



ARTIGO/DOSSIÊ

AVENTURA EM AFIADAS PRESAS: HIBRIDISMO, MULTIMODALIDADE E LITERATURA CROSSOVER EM VAMPYRO: O TERRÍVEL DIÁRIO PERDIDO DO DR. CORNÉLIUS VAN HELSING (2008)

LUCAS SILVÉRIO MARTINS

SILVANA AUGUSTA BARBOSA CARRIJO

Lucas Silvério Martins

Doutorando em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Catalão.

Mestre em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Catalão, 2022.

Professor substituto na Universidade Federal de Catalão.

Membro pesquisador do EDULE – Educação, Leitura e Escrita (UFCAT).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0665678560869835>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6776-7949>.

E-mail: lucas_martins@ufcat.edu.br.

Silvana Augusta Barbosa Carrijo

Pós-Doutora pela Faculdade de Ciências e Letras de Assis (UNESP), 2014.

Professora associada na Universidade Federal de Catalão.

Membro pesquisadora dos Grupos de Pesquisas Leitura e Literatura na Escola (UNESP/Assis); EnLIJ – Encontros com a Literatura Infantil/Juvenil: ficção, teorias e práticas (UERJ); Ensino e Linguagem (URFN); e EDULE – Educação, Leitura e Escrita (UFCAT).

É membro pesquisadora da RELER (Rede de Estudos Avançados em Leitura), do IILER (Instituto Interdisciplinar de Leitura PUC – RIO – Cátedra Unesco de Leitura).

É membro colaboradora externa do Grupo Liter 21 – Literatura Gallega. Literatura Infantil Y Juvenil. Investigaciones literarias, artísticas, interculturales y educativas (Universidade de Santiago de Compostela-ES).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5194565631446090>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-2010-1453>.

E-mail: silvana.carrijo@ufcat.edu.br.

Resumo: Sendo a literatura uma importante manifestação da cultura e da arte, o trabalho que ora se apresenta tem por objetivo analisar a obra literária *Vampyro: o terrível diário perdido do Dr. Cornélius Van Helsing* (2008), cuja autoria é atribuída ao próprio Cornélius Van Helsing. Pretendemos, no decorrer das análises que serão apresentadas, refletir sobre a capacidade (ou não) do livro em fomentar a fruição estético-literária dos leitores, analisando, através de suas linguagens verbais e não verbais, se o discurso apresentado se afasta de uma concepção didático-moralizante da literatura. Assim, refletiremos ainda sobre os livros-objeto, a materialidade dessas obras, as multimodalidades que constituem a narrativa, o hibridismo que nela acontece e sua capacidade em ultrapassar barreiras etárias, o que o torna uma obra *crossover*. Dentre os aportes teóricos selecionados destacamos Calvino (2007), para dissertar sobre a literatura clássica; Oliveira (2008) que argumenta a respeito das ilustrações e Navas (2019) que trata da multimodalidade do livro-objeto, entre outros. Finalmente, percebemos a riqueza de linguagens apresentadas na obra, o que sustenta sua literariedade.

Palavras-chave: Literatura juvenil. Livro-objeto. Ilustração. Hibridismo. Multimodalidade. Vampiro. Van Helsing.

Abstract: As literature stands as a significant expression of culture and art, the current work aims to analyze the literary work *Vampyre: the Terrifying Lost Journal of Dr. Cornelius Van Helsing* (2008), whose authorship is

attributed to Dr. Cornelius Van Helsing himself. Throughout the forthcoming analyses, we intend to reflect upon the book's capacity, or lack thereof, to stimulate aesthetic and literary enjoyment among readers, examining through its verbal and non-verbal languages whether the discourse presented diverges from a didactic-moralizing conception of literature. Consequently, we will also contemplate the object-books, the materiality of these works, the multimodalities constituting the narrative, the hybridism occurring within it, and its ability to transcend age barriers, thus rendering it a crossover work. Among the selected theoretical contributions, we emphasize Calvino (2007) for discourse on classical literature; Oliveira (2008), who argues regarding illustrations, and Navas (2019), who discusses the multimodality of the object-book, among others. Ultimately, we acknowledge the richness of languages presented within the work, thereby sustaining its literariness.

Keywords: Youth literature. Object-book. Illustration. Hybridism. Multimodality. Vampire. Van Helsing.

ADENTRANDO O INTERIOR DA CRIPTA

A literatura configura uma importante área de produção editorial e de conhecimento. A força dos textos literários ecoa através das páginas, revelam histórias e recontam a experiência humana, fazendo das narrativas literárias importante instrumento para (re)conhecer e compreender o mundo como ele é – e, assim, elucidando como ele se formou até a atualidade.

De tal modo, a literatura se immortaliza em páginas que, de tão importantes e influentes, são consideradas clássicas, verdadeiras preciosidades culturais e identitárias transpostas em palavras e, por vezes, imagens. Italo Calvino (2007) compreende que *“os clássicos são livros que exercem uma influência particular quando se impõem como*

inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se como inconsciente coletivo ou individual” (CALVINO, 2007, p. 10, grifos do autor). Portanto, uma literatura clássica acaba sendo escrita na memória coletiva ou individual de modo que nela faz uma espécie de morada eterna (COELHO, 2012).

Ainda observando o modo como a literatura e os clássicos se entrelaçam, Calvino (2007) disserta que *“toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira”* (CALVINO, 2007, p. 11, grifos do autor); *“toda primeira leitura de um clássico é na realidade uma releitura”* (CALVINO, 2007, p. 11, grifos do autor) e, finalmente, *“um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer”* (CALVINO, 2007, p. 11, grifos do autor). Desta forma, compreendemos que um livro que pode ser considerado clássico não está congelado no tempo, contrário a isto, se movimenta e se reinventa com ele.

Um exemplo de história que consegue ilustrar esta quebra dos limites temporais pode ser a célebre obra intitulada *Drácula*, lançada ao público em 1897 e escrita por Bram Stoker. Trata-se de uma obra de expressiva aclamação literária, conhecida por ser uma referência da literatura fantástica, do terror e do gótico. Imortalizou na memória coletiva da literatura personagens como o próprio Drácula, nome principal quando se trata do mito dos vampiros, mas, também, seu arquirrival, Abraham Van Helsing, cujo sobrenome deu origem, na literatura e outras artes¹, a uma linhagem de caçadores de vampiros.

Este cenário, de surgimento de uma genealogia de Van Helsing, delimita alguns dos pontos de continuação da história estabelecida

1 Na literatura, além do livro que será analisado neste artigo, é exemplo a obra *The Many Faces of Van Helsing* (2004), editado por Jeanne Cavelos. No cinema, exemplos disso são os filmes *Van Helsing – o Caçador de Monstros* (2004), dirigido por Stephen Sommers; e, mais recentemente, *Hotel Transilvânia 3 – Férias Monstruosas* ((2018), dirigido por Genndy Tartakovsky.

como clássica, em (re)leituras que sempre reportam ao *Drácula* de 1897. Uma constelação de livros sobre caça vampiros foi lançada desde então, mas muito interessa a este estudo um em específico, intitulado *Vampyro: o terrível diário perdido do Dr. Cornélius Van Helsing*, cuja escrita (inclusive na ficha catalográfica do livro) é atribuída a Cornélius Van Helsing, lançado inicialmente em 2007 pela editora norte-americana Harper Collins Children's Books, mas editado e publicado no Brasil em 2008 pela editora Novo Século. A tradução da obra é assinada por Telma de Lurdes São Bento Ferreira² e Vera Lúcia Ramos³. Ao analisar mais precisamente os dados de créditos do livro, percebemos que o texto é de responsabilidade de Mary-Jane Knight⁴; o conceito da obra é assinado por Jenny Jacoby⁵; design, tipografia e direção de arte de Philip Chidlow⁶ e ilustrações de Gary Blythe⁷, Philip Jacobs⁸ e Mike Peterkin⁹.

