



O CONTO



Latim
computu-



com o sentido
de “cálculo”,
“conta”

Palavra de
remota existência

```
graph TD; A[Palavra de remota existência] --> B[Idade Média]; A --> C[século XVI]; B --> D["Contar = 'enumerar' e 'relatar'"]; C --> E["passou a ser aplicada em sentido literário"]
```

Idade Média

Contar =
“enumerar” e “relatar”

século XVI

passou a ser aplicada
em sentido literário

HISTÓRIA DO CONTO

COINCO





CONTO

origem
desconhecida

parece ser a matriz das
demais formas literárias

GÊNESE

NARRATIVAS RELIGIOSAS
(santos, mitos)

FOLCLORE
(dragões, duendes, fadas)

EXPANSÃO

**UMA
TEORIA**



**CONCEITO
E
ESTRUTURA**

As unidades do Conto

AÇÃO

um
só conflito

ESPAÇO

restrito:
uma rua,
casa, quarto

Com drama
Sem drama

TEMPO

curto:
horas, dias

síntese
dramática

TOM

Piedade, ódio
ternura,
vingança



**Missa
do galo**

AÇÃO

Nogueira
&
Conceição

ESPAÇO

Sala
da frente

TEMPO

8 ou 9h
Até
0h

TOM

Dúvida

O barril de Amontillado

AÇÃO

Montresor
convence
Fortunato

ESPAÇO

Cave

TEMPO

6h
Até
0h

TOM

Vingança



PERSONAGEM

PERSONAGENS

```
graph TD; A[PERSONAGENS] --- B[poucos]; A --- C["a princípio, não há conto com uma única personagem, pois é preciso haver conflito"]; A --- D[tendem a ser planas]
```

poucos

a princípio, não há conto com uma única personagem, pois é preciso haver conflito

tendem a ser planas

Narrador

```
graph TD; A[Narrador] --- B[Normalmente na 3ª pessoa]; A --- C[foge do introspectivismo];
```

Normalmente na 3ª pessoa

foge do introspectivismo

A técnica de estruturação do conto assemelha-se à técnica fotográfica.







LINGUAGEM

1. Direta;
2. Predomina o discurso direto;

Recursos
de
construção

NARRAÇÃO

Bem
explorada

DESCRIÇÃO

É rápida,
sumária

DISSERTAÇÃO

até século XIX,
presença
intensa

após o
Romantismo,
diminui

NARRADOR E FOCALIZAÇÃO

Tipos de narrador

TODOS

Focalização

TODAS

O conto moderno é
experimental:
= vários focos narrativos



TIPOS DE CONTO

Carl H. Grabo

```
graph TD; A[Carl H. Grabo] --- B[de ação]; A --- C[de personagem]; A --- D[de cenário ou atmosfera]; A --- E[de idéia]; A --- F[de efeitos emocionais];
```

de ação

de personagem

de cenário ou atmosfera

de idéia

de efeitos emocionais

O CONTO DE AÇÃO

```
graph TD; A[O CONTO DE AÇÃO] --- B[o mais comum]; A --- C[predomina a aventura]; A --- D[os contos policiais e de mistério];
```

o mais comum

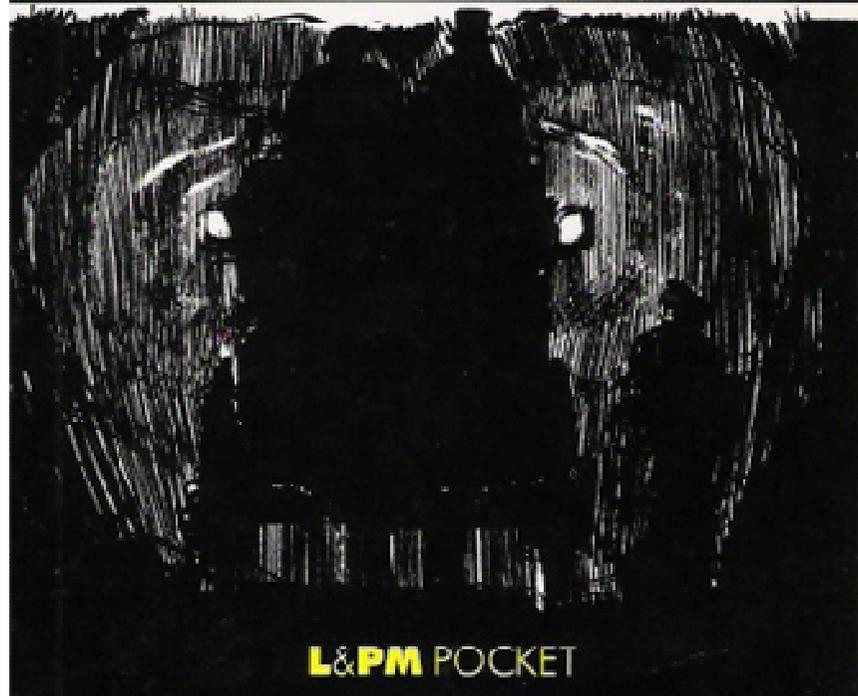
predomina a aventura

os contos policiais e de mistério

Edgar Allan Poe

**ASSASSINATOS
NA RUA MORGUE**

e outras histórias



L&PM POCKET

O CONTO DE PERSONAGEM

menos comum

objetivo principal:
o retrato da personagem

Ex.: *“Feliz aniversário”*, de C. L.
O enfermeiro, M.A.

