

# CARACTERIZAÇÃO DAS QUALIDADES DE NARRATIVAS EM PRÉ-ESCOLARES

LEONOR SCLiar-CABRAL  
& LONI GRIMM-CABRAL

Departamento de Língua e Literatura  
Vernáculas - Universidade Federal de  
Santa Catarina

## 1. Introdução

Procuraremos caracterizar, neste artigo, as diferenças entre uma boa e má narrativa infantil, aplicando uma versão expandida do modelo de Stein & Glenn (1979), num **corpus** retirado de uma amostragem de população de pré-escolares, conforme tabela 1.

As funções mais importantes da narrativa que fundamentam o debate são as de constituírem um dos instrumentos utilizados em todas as culturas para a ordenação da experiência<sup>1</sup>, para o desenvolvimento da competência comunicativa<sup>2</sup>, para a manifestação estética<sup>3</sup> e para a elaboração dos conflitos infantis<sup>4</sup>. Não se restringem, pois, às funções assinaladas por Embree (1978): referencial e cognitiva; social e avaliativa; ou às de Labov & Waletzky (1967): referencial e avaliativa.

A discussão será feita levando em consideração as três primeiras funções. A função especificamente psicológica foi analisada em outro artigo<sup>5</sup>.

Três questões são aqui debatidas: a noção dialética de esquema<sup>6</sup> e desvio (*foreground*) em analogia com a colocação de Sapir de que a linguagem se desenvolve entre dois pólos: liberdade e contenção (1924); a função estética do contador e o drama; e os esquemas subjacentes ao texto em contraposição aos esquemas processuais.

Indiscutivelmente, o domínio das formas é imprescindível para a ordenação estética da experiência, no caso, através da utilização de um gênero específico da narrativa, o conto de fadas. As formas são o produto de uma elaboração coletiva e, dependendo da cultura e/ou gênero, apresentam maior ou menor

campo para a variação que é o âmbito da criatividade.

ESCOLA	NSEMA: 29					SUBTOTAL	NSEB: 31				SUBTOTAIS		
	MJ		BARDDAL		IE		MB		JAR				
SEXO	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F			
4 a 4;11	2	2		1	1		6	3	3	2	1	9	15
5 a 5;11	2	2	2	3	1	3	13	4	5	4	1	14	27
6 a 5;11	2	2	1	2	1	2	10	3	3	2		8	18
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	6	6	3	6	3	5	29	10	11	8	2	31	60

TABELA 1. Distribuição da população por NSE, faixa etária, sexo e escola.

Conforme Hickett (1958:554), as culturas ágrafas que dependem da tradição oral, como forma de documentação, apresentam mais rigidez à variação (Hendricks, 1973:20; Jakobson, 1960:358; Boas, 1940:491). Esta mesma observação é válida para a narrativa de crianças pré-alfabetizadas. Cabe, também, assinalar a menor variedade de gêneros (Longacre, 1983:9) e, dentro de cada gênero, o número mais reduzido do repertório nas culturas ágrafas. As crianças que recebem unicamente a narrativa oral tendem a ter preferência por uma estória e não admitem muita variação. Protestam quando o contador altera a versão conhecida, conforme o exemplo a seguir:

.....  
 Contador: Prucuraru ...  
 Outra criança: Um macaco!  
 Contador: M?  
 Outra criança: Um macaco!  
 Contador: Macaco, não!  
 Curaru um lião.

No reconto de uma versão diferente de uma estória já conhecida, a criança tende a preservar a versão internalizada.

Mesmo assim, pode-se dizer que o campo para a criatividade é vasto, sendo mantidos o esquema narrativos, que carac-

teriza o gênero e o conteúdo narrado, ou seja, a estória *stricto sensu*, conforme assinala Genette<sup>7</sup>. O âmbito para a variação vai desde a maior utilização do relevo ("vividness", para Longacre, 1983:10-1), ou seja, os recursos estilísticos que preparam a expectativa e valorizam o clímax, até os vários matizes que alimentam a progressão<sup>8</sup> da narrativa. Recursos como a dramatização<sup>9</sup>, o esticamento do tempo da estória através do tempo narrativo (duração), ou vice-versa; paráfrases resumitivas ou expansivas; uso de tropos, de recorrências dão margem à criatividade.