Vampyro (2008) tem em sua construção vários elementos de materialidade que o fazem se encaixar em uma subdivisão literária compreendida como livro-objeto. Nas palavras de Paulo Silveira (2013),

2 Mestre em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela PUC-SP, e especialista em tradução Inglês/Português pela USP. Responsável, entre outros, pelos vários volumes da série *Muito prazer: fale o português do Brasil* (2014), em conjunto com Gláucia Roberta Rocha Fernandes e Vera Lúcia Ramos.

3 Doutora em Estudos da Tradução (USP), foi responsável pela tradução de *A princesinha* (2019) e *O jardim secreto* (2017), de Frances Hodgson Burnett, entre outros.

4 Responsável pela escrita de *Atlântida: a busca pela cidade perdida* (2012), entre outros.

5 Editor e autor de várias obras, tais como *The Encyclopedia of STEM Words: An Illustrated A to Z of 100 Terms for Kids to Know* (2012) e *My Side of the Diamond* (2018).

6 Diretor de arte, Designer e Pensador Criativo de várias obras, entre elas *Indiana Jones and His Life of Adventure*, de Super Q (1989).

7 Ilustrador e artista responsável, entre outros, por *Eu acredito em unicórnio* (2009), em que também é creditado como autor.

8 Design, ilustrador e projetista. Trabalhou em livros como *Beauty and the Beast* (1999), de Geraldine McCaughrean e *A Treasury of Princess Stories* (2009), de Amy Ehrlich.

9 Ilustrador responsável, entre outros, por livros como *Walt Disney's Three Little Pigs Pop-Up: Pop-Up Book* (1993), de Walt Disney Company e *The Last of the Wizards* (2001), de Rona Jaffe.

para a arte, o livro-objeto é uma solução inteiramente plástica ou uma solução gráfica funcionalizada plasticamente. Ou ainda, o travestir de um livro em uma unidade com valores escultóricos. Nele, o apelo da forma, da textura e da cor é eloquente e o principal determinante do processo criativo. (SILVEIRA, 2013, p. 20)

Ainda na compreensão do que é um livro-objeto, Odilon Moraes (2013, p. 164) completa que “costuma-se chamar como tal, os livros com cortes especiais de papel, facas ou formatos diferentes que necessitem muitas vezes de um cuidado quase artesanal em sua produção”. Assim, estes livros apresentam particularidades e primam pela interatividade. *Vampyro* (2008) corresponde a esta definição de livro, pois utiliza de recursos como abas que devem ser puxadas, partes do livro com elementos que devem ser lidos não somente com a visão, mas também com o tato, e até mesmo momentos em que o livro deve ser aquecido para apresentar informações ocultas.

Desta maneira, ele se aproxima de uma brincadeira de caça, como a de vampiros, mas, aqui é uma procura por aquilo que tem interação com o leitor, e essas ferramentas se relacionam com a literatura. Para Eliane Debus, Maria Laura P. Spengler e Fernanda Gonçalves (2020, p. 10) o livro-objeto possui “características multifuncionais [que] lançam um convite à brincadeira e ao manuseio. Isto é, as relações que emergem da exploração do livro são motivadas pelos seus elementos interativos, o que o tornam sedutor”. Assim, a partir desta interação, da brincadeira e do manuseio, novas maneiras de ler são consolidadas e novos protocolos de leitura acionados.

Desta forma, o objetivo geral do estudo é, pois, compreender como estes recursos (interativos, sensoriais e exploratórios) podem (ou não) trabalhar para fomentar a fruição estético literária, afastando a obra

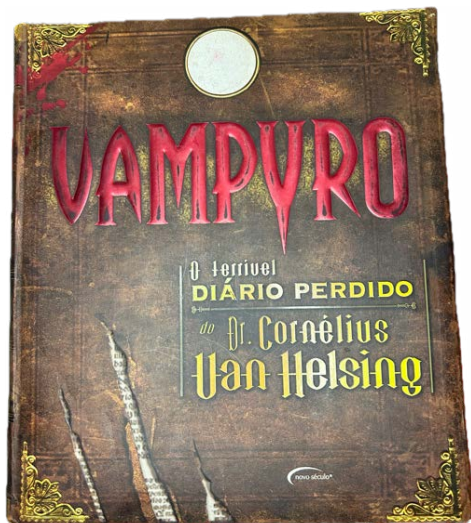
de uma concepção literária minada pelo discurso utilitário, didático e moralizante. De modo específico, queremos compreender como foi realizada a construção de uma narrativa híbrida, que entrelaça texto, imagem e movimento em uníssono, compreendendo sua riqueza tanto no texto verbal quanto o imagético, o cinético e, ainda, o sensorial. Para tanto, analisaremos o livro a partir de uma perspectiva qualitativa e interpretativa, compreendendo sua construção enquanto uma engenharia do papel capaz de promover a força do texto literário. Devido aos limites de um trabalho acadêmico, preferimos um recorte de páginas que melhor possa, em nossa visão enquanto autores e leitores, demonstrar os elementos textuais, imagéticos, cinéticos e sensoriais.

Devido ao caráter da obra em apresentar o movimento como elemento importante em suas páginas, oportunamente, ao lado de ilustrações que receberam, no livro, recursos de movimento, serão apresentados *Quick Response Codes – QR Codes* (em tradução nossa, Códigos de Resposta Rápida) que levarão o leitor a vídeos que capturaram o movimento que acontece na obra, captados pelos autores e hospedados no *YouTube*, em um canal de responsabilidade de um dos autores, sendo os *links* acessíveis somente através deste trabalho, isto é, não estão disponíveis publicamente na plataforma, mas sim resguardados no modo não-listado de publicação. Os vídeos foram gravados em alta qualidade. Assim, então, é o momento de compreendermos aonde este terrível diário nos levará.

OLHANDO E TOCANDO O INIMIGO: O QUE ESCONDE A CAPA DO VAMPIRO?

Com o livro em mãos, percebemos que a capa (Imagem 1), feita em material cartonado¹⁰, é construída em elementos grandiosos, que chamam atenção, e são, assim, elementos da gênese de nossa análise.

10 Tipo de livro que é encadernado com papelão.

Imagem 1 – Capa do livro *Vampyro* (2008)¹¹

Fonte: HELSING, 2008.

O livro é grande, com dimensões de 30 centímetros de altura e 26,5 centímetros de largura. A capa é composta em tons terrosos, mas chama atenção, primeiro, o nome *Vampyro*, colorido com tinta vermelho escuro em acabamento envernizado. Simbolicamente falando, o vermelho escuro “é noturno [...], secreto e, em última análise, centrípeto; representa não a expressão, mas o mistério da vida” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2020, p. 1029). O escrito é feito, ainda, em relevo, o que faz com que ele fique imponente logo no nome do livro, com uma tipografia que invoca elementos góticos.

A composição da capa indica, então, que este é um diário perdido muito antigo, e por isso, apresenta junto aos tons terrosos elementos como se o papel estivesse envelhecido. Ainda, é possível perceber a composição de alguns rasgos realizados na capa, apresentados com

11 As imagens apresentadas passaram por um processo básico de edição de imagem para ficarem com fundo transparente e, portanto, serem melhor apresentadas neste estudo.

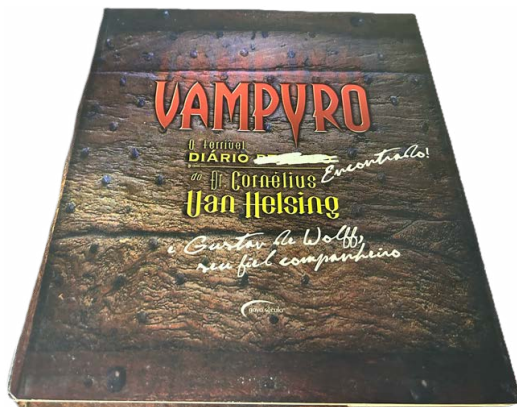
textura e relevo, que são finos, feitos como se por uma garra ou elemento pontiagudo, o que condiz muito bem com uma narrativa que trata de vampiros. Com tantos elementos em textura e relevo é importante observar, já de imediato, o caráter sensorial da capa. Ela requer não só o sentido da visão para ser lida, mas também o tato. O leitor, ao passar a mão pela capa, percebe que os elementos respondem ao toque, como se convidassem pela procura com a ponta dos dedos, e brincam com a imaginação: o que teria acontecido para que o livro tivesse ficado assim?

