

Literatura – Ficha cinco

Turmas de Março - C e D

Marcelo Augusto

Prosa Narrativa

Elementos da Literatura em Prosa

Marceloboujikian@gmail.com

Narrador e ponto de vista (foco narrativo)

Questões fundamentais para o estabelecimento da situação de interação verbal na ficção:

- 1- quem fala ao leitor?
- 2- de que ângulo vê e conta a história?
- 3- quais canais de informação são usados? (palavras, pensamentos e percepções do autor; palavras e ações da personagem; pensamentos, percepções e sentimentos da personagem;)
- 4- A que distância o leitor é colocado da história?

Não há, para uma obra qualquer, necessariamente uma resposta para cada pergunta. A resposta pode ser uma combinação de possibilidades, ou podem haver respostas múltiplas que se alternam conforme progride a narrativa.

Há narradores que escolhem no tratamento de um livro um único método expositivo para tratar o tema, escolha comum quando a uniformidade metodológica pode explorar melhor algum aspecto que sobressai em importância relacionado aos outros. Outros preferem não abrir mão da liberdade de recursos que dispõem, mas **limitam-se a ser tão livres quanto o necessário e não mais que isso.**

As possibilidades metodológicas derivam de uma escolha básica: entre o discurso direto, indireto e indireto livre.

Discurso direto: a reprodução integral e literal da fala das personagens, introduzida pelo recurso gráfico adequado.

Discurso indireto: As palavras da personagem não são reproduzidas, e sim “traduzidas” na linguagem do narrador.

Discurso indireto livre: O texto é escrito em terceira pessoa e o narrador conta a história, mas as personagens têm voz própria, de acordo com a necessidade do autor de fazê-lo. Sendo assim é uma mistura dos outros dois tipos de discurso, e as duas vozes se fundem.

O discurso indireto utiliza mais palavras que o direto para transmitir exatamente a mesma mensagem. A economia de palavras que o discurso direto possibilita pode favorecer o critério da Unidade de Ação. Nesse caso a *exposição cênica*, ou o MOSTRAR, é favorecida em comparação com o *sumário narrativo*, ou o CONTAR.

No trecho a seguir, extraído do capítulo “Fuga”, de Vidas Secas, Graciliano Ramos emprega os três tipos de discurso, mesclando-os com extrema habilidade estilística.

“**Em que estariam pensando?**, zumbiu sinha Vitória. **Fabiano estranhou a pergunta e rosnou uma objeção. Menino é bicho miúdo, não pensa. Mas sinha Vitória renovou a pergunta** – e a certeza do marido abalou-se. **Ela devia ter razão. Tinha sempre razão. Agora desejava saber que iriam fazer os filhos quando crescessem.**

– **Vaquejar**, opinou Fabiano.”

Dessa escolha resultam diferentes pontos de vista na ficção:

Tipos de autor/narrador

1 • **Autor Onisciente intruso:** pode percorrer todos os ângulos possíveis para contar a história, o que, contando a seu favor, proporciona ao leitor uma amplitude de informações enorme. Há possibilidade de intromissões e generalizações autorais sobre a vida, os modos e a moral, que podem ou não estar relacionadas à história narrada. Há crítica.

2 • **Narrador onisciente neutro:** Os estados mentais e cenários são narrados indiretamente, como se já estivessem ocorrido e sido explicados. A distância entre a história e o leitor é variável. Não há editorialização da voz, como ocorre no tipo (1).

3 • **Narrador testemunha:** Um narrador que possui conhecimento fragmentário das pessoas com que convive, geralmente envolvido nas tramas que compõem o enredo. No entanto, esse narrador pode obter os pontos de vista das personagens envolvidas; conversando com elas, pode descobrir coisas sobre elas. No limite, ele pode fazer inferências acerca das personagens. Permanece a possibilidade de variação de distância. Há limitação nos ângulos de visão.

4 • **Narrador protagonista:** centralmente envolvido na ação, o que pode afetar seu julgamento; por outro lado, há um acesso maior à sua mente em comparação com (3). O narrador, nesse caso, conta com maior liberdade

para informar suas idéias e emoções. Há possibilidade de intromissões na narrativa e generalizações sobre a vida, os modos e a moral, que quase sempre estão relacionadas de algum modo à história narrada. Ângulo de visão fixo.