O domínio das formas, no caso, do conto de fadas, possibilita ao narrador maior criatividade. Outro aspecto diz respeito à criatividade do contador<sup>10</sup>, que assume as *dramatis personae*, atribuindo a cada personagem a sua voz característica, colorindo a narrativa com claros-escuros, acelerandos, diminuendos, vivaces: apresenta variações bastante grandes nas chaves<sup>11</sup>, em contraste com o mau contador de voz monocórdia, para dentro, comendo sílabas.

A função histriônica encontra amplo espaço no contar estórias. Cumpre assinalar que, além da criatividade dramática, ao assumir diferentes máscaras, principalmente a de animais, opera-se a catársis.

Dada a importância do drama na narrativa infantil, não o consideramos como mero fenômeno de superficialização: não se trata de *mimésis* no sentido clássico em que a contextualização espaço-temporal se dá pelas categorias do teatro, mas sim de um encaixe: é a própria narrativa que contextualiza.

A última questão diz respeito à noção de esquema textual e de esquema de desempenho a nível receptivo e produtivo do conto de fadas.

O esquema textual é a estrutura subjacente invariante que deve dar conta dos textos, no caso específico, dos contos de fadas. A abordagem é, portanto, imanentista. Um precursor de tal abordagem é Propp.

A abordagem sociolinguística de Labov e Waletzky (1967), a etnometodológica de Sacks (1972), bem como os trabalhos de Longacre (1983) se situam dentro de uma análise do discurso oral. De qualquer modo, é o texto produzido pelos participantes da situação comunicativa que é o objeto da análise.

Os modelos de esquemas especificamente psicolinguísticos procuram dar conta de como um receptor é capaz de interpretar um determinado tipo de texto<sup>12</sup>, no caso, o conto de fadas, ou de como o planeja ou executa. Em ambos casos, porém, os modelos psicolinguísticos dependem, por um lado, de modelos de processamento noutros níveis: no caso da recepção, de modelos perceptuais para processamento acústico, ou de planejamento e execução; por outro lado, de modelos linguísticos prévios de análise textual<sup>13</sup>, se quisermos ser coerentes com a hipótese de que a interpretação e a produção do conto de fadas dependem da internalização dos esquemas narrativos.

## **2. O Modelo de Stein e Glenn Reformulado**

O modelo de Stein e Glenn (1979) é uma reformulação de Rumelhart (1975), a partir da crítica de que este considerou como separados os sistemas sintático e semântico, não especificou as variações estruturais e foi, ou amplo, ou restrito demais quanto às categorias.

O ponto de partida de Stein e Glenn é de dar conta dos processos que permitem a seleção de determinadas partes das histórias a serem recordadas em detrimento de outras dentro da compreensão de um texto, os quais não podem ser explicados apenas a nível do processamento de palavras ou sentenças isoladas. Retomam, então, a constatação de Bartlett (1932) de que a memória é reconstruída: as informações novas são integradas ativamente a estruturas mentais pré-existentes ao mesmo tempo que têm o poder de modificá-las. Esta constatação se aproxima das noções piagetianas de assimilação e acomodação. Entre os processos mencionados pelas autoras, citam a fusão,

omissões e invenções de detalhes novos. Convém enfatizar os processos parafrásticos de redução e de expansão, a **contaminação**<sup>14</sup>, a dramatização, processos que, ou podem revelar uma competência menor, ou maior para o processamento das estórias.

É de Bartlett que Stein e Glenn retiram a definição de esquema, "uma organização ativa das reações e experiências passadas que estão continuamente operando em qualquer organismo bem desenvolvido" (Stein & Glenn, 1979:54, trad. das autoras).

Os pré-requisitos básicos para a organização de qualquer modelo de compreensão são um conjunto de regras que definem os tipos de unidades informativas e os tipos de relações que entre elas existem.

Como primeiro passo para a confecção do modelo encontra-se a delimitação da unidade de análise. Assunto discutido na literatura sobre análise do discurso, mantém-se como ponto controverso e não satisfatoriamente resolvido. Stein e Glenn adotam uma posição relativística, ou seja: "A unidade é uma medida de informação relativa a um conceito" (op. cit.:551, trad. das autoras), circularidade reafirmada a seguir: "assume-se que a unidade corresponde aos tipos de categorias que os processadores utilizam quando estruturam e recordam a informação".