Ao abrir a obra temos uma pequena sinopse do que houve com o livro até chegar às mãos do leitor, em que a atmosfera literária já é criada: o livro passou pelas mãos de vários curadores até se tornar uma relíquia de família. Conforme é informado, foi cuidado por Gustav de Wolff, que deixou o livro para Marcus, seu filho, o qual antes de morrer concedeu o diário para editores materializarem o livro que está nas mãos do leitor – uma cópia idêntica do original.

A primeira página nos apresenta o mesmo título visto anteriormente, mas agora com uma importante modificação. Se o título da obra originalmente é *Vampyro: o terrível diário perdido do Dr. Cornélius Van Helsing*, agora ele é reapresentado como *Vampyro: o terrível diário encontrado do Dr. Cornélio Van Helsing e Gustav de Wolff, seu fiel companheiro* (HELSING, 2008, p. 01¹², grifos nossos) (Imagem 2). Os grifos apresentados são escritos em uma tipografia que imita a escrita cursiva humana, promovendo o efeito de que uma pessoa escreveu tais coisas na capa. A palavra *perdido* é apagada em uma rasura, como se riscada, para dar lugar ao *encontrado*, que mais faz sentido ao que é visto.

12 O livro não é paginado, portanto, compreendemos como página 1 a que é apresentada após a contracapa da obra.

Imagem 2 – Contracapa com nome modificado



Fonte: HELSING, 2008, p. 01.

Virando a página o leitor tem contato com uma quantidade de informação visual muito grande: é possível ver anotações, também em fonte tipográfica cursiva, mapas, ilustrações como se fossem bilhetes, fotos e até mesmo uma nota de dinheiro solta na página (que só é percebida quando o leitor passa a mão na folha do livro). Para que possamos compreender como funciona a dinâmica destas páginas, afinal, este padrão de muitas informações visuais oferecidas de uma vez é repetido em todas as páginas da obra, é preciso compreender como o livro funciona e o que desempenha cada uma dessas multimodalidades de leitura acionadas.

Começando pelo texto verbal, compreendemos logo de início que o diário é apresentado com os elementos deste gênero textual (data, escrita pessoal), mas, também, pelo uso de cartas e, portanto, o livro é um romance epistolar¹³, o que respeita o padrão estabelecido por *Drácula* (1897) de Bram Stoker¹⁴. Logo no início, após o registro da

13 Romance escrito por meio do uso de cartas, diários, anotações. Remete às epístolas, que eram escrituras direcionadas pelos apóstolos bíblicos a um grupo social (MOISÉS, 2013).

14 *Drácula* (1897), de Bram Stoker, foi escrito também em formato de diário.

data de escrita do diário, Cornélius Van Helsing indica que viajou para a Transilvânia com seu fiel servo, Gustav, para ajudar seu irmão que está doente. Percebe-se, então, que o campo verbal está contextualizando o leitor para o local de partida daquela história, o que fica ainda mais evidente ao ser informado que o irmão de Cornélius Van Helsing é o responsável por matar Conde Drácula:

ao final daquela jornada cheia de acontecimentos, eles [o irmão de Cornélius Van Helsing, a esposa e amigos] localizaram e mataram o Conde Drácula. Eles pensaram que tinham vencido o maldoso vampyro¹⁵ para sempre, mas suspeito que ele tenha revivido e seja a causa da misteriosa doença de meu irmão. (HELSING, 2008, p. 02)

Ainda que a obra tenha informado sobre as aventuras anteriores, não é citado o nome do irmão de Cornélius Van Helsing, o lendário Abraham Van Helsing. Apenas compreende-se que ele está doente e que Cornélius está indo ao seu encontro. O texto verbal informa até mesmo as anotações do que Gustav pensa sobre a viagem, em uma tipografia cursiva diferente e menos refinada, o que delimita este personagem como alguém menos polido que o principal, Cornélius: “as pessoas dizem que vampyro nunca pode ser morto. Mas creio que se ele tem forma física, isso pode ser feito. Temos que ser criativos e versáteis. G” (HELSING, 2008, p. 01).

O texto imagético, enquanto isso, oferece uma fortuna de detalhes acessórios ao que o código verbal informa: são apresentadas moedas do local para onde estão indo, um cartaz do hotel onde irão se hospedar, bilhetes com os endereços, as passagens e visto de entrada no país, fotos de Gustav e Cornélius (Imagem 3), enfim, uma sorte de conteúdos que não se detêm a tão simplesmente ilustrar o texto, mas a expandi-lo,

15 Respeitamos aqui, nas citações diretas, a escrita *vampyro*, com Y. Porém, em nossas análises e escritas, utilizaremos vampiro, conforme indica a palavra dicionarizada na Língua Portuguesa.

em uma diagramação chamada “associativa”, que Douglas Menegazzi e Eliane Debus (2020, p. 31) entendem que “apresenta a junção entre textos e imagens na mesma página, geralmente na intersecção destes para a construção da narrativa”, causando assim um efeito de fluidez à obra, propondo um dinamismo entre as linguagens. Ainda é possível compreender, portanto, que neste livro as ilustrações são narrativas, pois, segundo Rui de Oliveira (2008, p. 44) descrevem “histórias através de imagens, o que não significa em hipótese alguma uma tradução visual do texto. A ilustração começa no ponto em que o alcance literário do texto termina e vice-versa”. Neste caso, a ilustração assume um caráter que ainda extrapola os limites do texto verbal, pois apresenta inúmeras coisas que não são previstas por ele. Assim, trata-se de “assumir um caráter de transcendência do texto, o que não significa transgressão” (OLIVEIRA, 2008, p. 31), afinal, cada linguagem tem sua forma de funcionar no texto, cada uma conta sua parcela da história.

Imagem 3 – Visão geral do texto imagético do livro



Fonte: HELSING, 2008, p. 02-03.

As imagens foram inseridas no livro em um acabamento sombreado que as deixa com uma certa ilusão tridimensional¹⁶, como se elas pudessem ser retiradas do livro. Essa decisão gráfico-editorial¹⁷ é muito bem engendrada, afinal, trata-se de uma obra que realmente possui recursos que podem ser manuseados, mas, ao decidir transformar boa parte de seus elementos em objetos próximos aos tridimensionais, com contornos que imprimem profundidade às imagens, o livro brinca com o leitor e sua percepção visual, requisitando, de modo enfático, a interação tátil. Enquanto o leitor apenas observa as ilustrações, ele não tem ideia de quais elementos são móveis e podem interagir com o tato. Assim, é necessário que o leitor passe a mão para observar as texturas do que está impresso, em busca dos elementos que respondam ao toque e que se movam, ilustrando o que Moraes (2008) compreende como alma do livro, que “vai ser revelado à medida que percorremos seu texto, vemos suas imagens, passamos suas páginas, adentramos seu interior, sua atmosfera, os caminhos que ele nos propõe imaginar” (MORAES, 2008, p. 49). Isto, em *Vampyro* (2008) ocorre quando o leitor passa as mãos pelo dinheiro que está logo abaixo de um mapa da Europa (Imagem 4).

16 A *ilusão* tridimensional neste caso acontece, pois, as imagens continuam sendo bidimensionais, mas, pelo uso de sombreado, ganham profundidade de campo, ou seja, parecem estar grudadas na folha, e não simplesmente impressas nela.

17 Odilon Moraes (2008) compreende que “por projeto gráfico de um livro entende-se uma série de escolhas e partidos que definirão um corpo (matéria) e uma alma (jeito de ser) para esse objeto [...]. O objeto chamado livro tem um corpo, isto é, forma, tamanho, cor, tato, cheiro [...] que é como ele se apresenta para nós, aos nossos sentidos” (MORAES, 2008, p. 49).

