

## A AMBIGUIDADE EM “O ALIENISTA”, DE MACHADO DE ASSIS: O CONTO E A *GRAPHIC NOVEL*

Daniele Caroline do Prado Silva<sup>1</sup>; Sônia Regina Martins Gonçalves<sup>2</sup>; Neusa Haruka S. Gritti<sup>3</sup>

Estudante do Curso de Letras; e-mail: ddanielecaroline@ymail.com<sup>1</sup>

Professor da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: soniamart@ig.com.br<sup>2</sup>

Professor da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: ngritti@gmail.com<sup>3</sup>

**Área do Conhecimento:** Linguística, Letras e Artes

**Palavras-chave:** Ambiguidade; Conto; *Graphic novel*

### INTRODUÇÃO

O homem é um ser que interage social e culturalmente num dado momento da história. As manifestações culturais e artísticas mostram que o pensamento humano está em constante transformação: a cada período, segundo Plaza (2003), formas são criadas, projetando-se para o futuro. Bakhtin defende que “[...] é no mundo das comunicações interativas da vida cotidiana que o processo combinatório dos gêneros discursivos manifesta a sua virtualidade” contribuindo assim para “o aparecimento de novas variedades entre a infinita variedade de gêneros” (FAÏTA, 2005, p166). A intensa hibridização de códigos e linguagens, que adentrou o século XXI, possibilitou que o conto (narrativa em prosa que, de acordo com Gancho (2004), tem como característica central condensar conflito, tempo, espaço) “O Alienista”, de Machado de Assis, fosse adaptado para *graphic novel*: gênero considerado por Eisner (1989) uma forma artística que narra uma história por meio de uma disposição específica de figuras, ou imagens, e palavras. A ambiguidade, obscuridade criada por palavras e expressões que pode causar diversas interpretações, é uma das características fundamentais do conto. Segundo Bosi (2006, p182), o itinerário das dúvidas é marcado, sutilmente, pelo narrador irônico e culmina no ponto de interrogação com relação às fronteiras entre a normalidade e a loucura. É interessante observar, também, a forma desse narrador “deixar as coisas no ar [...] criando perplexidades não resolvidas” (CÂNDIDO, 1995, p26). Estudamos, então, a possibilidade dessa ambiguidade presente no conto “O Alienista” estar, também, na *graphic novel*, considerando a maneira como se faz a construção do sentido em ambos os gêneros. Escolhemos o tema a partir da observação da importância do avanço dos meios culturais e artísticos influenciado pelas necessidades das novas gerações, aliado ao caráter atemporal da ambiguidade machadiana e ao gosto pessoal pela literatura e pelas imagens. Consideramos a pesquisa importante porque nos permite vislumbrar as possibilidades de construção do sentido, visto o entendimento efetivo da ambiguidade presente em “O Alienista” ser responsável por discussões que põem em questionamento o absolutismo do ser, contribuindo para a formação do cidadão crítico-reflexivo, e, por consequência, para o crescimento cultural e interacional dos grupos sociais.

### OBJETIVOS

Objetivamos analisar a ambiguidade presente no conto “O Alienista”. Considerando a adaptação do conto para *graphic novel*, nosso objetivo foi constatar nela essa característica fundamental da obra; além de, verificar como a ambiguidade é construída em cada um dos gêneros propostos na pesquisa; entender as especificidades desses gêneros; e, esclarecer a importância dessa ambiguidade nas discussões sociais construtivas.

## METODOLOGIA

Fizemos uma pesquisa bibliográfica e qualitativa de análise textual (ROESH, 1999, p107-112), realizada a partir de estudos sobre o autor, características fundamentais de sua obra e sobre os gêneros conto e *graphic novel* considerando o modo como eles se estruturam, partindo de teóricos da Teoria Literária e da Comunicação. Dessa maneira, foi feito levantamento bibliográfico; análise estrutural do conto “O Alienista”, depois da adaptação para *graphic novel*; e, seleção de fragmentos dos dois textos a fim de verificar a ambiguidade e relacioná-los comparativamente, identificando-se, então, os elementos responsáveis pela construção do sentido em ambos os textos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

