a seu modo.

Já para Darnton (1988), a ideia de representação se estabelece como o modo que pessoas comuns usam para organizar a realidade em sua mente, sendo expressada através de comportamentos e práticas sociais. Chartier (1991), além de propor a ideia que cada classe elabora a sua própria visão de realidade ao seu modo, o autor ainda acrescenta, assim como Darnton, que as representações são inseparáveis da prática. Sendo a prática uma ação que faz com que o mundo reconheça a qual grupo social determinado indivíduo faz parte. Para Chartier, as representações geram práticas, e às práticas consolidam às representações, implicando assim em uma identidade social.

Darnton (1988) ainda coloca, assim como Chartier (2002), que as representações independentemente de parecerem expressões individuais, elas estariam adequadas de acordo com um “idioma geral”: um conjunto de símbolos compartilhados e fornecidos por cada cultura.

1.2 O conceito de princesa

A fim de compreender a noção de princesa e suas funções no decorrer da história, assim como nos contos clássicos, é preciso abordar o contexto de origem do termo. Para isso, inicialmente será feito um olhar sob a etimologia, a origem da palavra “princesa”.

Antonio Houaiss (2009), em seu dicionário da língua portuguesa, o termo apresenta cinco diferentes significados.

Princesa: s.f. (sXV) 1 mulher de príncipe (‘filho do rei’ ou ‘chefe do principado’) 2 soberana de principado 3 filha de rei, de imperador ou de príncipe 4 membro da família reinante, do sexo feminino 5 título que se dá à moça eleita entre às mais belas ou graciosas, em certas festividades. ETIM fr. *princesse* ‘id’, der. de *prince* ‘príncipe’.

Pode-se dizer que dos cinco significados apresentados, quatro deles estão diretamente relacionados em seu contexto histórico e com o uso dos títulos nobiliárquicos.

Além disso, é importante observar que o termo “princesa”, é o feminino de príncipe, que por sua vez, deriva do latim *princeps*, que significa “primeiro cidadão ou principal cidadão”² ou ainda, “o primeiro, o que vai a frente”.³

O que pode levar a uma compreensão onde o “título” de príncipe (no segundo significado), era usado em sua “forma nativa” aos homens que iam à frente nas campanhas militares. Hoje, como mostra Houaiss (2009), o termo é usado para membros de famílias reais, mais especificamente, a filha de um rei, a mulher de algum príncipe ou ainda, para a soberana de um principado.⁴

1.2.1 A representação da princesa em contos clássicos

A fim de ter uma análise mais clara do conceito de princesa, será realizada uma análise das princesas apresentadas por Charles Perrault em sua obra “Contos de Mamãe Gansa” (1695), que segundo Mariza B.T Mendes, (1999 p. 15) são “[...] a primeira versão dos contos dirigida às crianças”.

De acordo com MENDES, (1999 p. 15), Perrault fora questionado e também criticado em relação ao seu objetivo de escrever contos populares, sendo ele, um estudioso da academia. Segundo a autora, o principal objetivo de Perrault era “[...] ressaltar a superioridade da ‘moral cristã’. Sendo essa moral ‘louvável e instrutiva’ [...] o elemento principal das fábulas, razão pela qual elas devem ter sido feitas”. (PERRAULT, *Apud.* MENDES, 1999, p. 50)

Ou seja, às fábulas em formato de contos serviam como uma maneira de ensinar às crianças às práticas morais, costumes e valores dos grupos sociais predominantes. Algo que até então não havia sido praticado de maneira “profissional”.

Ainda em relação ao objetivo dos contos e sua função social, é interessante destacar o título original de “Contos da Mamãe Gansa”, a mais famosa obra de Perrault foi lançada sob o

² CHARLTON. T. Lewis, Charles Short. A Latin Dictionary. Princeps. Disponível em: <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0059:entry=princeps1>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

³ ORIGEM. da palavra. Site de etimologia. Príncipe. Disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/principe/>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

⁴ Principado: território governado por um príncipe ou princesa.

título de: “Contos do tempo passado com moralidade”, onde, de acordo com MENDES (1999), é possível perceber a intenção do autor ao produzir a coletânea.

Sobre os personagens apresentados nos contos de Charles Perrault, MENDES (1999, p. 58) vê às fadas, (com exceção de ‘Capuchinho Vermelho’) como personagens com grande representatividade nos contos a serem analisados, tendo nas histórias, o objetivo de propor [“um mundo em que os papéis sociais são determinados por poderes superiores (mágicos/divinos) e não podem ser mudados”] e a magia [“é o sonho que ajuda a suportar pacientemente os reveses da vida”]. A autora ainda complementa dizendo que, os contos, além de ensinarem às crianças como se portar em sua sociedade, eles apresentavam certa conformidade misturada a fantasia, agindo como um elemento de submissão, servindo como um “domesticador” a mentalidade das crianças.

1.2.1.1 Capuchinho Vermelho (“*Le Petit Chaperon Rouge*”)

Um das mais conhecidas histórias de Perrault, porém, na versão do autor a fábula não termina com final feliz.

Em Capuchinho Vermelho de Charles Perrault, uma jovem e bela moça é enviada pela mãe, até a casa de sua avó adoecida, para levar a ela bolo e uma tigela de manteiga.

Durante o trajeto, Capuchinho encontra o compadre lobo, que por sua vez, pergunta a jovem onde está indo. Capuchinho, muito educada responde ao lobo e ambos seguem andando, cada um por um caminho diferente.

O lobo, muito esperto, chega antes de Capuchinho até a casa da avó, e se passando pela neta, entra na casa e devora a avó acamada. Após a rápida refeição, o lobo veste às roupas da avó de Capuchinho e deita em sua cama, ficando à espera da menina.

Logo em seguida, Capuchinho chega na casa da avó, entra e se depara com a cena da avó (que na verdade é o lobo) deitada na cama. O lobo convida a menina para deitar-se com ele na cama e a história termina com o lobo devorando a menina.

A versão completa da história se encontra em anexo.

1.2.1.2 A Bela Adormecida (*“La Belle au bois dormant”*)

De acordo com a versão de Perrault, um breve sinopse do conto pode ser dada da seguinte maneira:

Na festa de batismo de uma recém nascida princesa, foram convidadas sete fadas para que elas apresentassem a pequena princesa com os melhores dons. Porém em meio às comemorações, uma oitava fada aparece, e ao se sentir menosprezada por não ter sido convidada, ela joga uma maldição na princesa, dizendo que essa irá picar o dedo em um carretel de fiar e que morreria em seguida.

Em busca de uma alternativa para a princesa, uma das fadas altera o feitiço maligno, onde ao invés da princesa morrer ao furar o dedo, essa apenas passaria a dormir profundamente, por cem anos e seria despertada apenas por um príncipe, filho de algum rei.

Passado aproximadamente cem anos, a princesa é finalmente despertada de seu profundo sono, se apaixona pelo príncipe e com ele tem dois filhos. Entretanto, a rainha, mãe do príncipe pertencia a uma raça de ogros, alguém muito cruel. Sendo assim, o príncipe esconde seu casamento e filhos da família, revelando a todos apenas após a morte de seu pai.

Com o segredo revelado, a rainha, passa a atormentar a vida da nora e dos netos assim que o príncipe parte em uma longa viagem. A partir daí, a princesa e seus filhos são quase devorados pela rainha-mãe.

Até que, certo dia, o príncipe retorna antes do esperado, e se depara com uma cena horrível: sua mãe prestes a acabar com a vida de sua amada e seus filhos. Com a chegada do filho, a rainha-mãe se apavora e acaba caindo em uma tina repleta de sapos e serpentes, que por sua vez, ela mesma havia pedido para dar fim a toda a família de seu filho.

A versão completa da história se encontra em anexo.

1.2.1.3 A Gata Borralheira (*‘La gatta cenerentola’*)

Na versão de Perrault, a Gata Borralheira é a filha de um homem muito bom, porém, sua segunda esposa, com quem é casado, é uma mulher horrível, muito perversa e que por sua vez, tem duas filhas com o bom homem, pai da Gata Borralheira.

Como a menina era muito doce e gentil, a madrasta não suportava tamanha bondade, e passou a obrigá-la a fazer todo o serviço doméstico da casa, enquanto suas duas filhas davam risada da pobre meia-irmã.

Certo dia, o filho do rei organizou um grande baile, onde às pessoas mais importantes do reino estariam presentes. Ambas às irmãs da Gata Borracheira foram convidadas, apenas a pobre moça não participaria do baile. Após às irmãs caçoarem muito da jovem, ela fica em casa a chorar.

Até que como num passe de mágica, surge uma fada madrinha pronta para ajudar a moça e prepará-la para o baile. Após a fada transformar suas roupas, uma abóbora em carruagem e ratos em belos cavalos, a madrinha dá a moça um belo par de sapatos de cristal. Assim, finalmente a moça poderia ir ao baile como suas irmãs.

Entretanto, a Gata Borracheira só poderia se fazer presente no baile até a meia-noite, horário em que acabaria a magia da fada.

Durante o baile, a jovem dançou com o filho do rei e chamou atenção de todos com tamanha beleza. Ao badalar da meia noite, a moça sai correndo da festa, deixando para trás um dos seu sapatos de cristais. O príncipe, então apaixonado pelo jovem desconhecida, guarda o sapatinho e em alguns dias anuncia uma busca pela dona do sapato e diz que irá se casar com a até então, misteriosa donzela.

Inúmeras mulheres do reino provaram o sapatinho na esperança que servisse, porém era um sapato muito pequeno. Até que chega a vez da Gata Borracheira e para surpresa de todos o sapatinho de cristal cabe perfeitamente no pé da moça.

A história termina com Borracheira se casando com o príncipe, e, como é uma moça muito bondosa, arruma para suas irmãs dois ótimos pretendentes para que se casem.

A versão completa da história se encontra em anexo.

2 DESBRAVANDO A TERRA DE OOO

Assim como outros desenhos animados, *Adventure Time* (A.T) chama atenção não só pela sua aparência colorida e visualmente simples, mas também pela narrativa, muitas vezes de cunho adulto, sendo capaz de envolver não apenas o público infantil, como também o adulto.

Figura 1: Cosplayers ⁵ de *Adventure Time*



Fonte: IMAGENS, Google

2.1 Sinopse da série

Criado pelo americano Pendleton Ward, a série que é baseada em um curta-metragem também criado por Ward, foi transmitida pela primeira vez em 05 de abril do ano de 2010 pela emissora Cartoon Network.

De acordo com Arlindo Machado (2000, p. 83) às formas narrativas, o enredo, para produções audiovisuais em televisão, geralmente são estruturados como capítulos ou episódios, sendo esses, exibidos em dias e horários diferentes, como o caso de *Adventure Time*.

⁵ Cosplay: termo em inglês, formado pela junção das palavras costume (fantasia) e roleplay (brincadeira ou interpretação).

O autor ainda complementa que às narrativas seriadas na televisão podem ser divididas em 3 tipos principais.

No primeiro caso, temos uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que se sucede(m) mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos. É o caso de teledramas, telenovelas e alguns tipos de séries ou minisséries. Esse tipo de construção se diz teleológico, pois ele se resume fundamentalmente num (ou mais) conflito(s) básico(s). [...]
 [...] No segundo caso, cada emissão é uma história completa e autônoma, com começo, meio e fim, e o que se repete no episódio seguinte são apenas os mesmos personagens principais e uma mesma situação narrativa. [...]
 [...] Finalmente, temos um terceiro tipo de serialização, em que a única coisa que se preserva nos vários episódios é o espírito geral das histórias, ou a temática. [...] (MACHADO, 2000, p. 83)

Considerando o pensamento de Machado (2000), pode-se concluir que *Adventure Time* se classifica como uma produção audiovisual estruturada em episódios e com narrativa de dois tipos: a “narrativa única”, primeiro tipo apresentado por Machado (2000) e a “narrativa autônoma”, segundo tipo apresentado pelo autor. Isso porque A.T, além das diferentes histórias isoladas de cada episódio (tipo 2 de narrativa), um enredo principal se desenrola gradualmente durante suas temporadas⁶ (tipo 1 de narrativa).

Hoje a série conta com 8 temporadas, e 261⁷ episódios já produzidos e exibidos. Cada episódio de A.T, tem duração média de 11 minutos e é exibida diariamente no canal fechado “Cartoon Network”, com a seguinte programação:

Quadro 1: Programação semanal de exibição de A.T no canal Cartoon Network

HORÁRIO	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
00:30	2x		2x	2x	2x	2x	2x
14:00	2x	2x	2x	2x	2x	2x	
16:00	1x	1x	1x	1x	1x		
18:30	2x	1x	2x	2x		2x	
20:45		1x					
21:00		1x					
22:00							
22:30	2x						

Fonte: NETWORK, Cartoon. Disponível em: <<https://goo.gl/f9CUFh>>. Acesso em: 21/05/17.

⁶ Temporada: sequência de episódios de uma série.

⁷ 261 ep: dado obtido em 23 de maio de 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/touaW3>>.

Figura 2: Logotipo oficial da série



Fonte: IMAGENS, Google

O enredo relata a vida de dois amigos, Finn, (o humano) e Jake, (o cachorro), a narrativa acontece na Terra de Ooo, um continente do Planeta Terra onde a mágica voltou a existir após a grande “Guerra dos Cogumelos”.⁸

A Terra de Ooo, é composta por diferentes reinos, tendo como principais o Reino Doce, lar de grande parte dos personagens da série, o Reino Gelado, habitado pelo Rei Gelado, a Noitosfera e o Reino do Fogo.