5 • **Onisciência seletiva múltipla:** eliminação do autor e de qualquer tipo de narrador. A história vem diretamente das mentes dos personagens à medida que eles lá deixam suas marcas. **Tendência à cena imediata** ao invés do sumário narrativo. Tudo o que acontece na história é transmitido através da mente de alguém presente. O leitor escuta ninguém. A diferença entre os tipos (2) e (5) é que neste predomina a cena imediata; as percepções, pensamentos e sentimentos são mostrados consecutivamente à medida que acontecem, externamente ou, num fluxo de consciência de alguma personagem, internamente. Em (2) predomina o sumário narrativo. Por excelência, é o modo narrativo do gênero Dramático.

6 • **Onisciência seletiva:** diferentemente de (5), o autor fica limitado a apenas uma das personagens.

A História - personagens em ação

Prioriza-se contar a história, conduzindo-a através das impressões das personagens, ao invés de tentar interpretá-las ou de inserir comentários sobre os acontecimentos. Esta regra está relacionada com o critério de **necessidade**.

Desse modo, a maioria das palavras diz respeito à ação das personagens. Motivo pelo qual grande parte das narrativas começa *IN MEDIA RES* (latim para “no meio das coisas”), trata-se uma técnica literária onde a narrativa começa no “olho do furacão”; em vez de começar pelo desenrolar lento dos fatos que originam o conflito e conseqüentemente a ação, mostra-se o próprio conflito. Esta técnica está relacionada com o critério de **verossimilhança**.

É o que ocorre por exemplo no livro *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, que inicia por um **editorial do jornal local**, seguido por **cartas** endereçadas ao jornal e nele publicadas, transcritos no livro através do **discurso direto**, numa passagem em que fica claro o conceito de **onisciência seletiva múltipla**.

Já que não há narrador, apenas um leitor que é trazido para dentro da cena, identificamo-nos, durante o ato de leitura, com um leitor real do jornal que tem em mãos um exemplar contendo a reportagem. Somos jogados para dentro da ação, o que contribui enormemente para o sentimento de imersividade na narrativa. Estamos observando personagens em ação, não os sentimentos que os levaram a escrever o artigo e as cartas de resposta

subsequentes, mas o conteúdo dessas mensagens.

Devemos lembrar que toda mensagem emitida visa de algum modo modificar uma situação (função apelativa da linguagem). Apenas a ação guiada por um sentimento é que gera o conflito, nunca o sentimento em si.

No caso de *Capitães da Areia*, observamos como a ação motivada por uma insatisfação com o estado atual de coisas leva a um conflito: entre a “ordem estabelecida” e os “meninos desordeiros”. Caso os cidadãos soteropolitanos simplesmente aceitassem os crimes cometidos, não haveria conflito, e não haveria história para ser narrada.

O conflito sempre é consequência de motivações contraditórias entre personagens. De um lado, temos a busca pela vida e dignidade humana que empreendem os meninos; do outro, a negação dessa realidade e a exigência de ordem e de paz.

Devemos analisar os gêneros discursivos (orais ou escritos) que o autor simula para construir sua trama. Podem ser inseridos gêneros de outra ordem, não literários a princípio, como diálogos, cartas, diários, artigos de jornal, trechos de outros livros, etc.

Um autor que fala em sua própria pessoa sobre as vidas e fortunas de outros está colocando um obstáculo a mais entre sua ilusão e o leitor, em virtude de se fazer presente.

Uma simples exposição sem emissão de juízos de valor deixa o leitor livre para interpretar a cena como quiser, enquanto comentários do narrador ou a adição de tons de narrativa (ironia, lamentação etc.) desviam o foco do evento para a percepção do narrador sobre ele.

*Tempo, Espaço, Velocidade, Enredo (fábula e trama)
e número de palavras*

Para que um evento seja colocado imediatamente diante do leitor, é preciso que ele tenha acesso a marcos referenciais definidos de Tempo e Espaço.