O esquema das estórias desenvolvido por Stein & Glenn baseia-se em alguns pressupostos, dentre os quais, endossando Rumelhart (1975), existe uma estrutura interna semelhante à das sentenças. O segundo é o de que existe uma rede hierárquica de categorias e de relações lógicas entre estas categorias.

Colocamos em discussão o primeiro pressuposto, pois o que caracteriza basicamente a estrutura da sentença é a relação entre uma FN e a proposição. A estrutura do texto, no entanto, é caracterizada, pelas relações que se estabelecem em torno de um mesmo assunto, de modo que haja unidade. Cabe à gramática textual descobrir a estrutura subjacente à progressão do sentido dentro de um mesmo assunto, fazendo dele um todo coeso e coerente.

O pressuposto de rede, a qual corresponderia ao modo como os processadores organizariam a informação da estória, está mais de acordo com a noção de estrutura textual. Do mesmo modo, a de que esta rede definiria a ordem lógica que existe entre as categorias. É preciso ressaltar que a ordem lógica existente entre as categorias não espelha biunivocamente a ordem temporal dos eventos: o tempo da narrativa não é igual ao tempo factual das sucessões dos eventos cf. Genette, 1980:33-85<sup>15</sup> e ao contrário de Labov & Waletzky (1967:13)<sup>16</sup>.

Apresentaremos brevemente as regras de Stein e Glenn e, a seguir, justificaremos os acréscimos. Para melhor clareza, comparem-se as tabelas 2 de Stein e Glenn e a versão modificada de Scliar-Cabral e Grimm-Cabral (tabela 3). Leve-se em consideração que a relação em maiúsculas, à esquerda das categorias contidas em parênteses, estabelece que a primeira categoria é condição da segunda.

A primeira regra estabelece que a estória permite ao cenário ser condição para o desenvolvimento do sistema de episódios.

1. Estória → PERMITE (Cenário, Sistema de Episódios)  
Estado(s)
2. Cenário → Atividade(s)
3. Sistema de Episódios → ENTÃO (Episódio(s))  
CAUSA
4. Episódio → INICIA (Evento Inicial, Resposta)  
Ocorrência(s) Natural(is)
5. Evento Inicial → Ação(ões)  
Evento(s) Interno(s)
6. Resposta → MOTIVA (Resposta Interna, Sequência de Planejamento)  
Resposta(s) Afetiva(s)
7. Resposta Interna → Alvo(s)  
Conhecimento(s)
8. Sequência de Planejamento → MOTIVA (Plano Interno, Aplicação do Plano)

9. Plano Interno —————> (Conhecimento(s), Sub-Alvo(s))  
RESULTADO
10. Aplicação do Plano —————> ENTÃO (Tentativa, Resolução)
11. Tentativa —————> (Ação(ões))
12. Resolução —————> INICIA (Conseqüência(s) Direta(s), Reação)  
Ocorrência(s) Natural(is)
13. Conseqüência(s) Direta(s) —————> Ação(ões)  
Estado(s) Terminal(is)
14. Reação —————> Afeto(s)  
Conhecimento(s)  
Ação(ões)

TABELA 2. Regras que definem a representação interna de uma estória (Stein & Glenn, 1979).

O cenário introduz o(s) personagem(ns), na forma de seus estados ou atividades (regra 2).

A característica dos estados e atividades é sua habitualidade e caráter de permanência, ao contrário dos episódios, essencialmente dinâmicos.

Embora Stein & Glenn (1979:59) tenham no texto feito menção às relações que se podem estabelecer quando mais de um estado ou atividade ocorram, ou seja, relações de simultaneidade (E), de seqüência sem nexos causal (ENTÃO) e de seqüência com nexos causal (CAUSA), esta observação não vem formalizada no elenco de regras.

A regra 3 formaliza a eventualidade de mais de um episódio no esquema da estória. Portanto, as relações inter-epiódicas vêm formalizadas.