Figura 3: Reino Doce e Reino Gelado



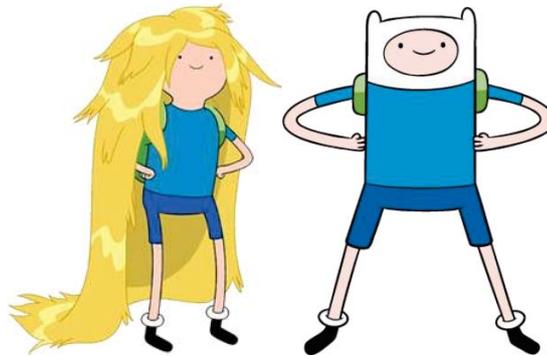
Fonte: NETWORK, Cartoon. Montagem pela autora

Na série, que se passa a mil anos após a Guerra dos Cogumelos, Finn e Jake vivem inúmeras aventuras, principalmente no Reino Doce, onde são considerados como cavaleiros, pela soberana do reino, a Princesa Jujuba.

⁸ Guerra dos Cogumelos: não se sabe muito sobre como ela aconteceu, mas, baseado no nome, acredita-se que ele seja uma alusão a explosão em forma de cogumelo que bombas nucleares causam

Finn é um ser humano, inicia a série com 12 anos idade, assim como os demais personagens, ele mora na Terra de Ooo. Sabe-se pouco sobre o passado de Finn, coisas como “quem são seus pais?”, ou “como Finn foi parar em Ooo?”, ainda não foram relevadas na série. Uma das primeiras informações reveladas sobre o personagem, aparece em “Lembranças da Montanha Bumbum” 11º ep. da 1ª temp. Finn ainda bebê, aparece abandonado em uma floresta, até que Joshua e Margaret, pais de Jake, o encontram e levam o humano para sua casa, adotando-o como filho, e, conseqüentemente, fazendo dele irmão de Jake.

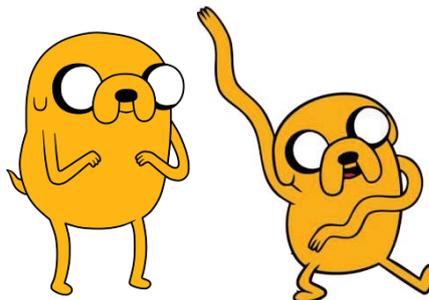
Figura 4: Finn sem touca e com touca



Fonte: IMAGENS, Google

Jake, é um cachorro mágico com poderes de elasticidade, é o grande companheiro de Finn na série. Tem o papel de irmão mais velho, que aconselha, incentiva e serve como base para o jovem humano.

Figura 5: Jake em sua forma “natural” e exibindo sua elasticidade



Fonte: IMAGENS, Google

Marceline, não se sabe muito sobre a história dela, contudo a série mostra que Marceline nasceu como uma meio-demônio, filha de uma humana desconhecida com Hunson Abadeer, o demônio governante da Noitosfera. Contudo, durante o decorrer de sua vida, a personagem se transformou em uma vampira, fato esse que não é abordado na série. Estima-se que Marceline tenha pouco mais de mil anos, quando pequena, em meio a Guerra dos Cogumelos, Marceline se separou da mãe e foi encontrada por Simon, que mais tarde viria a ser o Rei Gelado.

Figura 6: Marceline em suas duas formas



Fonte: IMAGENS, Google

Rei Gelado, o rei que não é rei, nascido como Simon, é um humano comum e arqueólogo que encontrou uma misteriosa e mágica coroa. Após a Guerra dos Cogumelos a terra se transformou em um perigoso e devastado local, fazendo com que Simon se sentisse em risco, a ponto de precisar fazer uso da coroa. Entretanto o artefato causaria futuros efeitos colaterais em Simon, fazendo com que perdesse o controle de sua mente e sua aparência física, transformando-o no Rei gelado. Quando Simon se viu perdido no mundo pós apocalíptico, ele acabou perdendo sua namorada, Betty, apelidada por ele, carinhosamente de “princesa”. Fato que é muito marcante na história dele enquanto Rei Gelado, pois o personagem vive uma busca eterna por uma princesa para se casar. Situações que são retratadas inúmeras vezes na série onde o Rei Gelado sequestra as princesas e as mantém aprisionadas em seu reino

Figura 7: Rei Gelado em sua “forma original” (Simon), e atualmente



Fonte: IMAGENS, Google

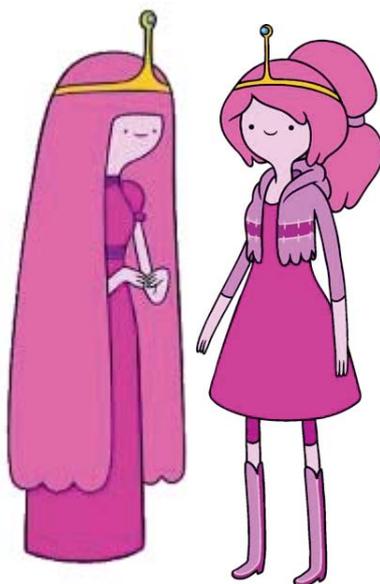
2.2 O principado de *Adventure Time*

Em *Adventure Time* grande parte do enredo é formado por princesas, das mais variadas personalidades e peculiaridades. Cada uma delas possuem em si características que representam o seu reino. Entretanto, apenas a histórias de algumas dessas são retratadas mais a fundo na narrativa.

2.2.1 Princesa Jujuba (*Princess Bonnibel Bobblegum*)

Estima-se que ela tenha aproximadamente 825 anos, porém, sua aparência física é de um ser da espécie Doce de 19 anos. Apesar de sua vestimenta e cabelos cor de rosa, características muitas vezes ligadas à feminilidade e fragilidade, a Princesa Jujuba se mostra como um personagem forte e que não se deixar abalar facilmente pelas emoções. Sua posição enquanto suserana do Reino Doce demanda da personagem uma postura rígida e decisões duras. Assim como às demais princesas da Terra de Ooo, Jujuba faz uso de uma coroa, que para ela, representa muito mais que um adorno, é o símbolo da responsabilidade que é exigida dela.

Figura 8: Princesa Jujuba com suas vestimentas mais usadas



Fonte: IMAGENS, Google

2.2.1.1 Transcrição do episódio “O pretendente”

No episódio “O pretendente”, (21º episódio da 5ª temporada), Princesa Jujuba está trabalhando exaustivamente em seu laboratório durante 9 semanas seguidas, o que faz com que um dos Guardiões Chiclete ⁹fique preocupado em relação a saúde da princesa. Esse, vai até o Mordomo Menta ¹⁰(que está praticando um tipo de ritual, aprisionando um demônio que ele mesmo convocou) e conta a ele a respeito de sua preocupação e diz ao mordomo que PJ precisa sair do laboratório, socializar, arrumar um pretendente.

No caminho até o laboratório de PJ, Mordomo Menta e Guardiã Chiclete passam pela fila de pretendentes que esperam por PJ a anos, sendo boa parte deles já muito velhos, com exceção de Braco, que por sua vez, está sentado sobre o esqueleto de seu pai (que esperou na fila até morrer). O Mordomo Menta se aproxima de Braco e o escolhe para ver a princesa, afinal, é o mais novo e bonito da fila. Ao entrarem no laboratório, eles se deparam com a PJ dormindo, apoiada em sua mesa, com os braços sobre uma caixa de pizza e com uma fatia em sua cabeça.

⁹ Guardiã Chiclete: são duas máquinas de chiclete gigantes que atuam como guardiões, seguranças do reino doce.

¹⁰ Mordomo Menta: mordomo do Castelo Doce e braço direito da Princesa Jujuba.

Figura 9: PJ no episódio “O pretendente”



Fonte: NETWORK, Cartoon. Montagem pela autora

No laboratório, o Mordomo Menta apresenta Braco para PJ, que pede a ela que conceda um encontro a ele, entretanto, PJ recusa a proposta na hora, de acordo com o trecho abaixo:

PJ: Obrigada, Braco. Você é um fofo, mas não.

Mordomo Menta: Princesa, o laboratório está fedendo a fumaça escura. Não é saudável. Você tem que sair e fazer pesquisas com os meninos. [aponta para Braco].

PJ: Mas isso é uma afronta, Menta, e vocês estão atrapalhando as minhas pesquisas. [Jogando no chão objetos que estão em sua mesa] Olha, estragando tudo.

Em seguida, Braco conta que ama tanto PJ que chega a doer, nesse momento, a princesa aponta um laser nos olhos de Braco, como se estivesse-o analisando, e PJ afirma que “a dor é provocada por se importar com um namoro imaginário”. Braco então afirma que o que sente é real, convencendo assim PJ, mas ela deixa claro que sairá com ele apenas para uma pesquisa.

PJ se encontra rapidamente com Braco, levando consigo um aparelho conectado a testa de Braco. Ao final de uma curta caminhada, PJ se despede do pretendente dizendo que ela já tem o que precisa.

Durante os dias seguintes, PJ continua trabalhando em seu laboratório e pede para que Finn e Jake fossem em busca de uma “Pedra da Alma” para ela. Enquanto Finn e Jake caminham em busca da pedra, Braco aparece e pede que eles o ajudem a conquistar a princesa, permitindo que ele mesmo encontre a Pedra da Alma e leve até a princesa.

Na busca pela Pedra, Braco passa por algumas situações difíceis, mas por fim, encontra a pedra e vai até o laboratório da princesa para surpreendê-la. Porém, ao encontrar

PJ, ela diz a ele que já não precisa mais da pedra. Braco então volta para casa muito frustrado, sem entender o motivo da princesa não amar ele.

Nesse momento, o Guardião Chiclete carrega Braco em suas mãos e o leva até o Mordomo Menta, o Guardião então cobra Menta da sua promessa (de tirar PJ do laboratório e arrumar a ela um pretendente).

Menta então questiona Braco:

Mordomo Menta: O que foi garoto, a Jujuba não te curtiu?

Braco [decepcionado]: É, pois é meu amigo, eu joguei a toalha.

Mordomo Menta: Hahaha, qualé, a Jujuba é osso duro mas não desista!

Braco: Então você tem que me ajudar a roer o osso.

Mordomo Menta: Não tem problemas cara, a gente usa magia de demônio das sombras.

Mordomo Menta então negocia com o demônio que ele aprisionou: para ter sua liberdade de volta, o demônio precisa fazer de Braco um “ímã de paixão”. O demônio concorda, mas avisa Braco que ele poderá pagar por isso, Braco também concorda, e assim o demônio realiza o feitiço. Entretanto, Braco se torna um “ímã de paixão” com a aparência muito prejudicada, mas ainda assim não perde a motivação.

Figura 10: Braco antes e depois de se tornar um “ímã de paixão”



Fonte: NETWORK, Cartoon. Montagem pela autora

Neste momento, PJ aparece em seu laboratório com uma cópia de si mesma, tendo a seguinte conversa:

PJ: [examinando sua cópia] E qual é a sua maior prioridade?
 PJ cópia: Encontrar alguém especial para passar o resto da vida
 PJ: Legal, está pronta para namorar? [rindo]
 PJ cópia: Ah, estou. Com quem vou namorar?
 PJ: Com um rapaz chamado Braco, ele é bem legal.

Braco entra no laboratório e se depara com Jujuba, que fica impressionada com a aparência do rapaz. Braco diz estar feliz, pois pagou o preço do amor e revela a PJ todos os seus desejos e sonhos. Jujuba, então diz que não quer nada daquilo, mas que o ama, porém, ressalta que é um amor sem diferenças, que ela sente por todos os cidadãos Doces. E ainda completa, “Eu não posso deixar que um de meus cidadãos sofra do jeito que o vi sofrer por mim, então eu pensei nisso: conheça minha sócia Jujubô”.

Braco parece desconfiado, diz que isso parece ser errado, mas Jujubô, muito alegre, se aproxima rapidamente dele, convidando-o a saírem do laboratório. A cena termina com a saída do casal e com Braco agradecendo a PJ. Menta vai até Jujuba perguntando sobre Braco, ela por fim termina dizendo: “Eu libertei ele Menta, eu sabia que ele não poderia ser feliz comigo então construí uma esposa robô”

Figura 11: PJ e Mordomo Menta na cena final do episódio



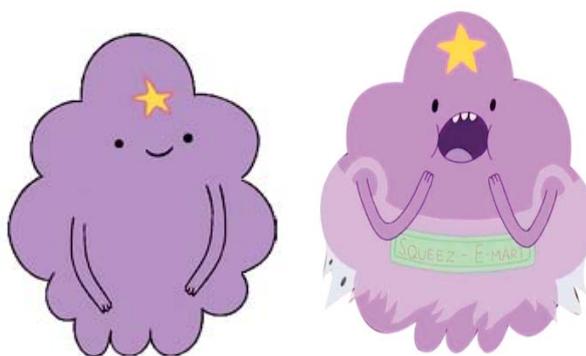
Fonte: NETWORK, Cartoon. Montagem pela autora

2.2.2 Princesa Caroço (*Lumpy Space Princess*)

É a princesa da dimensão chamada Terra do Caroço, porém, abandonou seu reino devido a desentendimentos familiares. Princesa Caroço (PC), pode ser considerada como a

menos feminina¹¹ de todas as princesas. Com uma voz marcante, (na versão americana a princesa é dublada pelo criador da série, Pendleton), ela “encanta” a todos com seu jeito rude e vocabulário sujo. Além disso, é também muito autoconfiante, tendo orgulho e amor pelo seu corpo encaroçado.

Figura 12: Princesa Caroço sem e com vestido



Fonte: IMAGENS, Google

No episódio “O Dia da Princesa”, 14º ep. da 6ª temp. Caroço mostra o quão vingativa pode ser, aprontando diversas pegadinhas com a ajuda de Marceline.

2.2.2.1 Transcrição do episódio “O Dia da Princesa”

Tudo começa com as princesas de Ooo reunidas no Reino do Café da Manhã, celebrando o Dia da Princesa, com a Princesa Café da Manhã (PCdM) como anfitriã. A PCdM inicia a reunião com assuntos urgentes, como o caso de bandidos que andam atacando o porto ocidental, princesas não registradas no reino e às quedas no comércio. Após o anúncio inicial, uma baderna se instala entre as princesas, discutindo a respeito de dívidas de comércio que possuem entre seus reinos.