Conto de cenário ou atmosfera

raro

Centra-se na descrição dos objetos e pormenores físicos

A tônica dramática é o cenário, que quase se transforma no protagonista

Ex.: *Assombramento*
de Afonso Arinos

O CONTO DE IDÉIA

bem comum

mostra uma visão
filosófica da existência

a idéia emerge da
ação e personagens

Ex.: O peru de natal
A cartomante

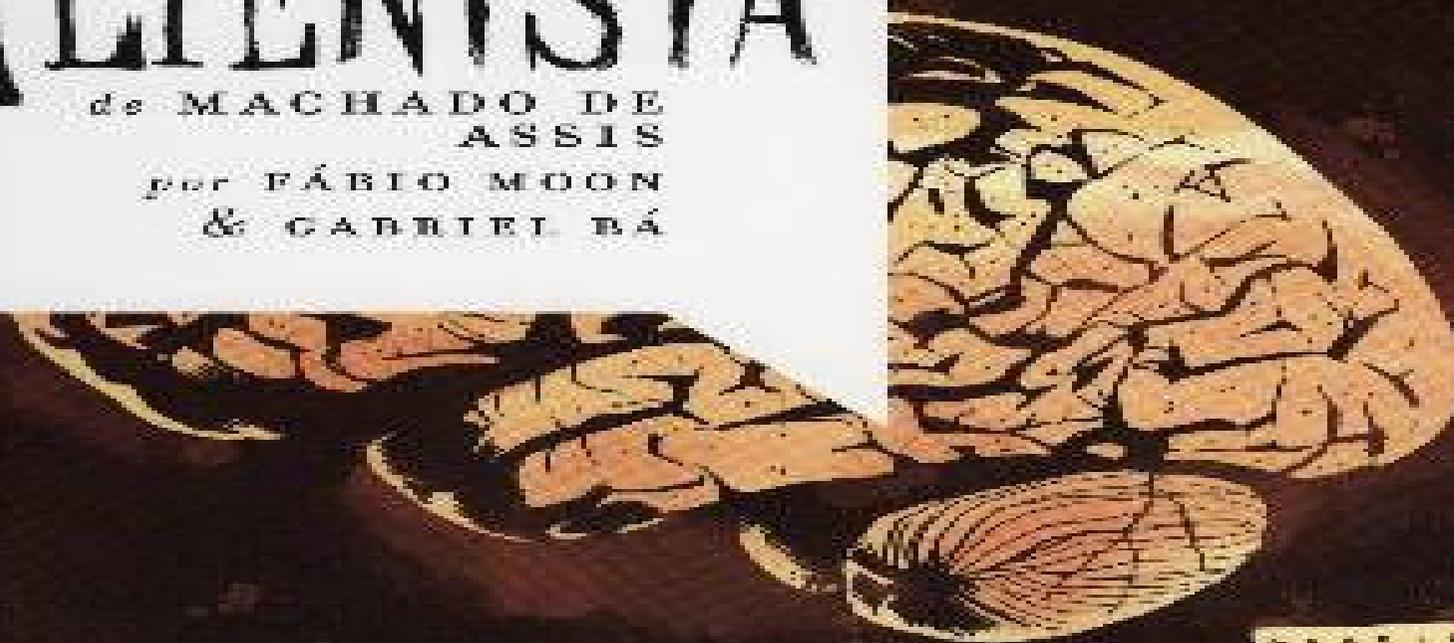


GRANDES CLÁSSICOS
em GRAPHIC NOVEL

o ALIENISTA

de MACHADO DE
ASSIS

por FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ



CONTO DE EMOÇÃO

geralmente
vem mesclado ao de idéia

tudo converge para
despertar uma emoção no leitor

Ex.: O barril de Amontillado
Amor, C.L.
O primeiro beijo, C.L.