O episódio, a unidade primária mais alta, é definido como consistindo de uma seqüência comportamental completa, incluindo tanto eventos internos quanto externos, os quais terão como conseqüência uma resposta (regra 4).

O Evento Inicial pode ser considerado como o fator desencadeador da intriga e tanto pode se constituir de uma ocorrência da natureza (em geral, com o traço não-animado), de uma Ação, quanto de um Evento Interno (regra 5).

A Resposta estabelece o elo entre uma Resposta Interna (o estado psicológico do personagem) e a seqüência (regra 6).

A Resposta Interna pode ser do tipo afetivo (alegria, tristeza, desengano), ou revelar as intenções do personagem, ou sua inteligência dos fatos (regra 7).

O Plano Interno motiva a aplicação do Plano, o que vem formalizado na regra 8.

O Plano Interno, em geral, omitido nas estórias de crianças mais novas, consiste em intelecções ou intenções intermediárias para obtenção do alvo principal (regra 9).

O esforço conduz o estado de desequilíbrio à Resolução, durante a Aplicação do Plano e aparece como comportamento em aberto (regra 10).

A Tentativa se manifesta através de Ações, enquanto a Resolução ocorre através de uma reação desencadeada por uma Conseqüência Direta (regras 11 e 12).

As Conseqüências Diretas podem ser Ocorrências Naturais, Ações ou Estados Finais (regra 13).

A última regra (14) formaliza as reações afetivas, cognitivas e as ações do personagem, como resultado de uma Conseqüência Direta.

Os acréscimos ao modelo de Stein & Glenn propostos por Scliar-Cabral & Grimm-Cabral vêm, a seguir, arrolados.

Introduziram-se, logo no início do elenco, duas regras a fim de darem conta da instauração do fictício que caracteriza como a criança selecionará, entre os esquemas correspondentes aos vários gêneros de textos, o esquema do conto de fadas. Conforme já examinado por Scliar-Cabral (1983), este gênero se caracteriza pela suspensão do tempo e aspecto factuais em fa-

vor de um tempo e espaço fictício, bem como de uma entoação peculiar, marcada por diferenças de chaves bem contrastivas. Estas propriedades foram formalizadas através de símbolos categoriais, uma vez que são inerentes ao gênero da narrativa do conto de fadas e perpassam todo o texto.

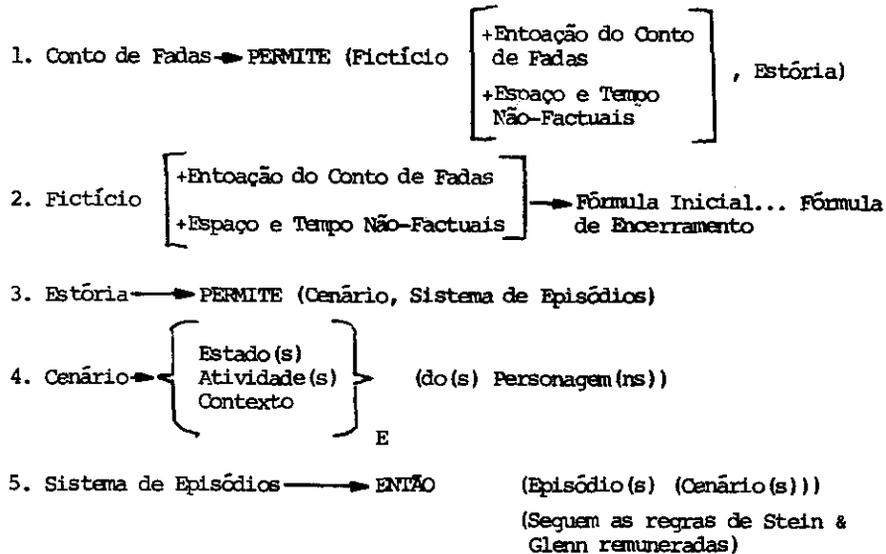
A segunda regra introduz as fórmulas mágicas Inicial e de Encerramento, na forma de um símbolo descontínuo, marcando o início e o fim do conto de fadas, quando os interlocutores são devolvidas ao factual.