Eis que Princesa Caroço então começa a gritar e bater na mesa, chamando a atenção de todas as princesas presentes, e diz estar entediada ”pra caramba”, pedindo por fim, uma

¹¹ Feminilidade: conjunto de atributos, comportamentos e papéis geralmente relacionados à mulheres ou meninas. São atributos que podem ser construídos tanto por fatores socialmente construídos como biologicamente criados.

moção para que todas elas parem de falar de coisas idiotas que são chatas. PCdM então argumenta que Carçoço.

PCdM: Princesa Carçoço, acho que vai ter que ser paciente conosco em nossas disputas fúteis. Nem todas atingimos a auto suficiência que eu imagino existir em seu reino.

[em tom irônico] Hã, ah espera, é mesmo, você não tem reino Carçoço, você mora numa caixa na floresta.

PC: Não é uma caixa, é um tronco podre.

PCdM: Desculpa Carçoço, mas o conselho só reconhece princesas de verdade, não mendigas!

PC: O que? Eu sou uma hippie descolada, compreendeu?

PCdM: Tanto faz, aproveitadora! Se você foi convidada pro Dia das Princesas deve ter sido engano ou uma piada. Não é meninas?

PC: Você quebrou a cara, porque eu não fui chamada, eu estou de penetra! E eu já comi muita comida sua aqui ó, to com a barriga cheia. [segurando a barriga] Você vai fazer o que agora, princesa bafo de ovo?!

A discussão então termina com PCdM expulsando Carçoço, a reunião segue, e Marceline se levanta e também se retira. Ela alcança Carçoço e diz a ela que gosta de sua atitude, e em seguida propõe a PC que elas façam uma pegadinha com a PCdM, Carçoço aceita na hora e completa: “Você é má, e eu gostei muito”.

Figura 13: Princesa Carçoço e Marceline no Reino do Café da Manhã



Fonte: NETWORK, Cartoon.

As duas então encontram o quarto da PCdM, porém ele está sendo vigiado por um guarda do reino. Carçoço distrai o guarda e Marceline o ataca, fazendo uso de seu poder de invisibilidade. Às duas entram no quarto e iniciam sua “hora da revanche”, Carçoço começa a comer às roupas da PDCdM - que são feitas de comida - enquanto Marceline revira alguns CD’s, dizendo a Carçoço que o gosto musical da Café da Manhã é horrível, mas que mesmo

assim levará embora um dos CD's da PCdM . Do lado de fora do quarto, outro guarda aparece e em seguida entra no quarto, Marceline usa seu poder de invisibilidade mais uma vez, e Carço corta uma laranja ao meio e espirra nos olhos do guarda.

As duas fogem cortando as paredes do reino do Café da manhã - que são feitas de panquecas - despistando o guarda, que acaba caindo para fora do castelo através de um dos cortes feitos por Carço e Marceline.

De volta a reunião do Dia das Princesas, um dos guardas interrompe PCdM para informar que às duas (Carço e Marceline) estão destruindo o castelo, mas a princesa diz que está tudo bem e que ela irá resolver. PCdM então pede licença para se retirar da reunião, deixando sua irmã (Princesa Strudel) em seu lugar.

Marceline e Carço continuam a fugir, saem do castelo e roubam o carro da PCdM, que acaba alcançando às duas, porém, acaba sendo atropelada por Carço que fica desesperada. “Meus caroços, meus caroços. Todos vão saber que fui eu. Eu não posso ir pra cadeia, eu sou muito linda! [chorando] Me desculpe papai e mamãe!” CARÇO, Princesa (2014, ep. 14, 6ª temp.) Marceline então tenta acalmar a amiga, e se aproxima da PCdM, percebendo que essa está apenas um pouco zozna e que irá resolver isso. Pegando PCdM em seus braços, Marceline a coloca no porta malas do carro e saem dirigindo para fora do Reino do Café da Manhã. O carro para, e Marceline e Carço abrem o porta malas, agora usando máscaras.

Figura 12: Carço e Marceline usando disfarçadas com máscaras



Fonte: NETWORK, Cartoon.

Assim que o porta malas é aberto, Café da Manhã identifica Carço e é retirada do carro por Marceline. Carço atira uma pá para PCdM dizendo para que ela cave e monte um

castelo de areia. Carço e Marceline entram no carro e vão embora, Café da Manhã joga a pá no chão e sai andando.

No carro, PC e Marceline começam a conversar:

PC: [rindo] Foi muito legal ser má com você Marceline.

Marceline: É foi muito maneiro.

PC: Você acha que, tipo assim, fazer essas coisas ruins faz da gente, tipo, pessoas ruins Marceline?

Marceline: Áhm, eu acho que não existe gente ruim. Eu acho que gente boa faz coisas ruins às vezes e isso é ruim. Mas se você só faz isso uma vez é só um errinho, e isso não é ruim. Eu acho. [pensativa]

PC: [risada] verdade.

Marceline ainda confessa que acredita ser errado ter roubado o CD da PCdM, e ela e Carço concordam que deveriam devolver a Café da Manhã.

O episódio termina com a Princesa Strudel comemorando com as demais princesas o Dia da Princesa.

2.2.3 Princesa do Fogo (*Flame Princess*)

Phoebe, (nome revelado no episódio “O Resfriador” 22º ep. da 6ª temp.) mais conhecida como Princesa do Fogo, teve sua primeira aparição na quinta temporada da série. Ela é filha do Rei do Fogo, e por ser muito poderosa foi aprisionada em um lampião durante toda sua infância e expulsa do reino do fogo por seu pai, que temia que a filha tomasse seu trono.

Logo ao entrar no enredo da série, a princesa se torna a nova paixão de Finn, tornando-se mais tarde namorada dele. Porém, por ser um ser do fogo, a princesa quando deixa aflorar seus sentimentos pode acabar sendo um risco para os demais personagens.

No episódio “Terra e Água” (32º ep. 5ª temp.), a princesa retorna ao Reino do Fogo e toma posse do trono, aprisionando seu pai no lampião em que ela passou sua infância.

Figura 14: Princesa do Fogo em duas versões



Fonte: IMAGENS, Google

2.2.3.1 Transcrição do episódio “Trono Vermelho”

Já como governante do Reino do Fogo, no episódio “Trono Vermelho” (47º ep. da 5ª temp.) a princesa - agora Rainha do Fogo - ouve os problemas dos cidadãos do reino, entre um cidadão e outro, uma senhora se aproxima e pergunta a ela se a majestade gostaria de um chá, Phoebe aceita e continua a ouvir seu povo. Até que ela é interrompida por Don John¹², que diz a ela que a princesa não é má o suficiente para governar o Reino do Fogo. A princesa tenta convidá-lo, porém percebe que seus poderes estão enfraquecidos, pois o chá que tomou continha veneno. Don John então lança um feitiço sobre o povo do reino, controlando suas mentes e fazendo com que se voltem contra a princesa e libertam seu pai, o Rei do Fogo.

Comemorando, o Rei do Fogo diz que foi tudo um plano dele, e que ela terá que se casar com Don John. Em meio a confusão, Canelinha¹³ aparece montando em um lobo de fogo, levando embora a Princesa do Fogo.

¹² Don John: mago e Lord da Chama.

¹³ Canelinha: Ex cidadão do Reino Doce, (governado por PJ) abandonou o reino e virou braço direito da Princesa do Fogo durante seu reinado no Reino do Fogo.

Ainda em fuga, a princesa diz a Canelinha que precisa voltar para salvar seu povo (que está sendo manipulado pelo feitiço de Don John), mas ele a convence que precisam de ajuda para tal feito. Entre às pessoas que poderiam ajudá-los, primeiro pensam em Jujuba, mas ambos concordam que a princesa do Reino Doce não é alguém para se confiar. Logo, pensam em Finn, os dois vão até a casa do humano, que aceita e diz que faria qualquer coisa pela Princesa do Fogo, mas ela deixa claro que está pedindo por ajuda e que isso não significa que eles vão voltar a namorar. Independente disso, Finn aceita, mas assim que a princesa vai ao banheiro, Finn não hesita em perguntar a Canelinha se ele ainda tem alguma chance com a princesa, se ela fala dele e se ela está namorando alguém, Canelinha responde que não para às perguntas de Finn, ele se sente confuso.

A princesa volta para perto deles e os três partem montam no lobo de fogo e partem para o Reino de Fogo. Durante o caminho Finn parece querer deixar a princesa impressionada com o seguinte diálogo.

Finn: [encostando a mão no ombro da princesa] Uau, você esfriou bastante.

Princesa do Fogo: Nada de gracinhas.

Finn: Tá tudo dando certo pra mim, eu to saindo com uns amigos, ganhei uma espada-braço amaldiçoada, isso é novidade. Eu to malhando pouco e fazendo aula de piano, tentando melhorar sabe? E não to namorando ninguém, só tô usando o tempo pra mim, sendo o melhor Finn que eu consigo. [chegando mais perto de Phoebe]

[Canelinha parece estar desconfortável com a situação e coloca a Princesa de Fogo sentar a sua frente]

Figura 15: Princesa de Fogo, Canelinha e Finn



Fonte: NETWORK, Cartoon.

Antes de começarem a agir, Canelinha começa a explicar seu plano, porém Finn ignora às instruções e derruba a porta da frente do castelo, chamando a atenção de todos. Ele então puxa a Princesa de Fogo para dentro do castelo consigo, mas ambos são cercados pelo povo do fogo. Finn fica pronto para atacar, mas a princesa pede para que não faça isso, pois os cidadãos estão hipnotizados, assim, Finn e a princesa são presos.

Canelinha fica muito irritado e tenta se aproximar para salvar seus amigos, mas é impedido por dois guardas, Finn e a princesa são levados e Canelinha permanece na entrada do castelo, agora lutando com os guardas, ele dá dois socos nos guardas e consegue pegar uma chave do bolso de um deles e foge em seguida.

Enquanto isso, na prisão do castelo acontece o seguinte diálogo.

Finn: [com as mãos nos ombros da princesa] Confia em mim, vai dar tudo certo.
Don John: [interrompendo Finn] Porque logo você será minha. Caso tu tenha esquecido, eu tô te lembrando.
Princesa do Fogo: [brava] Nunca!
Finn: É! Porque você ainda tem sentimentos por mim.
Princesa do Fogo: Não! [em resposta a Finn] E eu não vou me casar com você porque eu não te conheço e muito menos gosto de você. E me forçar a casar com você é nojento!

Don John se retira e vai até o Rei do Fogo questionando-o a respeito da conduta da Princesa do Fogo, acusando o rei de mentiroso, pois ele lhe havia dito que a princesa faria o que ele quisesse e agora ela está se recusando a casar-se, sendo uma mulher independente.

O Rei do fogo entende isso como uma afronta e os dois começam a brigar, enquanto Canelinha invade o castelo e solta Finn e a Princesa de Fogo com a chave que tomou dos guardas e os três fogem montados no lobo do fogo sem que Don John e o rei percebam, pois continuam brigando.

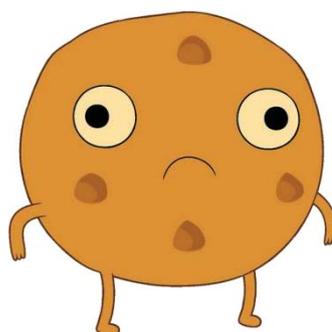
Ao tentarem sair do castelo, o trio é barrado pelos cidadãos do reino que estão hipnotizados, mas devido a briga de Don John e o Rei de Fogo, Don John é atingido, quebrando seu domínio sobre o povo. Fora do transe da magia de Don John, o povo de fogo se sente confuso sobre o que fazer, até que Canelinha diz a eles que foi o rei o responsável por fazer uma lavagem cerebral neles. O povo do fogo se revolta e juntos prendem o Rei do Fogo e Don John em um lampião.

O Rei do Fogo insulta os cidadãos por escolherem sua filha como Rainha, chamando-a de "molenga". Canelinha interrompe em defesa da princesa, dizendo que ela não é cruel, mas que é forte onde precisa, que é no coração. O episódio termina com Canelinha se declarando para a princesa, dizendo que ela é uma mulher forte, que ele aprendeu muito com ela, se tornou um homem melhor e que promete ficar aos seu lado a cada passo como campeão e cavaleiro. O povo comemora e Finn murmura “Gente, eu fui trocado pelo Canelinha?”.

2.2.4 Princesa Biscoito (*Cookie Princess*)

Com apenas uma grande aparição, no episódio de nome homônimo, (13º ep. 4ª temp.), Princesa Biscoito é um ser da espécie Doce do gênero masculino e pode ser considerado Princesa “não-oficial” do Reino da Grama. Criado em um orfanato, “Bebelício” como é conhecido, o personagem cresce com o sonho de ser uma princesa como Jujuba, que leva felicidade às crianças. Porém, devido a sua condição de gênero, o personagem se vê desamparado no mundo com a impossibilidade de se tornar uma princesa.

Figura 16: Princesa Biscoito



Fonte: IMAGENS, Google

2.2.4.1 Transcrição do episódio “Princesa Biscoito”

O episódio começa com uma cena de sequestro com Biscoito mantendo como reféns pessoas do Reino Doce em um mini-mercado, e oferecendo uma negociação a Jujuba: a coroa da princesa em troca da liberdade do povo doce. PJ deixa claro que não pode entregar sua coroa, afinal de contas, ela é a princesa. Finn e Jake que estão junto de Jujuba, se questionam o motivo pelo qual Biscoito “cismou” com a coroa da PJ, porém ela também está a se perguntar isso, e não entende a motivação de Bebelício para criar toda aquela situação.