Imagem 4 – Nota de dinheiro



Fonte: HELSING, 2008, p. 03.

Ao passar as mãos por uma nota de dinheiro, a resposta do leitor vai ser não somente ver e sentir este objeto se mover, mas, sim, poder pegar o objeto e analisar o papel moeda em suas mãos, retirando completamente o elemento da narrativa e podendo levá-lo – e, em uma hipótese, não devolvendo o dinheiro para as páginas, apoderando-se do recurso. Assim, atenuam-se as barreiras ficcionais, e a quebra da quarta parede ficcional¹⁸ acontece em frente ao leitor: ele pode não somente ver o dinheiro, como tocá-lo, retirá-lo da história, ter o papel com ele e carregar para onde bem entender. Porém, ainda que a quarta parede ficcional se quebre, a ficcionalidade não é rompida, mas sim passa por um processo de atenuação, continuando a existir

18 Este efeito acontece, para Eulalia Agrelo Costas e Isabel Mociño-González (2019), pois “o leitor se integra no discurso, uma vez que se diluem os limites entre o espaço real e o próprio da ficção” (COSTAS; MOCIÑO-GONZÁLEZ; 2019, p. 105), tradução nossa para “o lector intégrase no discurso, á vez que se dilúen os limites entre o espazo real e o propio da ficción” (COSTAS; MOCIÑO-GONZÁLEZ; 2019, p. 105).

como um véu que guarda a relação: o dinheiro pode até existir no mundo real e no ficcional, porém, seu sentido e serventia só existem no universo ficcional, não sendo mais que uma representação de algo no mundo real.

Ainda que o leitor possa, por exemplo, ter a opção de nunca devolver o papel para o livro, ele de nada servirá senão ali, naquele mundo, respondendo ao universo que está inserido na narrativa. Este movimento de aproximação da realidade do leitor e da ficção do discurso é chamado de metalepse, explicado por Rosa Tabernero-Sala (2017), como sendo

a estratégia metaficcional que define a proposta discursiva de todas as obras que potenciam a vertente material do livro na criação de sentidos. Produz-se, deste modo, uma sobreposição de planos referenciais que anulam a separação entre a realidade do leitor e a ficção do discurso. O leitor passa a formar parte do discurso, confundindo o seu espaço real com o da ficção (TABERNERO-SALA, 2017, p. 186).

Virando a página temos novamente a mistura dos elementos apresentados, mas agora em uma quantidade um pouco menor, com o título do capítulo sendo “Dos vampyros e seus feitos” (HELSING, 2008, p. 04). O texto verbal continua apresentando elementos do diário de Cornélius com anotações de Gustav, que chegaram em Viena e irão para Budapeste. O hibridismo¹⁹ entre texto verbal e imagético ganha mais força nesta parte da narrativa.

Na página 4, por exemplo, é apresentado um recorte de uma espécie de folheto. Dentro da ilustração do folheto, apresenta-se uma imagem de um lobo atacando um homem e, logo abaixo, o texto

19 O hibridismo, neste caso, é a capacidade da obra em unir e misturar suas linguagens.

verbal é acionado. Nesta ocasião, percebemos a apresentação do texto que, até então, era definido principalmente pelas características do romance, em escrita poética, dotada de musicalidade:

E assim ele terrivelmente *retornará*. E das minhas veias o suco de vida *drenará*: Enquanto, lentamente, eu, em agonia, *lamento*. E agito-me em agonizante *tormento*. *Consumido*, eu já *exaurido*: seu carnaval quase *concluído*. Minh 'alma, em agonia, se *rasgará*. Amanhã minha vida *ceifará* (HELSING, 2008, p. 04, grifos nossos).

A rima se faz presente na construção textual conferindo ao texto verbal uma ferramenta estilística que, além de atribuir o tom poético (por sua musicalidade), promove indícios de fruição estético-literária na obra. Apresentar um elemento literário não seria suficiente sem que aquilo que é criado não se costurasse às páginas da literatura, o que foi muito bem engendrado pelos responsáveis, tanto os escritores e revisores da versão original quanto os ilustradores. O verso é adicionado justamente quando, na narrativa, se discute o fato de os vampiros ceifarem a vida pelas veias das pessoas, mostrando o poder deles sobre o outro, a possibilidade de retirar o que de mais precioso alguém tem. Assim, através de uma reflexão, que é, em certa escala, metafórica, é apresentado o verso, a poesia é materializada. A invocação da linguagem poética, tão cara ao texto literário, acontece não somente pelo tema, afinal, poderia ser tratado por outros horizontes, mas pela forma como ocorre, utilizando-se da rima. Assim, para Ligia Cademartori (2009), isso acontece

quando as palavras não cumprem apenas a função de referir-se a algo, mas, em estado de poesia, passam a atrair atenção para si mesmas, elas se organizam em unidades recorrentes, reiterativas, de que o verso é a feição mais conhecida. (CADEMARTORI, 2009, p. 101)

Se o leitor se perguntar o que mais pode vir na narrativa, depois de uma apresentação poética, a resposta vem logo em seguida. Agora, por meio único do texto não-verbal, utilizando-se do momento em que os personagens precisam se localizar em um mapa para saber onde estão indo, é apresentada uma ilustração de uma bússola, contudo, ao acionar a leitura tátil, percebe-se que não é somente um recurso estático, mas dotado de movimento.

Imagem 5 – Bússola



Fonte: HELSING, 2008, p. 04.

A bússola tem a possibilidade de ser aberta pelo leitor e, quando isto é realizado, aciona uma cadeia de ferramentas que, através da força cinética, produz o efeito de funcionamento da agulha da bússola, que se movimenta. Imagem e recurso cinético foram construídos de forma que o acabamento de colorização fosse tão bem concebido que permite que o material em papel imite o metal – inclusive com reflexos de luz que o metal teria. Seja pela agulha que se mexe ou a tampa

que é aberta pelas mãos do leitor, todos os elementos visuais são acionados e conseguem provocar, em quem lê, uma sensação de que, novamente, ele está inserido de forma muito próxima na obra, quase como se ela se materializasse em sua frente. Os efeitos provocados vão desde a surpresa por descobrir um elemento que é interativo até ao fato de conseguir observar o funcionamento da bússola, acionando protocolos de leitura que necessitam da interação do leitor para que as propostas da obra sejam integralmente concretizadas: o leitor compreende, então, que não somente seus olhos têm o poder da leitura, mas também as mãos, e que, através da força por ela exercida, novos elementos são criados e funcionam na sua frente. Assim, o livro-objeto toma forma e é, de fato, um produto único na mão do leitor, indo ao encontro do que Diana Navas (2019) compreende ao tratar dessa categoria de livro: “o livro-objeto [é compreendido] como um produto híbrido, composto pela simultaneidade da narrativa literária, das narrativas imagéticas, sensoriais, além da dimensão tátil” (NAVAS, 2019, p. 150). É a amálgama destes elementos que confere o sentido multimodal do livro.

Do outro lado da página uma espécie de conjunto de abas fornece origem a um livreto, que apresenta uma capa nos padrões envelhecidos da capa da obra analisada, mas impressa em material mais sutil, menos espesso. Dentro dele são apresentadas lendas e sabedorias sobre vampiros. Sua existência é ressaltada por uma nota deixada por Gustav: “agora existe aqui algo interessante ao futuro caçador de vampyros! Um perfeito livrinho de lendas. Fatos? Eu pergunto a você! Como se tais coisas pudessem ser verdadeiras...” (HELSING, 2008, p. 05). O pequeno livreto por si já atrai a atenção do leitor e o faz se sentir ainda mais imerso naquele universo –

requerendo mais uma vez o tato para ser lido. Mas é interessante compreender como o texto verbal também tenta se comunicar com o leitor. A quem se dirige Gustav ao escrever: “eu pergunto a você!” (HELSING, 2008, p. 05)? Seria a quem lê a obra? Assim, de outra perspectiva, novamente a quarta parede narrativa é quebrada – mas não a ficção, ela novamente é um fino véu que separa o mundo ficcional do real. Ainda que o leitor tenha em suas mãos um livrinho e que um personagem tenha se dirigido diretamente a ele, os elementos de sentido só se mantêm firmes enquanto a obra é compreendida naquele universo literário. Quebrar o acordo entre leitor e ficção diluiria o seu conteúdo, anulando assim o pacto de suspensão da incredulidade²⁰, que faz com que mitos, como a existência de vampiros, sejam convertidos em verdades aceitas.