Uma narrativa sempre brinca com Tempos e Espaços de diferentes ordens, simultaneamente:

Algumas possibilidades espaciais

- Espaço ou Ambiente físico: é o espaço real, que serve de cenário à ação, onde as personagens se movem.
- Espaço ou Ambiente social: é constituído pelo ambiente social, representando, por excelência, pelas personagens figurantes.
- Espaço ou Ambiente psicológico: espaço interior da personagem, abarcando as suas vivências, os seus pensamentos e sentimentos.

Algumas possibilidades temporais

- Tempo da interação verbal – refere-se ao tempo presente, em que o narrador está interagindo verbalmente com o leitor.
- Tempo cronológico ou tempo da história - determinado pela sucessão cronológica dos acontecimentos narrados.
- Tempo histórico - refere-se à época ou momento histórico em que a ação se desenrola.

- Tempo psicológico - é um tempo subjetivo, vivido ou sentido pela personagem, que flui em consonância com o seu estado de espírito.
- Tempo do discurso - resulta do tratamento ou elaboração do tempo cronológico pelo narrador.

No que diz respeito ao tempo do discurso, o autor pode escolher estruturas narrativas (**Enredos**) diversas:

- baseada na ordem linear, na sequência cronológica;
- com alteração da ordem temporal, recorrendo à antecipações e retomadas;
- ao ritmo dos acontecimentos como, por exemplo, na cena dialogada;
- a um ritmo diferente, recorrendo ao resumo ou sumário, à elipse e à pausa (prosa poética).

Além disso, Tempo e Espaço são grandezas unidas pelo conceito de **Velocidade**. Por meio de combinações entre essas duas grandezas, diferentes efeitos literários podem ser obtidos, à medida que a narrativa se arrasta ou progride rapidamente.

A velocidade a que nos referimos está relacionada com a rapidez ou lentidão da sucessão de eventos na **Trama** ou **Enredo**.

A esta velocidade liga-se uma outra, que diz respeito à fluidez da leitura.

Para estimar esses efeitos, pode-se tomar como base um método aparentemente banal que é o de contagem de palavras.

Passagens altamente descritivas, por exemplo, tendem a recorrer a um número maior de palavras

para cobrir a mesma distância temporal ou o mesmo deslocamento espacial que uma passagem estritamente narrativa.

No caso de uma passagem descritiva, o tempo é **dilatado** conforme se alonga o momento presente; seja dentro da mente de uma personagem, seja na apreensão do cenário que a rodeia, o Espaço é valorizado, e a velocidade diminui.

Numa sucessão rápida de eventos, o tempo é **condensado** e os Espaços se sobrepõem uns aos outros mais intensamente; a alta velocidade pode mesmo impossibilitar que se distingam os Espaços com nitidez.

É importante notar que esses fenômenos auxiliam a transformação do **tempo cronológico** no **tempo do discurso**. Portanto, o conceito de Velocidade é fundamental para a elaboração da Trama.

O jogo com o tempo do discurso é que permite diferenciar a **Fábula** (sequência causal da história, baseada no tempo cronológico) da Trama ou Enredo.

Trama é a teia textual criada pelo autor para apresentar os eventos de forma a aumentar sua significância, ou de forma a criar efeitos diversos como o de surpresa ou compreensão tardia. Por exemplo, Brás Cubas inicia sua história pelo fim (*in media res*), contextualizando dessa forma a interação verbal: O acesso inicial às cenas posteriores à morte (As cenas a que primeiro temos acesso acompanham as circunstâncias do velório do protagonista) contribui para o estabelecimento de uma situação em que um defunto-autor se exprime ao leitor.

Somente na conclusão do livro é que fica claro o motivo pelo qual o defunto se exprime. Esta informação é necessária para a plenitude da obra, **uma vez que todo emissor de mensagens tem um fim específico**, e pretende alterar alguma situação. Contudo, apenas na conclusão do livro é que podemos entender o intuito do protagonista.

No decorrer dos capítulos percebemos claramente que trata-se de um homem que tenta passar uma imagem grandiosa de si mesmo, como comprova a seguinte passagem:

Grande coisa é haver recebido do céu uma partícula da sabedoria, o dom de achar as relações das coisas, a faculdade de as comparar e o talento de concluir! Eu tive essa distinção psíquica; eu a agradeço ainda agora do fundo do meu sepulcro.