Irritada, PJ decide que é hora de enviar os Guardiões Bananas, mesmo sabendo que a situação pode virar “a maior baixaria”. Jake então interrompe a princesa e sugere que ele e Finn fossem até Biscoito para neutralizar o que estava acontecendo, Jujuba aceita a sugestão de Jake e os dois amigos se fantasiam - Jake de leiteiro (forçado pela PJ, pois ele queria ser um carteiro) e Finn de sombra - e se infiltram no mini-mercado.

Jake chega até Biscoito e diz que veio para trazer leite aos reféns, ele aceita e se retira, nesse momento então Finn e Jake bolam um plano para pegar o biscoito sequestrador, porém mudam de plano em seguida pois percebem que não seria tão simples.

Os dois amigos se dividem e Jake começa um diálogo com o biscoito, fingindo também odiar a PJ e diz que só estava tentando escapar da princesa.

Jake: Eu só estava tentando escapar daquela podre da Princesa Jujuba por um tempo, ela não é tudo de ruim?

Biscoito: Peraí, você não gosta de Princesa Jujuba também? Ta me zuando!

Jake: Que nada meu irmão, ela é zero. Sentada lá toda protegidinha enquanto eu arrisco a vida vindo até aqui nessa fantasia ridícula de leiteiro.

Biscoito: Peraí, fantasia?

Jake: [sem jeito] Ah é, é que eu me sinto numa fantasia porque eu queria muito ser um carteiro, tá sabendo? Mas a princesa me obrigou a ser leiteiro.

Bebelício então recebe uma chamada de uma de suas gotas de chocolate, em seguida, o biscoito conta sua história para Jake:

Biscoito: Bom eu era só uma criancinha cara, quando ela estragou tudo. [flashback] Eu era novo no orfanato dos doces, me chamavam de Bebelício, eu tentei fazer amizade com às outras crianças, mas eles viviam deprimidos demais para brincar. Tudo continuou assim por um tempo, daí um dia... [imagem da Princesa Jujuba] Ela apareceu e tudo foi diferente, tudo era melhor com ela por perto. Algo também mudou dentro de mim naquele dia, ela depois disse que eu poderia ser qualquer coisa que eu quisesse.

Eu disse que queria ser princesa igual a ela, pra fazer às crianças felizes. E ela riu na minha cara! Eu fiquei todo confuso.

Biscoito, muito bravo, ainda complementa que Jujuba mentiu pra ele, e que ela quer ficar com toda a “princesice” só para ela e se põe a chorar ao lado de Jake, que se comove com a história e resolve ajudá-lo. Para isso, Jake diz a Biscoito para que se renda, pois assim que fizesse isso, ele poderia recomeçar e ter seu próprio reino, onde todos poderiam ser quem quisessem. Jake vai até PJ e conta seu plano, pedindo para Jujuba que ela conceda a ele m

cavalo para fugir. PJ não concorda, e diz que Biscoito é uma ameaça e deve ir para a masmorra.

O tempo passa e Jujuba reaparece com um cavalo para Biscoito, porém Jake desconfia, impedindo com que Biscoito caia em uma armadilha. Então o cachorro se transforma e carrega Bebelício, fugindo do local.

Figura 17: Jake e Biscoito



Fonte: NETWORK, Cartoon

Finn aparece e sobe em Jake, perguntando-o sobre o plano que haviam feito, Jake então responde que vai ajudar a (agora) Princesa Biscoito, e que ela é legal, só não deu sorte na vida e que só quer seguir seu sonho. Finn não fica do lado de seu e amigo, então é arremessado por Jake. Enquanto isso, os Guardas Banana alcançam Jake e correm atrás dele para prenderem Biscoito.

Quando Jake está prestes a pular um abismo, Biscoito pede para que ele pare, então os dois caem no chão. Biscoito diz que chegou ao fim, acabou, e se rende aos Guardas, e diz para Jake, “Eu nunca vou ser uma princesa. Mas, pelo menos, por um momento, você me fez sentir como uma”.

Os Guardas Banana levam Biscoito para o que parece ser um local de tratamento psicológico, Jake então o presenteia com uma coroa de flores, agora ele sea Princesa Biscoito, princesa do Reino da Grama.

Figura 18: Princesa Biscoito ao final do episódio



Fonte: NETWORK, Cartoon.

3 ANÁLISE

Durante a etapa de análise dos dados o principal objetivo é a contextualização e comparação das princesas de *Adventure Time* às princesas de Charles Perrault. Desse modo o processo de análise irá se valer da técnica da Análise de Conteúdo proposta por Laurence Bardin.(1997) A escolha da técnica de Bardin se dá pois essa não é apenas um procedimento unicamente descritivo, mas que relaciona um dado com a teoria.

Depois de uma análise inicial de cada história - Capuchinho Vermelho, A Bela Adormecida no Bosque, A Gata Borracheira, O Pretendente, O Dia da Princesa, O Trono Vermelho e Princesa Biscoito - é feito o uso de uma Análise Categorial que segundo Bardin (1997) “[...] é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamentos segundo o género com os critérios previamente definidos” BARDIN (1997 p. 119).

Tendo em vista a importância em identificar o que existe de comum entre cada história, foram criadas 3 categorias, que abordam às seguintes questões: “Disposição Mental”, “Percepções”, e “Acontecimentos

3.1 Análise de conteúdo

De acordo com Laurence Bardin (1997), em sua obra “Análise de Conteúdo” apresenta o método, de nome homônimo, como sendo realizado de forma empírico. Para a autora, análise de conteúdo “[...] é um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos (conteúdos e continentes) extremamente diversificados”. BARDIN (1997 p. 15).

Além disso, é um método que permite o pesquisador utilize de categorias para realizar sua análise, pois essas categorias permitem a classificação dos componentes do significado da mensagem em espécie de gavetas. Essas categorias são vistas segundo Bardin (1997 p. 117-

118) como rubricas ou classes que agrupam determinados elementos reunindo características comuns.

A autora ainda complementa que para o processo de escolha das categorias pode-se adotar de critérios semânticos (temas), sintático (verbos, adjetivos e pronomes), léxico (sentido e significado das palavras – antônimo ou sinônimo) e expressivo (variações na linguagem e na escrita). Resultando em um processo que possibilita a união de um número significativo de informações.

3.2 Análise comparativa

Como já exposto anteriormente, o presente estudo procura realizar uma análise respeito das novas representações de princesas na série *Adventure Time* e quais as possíveis funções sociais dessas princesas.

Para isso, será feita uma análise de conteúdo baseando-se na proposta metodológica de Laurence Bardin que apresenta caráter comparativo, que, segundo Gil (1999, p. 16), tem a finalidade de “ressaltar as diferenças e similaridades” entre as narrativas, histórias estudadas.

Sendo neste caso, os contos clássicos franceses, publicados na obra “Contos do tempo passado com moralidades”, que trazia como subtítulo “Contos da Mamã Gansa” escrito por Charles Perrault, são eles: “Capuchinho Vermelho”, “A Bela Adormecida” e “A Gata Borralheira”. Comparadas às princesas: Jujuba, Princesa Carçoço, Princesa do Fogo e a Princesa Biscoito, respectivamente, pertencentes a série animada americana, *Adventure Time*, criada por Pendleton Ward.

Em função disso, será feito uma análise descritiva das obras de Charles Perrault, já aqui citadas e também dos episódios: “O pretendente” (Temp. 5 / Ep. 21), “O Dia da Princesa” (Temp. 6 / Ep. 14), “O Trono Vermelho” (Temp. 5 / Ep. 47) e “Princesa Biscoito” (Temp. 4 / Ep. 13), a fim de representar, a personalidade das princesas de *Adventure Time*, Princesa Jujuba (PJ), Princesa Carçoço (PC), Princesa do Fogo (PF) e Princesa Biscoito (PB), respectivamente. Seguindo para uma análise comparativa das narrativas estudadas, irá se

valer de uma análise categorial onde 3 principais características serão observadas: a “Disposição Mental”, em outras palavras, os sentimentos aflorados em cada personagem durante as histórias; “Percepções”, onde são abordadas os sentidos de justiça, solidariedade, amizade e maldade; e por fim, “Acontecimentos”, fatos que influenciaram de maneira relevante cada história a ser analisada.

3.2.1 Análise descritiva

A fim de realizar a análise comparativa entre os objetos estudados, será feita inicialmente, uma análise descritiva de cada história.

3.2.1.1 Análise descritiva “Capuchinho Vermelho”

A história da jovem menina que vai visitar sua avó adoecida é de longe a mais desafortunada dos contos aqui apresentados. Em seu breve conto, Capuchinho Vermelho se mostra como alguém alegre e despreocupada, em sua história não há príncipe nem riquezas. A menina que tinha apenas que levar bolo e manteiga para sua avó coloca em risco a própria vida e a da avó por ser gentil com um lobo desconhecido, que por fim, devora a menina e a avó.

Pode-se dizer que a história de Capuchinho Vermelho apresenta a importância do cuidado ao conversar com estranhos. Algo que, por vezes, é bastante comum entre crianças, pois essas apresentam ingenuidade no que diz respeito à convivência em sociedade. Não sendo capazes de imaginar a quantidade de problemas que podem criar ao dar atenção a pessoas desconhecidas, algo que é ressaltado por Perrault na moral ¹⁴ apresentada ao final dos contos

3.2.1.2 Análise descritiva “A Bela Adormecida no Bosque”

Diferente da maioria das versões mais conhecidas de Bela Adormecida, na versão de Perrault a história não acaba logo após o despertar da princesa. A princesa que é amaldiçoada

¹⁴ Ver anexo A, p. 61.,

ainda criança e que vem a cair em um sono profundo por 100 anos, sofre muito mais do que isso.

Assim que o príncipe a desperta na versão de Perrault eles se casam escondidos, e tem dois filhos. O príncipe opta por manter tudo em segredo tornando pública sua família só após a morte de seu pai. Ao descobrir a família do príncipe, sua mãe fica muito descontente alimentando um ódio imenso sobre a nora e o casal de netos.

Os problemas para a princesa começam a surgir assim que seu marido precisa viajar por um longo tempo, ela então permanece no reino com seus filhos e sua sogra, a rainha-mãe. A rainha então aproveita a ausência do filho para dar um fim na nora e os netos, pedindo toda noite para que seu despenseiro prepare jantares da carne da nora e dos netos.

Ou seja, além de uma maldição que perdura 100 anos, o conto ainda apresenta a antropofagia como ato de vingança por parte da rainha-mãe contra a nora e os netos indesejados. Contudo, no final da história ocorre uma reviravolta com a morte da rainha e o final feliz do casal.

Em *Bela Adormecida*, pode-se dizer que Perrault traz a ideia de que mesmo com adversidades, o casamento é algo valioso, onde a paciência, devoção, felicidade e amor fazem todo o sacrifício valer a pena. Como o próprio autor destaca na moral¹⁵ da história:

[...] os laços do himeneu, tão agradáveis,
Não são menos felizes e amáveis
Se adiados.
E por esperar
Nada se perde.

Percebe-se então uma preocupação da parte do autor em mostrar que por mais que seja difícil enfrentar os desafios que podem surgir durante o enlace matrimonial, esse é algo que se vale a pena viver e até mesmo esperar o quanto for necessário.

¹⁵ Ver anexo B, p. 69

3.2.1.3 Análise descritiva “A Gata Borralheira”

Diferente das histórias anteriores, a Gata Borralheira não faz parte da nobreza, é uma jovem que vive com o pai, a madrasta e suas duas filhas.

Durante toda a convivência com a madrasta e as filhas da mesma, a Gata Borralheira foi humilhada e obrigada a realizar todos os afazeres de casa no lugar das filhas de sua madrasta. Mas mesmo sofrendo diariamente a jovem não aparenta rancor em relação as duas que a humilhavam, ela nem se quer as odiava, algo que é bem perceptível ao final da história, quando Borralheira apresenta as duas jovens dois bons homens para que se casem e ainda as perdoa e pede a elas que a aceitem e gostem dela para sempre.

A Gata Borralheira era uma pessoa de coração puro e humilde, afinal, mesmo quando foi agraciada pelos dotes da sua fada madrinha a jovem não agiu de maneira arrogante, inclusive manteve em segredo o fato de ela ser a moça com quem o príncipe dançou a noite toda durante o baile.

No poema de moralidade apresentado por Perrault no final do conto, o autor destaca a importância da humildade quando comparada a aparência da jovem Gata Borralheira no seguinte trecho:

É um tesouro para a mulher a formosura,
Que nunca nos fartamos de admirar.
Mas aquele dom que chamamos doçura
Tem um valor que não se pode estimar.
[...] A doçura é que é a dádiva preciosa das fadas.
Adorne-se com ela, pois que esta virtude não falha.

Percebe-se então a preocupação de Perrault em mostrar aos leitores que de fato, a aparência é algo a ser admirado, entretanto, não deve ser a única qualidade de uma mulher. O autor mostra que é preciso “cultivar a doçura” sendo essa uma virtude incomparável com qualquer aspecto físico.

3.2.1.4 Análise descritiva “O pretendente”

No presente episódio PJ se mostra como profissional dedicada além do comum em relação a suas pesquisas, a ponto dos demais personagens se preocuparem com a saúde da princesa.

Muito racional Jujuba não se deixa abalar perante as declarações de Braco, desconstruindo friamente o sentimento que o personagem diz sentir pela princesa, ao dizer que a dor que ele sente é “provocada por se importar com um namoro imaginário”.

Além disso, a princesa também demonstra um excesso de raiva – derrubando objetos da mesa - no momento em que Menta diz que ela precisa pesquisar com os meninos, insinuando que a princesa precise arranjar um namorado. Algo interessante de se observar, pois mesmo alguém que preze tanto pela diplomacia como Jujuba - enquanto soberana do reino Doce - pode agir de maneira impulsiva e grosseira.