Abaixo do livreto um outro elemento surge e é uma ferramenta que demonstra a incrível engenharia necessária para a concepção da obra. Charlotte, esposa de Cornélius Van Helsing, envia um bilhete ao amado. A tipografia usada para a escrita da personagem é também a cursiva, mas ainda mais delicada que a de Cornélius, o que demonstra a preocupação do design sobre como retratar múltiplos personagens até mesmo por suas características de escrita: aqueles que são personagens mais nobres e/ou delicados apresentam uma escrita que responda a esta característica.

No bilhete, uma frase chama a atenção: “*uma mensagem somente para seus olhos está escondida no verso*” (HELSING, 2008,

20 Processo compreendido pelo poeta e crítico inglês Samuel Taylor Coleridge e exposto por Luís Augusto Fischer: “Dizendo de outro modo e generalizando: Coleridge percebeu que o leitor está no centro da literatura, não na periferia; que dele depende o poema e qualquer forma literária; e que o leitor, vivendo no mundo das coisas reais, precisa dar um passo na direção da imaginação que a literatura apresenta. Sem esse passo, nada feito” (FISCHER, 2011, p. 135).

p. 05, grifos do autor). Representando o verso do bilhete há um pequeno papel colado na folha do livro, onde se lê, na fonte típica de Charlotte: “Mantenha-se em segurança. Lembre-se de mim, meu amor” (HELSING, 2008, p. 05) e, na fonte que corresponde à Gustav, foi escrito: “esfregue o verso negro e veja o que acontece. G” (HELSING, 2008, p. 05). Este convite à manipulação brinca com o leitor e invoca sua curiosidade ao não informar o que pode ser esperado. Primeiro Charlotte informa que existe uma mensagem escondida e, então, Gustav assevera que ao esfregar o verso do papel (Imagem 6), totalmente escuro, algo acontecerá. O leitor, convidado pela própria obra, irá interagir e procurar pelas novas aventuras que são oferecidas, e o resultado é um recurso muito primoroso e muito bem aplicado.

Imagem 6 – O bilhete escuro²¹



Fonte: HELSING, 2008, p. 05.

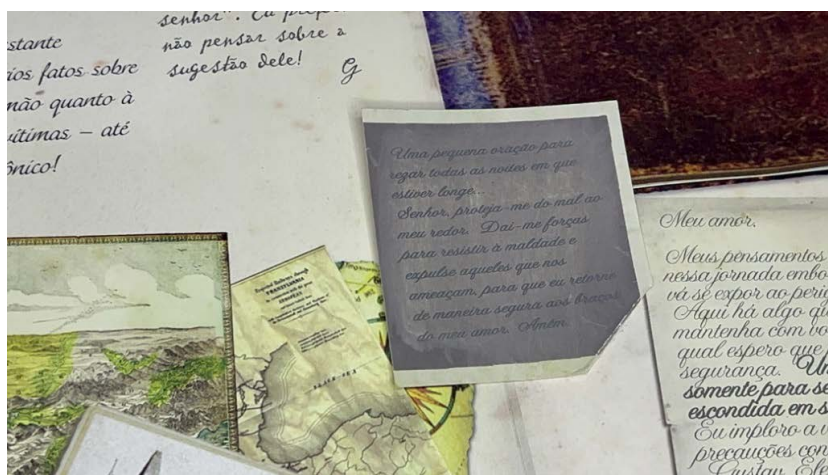
21 O QR Code que acompanha a imagem mostra o processo do surgimento da mensagem no papel.

Ao esfregar o verso negro da folha logo é possível perceber que a tinta escura começa a ficar mais clara e, enquanto essa mudança de cor acontece, conseguimos ver que existe algo escrito no papel, e isso estava sendo ocultado pela cor escura que o cobria (Imagem 7). Com mais um pouco de tempo esfregando, pode-se ler:

Uma pequena oração para rezar em todas as noites que estiver longe...

Senhor, proteja-me do mal ao meu redor, dai-me forças para resistir à maldade e expulsa aqueles que nos ameaçam, para que eu retorne de maneira segura aos braços do meu amor. Amém. (HELSING, 2008, p. 05)

Imagem 7 – Mensagem revelada no bilhete



Fonte: HELSING, 2008, p. 05.

Trata-se, portanto, de um papel coberto com tinta termossensível, ou seja, a tinta muda de cor ao ser submetida a um agente térmico. Neste caso, o ato de esfregar a tinta produz calor por atrito, o que aquece a folha e faz com que a tinta mude de cor, exibindo o que estava abaixo dela. Além de ser um elemento que apresenta uma técnica muito apurada, ele também possibilita um efeito primoroso para a obra, afinal 1) requer

a interação do leitor; 2) apresenta um elemento que precisa que a interação seja executada de maneira contínua e proposital; 3) determina que a completa compreensão da construção literária só será efetivada mediante essa interação; 4) faz com que o protocolo de leitura seja mais uma vez alterado, onde a visão e o tato são requisitados, e, ainda, que o tato seja tão essencial quanto a visão; 5) apresenta mais um elemento surpresa na narrativa, com uma execução diferente daquela que era esperada, portanto, não promovendo um acomodamento de recursos e de meios pelos quais a história estava sendo contada. Aqui, de maneira muito bem delimitada e executada, forma e conteúdo (CANDIDO, 2011) trabalham em uníssono, afinal, o conteúdo textual se apresenta por uma forma totalmente distinta, que requer não apenas uma interação, mas a união de força e energia para que seja visto. Após ser lido, quando o papel é deixado de lado, e à medida que esfria, seu conteúdo volta a ser oculto por um quadro negro: a magia se faz e se desfaz na frente do leitor, restando a ele repetir o efeito ou prosseguir com a leitura.

Faz-se importante refletir, ainda, sobre como esta página é um exemplo das multimodalidades de leitura e como elas caminham de parilha. O texto verbal, o imagético, o cinético e, no caso do papel com tinta escura, a energia, funcionam e se correlacionam para que a história tenha sentido e apresente seus elementos. Uma ação orquestrada em que cada parte detém uma função estabelecida: o texto conta a história por suas particularidades, quer sejam aquelas tipográficas ou, ainda, as ferramentas da linguagem textual; a imagem conta sua parcela da narrativa através das representações gráficas que produz, tendo autonomia e não sendo uma mera representação do texto verbal, mas, sim, uma extrapolação dele; a cinética materializa movimentos e estruturas frente ao leitor, requerendo suas capacidades

de visão e tato e, por fim, a energia, criada pelo atrito e convertida em calor, permitindo que imagem e cinética façam existir o verbal. A relação entre esses elementos precisa ser bem consolidada para que o efeito de surpresa e grandiosidade seja obtido.

Na página seguinte, o padrão de misturar texto verbal e não verbal continua, sempre com as imagens em acabamento sombreado para que tenham profundidade. No capítulo intitulado “Mais sobre vampyros e seus aspectos” (HELSING, 2008, p. 06), o texto verbal discute as muitas formas que um vampiro pode assumir, quer seja morcego, rato, uma nevoa ou um lobo. Esta última acaba se tornando mais importante na página graças a uma carta que está colada na folha. Ao abrir, o leitor se deparará com um papel pintado em tons amarelos, como se tivesse envelhecido com o tempo. Em seu centro é possível ver: “pelo de lobo” (HELSING, 2008, p. 06), com uma espécie de tecido muito felpudo grudado, indicando ser este um exemplar de um pelo de um lobo (Imagem 8).

Imagem 8 – Pelo de Lobo



Fonte: HELSING, 2008, p. 06.