As regras a seguir foram remuneradas, ou seja, a regra 1 de Stein & Glenn passa a ter o número 3 e assim por diante. A regra 4 foi acrescida da categoria Contexto e da referência explícita ao(s) Personagem(ns). Considerou-se que o estado dos personagens, seus atributos permanentes não são da mesma natureza que o ambiente onde vivem, ou onde se desenrolam os episódios.

A regra 5 recebeu o acréscimo do símbolo recursivo Cenário, o qual pode ser introduzido em qualquer desenvolvimento dos Episódios.

Acrescentaram-se, ainda, Regras de Limite. A primeira delas diz respeito à necessidade de formalizar os nexos que conectam a ocorrência de mais de uma categoria no escopo da mesma regra (regra 1).

Julgou-se necessário formalizar as regras de coesão e de coerência que dizem respeito à anáfora, elipse e coesão semântica (regras 2 e 3). Como algumas regras aplicam obrigatoriamente, a fim de garantir a progressão da estória (fio narrativo), introduziu-se a Regra de Limite 4. Finalmente, Stein & Glenn não fazem nenhuma menção à existência do drama no seio do conto de fadas, daí a regra opcional.



#### REGRAS DE LIMITE

- Regra 1: Categorias repetidas dentro de um mesmo constituinte deverão vir ligadas pelas relações E, ou ENTÃO, ou CAUSA.
- Regra 2: Dêiticos, pronomes e morfemas que assinalam concordância e/ou definição devem referir-se a enunciados precedentes, exceto quando ligadas a um modificador ou qualificativo.
- Regra 3: Os substitutos semânticos devem referir-se a itens lexicais precedentes.
- Regra 4: As regras 1, 2 (parcialmente), 3, 4, 6, 7, 8 e 10 (parcialmente), 12 e 14 (parcialmente) são obrigatórias.
- Regra Opcional: Qualquer ação poderá ser preenchida por discurso direto ou indireto.

TABELA 3. Versão expandida das regras que definem a representação interna de uma estória, Scliar-Cabral & Grimm-Cabral, 1984.

### 3. Análise Estrutural de duas Estórias

Foram selecionadas duas estórias, uma considerada boa narrativa e outra má, sempre tendo em consideração que houve relatos mais pobres ainda que não chegaram a configurar um conto de fadas, por não possuírem os elementos que lhe são obrigatórios.

A estória "Os Feijões Mágicos" (vide TABELAS 4 e 5) foi contada por uma menina de 6 anos e 7 meses, pertencente ao NSEMA.

As seguintes características estruturais demonstram o desenvolvimento rico da estória:

1. Trama complexa, evidenciada pelo grande número de episódios.

2. Aplicação das regras obrigatórias, tanto inter-episódicas quanto inter-eventos.

Observe-se que, apesar de a estória ser constituída de 8 episódios, somente houve uma ruptura entre eles: o episódio V é jogado sem nexos com o precedente e o subsequente. Esta ruptura constitui-se, de resto, no ponto crítico para o contador: com exceção dos episódios resumitivos (I e VIII), somente o IV, apresenta lacuna de uma regra obrigatória (regra 16), antecedendo imediatamente o episódio mal-estruturado, marcado por rupturas internas (ambigüidade do anafórico "ele", que ignoramos se se refere ao menino ou ao gigante), bem como pela introdução abrupta da galinha e da arca de ouro.

Com exclusão desta falha, a progressão evolui com a aplicação de todas as regras obrigatórias do modelo e com os constituintes relacionados por E, ENTÃO e CAUSA. O texto é valorizado esteticamente pelo emprego do paralelismo: enunciados 1:2 :: 3:4; 15::16 (relação de simultaneidade com E); 18:19 (sucessividade com CAUSA):20 :: (sucessividade com ENTÃO) 21:22; 23:24) (sucessividade com ENTÃO)::25:26 (idem); 35:36 (sucessividade com ENTÃO):: 38:39 (idem).

O estilo do contador, caracterizado por expansões e paralelismos, acarreta o grande número de eventos, manifestos em 46 cláusulas.