**O epílogo
no conto**

O EPÍLOGO

está, via de regra,
encostado ao clímax

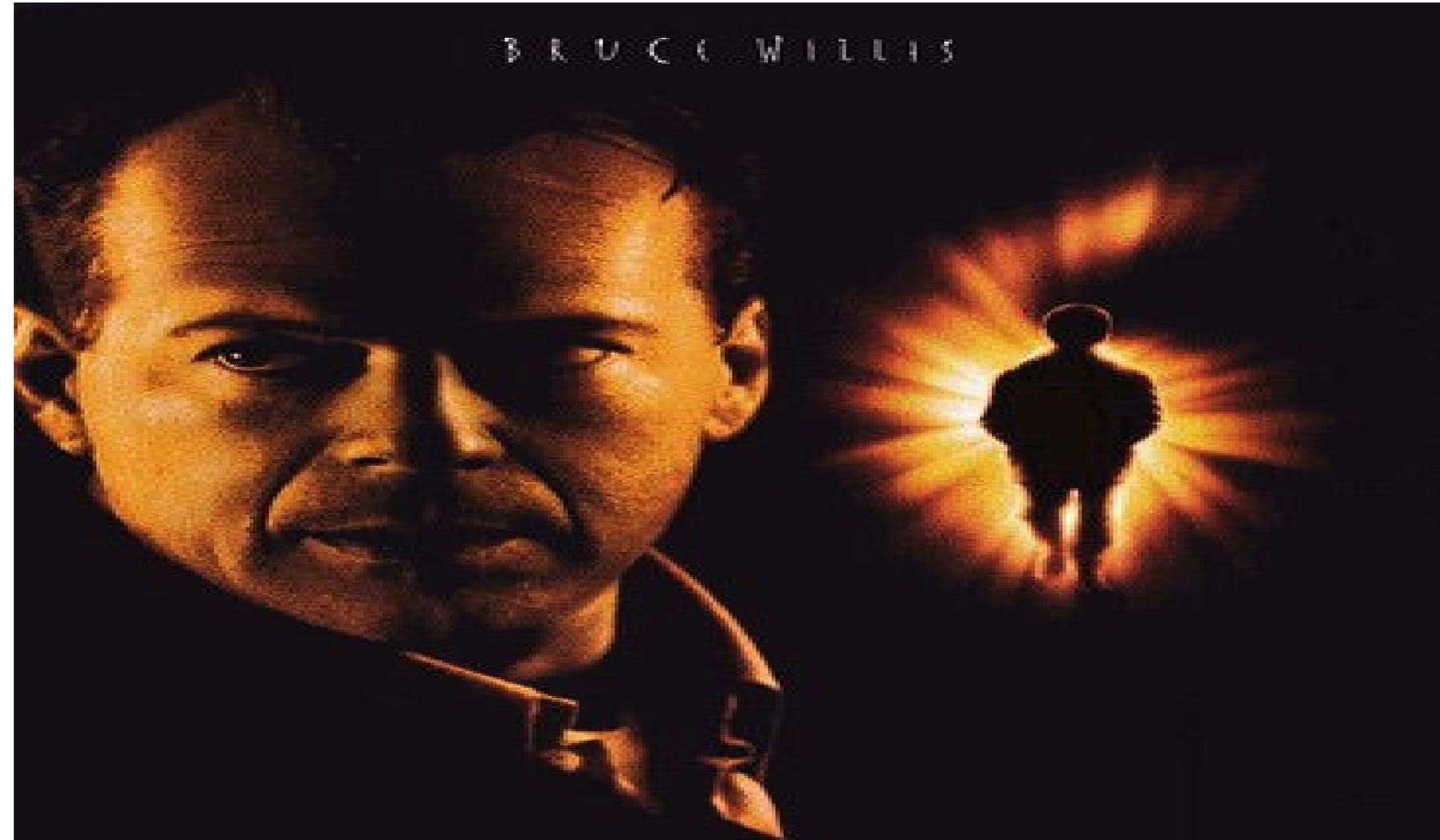
ENIGMÁTICO
imprevisível,
surpreendente

predominou
até o século XIX

NÃO-ENIGMÁTICO

Predomina
hoje

BRUCE WILLIS



THE SIXTH SENSE

MIRAGE/STUDIO CITY PICTURES PRESENTS A MCA HOME ENTERTAINMENT PRODUCTION A FILM BY M. NIGHT SHYAMALAN "THE SIXTH SENSE" STARRING BRUCE WILLIS AND HALLIE BERTHOUD
CASTING BY JENNIFER LEE MUSIC BY JOHN WILLIAMS COSTUME DESIGNER JENNIFER LEE EDITOR JENNIFER LEE EXECUTIVE PRODUCERS JEFFREY KATZ AND JENNIFER LEE PRODUCED BY JENNIFER LEE AND JENNIFER LEE WRITTEN BY JENNIFER LEE AND JENNIFER LEE DIRECTED BY M. NIGHT SHYAMALAN
© 1999 MCA HOME ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. MCA HOME ENTERTAINMENT IS A DIVISION OF MCA INCORPORATED. MCA, MCA HOME ENTERTAINMENT, THE SIXTH SENSE, AND THE SIXTH SENSE LOGO ARE TRADEMARKS OF MCA INCORPORATED. "THE SIXTH SENSE" IS A REGISTERED SERVICE MARK OF MCA INCORPORATED.

NOT EVERY GIFT IS A BLESSING.



CONTO E COSMOVISÃO



CONTO E COSMOVISÃO

```
graph TD; A[CONTO E COSMOVISÃO] --- B[é limitada]; A --- C[restringe-se ao fragmento de realidade]; A --- D[o narrador vê linear e velozmente o protagonista e o conflito];
```

é limitada

restringe-se ao fragmento de realidade

o narrador vê linear e velozmente o protagonista e o conflito

Esquema gráfico do conto