O efeito obtido é muito interessante, pois o leitor pode passar as mãos e, com o tato, sentir a textura, apertar, puxar, enfim, promove uma leitura tátil de algo que até então poderia ser somente descrito, mas se encontra agora materializado. A obra torna-se, portanto, sensorial, pois produz sensações no leitor: ao passar a mão é possível sentir a maciez dos fios, a textura do pelo.

A forma como estes elementos despertam a curiosidade do leitor e apelam ao sentido do tato se fazem interessantes, pois alteram o padrão da leitura, que sai de uma perspectiva visual e encontra no toque um novo modo de ler. O uso de tecido para dar a ideia de algo que está na narrativa, oferecendo texturas, é muito bem-vindo, pois estabelece novos limites: um objeto não é apenas descrito ou desenhado, ele é materializado na página, fazendo-se existir em concordância com os elementos de sentido para aquela obra. Além disto, é importante observar o quanto a materialidade é presente nesses livros que atendem por *livro-objeto*. A quebra de padrão da leitura, que precisa de novos protocolos, funciona de modo contínuo, isto é, o tocar, o sentir, o jogo da manipulação das páginas, tudo funciona em conjunto com o texto verbal e o não verbal. O hibridismo é estabelecido, pois as páginas não podem mais ser lidas somente por uma das modalidades apresentadas, mas, sim, através de uma multimodalidade que funciona de modo intrínseco: renunciar a um elemento quebra o sentido dos outros. À vista disso,

o livro objeto revela seu sentido por meio dos seus mecanismos materiais e visualidade, na medida em que o leitor o manipula, por isso a necessidade de puxar, desdobrar, encaixar, desencaixar, dentre outras ações que demarcam uma interação intensa com o objeto. (DEBUS; SPENGLER; GONÇALVES, 2020, p. 10)

No capítulo seguinte, intitulado “Os horrores da cripta” (HELSING, 2008, p. 08), Cornelius e Gustav se aventuram por criptas em busca de evidências do vampiro procurado. Neste interim, chamam atenção dois elementos que são uma mistura de imagem e poder cinético, ambos acontecendo representando os locais que são explorados pelos personagens. O primeiro se consolida em uma imagem que possui uma aba²² para ser puxada. Novamente o jogo de procura com o leitor acontece quando não há uma inscrição “Puxe”, como por vezes é comum neste tipo de elemento interativo, mas ele está ali, quase oculto, em conjunto com a ilustração. Este é inclusive um padrão deste livro que, por tratar de experiências dotadas de certa surpresa e suspense, mantêm esta característica nos elementos que apresenta: a não ser em artefatos muito específicos (como o papel pintado de preto que deve ser esfregado), não há a presença de verbos no imperativo ditando o que o leitor deve fazer, qual ação ele deve tomar, deixando que as execuções da engenharia de papel sejam uma escolha de quem lê.

Ao puxar a aba da ilustração até o fim (Imagem 9), é possível perceber inicialmente uma figura fantasmagórica, de face branca, flutuando pela ilustração, passando por uma porta. A ferramenta técnica que permite que isso aconteça se chama aba de puxar com polia²³, que permite que, ao puxar uma aba, um elemento se movimente pela folha, passando de um ponto A para um ponto B, podendo acontecer tanto da direita para a esquerda quanto da esquerda para a direita (CARTER; DIAZ, 1999).

22 Um pequeno recorte de papel, normalmente posicionado nas extremidades do livro, que ao ser puxada é gatilho para o início de uma reação de engenharia de papel, movimentando mecanismos e imprimindo movimento a elementos pré-definidos.

23 Conceito apresentado por David Carter e James Diaz (1999), tradução nossa para *Pull-tav with a Pulley*.

Imagem 9 – Primeira imagem da cripta



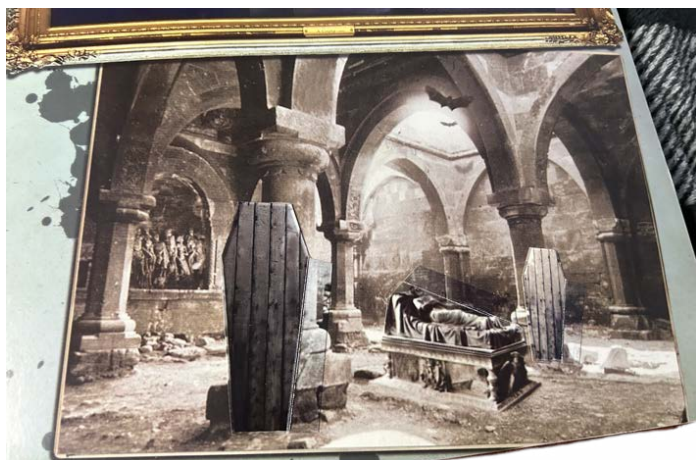
Fonte: HELSING, 2008, p. 09.

Quase no mesmo instante em que este elemento some, aparece na porta seguinte um lobo preto, de olhos vermelhos, observando o leitor. Assim, a interatividade busca nos próprios elementos da história o que apresentar, e o faz com efeito de suspense, mas engendrando uma construção que torna a obra rica em detalhes, que remete a ela mesma e que apresenta a quem lê estes elementos por meio do movimento. Novamente, é a ação consciente do leitor em puxar a aba que faz com que objetos novos apareçam, e, da mesma maneira que o leitor os exhibe, ele também pode ocultar e reexibir, pois a decisão de ir e voltar com a ferramenta é dele. Assim, a obra depende muito da interação do leitor e de sua leitura. Quem lê pode interpretar que o mesmo ser fantasmagórico se transformou em lobo, ou que são duas criaturas diferentes. O livro não encaminha o leitor a uma resposta, deixando a interpretação do que foi visto ser construída por quem lê.

Abaixo, ainda na cripta, a ilustração apresenta uma espécie de sala cheia de caixões (Imagem 10), mas agora com uma apresentação

diferente do padrão que vinha sendo percebido no livro. Enquanto toda a ilustração é rica em detalhes, as tampas dos caixões são construídas retratando uma madeira bem mais escura que as cores usadas no ambiente e, ainda, não são impressas no mesmo nível de detalhe que o resto do cenário, o que faz com que destoem do ambiente da figura: fica nítida a existência delas, elas não se confundem com a ilustração e não provocam o movimento de procura por algo.

Imagem 10 – Segunda imagem da cripta



Fonte: HELSING, 2008, p. 09.

Ao abrir as tampas dos caixões o leitor verá esqueletos. Eles são impressos em total consonância com a riqueza de detalhes anteriormente apresentada, contrastando novamente com as tampas de caixão rusticamente construídas. Dos três caixões que podem ser abertos, dois têm esqueletos, menos o central, que está vazio. Aqui o pacto de suspense retorna, pois não se sabe onde está a pessoa (ou criatura) que estava ali. Poderiam ser os seres que foram vistos na animação acima? Não há como saber, e, novamente, a interpretação fica sob responsabilidade do leitor, não é oferecida uma resposta pronta.

No decorrer da história, Cornélius e seu fiel escudeiro enfrentam as mais diversas aventuras em busca do vampiro que está assombrando a todos ao redor deles. Cabe destacar que a história segue um padrão: texto verbal sendo contado em diário e em formato de cartas, algumas enviadas por amigos de Cornélius ou de sua esposa, o que produz um efeito na história em ser tomada por relatos e comentários, fazendo com que o leitor tenha contato com diferentes perspectivas do que é narrado; o texto não verbal, que conta a história por uma sorte de elementos impressionantes, é materializado desde fotos durante o livro, selos, folhetos, bilhetes, e até mesmo em cartas de *tarot*, que são incluídas nas ilustrações por meio do momento em que Gustav procura uma personagem que realiza leituras do futuro. Faz-se importante destacar que a carta de *tarot* retirada por Gustav é a da morte, o que assusta os personagens, que temem pelo futuro; a linguagem material do livro, que é delimitada por diversos livretos, um exemplar folheável do diário de Gustav, e até mesmo mapas inteiros que se abrem a partir das páginas, escondidos em dobras que retomam às formas das dobraduras de livros *pop-up*. O destaque, entretanto, fica pelo material editorial utilizado: enquanto as páginas do livro são impressas em papel mais firme e, por isso, mais difícil de ser dobrado, as ferramentas materiais (como os mapas, folhetos e diário que podem ser abertos), são feitos em um tipo de papel mais fino (porém, ainda resistente), que permite a dobra de modo que não fiquem grosseiros no livro, mantendo o padrão de quase estarem escondidos nas páginas.