Outro aspecto a ser mencionado nesta estória é a criação de tensões. Observe-se que cada episódio apresenta um conflito que dá margem à continuidade do episódio seguinte: episódio I, roubo do dinheiro do pai; episódio II, venda inusitada da vaca pelos feijões mágicos jogados fora inadvertidamente pela mão; episódio III, temor do menino escondido de ser descoberto pelo gigante; episódio VI, a arca começa a gritar, despertando o gigante enfurecido; clímax do episódio final (corte do pé de feijão), com repouso obtido no último evento (46.), ou seja, a morte do gigante. O narrador utiliza, outrossim, o discurso indireto em três passos: 8., 28. e 4.

A estória "Era uma vez um gatinho chamado Jota Silvestre" foi contada por um menino de 4 anos e 11 meses, pertencente ao NSEMA. É constituída de 2 episódios, sendo que o II rompe o anterior.

Embora a criança tenha preenchido as regras obrigatórias de reescritura, desobedece muitas regras de limite: as seqüências 3. e 4. apresentam contradição interna (ruptura de seqüência lógica dos eventos); a seqüência 6. apresenta um truncamento e aparecimento abrupto dos personagens em 5. e 8., pois a filha e a prima não foram previamente introduzidos. Há falta de referência espacial na seqüência 5. Levando-se em consideração que são apenas 9 cláusulas, o número de rupturas das regras de limite é muito elevado.

Pelo confronto entre as duas estórias, pode-se concluir que a análise estrutural permite evidenciar as boas e más narrativas.

#### 4. Conclusões

A proposta do presente artigo foi caracterizar uma boa e má narrativa, aplicando uma versão expandida do modelo de

Stein & Glenn (1979).

A discussão teórica inicial procurou demonstrar que as funções da narrativa não se restringem à referencial e cognitiva, social e avaliativa, mas englobam, além daquelas, a função estética e a de resolução dos conflitos infantis.

Um exame do modelo de Stein & Glenn demonstrou a necessidade de sua expansão, com uma regra geral que marcasse o gênero da narrativa dos contos de fadas, através da suspensão do tempo e espaço factual e com a entoação que lhe é característica. A inclusão de fórmulas de iniciação e término da estória também se mostrou necessária, bem como da regra recursiva do cenário, que foi somada à do contexto. Um elenco de regras de limite foi acrescido para melhor caracterizar uma boa e má narrativa, principalmente no que diz respeito à progressão e às regras de anáfora e elipse, referência e outros marcadores de coesão e coerência. Finalmente, formalizou-se a dramatização, elemento fundamental do conto de fadas em sua manifestação mais desenvolvida.

A boa narrativa dos contos de fadas se caracteriza pelo número maior de episódios relacionados pela lógica da narrativa (E, ENTÃO, CAUSA); pelos eventos obrigatórios preenchidos, pelos desdobramentos internos destes eventos, relacionados por E, ENTÃO, CAUSA e pela não desobediência das regras de limites.

As rupturas são próprias dos contadores mais novos, cuja competência narrativa ainda não se encontra suficientemente desenvolvida, ou naqueles que não foram suficientemente expostos a contextos narrativos.

## NOTAS

- 1 A matriz cognitiva, fruto da especialização das funções corticais superiores na espécie humana, a compele à ordenação da experiência (D'Quili, 1972).
- 2 Ouvindo e contando estórias (uma tradição em todas as culturas), a criança internaliza os esquemas narrativos, desenvolvendo a competência textual, ou seja, a aplicação dos princípios de composição subjacentes ao texto (Hendricks, 1973: 7) que permitem fazer de uma sucessão de enunciados um todo coeso e não um amontoado desconexo. Além dos formalistas russos, Harris (1952) foi um dos precursores em advogar a análise textual. Por outro lado, as narrativas, tendo como objeto da narração estórias, que compreendem objetos e eventos ausentes espaço-temporalmente, ensejam o desenvolvimento do deslocamento (**displacement**).
- 3 A função estética aqui esposada realiza-se, conforme o formalismo russo, através dos desvios (**foregrounding**) que possibilitam a percepção do cosmos de um modo único, quebrando as rotinas (Tynjanov, 1968). Havránek (1964) também contrapõe a função estética à prática e Mukarovsky (1964) afirma que "The violation of the norm of the standard, its systematic violation is what makes possible the poetic utilization of language".
- 4 "Cada niño, en algún momento, según sus propias modalidades, segrega mitos o acepta y asimila los que se lo proponen, para superar los problemas de una situación dada. Lo hace cuando lo "real" en bruto, tal como se lo entiende habitualmente — es decir, el mundo sensible, tangible, exterior de él —, se vuelve, en sentido estricto, insoportable" (Held, 1977: 75).
- 5 Uma análise exaustiva das categorias psicológicas foi realizada por Araújo (1983) sobre o **corpus** da presente pesquisa, aplicando uma versão adaptada do C.A.T.
- 6 Segundo Propp (1970:23), J. Bedier foi o primeiro a reconhecer uma certa relação entre os valores constantes e variáveis no conto e Meletinski assinala que "Propp se demanda comment il allait faire apparaitre clairement les éléments constants (les invariants) (Propp, 1970:203). Da mesma forma Bogatyrev e Jakobson (1929) assinalam a possibilidade das variantes dentro do esquematismo. Bartlett (1932) também des-