E sabemos que se trata de um homem que fez o possível para sobressair em relação aos demais:

CAPÍTULO 160 • Das negativas

Entre a morte do Quincas Borba e a minha, mediarão os sucessos narrados na primeira parte do livro. O principal deles foi a invenção do emplasto Brás Cubas, que morreu comigo, por causa da moléstia que apanhei. Divino emplasto, tu me darias o primeiro lugar entre os homens, acima da ciência e da riqueza, porque eras a genuína e direta inspiração do céu. O acaso determinou o contrário; e aí vos ficais eternamente hipocondríacos. Este último capítulo é todo de negativas. Não alcancei a celebridade do emplasto, não fui ministro, não fui califa,

não conheci o casamento. Verdade é que, ao lado dessas faltas, coube-me a boa fortuna de não comprar o pão com o suor do meu rosto. Mais; não padeci a morte de Dona Plácida, nem a semidemência do Quincas Borba. Somadas umas coisas e outras, qualquer pessoa imaginará que não houve mingua nem sobra, e, conseqüentemente que saí quite com a vida. E imaginará mal; porque ao chegar a este outro lado do mistério, achei-me com um pequeno saldo, que é a derradeira negativa deste capítulo de negativas: — Não tive filhos, não transmiti a nenhuma criatura o legado da nossa miséria.

Ou transmitiu esse legado no formato de um livro que revela o grande nada e a falta de sentido que permanecem mesmo após a morte? Com as *memórias póstumas*, Brás Cubas adota a todos nós: assumimos o papel de receptores do legado da miséria humana. Ainda, as *memórias* são a última oportunidade que o narrador teve para tornar-se grandioso, e conseguiu. No mundo real, todos sabem quem é Brás Cubas, por mais que “em vida” tenha sido um homem medíocre.

Assim, poderíamos dizer que o narrador conseguiu êxito no objetivo a que se propôs, de modificar uma situação que não era confortável: a situação do anonimato. Parte desse êxito está nesse jogo que nos leva a descobrir os intentos reais de Brás Cubas somente no final da narrativa.

Se estamos em seu meio, ainda estamos acompanhando o presente simulado que são as numerosas tentativas de se engrandecer. Só o fim desses eventos mostra o aparente fracasso, e justifica o livro, que é uma tentativa exitosa de revertê-lo.

A Personagem de Ficção

O **Enredo** existe através das **Personagens**, essa dupla de elementos compõe o intuito do romance, ou seja, os valores e significados que ele exprime. Essas idéias devem ser exprimidas somente através de temperamentos e caracteres, nunca devem ser expostas: prioriza-se, por exemplo, induzir o leitor a descobrir que uma personagem é bonita através da reação de outras personagens ao contemplá-la, do que dizer: “Fulano era bonito”.

A personagem só atinge pleno significado no contexto, ou seja, no momento em que ela vive, durante a narração da obra, e pelos valores embutidos na história. Portanto, a construção estrutural é a maior responsável pela força do romance.

Há afinidades e diferenças entre o ser vivo e o ser fictício, os dois pólos de comparação são importantes para criar o efeito de verossimilhança.

Os seres vivos, ao analisarem uns aos outros, encontram facilidade para entender a expressão física da pessoa, mas a expressão espiritual é freqüentemente pouco transparente para as pessoas: comportamentos inesperados por vezes destroem a visão una que temos de alguém e revelam um ser plural. A noção de um ser sobre outro é sempre incompleta.

Na obra de ficção as personagens se deparam, como os seres vivos, com este problema fundamental de comunicação e percepção entre as pessoas. Daí advém as noções comumente empregadas na literatura que são:

- 1- de verdade plural
- 2- de absurdo
- 3- de ato gratuito
- 4- de sucessão de modos de ser no tempo
- 5- de infinitude do mundo interior.