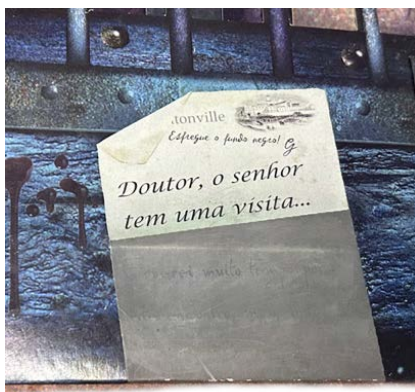
Após muito se aventurar, Cornélius Van Helsing é preso, culpado por um assassinato que não cometeu, após tentar matar um vampiro que tinha assumido a forma de um cidadão da cidade. De forma a

ajudar Cornélius, Gustav consegue que um conde muito influente, chamado Dracor, vá até a cela de Van Helsing para ouvi-lo e poder interceder a seu favor.

Através de um bilhete é informado: “Doutor Van Helsing, eu ouvi sobre seu sofrimento e espero que o senhor esteja disposto a acolher minha ajuda. Irei visitá-lo em sua cela hoje à noite. Destrua este bilhete e não fale sobre isso com ninguém” (HELSING, 2008, p. 25). O bilhete é assinado por Conde Florian von Dracor, que vai até a cela de Cornélius. Aqui é necessário que o leitor consiga estabelecer, frente a todas as ferramentas, uma sequência para que o livro consiga completar o fio da história. Isso acontece, pois, na página, existem mais três elementos que precisam ser acionados: uma aba, um bilhete que está oculto por tinta preta e precisa ser esfregado para aparecer e, por fim, uma pequena carta no canto da página. Não existe um caminho delimitado pela obra para que estes elementos sejam lidos, mas para que o entendimento dos fatos aconteça de modo satisfatório, e para que a análise deles seja mais bem explicada, apresentaremos na seguinte ordem: 1) o bilhete supracitado do Conde Dracor; 2) o bilhete escondido na tinta negra; 3) a aba que deve ser puxada e; 4) a carta no canto inferior.

Seguindo a lógica de leitura que estabelecemos, temos o bilhete que deve ser friccionado para ser lido, na mesma configuração já discutida neste artigo (Imagem 11). O papel tem um título, escrito “Doutor, o senhor tem uma visita...” (HELSING, 2008, p. 25), com uma anotação de Gustav “esfregue o fundo negro!” (HELSING, 2008, p. 25). Este é um dos poucos casos em que há uma indicação em imperativo do que deve ser feito nesta história.

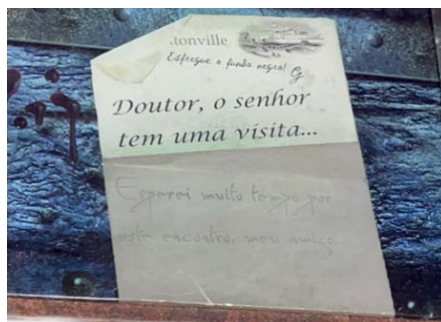
Imagem 11 – Novo bilhete que reage com o calor



Fonte: HELSING, 2008, p. 25.

Ao esfregar o papel, a mensagem “esperei muito tempo por este encontro, meu amigo” (HELSING, 2008, p. 25) é exibida (Imagem 12). Com isto, o leitor percebe que Conde Dracor conhece Cornélius a mais tempo do que se imagina e que, então, a semelhança entre Dracor e Drácula pode não ser uma questão de mera coincidência. Entretanto, é importante ressaltar que o livro não estabelece essa ligação, ficando a cargo do leitor fazer esta conexão, o que irá depender muito da bagagem de leitura que este leitor traz consigo.

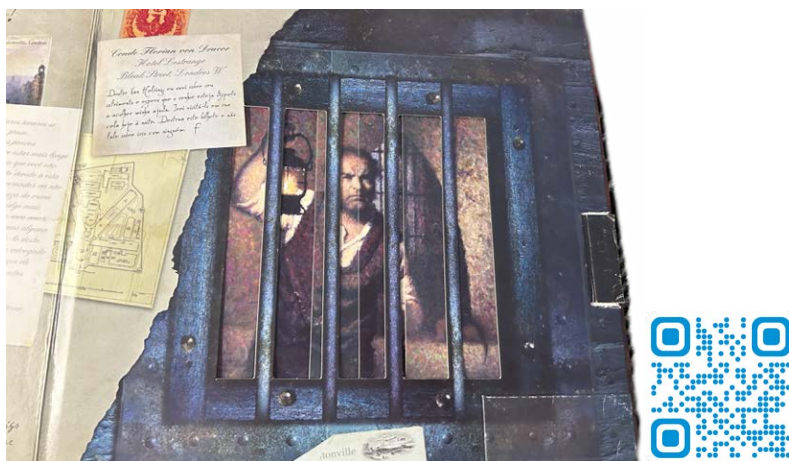
Imagem 12 – Mensagem do novo bilhete revelada



Fonte: HELSING, 2008, p. 25.

No centro da página alguém está atrás de uma grade, com uma lanterna nas mãos (Imagem 13). Novamente, o livro não delimita para o leitor quem está na folha, se é Van Helsing ou o Conde Dracor. Porém, ao observar a lauda completa da obra, percebemos que o ângulo de visão apresentado é o de quem está dentro da cela de prisão, logo, estamos na perspectiva de Cornélius que observa a chegada de Conde Dracor.

Imagem 13 – Conde Dracor²⁴



Fonte: HELSING, 2008, p. 25.

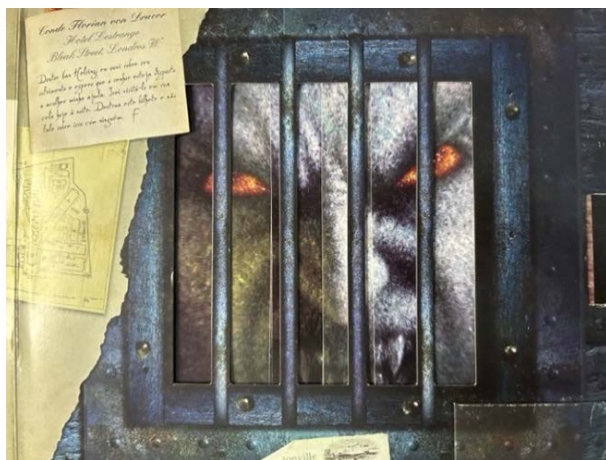
Ao puxar a aba que está localizada na extremidade da página, através de uma ferramenta de sobreposição de cortes de imagens chamada *aba de puxar com uma imagem em mudança* (CARTER; DIAZ, 1999)²⁵, em que ao puxar uma aba o conteúdo é sobreposto, originando uma nova imagem, vemos Conde Dracor se transformar em um vampiro, com garras afiadas nos dentes, olhos vermelhos, e muito perto da janela de observação da cena (Imagem 14). O uso

²⁴ O QR Code que acompanha a imagem mostra o processo de transformação do personagem em vampiro.

²⁵ Conceito apresentado por Carter e Diaz (1999), tradução nossa para: *Pull-Tab with a Changing Picture*.

deste recurso confere um efeito muito bem realizado na obra, afinal, é como se, de fato, a pessoa ali fosse transformada em um ser maligno.

Imagem 14 – Conde Dracor vira vampiro



Fonte: HELSING, 2008, p. 25.