Contudo, mesmo se sentindo ofendida, a personagem aceita sair com Braco, mas deixa claro que é apenas para pesquisas. A partir daí a princesa e cientista começa a trabalhar com uma chamada Pedra da Alma, sem deixar claro do que se trata, e em paralelo a isso, Braco procura diversas formas de chamar a atenção de Jujuba, mas tudo em vão.

Braco então decide se unir ao Mordomo Menta e participar de um ato de magia negra para que ele seja transformado em um “ímã de paixão” para assim poder conquistar PJ. Porém, mal sabe ele que a Pedra da Alma que Jujuba estava à procura era pra criar uma namorada robô para Braco, uma cópia de si própria, Jujubô.

Quando Braco - já transformado em um “ímã de paixão” – vai ao encontro de Jujuba, ela então se mostra como alguém muito sensível, declarando que o ama, porém, é um amor sem diferenças, que ela sente por todos os cidadãos Doces. E ainda completa que não poderia deixa-lo sofrer por amor , resolvendo então criar uma sócia de si mesma para que Braco pudesse namorar e ser feliz.

Porém, ao final do episódio, durante a saída de Braco e Jujubô, PJ aparenta estar triste com a situação, e assim que os dois se vão ela se despede com lágrimas nos olhos dizendo “Adeus meu amor”. Desse modo, pode-se perceber que por mais que a personagem tenha em si um lado extremamente racional ela também é bastante sensível e gentil, além de renunciar um possível amor para poder manter-se dedicada em sua vida dupla, de princesa e cientista.

3.2.1.5 Análise descritiva “O dia da princesa”

Diferente de Jujuba, a Princesa Carçoço não se mostra muito solidária e afetuosa. Em “O dia da princesa” Carçoço é humilhada pela Princesa Café da Manhã, então com o incentivo e ajuda de Marceline, as duas começam a destruir as coisas da PCdM como forma de vingança.

Juntas –Marceline e Carçoço – agredem os guardas do castelo, invadem o quarto da PCdM, roubam e destroem alguns pertences.

Quando são flagradas por outros guardas elas fogem usando o carro da PCdM, que ao saber do que está acontecendo, vai atrás das baderneiras, que, por fim, acabam atropelando e sequestrando a PCdM. Após um tempo dirigindo, Marceline e Carçoço param o carro em um deserto e ao verificarem que a Princesa Café da Manhã está bem, ela é abandonada no meio do nada, completamente sozinha.

Até o momento, Carçoço apresenta uma conduta bastante perigosa, mas ao final do episódio ela questiona Marceline perguntando se esses atos cometidos por ambas faziam delas pessoas ruins. Marceline então reflete que ela não acredita que pessoas ruins existem, apenas pessoas boas que, as vezes, fazem coisas ruins.

Percebe-se então a preocupação da série em mostrar que apesar de ter praticado atitudes ruins, Carçoço se importa em relação a isso, demonstrando um certo arrependimento com a situação. O episódio termina de maneira irônica, com Marceline manifestando seu arrependimento (apenas) em terem roubado o CD da Princesa Café da Manhã, ambas concordam que deveriam devolver e o episódio termina.

3.2.1.6 Análise descritiva “O Trono Vermelho”

No episódio, a Princesa do Fogo, Phoebe, enfrenta problemas enquanto governante do Reino do Fogo. Ela é envenenada e seu pai escapa do lampião o qual estava preso, com a ajuda do Lord do Fogo, Don John.

Mas, apesar da traição que enfrenta, a princesa se mostra de maneira confiante, permanecendo ainda gentil com seu povo. Mesmo confiante, Canelinha a convence que ela não conseguirá voltar ao trono sem ajuda, então eles vão até Finn. Porém, o que não esperavam era que Finn ainda não havia superado o término do relacionamento com Phoebe,

fato que esse que faz dele um total desastrado e impulsivo durante os planos da princesa em prender seu pai e Don John. Chegando no Reino do Fogo, Finn se precipita e ele a princesa são presos no calabouço do castelo, restando apenas Canelinha para salvá-los.

Enquanto estão presos, Don John aparece dizendo que a princesa “será dele”, dando a ideia que ela deveria casar-se com ele. A princesa responde rapidamente que nunca ficará com Don John, e é então interrompida por Finn, que afirma dizendo que ela não ficará com Don John pois ela ainda tem sentimento por ele (Finn). A princesa responde rapidamente para Finn que não sente nada por ele e também não irá se casar com Don John pois ela não o conhece, não gosta dele e que força-la a isso é nojento.

Nesse momento percebe-se a autoconfiança da princesa em relação ao que ela quer para si, sendo contrária até mesmo de alguém próximo, como o caso de Finn.

No decorrer das cenas Canelinha acaba resolvendo a situação e por fim Don John e o Rei do Fogo são aprisionados em um lampião. Canelinha então declara seu amor pela Princesa do Fogo, ela não se manifesta mas fica feliz por saber que sempre terá alguém em quem confiar.

Além disso, em nenhum momento, mesmo nos momentos de fuga, a princesa quis abandonar ou prejudicar nenhum dos cidadãos do Reino do Fogo, deixando perceber sua generosidade, mesmo sendo filha de alguém tão perverso como o Rei do Fogo.

3.2.1.7 Análise descritiva “Princesa Biscoito”

O episódio em questão é um bom exemplo de como a narrativa apresentada em *Adventure Time* aborda temas que talvez sejam de difícil compreensão do público infantil.

Em “Princesa Biscoito” Bebelício apresenta um comportamento impulsivo e irresponsável sequestrando moradores do Reino Doce e mantendo-os como reféns, garantindo que só os liberaria caso a Princesa Jujuba entregasse sua coroa a ele.

Bebelício cresceu em um orfanato, local onde conheceu Jujuba, fato que foi marcante em sua vida, a partir daquele momento seu sonho foi ser tornar alguém como ela, uma princesa, que leva alegria para crianças.

Contudo, “ser uma princesa” é algo que não é permitido ao personagem, primeiro pela sua inadequação hierárquica – não pertencente à nobreza –, e em segundo plano, por condições de gênero, sendo ele um ser doce de gênero masculino.

Pode-se perceber então certa referência a casos de pessoas que não se identificam com seu gênero, sendo forçadas socialmente a viver de acordo com seu gênero de nascimento, fato vivenciado por pessoas transexuais.

Algo relevante de se observar é também como toda essa inadequação e incompreensão (do mundo e do personagem consigo mesmo) vivenciada por Bebelício fizeram com que ele guardasse profundas mágoas, tornando-se até mesmo agressivo, a ponto de colocar vidas em risco. Algo que se difere muito da criança sonhadora e bondosa que já foi um dia.

3.2.2 Análise categorial

A segunda etapa desta análise tem como objetivo de comparar as narrativas aqui apresentadas, baseando-se em três categorias: “Disposição Mental”, “Percepções” e “Acontecimentos”.

O primeiro quadro, “Disposição Mental”, apresenta seis principais subcategorias com sentimentos que puderam ser perceptíveis nas princesas das narrativas.

Quadro 2: Comparação de disposição mental entre os personagens

DISPOSIÇÃO MENTAL (SENTIMENTOS)						
	AMOR	RAIVA	ALEGRIA	VERGONHA	TRISTEZA	ARREPENDIMENTO
Capuchinho Vermelho			X			
A Bela Adormecida	X		X			
A Gata Borralheira	X			X	X	
Princesa Jujuba	X				X	
Princesa Carçoço		X		X	X	X
Princesa do Fogo	X		X			
Princesa Biscoito		X		X	X	

Fonte: Elaborado pela autora

De acordo com o quadro acima, é possível perceber que nas narrativas de Perrault as personagens não apresentam a raiva em suas histórias, mesmo que tenham passado por situações difíceis – Capuchinho sendo devorada pelo lobo, Bela Adormecida que quase é morta pela sogra e a Gata Borralheira humilhada pela madrasta – as jovens não guardam rancor por aqueles que as fizeram sofrer. Diferente das princesas Carçoço e Biscoito, de *Adventure Time*, a primeira, teve sua imagem arruinada em frente de boa parte das princesas da Terra de Ooo, já a Princesa Biscoito ainda criança se sentiu menosprezada pela Princesa Jujuba, ambas então vem a agir de maneira agressiva buscando atacar quem as humilhou. Ainda, é interessante ressaltar que assim como Carçoço e Biscoito, a Gata Borralheira de Perrault também fora humilhada, fato que se estendeu em diversos momentos da sua história.

Outra disposição mental de destaque é o amor, presente em duas das narrativas de Perrault – A Gata Borralheira e A Bela Adormecida – e também em *Adventure Time*, com a Princesa do Fogo e Jujuba, entretanto, o amor presente nos contos de Perrault se diferem do amor na série animada. O amor apresentado nos episódios de AT estão mais relacionados com a amizade, um amor de comprometimento, já nos contos de Borralheira e Bela Adormecida, é um amor ligado a paixão.

No caso da Princesa Jujuba ainda é curioso o fato que é a única das narrativas onde o amor é presente que também se percebe o sentimento da tristeza, onde no final do episódio “O Pretendente”, Jujuba fica a chorar na janela de seu castelo ao ver Braco e sua sócia, Jujubô, irem embora felizes.

Dando continuidade à análise comparativa, o quadro a seguir tem como intenção comparar as percepções apresentadas por cada personagem apresentando as seguintes subcategorias: senso de justiça, sendo de solidariedade, senso de amizade e senso de maldade.

Quadro 3: Comparação de percepções entre os personagens

PERCEPÇÃO (SENSO DE:)				
	SENSO DE: JUSTIÇA	SENSO DE: SOLIDARIEDADE	SENSO DE: AMIZADE	SENSO DE: MALDADE
Capuchinho Vermelho				
A Bela Adormecida				
A Gata Borralheira		x		
Princesa Jujuba	x	x		
Princesa Carçoço			x	x
Princesa do Fogo	x	x	x	
Princesa Biscoito			x	x

Fonte: Elaborado pela autora

No quadro 3 é possível identificar uma nítida diferença entre as personagens de Perrault e as de *Adventure Time*. Na série animada, pode-se perceber um cuidado maior do autor em apresentar certos valores em suas personagens, inclusive o senso de maldade, algo que em num dos contos de Perrault é abordado.

É possível também perceber as princesas de *Adventure Time* como personagens mais ativas, onde elas são realmente protagonistas de suas histórias, tomando decisões em suas histórias e não sendo “vítimas” dos acontecimentos. Onde em *Adventure Time* se apresenta personagens ativas, nos contos de Perrault as personagens são passivas, algo que é proposital,

como já visto no capítulo 1, de acordo com MENDES, (1999, p. 58) onde a autora afirma que os contos de Perrault serviam como um “domesticador” para as crianças, apresentando certa conformidade nas histórias.

O quadro seguinte tem por finalidade apresentar as subcategorias com os acontecimentos mais frequentes nas narrativas – encontro do amor, humilhação, quebra de regras, sanção, final feliz e final infeliz - fatos que estão diretamente ligados as percepções e disposições mentais das personagens.

Quadro 4: Comparativo de acontecimentos entre os personagens

ACONTECIMENTOS						
	ENCONTRO DO AMOR	HUMILHAÇÃO	QUEBRA DE REGRAS	SANÇÃO	FINAL FELIZ	FINAL INFELIZ
Capuchinho Vermelho			X			X
A Bela Adormecida	X		X	X	X	
A Gata Borralheira	X	X	X	X	X	
Princesa Jujuba	X				X	X
Princesa Carço		X	X	X	X	
Princesa do Fogo		X	X	X	X	
Princesa Biscoito		X	X	X	X	X

Fonte: Elaborado pela autora

No quadro acima fica clara a semelhança entre as narrativas por três fatores principais: a quebra de regras a sanção dos personagens e o final feliz. A partir desses três acontecimentos é possível perceber uma mensagem em comum entre as narrativas, que quando alguém comete algum erro, uma quebra de regras, se essa pessoa pagar por aquilo, sofrer as consequências de seu erro, ela provavelmente irá ter um final feliz.

Entretanto, cada narrativa possui suas peculiaridades. Em Capuchinho Vermelho, sua quebra de regras está implícita na história, sendo quando a menina dá atenção ao Lobo, o que compromete sua vida e a de sua avó, dando a personagem um final trágico.

Em A Bela Adormecida, sua quebra de regras acontece de maneira acidental, furando o dedo em um carretel e sofrendo como consequência cem anos em um profundo sono e depois passando por uma difícil vida adulta.

Já a quebra de regras e sanção da Gata Borracheira é algo sem graves danos, a jovem fica até mais tarde no baile, desobedecendo a sua fada madrinha e tem como consequência a perda do encanto posto pela fada madrinha.

Nas narrativas de AT se destaca o episódio da Princesa Jujuba, que por mais que não tenha quebrado nenhum tipo de regra, acaba com um final feliz, mas também infeliz, pois mesmo a princesa se sentindo bem aliviar a dor de Braco ela também se sente triste por talvez estar abrindo mão de um relacionamento amoroso.

Já as demais princesas de AT apresentam de forma fiel a humilhação seguida por uma quebra de regras, a sanção e um final feliz. Com uma exceção da Princesa Biscoito, que mesmo se sentindo feliz em finalmente se sentir uma princesa – graças a Jake – acaba sendo internada para algum tipo de centro de tratamento psicológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desse trabalho se estendeu a partir do seu objetivo geral em analisar a maneira como é representado o conceito de princesa na série *Adventure Time*. Contudo, para analisar uma “nova representação” percebeu-se que seria necessário fazer uma comparação com, se possível fosse, as mais antigas representações de princesas, pois só assim seria possível notar as nuances das representações a serem analisadas. Para isso então foram selecionados três contos de Charles Perrault, autor cujo as obras foram os primeiros contos destinados exclusivamente às crianças, foram selecionadas: Capuchinho Vermelho, A Bela Adormecida e A Gata Borralheira.