<b>A ambiguidade no conto e na <i>graphic novel</i></b>	
<b>Conto:</b> Forma de narrar “que tem como característica central condensar conflito, tempo, espaço [...]” (GANCHO, 2004). A ambiguidade no conto se dá por meio:	<b><i>Graphic novel:</i></b> Gênero considerado por Eisner (1989) uma forma artística que narra uma história por meio de uma disposição específica de figuras, ou imagens, e palavras.
Do <b>narrador observador</b> [fora dos fatos (GANCHO, 2004)], irônico e volúvel que em “O alienista” não tem posicionamento definido, isentando-se dos fatos que narra (“Dizem os cronistas...” “Alguns cronistas crêem...” Fonte: conto “O Alienista”)	Diferente do conto em que o narrador é o grande responsável pelo andamento do texto, na <i>graphic novel</i> esse narrador é importante, no entanto não é sustentado somente pelo texto, é sustentado por inúmeros letreiros, o que reforça o caráter ilustrativo das imagens, pois de acordo com Eisner (1989, p.150), “um visual <i>substitui</i> o texto, uma ilustração simplesmente repete, amplia ou estabelece um clima para o tom emocional.”
Dos <b>recursos narrativos</b> (MOISÉS, 1977, p114): Aqui os diálogos são fundamentais, pois expressam personalidades e contradições da personalidade humana.	Os diálogos aparecem na <i>graphic novel</i> sob a forma de balões. Esses balões que, de acordo com Eisner (1989) tentam captar e tornar visível o som, são, quase sempre, fruto de diálogos que aparecem no conto; os poucos que são adaptação de trechos de narração para fala reproduzem, quase que exatamente, o que está na prosa.
Do <b>enredo (fatos ou situações):</b> Há <i>oposição ciência X religião</i> : existe alguma verdade? Moisés, (1997) diz que a principal meta do autor é concretizar a idéia por meio das situações e das personagens. Enquanto o Padre acredita haver explicação nas “escrituras”, o Alienista crê na ciência.	Enquanto no conto, o leitor constrói a imagem com relação aos fatos, na <i>graphic novel</i> os personagens são mostrados, reforçando a dicotomia ciência/religião:  <p>The image shows two panels from a comic strip. The first panel shows a character with a mustache and glasses speaking. The second panel shows a character with a mustache and glasses speaking. The text in the speech bubbles is in Portuguese.</p>
Das <b>personagens:</b> Simão Bacamarte, o alienista, é o personagem principal. É difícil dizer quem é Bacamarte: ele é	Os adaptadores optaram por criar um Bacamarte inexpressivo, com óculos encobrindo-lhe o olhar quase que o tempo

<p>descrito no conto como “olhar de metal” e “frio como diagnóstico”.</p>	<p>todo, traduzindo a mesma inexpressividade do conto:</p> 
<p>Do <b>ambiente</b>, em que o <b>tempo</b> é incerto e o <b>clima</b> psicológico apresenta uma visão irônica e amarga da natureza humana: “Implicando uma visão crítica, filosófica da existência, [...] o autor procura oferecer uma síntese de suas observações acerca dos homens e do mundo. (MOISÉS, 1997, p.78).</p>	<p>A ambientação se dá, principalmente, por meio das cores: “[...] podemos compreender a “cor como um dos elementos da sintaxe visual”, (GUIMARÃES, p.15-16). A cor sépia, predominante no ambiente com muitas sombras, e a pele das pessoas quase sempre amarelada ou acinzentada, passam a sensação de mistério, incerteza, doença.</p>
<p>Do <b>tema/assunto/mensagem</b> (GANCHO, 2004): Simão Bacamarte oscila entre 4 teorias com relação à loucura, criadas por ele mesmo. Essas “teorias” culminam na não-conclusão a respeito das causas da loucura.</p>	<p>A não-conclusão é mostrada no último requadro, com texto fiel de Machado e a imagem de 3 portas: uma aberta para a escuridão, uma fechada e a outra entreaberta, por meio das quais não se vê nada.</p>

A pesquisa mostrou a preocupação dos autores/adaptadores em manter as características fundamentais do texto machadiano; a construção do sentido com relação à ambiguidade peculiar ao conto e à *graphic novel* e esclareceu a importância da ambiguidade machadiana nas discussões sociais construtivas, pois para Cândido (1967) é perceptível o movimento dialético que engloba a arte e a sociedade num vasto sistema de influências recíprocas.

## CONCLUSÕES

Podemos dizer que houve, por parte dos autores/adaptadores, preocupação em manter as características fundamentais da obra “O Alienista”. Nesse sentido, concluímos que a ambiguidade presente no conto está também na *graphic novel*, só que de maneira peculiar ao gênero. Enquanto a construção do sentido no conto se dá por meio dos elementos estruturais da narrativa, na *graphic novel* a ambiguidade é percebida por meio das regências da arte aliada às regências de literatura. A preocupação dos autores/adaptadores em manter, quase que fielmente, o texto de “O Alienista”, fez com que a combinação texto/imagens proporcionasse uma nova leitura, no entanto, não privando o leitor da característica fundamental do conto: a ambiguidade. Por fim, é interessante observar a especificidade da adaptação: pudemos perceber não se tratar de uma adaptação literária com finalidade didática, ou seja, feita para ser usada em sala de aula. Fica então nossa sugestão para uma nova pesquisa: analisar as características de uma adaptação didática de obra literária para quadrinhos, em comparação com as características da adaptação para *graphic novel* estudada neste trabalho.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSI, Alfredo. Machado de Assis. In: \_\_\_\_\_. **História concisa da Literatura Brasileira**. 43 ed. São Paulo: Cultrix, 2006. p 174-182.

CÂNDIDO, Antônio. Esquema de Machado de Assis. In: \_\_\_\_\_. **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995. p 17-39.

\_\_\_\_\_. **Literatura e sociedade**. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1967.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

EISNER, Will; BORGES, Luís Carlos (Trad.). **Quadrinhos e Arte sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

FAÏTA, Daniel. A noção de “gênero discursivo”. In: BRAIT, Beth (Org). **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. 2. ed. São Paulo: Unicamp, 2005. p 166-168.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 7 ed. São Paulo: Ática, 2004.

MOISÉS, Massaud. **A criação literária: prosa**. 13 ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

ROESCH, Sylvia Maria Azevedo. **Projetos de estágio e de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 1999.

#### **AGRADECIMENTOS**

À Universidade de Mogi das Cruzes pela oportunidade concedida. E, às professoras Neusa Haruka S. Gritti e Sônia Regina Martins Gonçalves pela disposição e disponibilidade que demonstraram com relação à realização deste trabalho.