O romance, portanto, aborda as personagens de modo fragmentário, de modo a preservar o mistério que circunda seu ser. Ainda assim, temos dos seres fictícios um conhecimento mais completo e coerente do que podemos ter dos seres vivos, já que aqueles possuem uma ação finita independente de os vermos morrendo ou não; na nossa relação com outros seres vivos, diferentemente, estamos sujeitos à surpresas enquanto eles estiverem vivos, e só poderemos formar uma interpretação coesa da pessoa que eles foram após sua morte, quando ela não pode mais interagir conosco.

A leitura de um romance pode suscitar no leitor uma interpretação que nem sempre se repetirá na mente dele, mas o autor da obra já delimitou seu modo de ser e o deixou mais coerente do que os seres vivos. No entanto, o leitor não percebe isso e sente o personagem como um ser amplo e ilimitado, efeito obtido graças à combinação de alguns elementos organizados segundo uma lógica de composição.

A tendência do romance moderno é construir o texto de modo inverso à tendência antiga, nesta combinava-se um enredo complicado à personagens simples e íntegras, enquanto naquela prefere-se narrar acontecimentos mundanos entrelaçados por uma unidade, enquanto cria-se um senso de complexidade para as personagens.

Há vários tipos de personagem, classificados por enfoques diferentes:

Primeiro enfoque

- 1- De costume (bem analisadas superficialmente); são definidas por tudo aquilo que se vê de fora e são fixas nessa caracterização. Esse tipo de personagem é usado com maior eficácia na caracterização de personagens pitorescos, cômicos ou mesmo acentuadamente trágicos. Tendência a ver o homem pelo seu comportamento em sociedade;
- 2- De natureza (exigem um mergulho nos níveis interiores da personagem); além dos traços superficiais, são apresentadas as características íntimas do ser, tornando-se irregular o seu modo de ser conforme progride o tempo.

Segundo enfoque

- 1- personagens planas (tipos, caricaturas); definidas através do centramento em uma única qualidade; não mudam conforme as circunstâncias;
- 2- personagens esféricas; capazes de surpreender o leitor.

A personagem da ficção deve lembrar um ser vivo, mas não pode ser copiada de um. O prosador pode basear-se numa pessoa viva e adicionar outros elementos que são interpretativos, ou seja, ele pode analisar e interpretar uma pessoa, criando a partir dela um personagem, mas não tem acesso às características ocultas da pessoa para que possa copiá-la.

A caracterização de uma personagem, bem como os processos escolhidos para fazê-lo devem estar conformes à relação dela com os demais personagens, com o contexto no qual ela se insere, com a duração temporal da história e com a significação do livro.

Este processo corresponde a uma seleção de traços de uma personagem que serão acessíveis ao leitor para criar o efeito de verossimilhança, já que não se pode abranger todos os aspectos da existência de nenhum ser.

A arte prosaica tem limites de possibilidades mais apertados do que a vida. O alargamento desses limites acima do possível causa o sentimento de inverossimilhança, que é na realidade uma falha na tentativa de tornar coerente a obra.

O funcionamento das personagens depende da aplicação de um critério estético bem organizado pelo autor e respeitado na execução da obra, quando isso ocorre o leitor aceita até o que é inverossímil em face das concepções correntes dentro da narrativa. Da mesma forma, os dados mais autênticos podem parecer irreais se a organização interna do texto não justificar sua existência ou colocação.

A noção de verdade é também criada pela relação entre duas alturas: da linguagem e do personagem. É a noção que confere à tragédia uma linguagem elevada e à comédia uma linguagem baixa. Não é necessário que a relação entre estas duas variáveis seja direta, ela pode ser explorada para a criação de diversos efeitos.

A noção de realidade se reforça pela descrição de pormenores. Cada pormenor deve reforçar o outro e fazer sentido em relação ao outro. O sentimento de verossimilhança depende da unificação do fragmentário pela organização do contexto. Quando essa condição é atingida, parecem verdadeiros os seres fictícios.

Painel - Elementos da Prosa Narrativa

Narrador
(Interação verbal entre emissor e receptor)

Velocidade
(Espaço e Tempo)

Fábula/Trama

Personagens
(Interação verbal)

Linguagem

Gêneros/discursos

* Princípios que norteiam a configuração de cada elemento dentro da obra.