Além disso, como o estudo engloba uma análise de representações, foi necessário por parte da autora, apropriar-se e compreender o que são representações, o conceito em si e como eram representadas as princesas nos contos clássicos de Perrault. Assim, esses foram definidos como os dois objetivos específicos iniciais do trabalho.

Seria então os dois últimos objetivos específicos desse estudo, uma análise das princesas de *Adventure Time*, onde foram analisados três episódios da série e uma análise comparando as princesas de Perrault com as de AT.

Respondendo então a pergunta que deu base para esse estudo - “Como o desenho *Adventure Time* representa o conceito de “princesa” e quais as possíveis funções dessas representações?” - foi possível notar que *Adventure Time* traz aos seus espectadores personagens ativas em suas narrativas, diferente das princesas de Perrault, que mesmo sendo as personagens centrais das narrativas, ficavam em uma posição de vítimas dos fatos. As princesas de AT mostram controle de suas vidas, elas tomam grandes decisões, tendo papel de governantes em seus reinos, o que não acontece nos contos de Perrault, onde as princesas levam o título de princesa por fazerem parte de uma família nobre.

Além disso, em AT as princesas podem ser mais que exclusivamente uma princesa, podendo ser uma cientista, como o caso da Princesa Jujuba. Uma área que muitas vezes ainda é estereotipada como domínio masculino.

A Princesa do Fogo é outro grande exemplo de como as princesas são representadas em AT, ela é ex-namorada de Finn e após terminarem o relacionamento, a princesa não pensa em reatar, pelo contrário, a personagem é convicta que não quer isso. Ainda, no episódio

analisado, ela se nega a aceitar o casamento arranjado que seu pai propôs entre ela e Don John. Deixando claro que não se casaria com ele, pois não-o conhecia e obrigar ela a casar é visto pela princesa como algo nojento. Um posicionamento que vai de encontro aos contos de Perrault, onde o casamento acontecia de maneira muito repentina, como em *A Bela Adormecida* e *A Gata Borralheira*, por exemplo. Desconstruindo a ideia que o principal objetivo de uma mulher seja arranjar um homem para se casar.

Algo que pode ser diretamente relacionado aos pensamentos de Roger Chartier, pois considerando as mudanças sociais vividas hoje é totalmente justificável uma princesa que se posicione dessa maneira frente a ideia de um casamento arranjado.

A série animada ainda retrata suas personagens com sentimentos “mais humanos”, nas narrativas aqui analisadas as princesas apresentam não apenas amor, felicidade ou tristeza, mas também ódio, raiva e o desejo de se vingar com quem as fizeram mal, como os casos da Princesa Carço e Princesa Biscoito, que após se sentirem humilhadas decidem vingar-se. Mas é possível notar a preocupação em AT em mostrar esses casos de vingança sendo seguidos de sanção, onde as personagens pagam um preço por terem quebrado uma regra de conduta e, por fim, é apresentado um arrependimento por parte dos mesmos. Em relação a Princesa Biscoito ainda é importante destacar sua condição de gênero, sendo um personagem masculino que deseja ser uma princesa, algo nunca representado em contos clássicos como os de Perrault.

Ao final dessa pesquisa foi possível notar que *Adventure Time*, assim como as princesas da série se destacam enquanto narrativa não só por quebrar paradigmas mas também por se passar em um mundo completamente diferente, em AT não há a presença de fadas madrinhas, mas sim um mundo todo rodeado de magia, levando ao espectador, metáforas para abordar assuntos polêmicos, sem gerar críticas rígidas a respeito - como dá mulher/princesa que é vítima do mundo injusto e que fica a sonhar com milagres ou então questões de gênero como em Princesa Biscoito – por justamente afastar o espectador do “mundo real”.

As princesas de *Adventure Time*, mantém em si a alma das princesas clássicas, doces e generosas, mas ao mesmo tempo, se apresentam como personagens fortes, que se impõem, com defeitos e qualidades, que cometem erros e acertos, levando ao espectador uma princesa humanizada sem deixar de ser encantada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Trad. Luís Antero Reto Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1997.

BURKE, Peter. *O que é história cultural?* 2008.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 2002.

_____. *O mundo como representação*. 1991. Disponível em: <<https://goo.gl/BziG72>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

CHARLTON, T. Lewis, Charles Short. *A Latin Dictionary. Princeps*. Disponível em: <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0059:entry=princeps1>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

DARNTON, Robert. *O Grande Massacre dos Gatos: e outros episódios da história cultural francesa*. 2 ed. Trad. Sonia Coutinho, Rio de Janeiro: Edições Graal Ltda, 1988.

ESTÚDIO RAPOSA. *O Capuchinho Vermelho de Charles Perrault*. Disponível em: <<https://goo.gl/YkMl6O>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOUAISS, Antonio. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva Ltda, 2009.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 2.ed. São Paulo: SENAC, 2000.

MENDES, Mariza B. T. *Em busca dos contos perdidos: O significado das funções femininas nos contos de Perrault*. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

ORIGEM. da palavra. Site de etimologia. Príncipe. Disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/principe/>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

PERRAULT, Charles. *A Bela Adormecida no Bosque*. Trad. Tatiana Belinky, Porto Alegre: Kuarup, 1993.

_____. *Borracheira: o sapatinho de vidro*. Trad. Francisco Balthar Peixoto, Porto Alegre: Kuarup, 1993.

PRIBERAM. *Dicionário de etimologia*. Disponível em: <<https://goo.gl/fQYQTW>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

ANEXOS

ANEXO A - Transcrição do conto “Capuchinho Vermelho” de Charles Perrault.

Era uma vez uma garota da aldeia, a mais bonita que jamais se viu: sua mãe era doida por ela e a senhora sua avó mais doida ainda. Esta boa mulher mandou-lhe fazer um capuchinho vermelho e tão bem ele lhe ficava, que por toda a parte lhe chamavam o Capuchinho Vermelho.

Um dia, depois de ter preparado e cozido um folar, disse-lhe a mãe:

– Vai lá ver como é que está a senhora tua avó, pois me disseram que estava doente. Leva-lhe este bolo e esta tigelinha de manteiga.

E logo Capuchinho Vermelho se pôs a caminho até casa da senhora sua avó, que morava numa outra aldeia. Ao passar por uma mata, encontrou o compadre lobo, que bastante vontade teve de a comer; mas não se atreveu, por causa de uns lenhadores que por ali andavam na mata. Perguntou-lhe onde ia ela. A pobre menina, que não sabia quão perigoso é dar ouvidos a um lobo, disse-lhe:

– Vou ver a minha avozinha e levar-lhe um bolo, mais uma tigelinha de manteiga que a minha mãe aqui lhe manda.
 – E ela mora muito longe? – perguntou-lhe o lobo.
 – Oh se mora! – disse a Capuchinho Vermelho. Mora lá por detrás do moinho que vedes lá longe, na primeira casa da aldeia.
 – Pois bem! – disse o lobo.
 – Eu também lá quero ir vê-la; vou aqui por este caminho e tu por esse; e vamos a ver quem chega primeiro.

O lobo desatou a correr com toda a força pelo caminho que era mais curto e a garota lá foi pelo mais comprido, entretendo-se a apanhar avelãs, a correr atrás das borboletas e a fazer raminhos com as flores que ia vendo. Não tardou o lobo a chegar à casa da avozinha; bate à porta: truz, truz.

– Quem é?
 – É a sua netinha, o Capuchinho Vermelho – disse o lobo, imitando-lhe a voz – que aqui lhe traz um bolo e uma tigelinha com manteiga que a minha mãe lhe manda.

A boa da avozinha, que estava na cama por se sentir um tanto doente, gritou-lhe:

– Puxa pela guitinha que levantas a tranquina.

O lobo puxou pela gaitinha e a porta abriu-se. Atirou-se à pobre mulher e devorou-a num abrir e fechar de olhos, pois há mais de três dias que não comia.

A seguir fechou a porta e foi deitar-se na cama da avozinha, à espera do Capuchinho Vermelho que, daí a pouco, batia à porta: truz, truz.

– Quem é?

Ao ouvir a voz grossa do lobo, o Capuchinho Vermelho assustou-se, mas julgando que a avozinha estava constipada, respondeu:

– É a sua netinha, a Capuchinho Vermelho, que aqui lhe traz um bolinho e uma tigelinha de manteiga, que a minha mãe lhe manda.

Gritou-lhe o lobo, fazendo a voz um pouco mais fina:

– Puxa pela gaitinha que alevantas a tranquinha. Capuchinho Vermelho puxou a gaitinha e a porta abriu-se.

Vendo-a entrar, disse-lhe o lobo escondendo-se dentro da cama por baixo do cobertor:

– Põe o bolinho e a tigelinha com manteiga em cima da arca e vem deitar-te aqui ao meu lado.

A Capuchinho Vermelho despe-se e trata de se meter na cama, onde muito espantada fica, ao ver como é a avozinha sem camisa de dormir. E diz assim para a avó:

– Que grandes braços que tem, avozinha!
– É para melhor te abraçar, minha filha!
– Que grandes pernas que tem, avozinha!
– É para melhor correr, minha filha!
– Que grandes orelhas, que tem avozinha!
– É para melhor ouvir, minha filha!
– Que grandes olhos que tem, avozinha!
– É para melhor ver, minha filha!
– Que grandes dentes que tem, avozinha!
– É para te comer!

E dizendo estas palavras, o malvado do lobo atirou-se ao Capuchinho Vermelho e comeu-o.

MORAL

Assim se vê que a pequenada.

Meninas. principalmente.

Sendo gentis e engraçadas.

Mal andam em dar crédito a toda a gente.

Depois não é de admirar se o lobo vier e as papar.

Eu digo o lobo, pois os ditos.

Nem todos são iguaizinhos:

Há uns que são mais mansinhos.

Quietos, ternos, sossegados.

Os quais, brandos, recatados.

Vão perseguindo as donzelas até casa e às vezes até se deitam com elas.

Quem não vê, pois, que os lobos carinhosos de todos são decerto os mais perigosos?

ANEXO B - Transcrição do conto “A Bela Adormecida no Bosque” de Charles Perrault.

Era uma vez um rei e uma rainha que estavam tão aborrecidos por não terem filhos, tão aborrecidos que não dá para dizer. Eles foram a todas às águas medicinais do mundo, fizeram promessas, peregrinações e devoções; tudo foi posto em ação, mas nada adiantou. Finalmente, porém, a rainha engravidou e deu à luz uma menina.

Fizeram um belo batizado, e deram por madrinhas á princesinha todas às fadas que puderam encontrar no país (foram encontradas sete), a fim de que cada uma delas lhe concedesse um dom, como era de costume das fadas naqueles tempos: a princesa teria, desse modo, todas as perfeições imagináveis.

Após às cerimônias do batismo, toda a companhia voltou ao palácio do rei, onde havia um grande banquete para às fadas. Colocaram diante de cada uma delas um talher magnífico, com um estojo de ouro maciço, contendo uma colher, um garfo e uma faca de ouro fino, incrustados de diamantes e rubis. Mas, quando cada uma ocupou seu lugar à mesa, viram entrar uma velha fada que não tinha sido convidada, porque já fazia mais de cinquenta anos que ela não saía de uma torre, e todos a julgavam morta ou encantada.

O rei mandou dar-lhe um talher, mas não foi possível lhe dar um estojo de ouro maciço, como às outras, porque tinham mandado fazer apenas sete, para às sete fadas. A velha pensou que a estavam desprezando e resmungou umas ameaças por entre dentes. Uma das fadas jovens que se encontrava ao seu lado a ouviu e, temendo que ela pudesse dar algum dom ruim a princesinha, foi, logo que saíram da mesa, se esconder atrás de uma tapeçaria, a fim de falar por último e poder reparar, o quanto lhe fosse possível, o mal que a velha fosse causar.

Então às fadas começaram a fazer os dons à princesa. A mais jovem concedeu-lhe o dom de ser a pessoa mais belo do mundo; a seguinte, de ter ela um caráter de anjo; a terceira, que ela teria uma graça admirável em tudo o que fizesse; a quarta, que ela dançaria com perfeição; a quinta, que ela cantaria como um rouxinol; e a sexta, que ela tocaria toda a sorte de instrumentos com a maior perfeição.

Tendo chegado então o turno da fada velha, ela disse, balançando a cabeça mais por desrespeito que por velhice, que a princesa picaria a mão com um fuso, e que morreria disso. Esse terrível dom fez tremer toda a companhia, e não havia ninguém que não chorasse. Nesse momento, a jovem fada saiu detrás da tapeçaria, e disse bem alto estas palavras: Ficai seguros, rei e rainha, vossa filha não morrerá disso: é verdade que eu não tenho bastante poder para desfazer inteiramente o que fez a mais velha. A princesa picará a mão num fuso, mas, ao invés de morrer, ela apenas cairá num sono profundo que durará cem anos, ao fim dos quais o filho de um rei virá despertá-la.

O rei, para tentar evitar a desgraça anunciada pela velha, fez publicar logo um decreto, pelo qual proibía a toda a gente de fiar num fuso, e nem mesmo de ter um fuso em sua casa, sob pena de morte.

Ao fim de quinze ou dezesseis anos, tendo o rei e a rainha saído para uma das suas casas de recreio, aconteceu que a jovem princesa, correndo um dia pelo castelo e subindo de aposento em aposento, chegou ao alto de um torreão, a um pequeno sótão onde uma boa velha estava sozinha, a fiar na sua roca. Essa boa mulher não ouvira falar das proibições que o rei fizera, de fiar no fuso.

O que fazeis aqui, minha boa mulher? - disse a princesa.
Estou fiando, minha bela menina - respondeu-lhe a velha, que não a conhecia.
Ah, como isso é bonito - disse a princesa. - Como é que se faz? Deixai-me ver se eu sou capaz de fazê-lo também.

Nem bem ela pegou o fuso, quando, como era muito vivaz e um pouco estouvada, e porque ademais a sentença das fadas assim lhe ordenava, picou a mão e caiu desmaiada.