creveu a consistência e a variabilidade da recordação das histórias em termos das estruturas mentais. As características mais gerais destes esquemas se mostraram estáveis ao longo do tempo e compartilhadas por muitos indivíduos, pelo menos, numa mesma cultura. No entanto, as diferenças de atitudes, interesses e estados afetivos influenciam a variabilidade da recordação.

- 7 "I propose, without insisting on the obvious reasons for my choice of terms, to use the word **story** for the signified or narrative content (even if this content turns out, in a given case, to be low in dramatic intensity or fullness of incident)" Genette, 1980:27.
- 8 Henri Weil (1844) foi o primeiro a introduzir o conceito de **progression vs marché parallèle**, dicotomia depois desenvolvida sob a rubrica de tema vs foco e, posteriormente, tópico vs foco. In: Hajičová (1983).
- 9 A dramatização é recurso tão importante na narrativa que não podemos concordar com Hendricks que ela possa ser eliminada pela normatização, em favor de uma formalização que obscureceria um dos seus elementos mais decisivos (Hendricks, 1973: 57 n.12;114-15; 153).
- 10 Nas sociedades ágrafas o contador de histórias deve ser um orador fluente e efetivo (Hockett, 1958:555).
- 11 O termo chave é aqui usado na acepção do modelo de Brazil (1975) que foi aplicado por Leal (1983) em parte das histórias colhidas neste experimento.
- 12 Mandler, Johnson & De Forest, 1976; Rumelhart, 1975; Stein & Glenn, 1976.
- 13 Stein & Glenn assinalam esta necessidade. Para que se possam fazer predições concernentes ao processamento de histórias é preciso dispor de um modelo que considere o relacionamento entre a organização das histórias e as estruturas internas utilizadas pelo sujeito (1979:54). Da mesma forma Rumelhart (1975) que partiu da análise de contos populares, fábulas e mitos.

- 14 Contaminatio "processo pelo qual a criança mistura elementos de várias estórias e/ou o fictício com o factual", na definição de Scliar-Cabral & Machado de Campos 1981a e b.
- 15 Genette se reporta à dicotomia germânica *erzählte zeit* (tempo da estória) vs *Erzählzeit* (tempo da narrativa) e desenvolve exaustivamente as diferenças que existem entre a ordem dos eventos e como são narrados com utilização de processos como a prolépsis, a analépsis e a anacronia ou o início da estória *in media res*.  
A seguir, desenvolve as diferenças que existem entre a duração dos eventos e como são narrados (pseudo-duração), o esticamento e a compressão e, finalmente, as diferenças de frequência.
- 16 "narrative will be considered as one verbal technique for recapitulating experience, in particular, a technique of constructing narrative units which match the temporal sequence of that experience".