A boa velha, muito embargada, gritou por socorro: veio gente de todos os lados, jogaram água no rosto da princesa, afrouxaram-lhe a roupa, bateram-lhe nas mãos, esfregaram-lhe as têmporas com água da rainha da Hungria; mas nada a fez voltar a sí. Então o rei, que acorrera ao alarido, lembrando-se da predição das fadas e julgando que isso tinha que acontecer, já que às fadas assim o disseram, fez colocar a princesa no mais belo aposento do palácio, sobre um leito de bordados de ouro e prata. Dir-se-ia um anjo, tão linda era ela, pois o seu desfalecimento não apagara as cores vivas da sua tez: suas faces estavam coradas e seu lábios, como coral; ela tinha apenas os olhos fechados, mas podia-se ouvi-la respirar suavemente, o que deixara perceber que ela não estava morta.

O rei ordenou que a deixassem dormir em paz, até que chegasse a sua hora de acordar. A boa fada, que lhe salvara a vida ao condená-la a dormir cem anos, estava no reino de Maraquin, a doze milhas de distância, quando aconteceu o acidente com a princesa; mas ela foi avisada num instante por um anãozinho que tinha umas botas sete léguas (eram botas com às quais se cobriam sete léguas de uma só pernada). A fada partiu imediatamente, e viram-na chegar, ao fim de uma hora, numa carruagem, toda de fogo, puxada por dragões. O rei foi estender-lhe a mão para apelar da carruagem. A fada aprovou tudo o que ele fizera; mas, como era muito previdente, pensou que quando a princesa acabasse de acordar ficaria bem atrapalhada toda sozinha naquele velho castelo, e eis o que ela fez: tocou com a sua varinha todos os que estavam no castelo (exceto o rei e a rainha): governantas, damas de honra, camareiras, gentis-homens, oficiais, mordomos, cozinheiros, ajudantes, meninos de recados, guardas, porteiros, pajens, criados; tocou também todos os cavalos que estavam nas estrebarias com os seus cavaleriços, os grandes cães de caça e a pequena Pufe, a cachorrinha da princesa, que estava ao seu lado, no leito. Assim que a fada os tocou, todos adormeceram, para despertarem ao mesmo tempo que a sua dona, a fim de estarem todos prontos para servi-la quando ela precisasse; até os espetos que estavam no fogo cheios de perdizes e de faisões adormeceram, e o fogo também. Tudo isso aconteceu num momento; às fadas não se demoravam nos seus afazeres.

Então o rei e a rainha, tendo beijado sua querida filha sem que ela acordasse, saíram do castelo e fizeram publicar proibições a quem quer que fosse de se aproximar. Essas proibições não eram necessárias, pois, num quarto de hora, cresceu em toda a volta do parque uma quantidade tão grande de árvores grandes e pequenas, de sarças e espinheiros entrelaçados uns com os outros, que animal ou homem algum lá não poderia passar, a ponto de não poder se ver mais nada além do cume das torres do castelo, e mesmo isto só de bem de longe. Não havia dúvida de que a fada também alí tivesse usado a sua arte, a fim de que a princesa, enquanto dormia, não tivesse nada a recear dos curiosos.

Ao fim de cem anos, o filho do rei que então reinava, e que era de outra família que não a da princesa adormecida, estando a caçar por aquelas bandas, perguntou o que eram aquelas torres que ele via por cima de um grande bosque muito espesso; cada qual lhe respondeu segundo o que ouvira falar delas. Uns disseram que era um velho castelo onde apareciam espíritos; outros, que todos os feiticeiros da região faziam de lá o seu sabá. A opinião mais comum eram de que lá morava um ogro que levava para lá todas às crianças que

conseguia agarrar, para poder comê-las a vontade, e sem que pudessem segui-lo, tendo só ele o poder de abrir para si uma passagem através do bosque. O príncipe não sabia em quem acreditar, até que um velho camponês tomou a palavra e disse:

Meu príncipe, já faz mais de cinquenta anos que ouvi meu pai dizer que havia, naquele castelo, um princesa, a mais bela do mundo; que ela tinha de dormir ali por cem anos e que seria despertada pelo filho de um rei, ao qual estava reservada.

O jovem príncipe, a essa fala, sentiu-se todo em fogo; acreditou sem vacilar que ele mesmo daria fim a tão bela aventura; e impelido pelo amor e pela glória, resolveu verificar no local o que havia ali.

Assim que ele avançou em direção ao bosque, todas aquelas grandes árvores, todas aquelas sarças e espinhos se afastaram por si mesmos para deixá-lo passar: ele caminhou para o castelo que via ao fim de uma grande avenida onde entrou e, o que surpreendeu um pouco, viu que ninguém da sua comitiva podia segui-lo, porque às árvores se juntaram de novo, assim que ele passou. Ele não deixou de continuar o seu caminho: um príncipe jovem e enamorado é sempre valente. Entrou num grande pátio onde tudo o que viu de repente era capaz de gelá-lo de temor: era um silêncio apavorante, a imagem da morte se apresentava por toda a parte, e eram corpos estendidos de homens e animais, que pareciam mortos. Ele percebeu, contudo, pelo nariz avermelhado e o rosto rubicundo dos guardas, que eles estavam apenas adormecidos, e suas taças, onde havia algumas gotas de vinho, mostravam bem que eles adormeceram bebendo.

O príncipe atravessa um grande pátio pavimentado de mármore, sobe a escadaria e entra na sala dos guardas, que estavam formados em fila, o arcabuz ao ombro e roncando a toda. Atravessa diversos recintos cheios de gentis-homens e de damas, todos adormecidos, uns de pé, outros sentados; entra numa sala toda dourada, e vê, sobre um leito, cujos cortinados estavam abertos de todos os lados, o mais belo espetáculo que jamais vira: uma princesa que parecia ter quinze ou dezesseis anos, e cujo o brilho resplandecia com algo de luminoso e divino. Ele se aproximou, trêmulo e atônito, e se ajoelhou ao lado dela.

Então, como o fim do encantamento havia chegado, a princesa acordou; e fitando-o com os olhos mais ternos que uma primeira visão não lhe parecia permitir:

Sois vós o meu príncipe? - disse-lhe ela - vós vos fizestes esperar bastante.

O príncipe, encantado com essas palavras, e mais ainda com a maneira como foram ditas, não sabia como lhe testemunhar seu júbilo e reconhecimento e assegurou-lhe que a amava mais que a si mesmo. Suas falas eram atrapalhadas demais: pouca eloquência, muito amor. Ele estava mais enleado que ela, e isso não deve espantar: ela tivera tempo de sonhar sobre o que tinha de dizer-lhe, pois parece (a história, no entretanto, não diz nada quanto a isso) que a boa fada, durante um sono tão prolongado, lhe havia propiciado que eles conversavam, e ainda não haviam dito metade das coisas que tinham para se dizer.

Entretanto, todo o palácio se acordara com a princesa. Cada qual pensava em fartar-se e, como não estavam enamorados, eles morriam de fome; a dama de honra, apressada como os outros impacientou-se e disse bem alto à princesa que a carne estava servida. O príncipe ajudou a princesa a se levantar; ela estava toda vestida, e muito magnificamente; mas ele teve o cuidado de não dizer que ela estava trajada como a sua avó, toda antiquada. Nem por isso estava menos bela. Eles passaram para um salão de espelhos, onde cearam, servidos pelo copeiros da princesa; os violinos e os oboés tocaram peças antigas, mas excelentes, embora já fizesse quase cem anos que eram não eram tocadas. E, após a ceia, sem perda de tempo, o capelão mor os casou na capela do castelo, e a dama de honra lhes fechou o cortinado. Eles dormiram pouco, a princesa não tinha muita necessidade, e o príncipe deixou-a pela manhã para voltar à cidade, onde o rei, seu pai, devia estar preocupado com ele.

O príncipe lhe disse que ao caçar se perdera na floresta e que pernoitara na cabana de um carvoeiro, o qual lhe dera para comer pão preto e queijo. O rei, seu pai, que era um bonachão, acreditou, mas sua mãe não ficou bem convencida e, vendo que ele ia à caça quase todos os dias e que sempre tinha motivo á mão para se desculpar, quando passava duas ou três noites fora, não duvidou mais que ele tivesse alguma namorada, pois ele viveu com a princesa mais de dois anos inteiros, e teve dela duas crianças, das quais a primeira era uma menina, foi chamada de Aurora e a segunda, um filho, foi chamado Dia, pois parecia mais belo que a irmã. A rainha disse muitas vezes ao filho, para fazê-lo se explicar, que é preciso contentar-se na vida, mas ele nunca ousou confiar-lhe o seu segredo; ele a temia, embora a amasse, pois ela era da raça dos ogros, e o rei a desposara somente por causa dos seus grandes bens; dizia-se mesmo à boca pequena na corte que ela tinha às inclinações dos ogros e que, ao ver passar crianças pequenas, tinha de fazer os maiores esforços do mundo para não se atirar sobre elas; assim, o príncipe nunca lhe quis dizer nada. Mas quando o rei morreu, o que aconteceu ao fim de dois anos, e ele se viu dono e senhor, então declarou publicamente o seu casamento, e

foi com grande cerimônia buscar a rainha, sua esposa, no seu castelo. Fizeram-na entrar magnificamente na cidade-capital, onde ela entrou entre os seus dois filhos.

Algum tempo depois, o rei foi fazer guerra contra o imperador Cantalabute, seu vizinho. Ele deixou a regência do reino à rainha sua mãe, e recomendou-lhe fortemente sua mulher e seus filhos: ele deveria ficar na guerra todo o verão. Quando ele partiu, a rainha-mãe despachou a nora e às crianças para uma casa de campo no bosque, para mais facilmente poder saciar seu horrível desejo. Ela foi lá alguns dias depois e disse ao seu despenseiro:

Quero comer amanhã no jantar a pequena Aurora.

Ah, madame! - disse o despenseiro.

Eu a quero - disse a rainha (e o disse num tom de ogra que está com vontade de comer carne fresca) -, e quero comê-la com molho de cebola e mostarda.

O pobre homem que não podia enfrentar a ogra, pegou sua grande faca e subiu ao quarto da pequena Aurora: ela tinha uns quatro anos, e veio pulando e rindo atirar-se ao seu colo, pedir-lhe um doce. Ele se pôs a chorar, o facão caiu-lhe das mãos, e ele desceu à capoeira, cortou a garganta de um cordeirinho e fez um molho tão bom que sua ama senhora lhe assegurou que nunca comera nada melhor. Ao mesmo tempo, ele levava a pequena Aurora, entregando-a à sua mulher para escondê-la num alojamento que ela tinha no fundo do pátio. Oito dias depois, a malvada rainha disse ao seu despenseiro:

Quero comer no jantar o pequeno Dia.

Ele não respondeu, decidindo enganá-la como da outra vez; foi procurar o pequeno Dia, e o encontrou com um pequeno florete na mão, brincando de esgrimir com um grande macaco; ele não tinha mais que três anos. O despenseiro levou-o à sua mulher que o escondeu junto com a pequena Aurora, e serviu em lugar do pequeno dia um cabrito muito terno, que a ogra achou admiravelmente bom.

Tudo isso ia muito bem até então, mas, uma noite, essa malvada rainha disse ao despenseiro:

Quero comer a rainha com o mesmo molho que seus filhos.

Foi então que o pobre despenseiro desesperou de poder ainda enganá-la. A jovem já passava dos vinte anos, sem contar os cem que dormiu: sua pele estava um pouco dura,

embora bonita e branca; e como encontrar no curral um animal tão duro assim? Ele decidiu, para salvar a própria vida, cortar a garganta da rainha, e subiu ao seu quarto, na intenção de fazê-lo duma vez; excitou-se até a fúria e entrou de punhal na mão no quarto da jovem rainha. Ele não queria, no entanto, surpreendê-la, e lhe contou com todo o respeito a ordem que receberam da rainha mãe.

Faz o teu dever - disse-lhe ela, oferecendo-lhe o pescoço. - Executa a ordem que te foi dada; eu irei rever os meus filhos, meus pobres filhos que eu amava tanto - pois ela os acreditava mortos, depois que eles lhe foram levados, sem nada dizerem.
Não, não, madame - respondeu-lhe o pobre despenseiro, todo comovido -, vós não morrereis e não deixareis de rever vossos queridos filhos, mas será em minha casa onde eu os escondi, e eu enganarei a rainha outra vez, fazendo-a comer uma corça nova em vosso lugar.

O despenseiro levou-a logo ao seu quarto e, deixando-a beijar seus filhos e chorar com eles, foi ele mesmo preparar a corça, que a rainha-ogra comeu ao jantar, com o mesmo apetite como se fosse a jovem rainha. Estava toda contente com a sua crueldade e se preparava para dizer ao rei, na sua volta, que os lobos furiosos haviam comido a rainha sua esposa e seus dois filhos.

Uma tarde em que andava vagueando a esmo pelos pátios e quintais do castelo, a fim de farejar ali alguma carne fresca, ela ouviu, numa sala baixa, o pequeno Dia que chorava, porque a rainha sua mãe queria bater-lhe por ter sido malcriado, e escutou também a pequena Aurora, que pedia perdão para o seu irmão. A ogra reconheceu a voz da rainha e de seus filhos e, furiosa por ter sido enganada, ordenou, com uma voz medonha que o fez tremer todo o mundo, que na manhã seguinte trouxessem para o pátio uma grande tina, que ela fez encher de sapos, de víboras, de cobras e serpentes, para lá atirar a rainha e às crianças, o mordomo, sua mulher e sua criada: ela dera ordem, de trazê-los com às mãos amarradas às costas. Eles estavam ali, e os carrascos se preparavam para atirá-los na tina, quando o rei, que não era esperado tão cedo, adentrou o pátio a cavalo; ele viera a todo galope e perguntou atônito o que significava aquele horrível espetáculo; ninguém ousava informá-lo, quando a ogra, furiosa ao ver o que via, se atirou sozinha de ponta-cabeça na tina e foi devorada num instante pelos feios bichos que lá mandaram colocar. O rei não deixou de ficar desgostoso: ela era sua mãe, mas consolou-se logo com a sua bela esposa e seus filhos.

MORAL

Esperar algum tempo pra ter um esposo

Rico, bem-posto, gentil e amoroso,

É coisa até bastante natural.

Mas esperar cem anos, e sempre dormente,

Difícil achar mulher igual,

Que durma tanto, assim tranquilamente.

A fábula também nos quer mostrar

Que os laços do himeneu, tão agradáveis,

Não são menos felizes e amáveis

Se adiados. E por esperar

Nada se perde.

Mas com tanto ardor

Aspira o sexo ao leito conjugal,

Que eu não tenho força nem valor

De lhe preconizar esta moral.

ANEXO C - Transcrição do conto “A Gata Borralheira” de Charles Perrault.

Era uma vez um fidalgo que casara em segundas núpcias com a mulher mais arrogante e orgulhosa que alguma vez se viu, mãe de duas filhas como ela e iguais como duas gotas de água.

O marido também tinha uma filha, mas esta era doce e boa como a sua mãe, que fora a melhor pessoa do mundo. Assim que se casaram, a madrasta mostrou logo que era muito má.

Não podia suportar as boas qualidades da “rapariguinha”, pois, ao lado dela, as suas filhas pareciam ainda mais antipáticas.

Por isso, começou a obrigá-la a fazer os trabalhos domésticos mais humildes: tratava da cozinha, limpava as escadas, arrumava os quartos da senhora e das suas filhas; dormia no sótão, num colchão de palha, enquanto as irmãs dormiam em quartos bonitos, com espelhos onde se podiam ver da cabeça aos pés.

A pobre menina suportava tudo aquilo com paciência e não se queixava ao pai, porque sabia que ele lhe ralharia. Quando acabava de limpar a casa, a boa rapariga refugiava-se a um canto da lareira e sentava-se nas cinzas.

Por isso chamavam-lhe Gata Borralheira. Esta, porém, com os seus pobres vestidinhos, era cem vezes mais bonita do que as suas meias-irmãs que, no entanto, se vestiam como grandes senhoras.

Um dia o filho do rei organizou um baile e convidou todas as pessoas importantes. As duas irmãs foram convidadas, porque eram pessoas distintas no país. Começaram logo a escolher os vestidos e os penteados mais bonitos, cheias de alegria.

A Gata Borralheira, coitada, teve que engomar os saiotes e os punhos dos vestidos das irmãs. Em casa só se falava do modo como iriam vestidas na noite da festa.

- Eu - decidiu a mais velha - vou levar o vestido de veludo vermelho com guarnição de renda da Inglaterra.

- Eu - declarou a mais nova - vou vestir o meu vestido do costume mas com o manto de flores de ouro e o colar de diamantes. Ficaré um fato invulgar!

Chamaram as melhores cabeleireiras que lhes fizeram duas filas de caracóis. Por fim, chamaram a Gata Borralheira, cujo gosto muito apreciavam, para que desse a sua opinião. Ela

deu-lhes óptimos conselhos, além de se oferecer para as ajudar a vestir, o que aceitaram imediatamente.

Enquanto as vestia e penteava, as meias-irmãs perguntaram:

- Ó Gata Borracheira, gostavas de ir ao baile?
- Ah, meninas, estão a zombar de mim! Essa festa não é para mim!
- Tens razão! Até dava vontade de rir, ver uma Gata Borracheira como tu num baile!

Qualquer outra rapariga no lugar dela teria feito tudo para as vestir mal, mas como era boa, vestiu-as melhor do que ninguém. As meias-irmãs fizeram dieta, não comeram durante dois e ficaram com cinturas de vespa.

Chegou finalmente o grande dia e as irmãs partiram. A Gata Borracheira seguiu-as com os olhos enquanto pôde e, quando desapareceram, desatou a chorar.

A madrinha, que tinha vindo visitá-la, quis saber o que se passava.

- Eu queria... eu queria... - a Gata Borracheira chorava de tal maneira que nem conseguia falar.

A madrinha, que era uma fada, consolou-a:

- Também querias ir ao baile, não é?
- É isso mesmo - suspirou.
- Bem, prometi a mim própria ajudar-te e vou fazer com que vás ao baile - garantiu a madrinha.
- Vai à horta e traz-me uma abóbora.

A Gata Borracheira foi a correr buscar a abóbora mais bonita que conseguiu encontrar. A madrinha esvaziou-a muito bem, até ficar só a casca, bateu-lhe com a varinha mágica e, de um momento para o outro, ela transformou-se numa linda carruagem completamente dourada.

A seguir, foi ver a ratoeira onde encontrou seis ratinhos ainda vivos. Pediu à Gata Borracheira que levantasse o ferro que os prendia e mal cada ratinho saía tocava-lhe com a varinha mágica. Imediatamente ele se transformava num belo cavalo. Assim conseguiu seis cavalos magníficos, cinzentos cor de rato.

Mas como não soubesse de que havia de fazer o cocheiro, a Gata Borracheira lembrou:

- Vou ver se na outra ratoeira há algum rato, para fazer o cocheiro.
- Está bem - concordou a madrinha.
- Vai ver. Daí a pouco regressou com a ratoeira onde havia três grandes ratos.

Dos três, a Fada escolheu o que tinha os bigodes mais compridos e, ao tocar-lhe, transformou-o num belo cocheiro com o bigode mais bonito que alguma vez se viu.

Depois, a fada mandou:

- Vai ao jardim. Por trás do regador, encontrarás seis lagartos. Trá-los cá. A Gata Borralheira obedeceu imediatamente.

Trouxe os lagartos que a madrinha logo transformou em seis lacaios de librés magníficas. Estes subiram para a parte de trás da carruagem e ficaram lá, bem direitos como se nunca na vida tivessem feito outra coisa.

Por fim, a fada perguntou:

- Aqui tens tudo o que é preciso para ires ao baile. Estás contente?
- Oh sim! Mas como hei-de ir com este vestido tão feio?

Mal a fada lhe tocou com a sua varinha, o pobre vestido transformou-se completamente. A Gata Borralheira tinha agora um vestido de brocado de ouro e prata, todo salpicado de pedras preciosas.

Nos pés, um par de maravilhosos sapatinhos de cristal. Assim vestida, subiu para a carruagem. A madrinha recomendou-lhe então que não voltasse depois da meia-noite, avisando-a de que, se ficasse no baile mais um minuto que fosse, a carruagem transformar-se-ia de novo em abóbora, os cavalos em ratinhos, os lacaios em lagartos e o vestido voltaria a ter o aspecto esfarrapado que ela conhecia.

A Gata Borralheira prometeu à madrinha que sairia do baile antes da meia-noite e partiu toda satisfeita.

O filho do rei, a quem fora anunciada a chegada de uma princesa desconhecida, correu a recebê-la, deu-lhe a sua mão para a ajudar a descer da carruagem e conduziu-a à sala. Fez-se um grande silêncio.

Todos pararam de dançar. Os violinos deixaram de tocar. Todos ficaram espantados com a grande beleza da menina.

Só se ouvia murmurar:

- Oh! Como é linda! O próprio rei, embora velho, segredou baixinho à rainha que há muitos anos não via mulher tão bonita e graciosa.

Nenhuma dama tirava os olhos dela. Observavam atentamente o penteado e o vestido, para o poderem imitar no dia seguinte, mal descobrissem um tecido tão bonito e modista tão habilidosa.

O príncipe concedeu-lhe um lugar de honra e convidou-a para dançar. Ela dançou com tanta elegância que deixou todos maravilhados.

Foi servido um magnífico refresco, que ele nem sequer provou, de tal modo estava encantado. Foi então que ela foi para junto das meias-irmãs. Falou-lhes com delicadeza e ofereceu-lhes as laranjas e os limões que o príncipe lhe tinha oferecido, o que as encantou, tanto mais que não a reconheceram.

Enquanto conversavam, a Gata Borralheira ouviu o relógio tocar um quarto para a meia-noite. Imediatamente se despediu e partiu, rápida como o vento. Mal chegou a casa, foi ter com a madrinha.

Agradeceu-lhe e disse-lhe que gostaria muito de ir à festa do dia seguinte, já que o filho do rei tanto lho tinha pedido.

Enquanto lhe contava os pormenores da festa, as duas irmãs tocaram à porta e a Gata Borralheira foi abrir.

- Vieram tão tarde! - disse ela, esfregando os olhos e espreguiçando-se, como se tivesse acabado de acordar.

Mas na verdade não sentia sono nenhum.

- Se tivesses ido ao baile - disse-lhe uma das irmãs - não te terias aborrecido.

Estava lá a princesa mais bonita do mundo. Foi muito delicada connosco e ofereceu-nos laranjas e limões.

A Gata Borracheira não cabia em si de contente. Perguntou o nome da princesa, mas as irmãs não sabiam. Contaram-lhe, porém, que o filho do rei queria muito saber quem ela era e que, para o saber, daria o que quer que fosse.

A Gata Borracheira sorriu e disse:

- Então ela devia realmente ser muito bonita! Meu Deus, que sorte a vossa! Como gostava de a ver!
- Menina Julieta, empresta-me só por esta vez o seu vestido amarelo, o que usa todos os dias?
- Aquele que eu também quero? - Perguntou Julieta.
- Empréstimo o meu vestido a uma Gata Borracheira como tu? Só se eu fosse maluca!

A menina já esperava esta resposta e, por isso, ficou contente, pois estaria metida num grande sarilho se a meia-irmã lhe tivesse emprestado o vestido.

Na noite seguinte as duas irmãs foram de novo ao baile. A Gata Borracheira também foi, vestida de forma ainda mais luxuosa do que da primeira vez.

O filho do rei não a deixou nem um momento e todo o serão lhe segredou frases apaixonadas e galantes. A menina, que não estava nada aborrecida, esqueceu-se das recomendações da madrinha de tal modo que, quando ouviu a primeira badalada da meia-noite, pensou que ainda fossem onze horas.

Mas, ao dar-se conta do que se passava, levantou-se e fugiu, ligeira como um gamo. O príncipe correu atrás dela, mas não a conseguiu apanhar. Ao fugir, a Gata Borracheira perdeu um sapatinho de cristal que ele guardou com o maior carinho.

A Gata Borracheira chegou a casa sem fôlego, sem carruagem, nem lacaios. Trazia o vestido com que costumava andar e, de todo o luxo, apenas lhe restava um dos sapatinhos. Tinha perdido o outro no caminho.

Tentaram saber se os porteiros do palácio real haviam visto sair alguma princesa, mas eles responderam que não saíra ninguém, a não ser uma rapariga tão mal vestida que mais parecia uma camponesa.

Quando as irmãs regressaram do baile, logo a Gata Borracheira lhes perguntou se se tinham divertido e se lá estava também aquela linda senhora. Que sim, mas que fugira no momento em que batia a meia-noite, e tão depressa que deixara cair um dos seus sapatinhos

de cristal, o sapatinho mais bonito do mundo. Que o filho do rei o tinha guardado e não fizera outra coisa senão olhar para ele enquanto durou o baile, o que queria dizer que se apaixonara perdidamente pela linda senhora a quem o sapatinho pertencia.

As irmãs diziam a verdade. Com efeito, poucos dias depois, o príncipe mandou proclamar ao som das trombetas que casaria com a menina em cujo pé o sapatinho servisse perfeitamente.

Em primeiro lugar experimentaram as princesas, depois as duquesas e todas as damas da corte, mas em vão. O sapatinho acabou por chegar a casa das duas irmãs, que fizeram o impossível para o calçarem, mas não conseguiram.

A Gata Borralheira, que as observava e que reconhecera o sapatinho, acabou por sugerir:

- Vejamos se me serve a mim! As irmãs desataram a rir e a fazer pouco dela.

O cavaleiro encarregado de experimentar o sapatinho, encantado com a beleza da Gata Borralheira, achou que era justo, uma vez que tinha ordem para que todas as meninas do reino o experimentassem.

Deixou-a sentar-se e tentou calçar-lhe o sapatinho. Servia-lhe como uma luva. Grande foi o espanto das irmãs. Porém, maior ficou quando a Gata Borralheira tirou do bolso o outro e o calçou no outro pé. Nesse momento chegou a madrinha que tocou com a varinha de condão nas roupas da Gata Borralheira, tornando-as mais luxuosas que nunca.

Foi então que as irmãs reconheceram nela a linda senhora do baile e, ajoelhando-se aos seus pés, pediram-lhe desculpa pelos maus tratos.

A Gata Borralheira mandou-as levantarem-se e abraçou-as. Disse-lhes que lhes perdoava do fundo do coração e pediu-lhes que gostassem sempre dela.

Depois, magnificamente vestida, foi levada à presença do príncipe, aos olhos de quem parecia ainda mais bonita, e casaram poucos dias depois. Como tinha tanto de bondosa como de bonita, convidou as duas meias-irmãs a irem ao palácio e, nesse mesmo dia, casou-as com dois fidalgos.

MORAL

É um tesouro para a mulher a formosura,

Que nunca nos fartamos de admirar.

Mas aquele dom que chamamos doçura

Tem um valor que não se pode estimar.

Foi isso que A Gata Borarlheira aprendeu com a madrinha,

Que a educou e instruiu com um zelo tal,

Que um dia, finalmente, dela fez uma rainha.

(Pois também deste conto extraímos uma moral.)

Beldades, ela vale mais do que roupas enfeitadas.

Para ganhar um coração, chegar ao fim da batalha,

A doçura é que é a dádiva preciosa das fadas.

Adorne-se com ela, pois que esta virtude não falha.