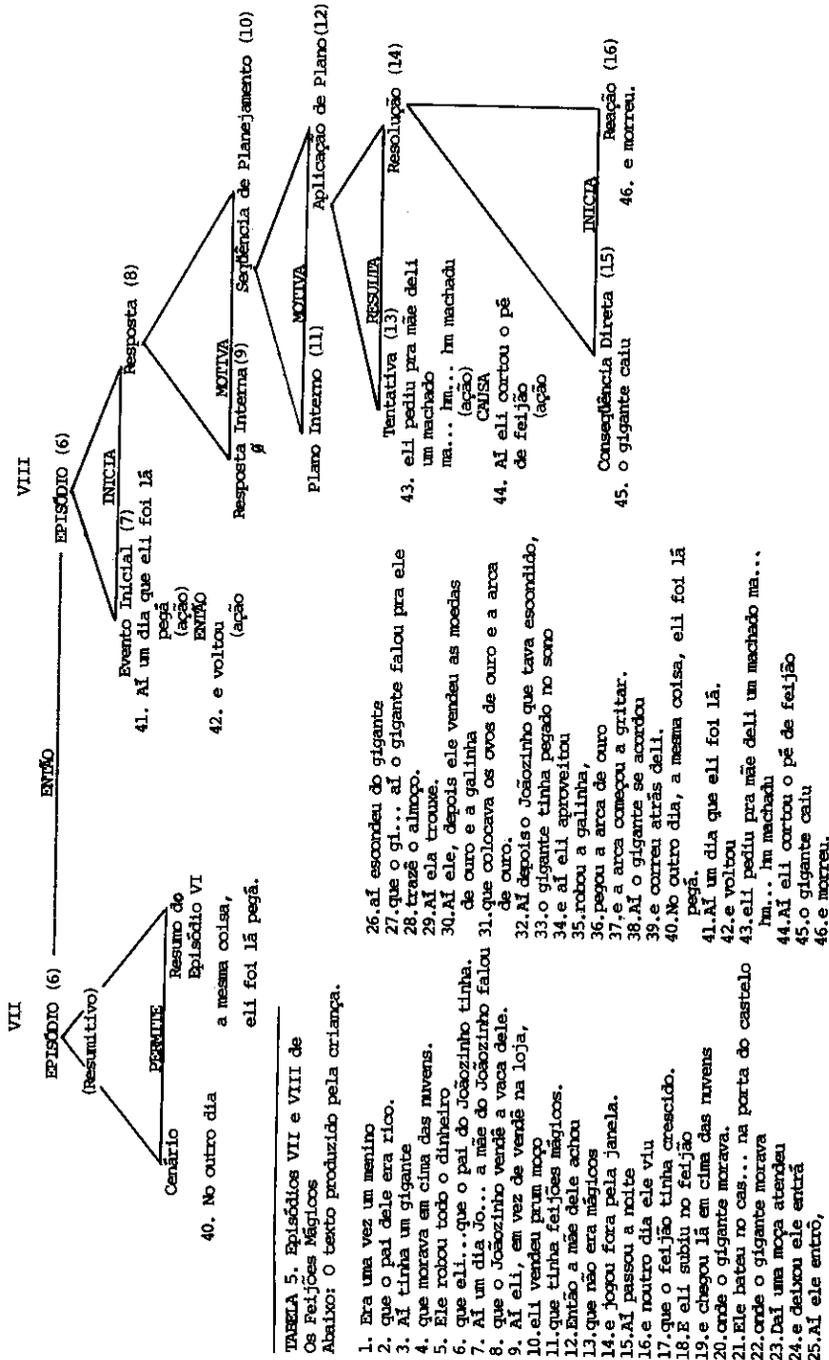


TABELA 5. Episódios VII e VIII de  
Os Feitiços Mágicos  
Abaixo: O texto produzido pela criança.

1. Era uma vez um menino
2. que o pai dele era rico.
3. Ai tinha um gigante
4. que morava em cima das nuvens.
5. Ele roubou todo o dinheiro.
6. que ali... que o pai do Joãozinho tinha.
7. Ai um dia Jo... a mãe do Joãozinho falou
8. que o Joãozinho vendê a vaca dele.
9. Ai eli, em vez de vendê na loja,
10. eli vendeu num moco
11. que tinha feitiços mágicos.
12. Então a mãe dele achou
13. que não era mágicos
14. e jogou fora pela janela.
15. Ai passou a noite
16. e noutro dia ele viu
17. que o feijão tinha crescido.
18. E eli subiu no feijão
19. e chegou lá em cima das nuvens
20. onde o gigante morava.
21. Ele bateu no cas... na porta do castelo
22. onde o gigante morava
23. Daí uma moça atendeu
24. e deu-lhe ele entrá
25. Ai ele entrou,