O controle desta transformação, que está nas mãos do leitor, também é algo muito interessante de ser feito, pois mostra que é a partir da decisão de quem lê que a transformação acontece. Novamente, o desenrolar da trama depende das decisões do leitor, influenciado, neste caso, por um ponto decisivo, que mostra a evidência final de que Dracor e Drácula podem ser a mesma pessoa. Assim, ainda que esta passagem pudesse acontecer por meio de várias imagens estáticas mostrando a sequência da transformação, a opção pelo uso de uma ferramenta móvel deixa o livro ainda mais interativo, requerendo, novamente, novos protocolos de leitura que levem em conta não só a imagem, bem como o movimento (e o tato, por requerer a interação a partir do toque), a tomada de decisão (afinal, o leitor não tem uma inscrição de “puxe”, mas precisa por vontade própria puxar a aba), e a interpretação do que

foi observado (dado que não é informado, pelo texto verbal, quem é aquela criatura).

Por fim, na carta que está no canto da página, Gustav conclui a obra com uma última anotação:

Notícias extraordinárias! Meu mestre desapareceu e acredita-se que tenha fugido. De Pentonville! Este evento desconhecido é notícia de primeira capa em todos os jornais. Parece que o carcereiro, encarregado da cela de meu mestre, foi encontrado caído em um monte, sangrando pelo pescoço. Todas as suas chaves sumiram. Acredito que o misterioso Conde Dracor esteja por trás disso... mas onde está meu mestre agora e o que aconteceu com ele? Temo que ele possa ter caído sob a influência de um poder mortal – até, ousar dizer, o poder que ele estava tentando liquidar para sempre – o poder dos vampyros. Irei procurar por mais notícias suas... G (HELSING, 2008, p. 25, grifos do autor).

Portanto, a narrativa se encerra por meio do texto verbal, em uma sugestão do que pode ter acontecido, ficando sob responsabilidade do leitor decidir, por fim, o que de fato houve. As opções são as de achar que Cornélius morreu, ou de que se transformou em vampiro, ou ainda a alternativa de que ele só foi sequestrado por Dracor. O destaque está justamente neste final aberto, sem uma definição exata do que houve, recorrendo novamente às decisões do leitor para que seja possível delimitar o que de fato aconteceu. A narrativa, assim, novamente é interativa, assumindo, até seu final, uma posição em que o leitor é o protagonista que deve conduzir a história, interpretando de seu modo, e não do contrário, com o texto oferecendo todas as interpretações prontas e acabadas a quem lê. Destarte, o nível de participação do leitor na história pode ser considerado multicamadas:

a interação acontece pelo manejo de estruturas físicas do livro, mas, também, pela qualidade interpretativa da ficção, onde o leitor precisa formular sua versão do que foi contado.

Neste ponto da análise, precisamos atentar para o público de recepção do livro. Pela fonte utilizada (que é majoritariamente pequena, exceto pelos títulos); por se tratar de uma obra que usa como norte a mitologia criada em *Drácula* (1897), o que requer uma leitura ou conhecimento mínimo prévio para entender o que será contado; a variedade de elementos não verbais para serem lidos; as decisões interpretativas; a união das multimodalidades de leitura; o apelo pelo suspense e a atmosfera de terror, podemos concluir que o público potencialmente direcionado desta obra é o jovem. Entretanto, isto não impede que o leitor adulto possa se sentir interessado pela história contada, da mesma maneira que leitores mais novos, perto da entrada da adolescência, possam querer ter contato com elementos como um pelo de lobo ou, ainda, um papel que quando aquecido mostra uma mensagem secreta, começando a compreender de onde vem os nomes *Van Helsing* e *Drácula*, e ainda, questões sobre os mitos dos vampiros.

Esta característica da obra, de não se limitar a um tipo único de leitor como seu público-alvo, demonstra sua capacidade de perpassar por diferentes faixas etárias, podendo ser lida por múltiplos leitores, de diferentes idades. Assim, o livro é caracterizado em uma perspectiva *crossover*, atravessando desde um leitor que ainda não é adolescente até o adulto. Indo além, ao observarmos a definição pensada por Grazielle Maria Valim e Diana Navas (2018), podemos compreender a dimensão do *crossover* nesta obra:

Trata-se, assim, de narrativas que põe em xeque não apenas os limites etários, mas, também,

temáticos, genológicos e estruturais. Recorrendo ao hibridismo de gêneros, à metaficção, à polifonia, à ausência de linearidade, à fragmentação e a outras estratégias narrativas típicas da pós-modernidade, as narrativas crossover revelam-se desafiantes e, conseqüentemente, exigem um leitor ativo e crítico, capaz de superar o senso comum e ampliar seu olhar estético. (VALIM; NAVAS, 2018, p. 183)

Vampyro (2008) contempla o fenômeno *crossover* não por somente romper os limites etários, mas também promove uma ruptura dos limites estruturais, do hibridismo de gêneros e linguagens, da metaficção, a ausência de linearidade (ressaltada principalmente na análise da transformação de Dracor em vampiro), e que se mostra desafiante, afinal, demanda que o leitor seja ativo tanto para compreender seu conteúdo quanto para interagir com as ferramentas propostas. Não há, desta forma, um único leitor definido para este livro, engessado, estabelecido em um intervalo de idade de X anos, ou que compreenda um modo específico de leitura. Mas, contrário a isto, um público leitor amplo, que se interesse pela obra e que consiga encontrar nela a fruição e a catarse literária.

POIS LOGO VEM A LUZ DO DIA: HORA DE TODOS OS VAMPIROS VOLTAREM PARA A CRIPTA

Tomando como norte tudo que fora apresentado, é possível concluir, portanto, que a obra analisada, a saber, *Vampyro: o terrível diário perdido do Dr. Cornélius Van Helsing* (2008), apresenta características e ferramentas que promovem a fruição estético-literária e que afastam a linguagem da obra, quer seja a verbal ou a não verbal, de um discurso didático-moralizante.

O texto verbal do livro é diversificado, apresentado por meio de múltiplas ferramentas, como diários, livretos, cartas, bilhetes, e

utilizando de construções diversas, como a poética e a metafórica, apresentando um manejo de um rico leque de estratégias literárias para a construção textual.

A respeito da linguagem imagética da obra, ela é rica e multifacetada, materializada em diversos tipos de ilustração, que vão desde a fotos e cartas a outras construções, com boa qualidade de resolução, demonstrando elementos variados que não são uma mera reprodução do texto verbal, mas, sim, sua ampliação, contando a história através de suas características particulares.

Ressalta-se, ainda, a riqueza da linguagem cinética do livro, que através do movimento adiciona novos elementos ao que é narrado, projetando maneiras diferentes e únicas de leitura, que permitem a observação do conteúdo não somente por meio do uso da visão, mas também do tato. Junto a estas características somam-se as capacidades sensoriais da obra, que conseguem modificar e/ou complementar o que é atribuído pelos campos verbal e não verbal. As materialidades do livro também reportam a uma riqueza louvável, apresentando instantes interativos que usam materiais diversos, desde tecidos a tintas sensíveis ao calor. Assim, o projeto gráfico-editorial mantém, mesmo com todos estes elementos, uma lógica da obra, promovendo sua contínua sensação de surpresa frente ao que é apresentado.

As multimodalidades do livro também são dignas de nota, pois reúnem tanto as capacidades verbais, não verbais, de movimento e sensoriais em um só texto, conseguindo construir alicerce para uma história multifacetada, e, portanto, imprimindo hibridismo à obra já que diferentes linguagens se relacionam e apresentam interdependência suficiente para construírem um sentido enquanto um todo, no entanto, mantendo suas particularidades.

Faz-se interessante observar que, ainda que a obra se utilize do argumento de um texto secular, como é *Drácula* (1897), ela conta sua história de modo autônomo, utilizando a obra referencial como norte, conseguindo criar possibilidades, universos e aventuras diferentes daqueles vistos na obra referência. Assim, ainda que desenvolva sua história em conjunto com um texto já consolidado na literatura, considerado clássico, ela consegue imprimir novas visões e possibilidades – quer seja pelas ferramentas de materialidade ou pelas linguagens apresentadas. Assim, o livro ilustra muito bem o que Ana Maria Machado (2009, p. 15) concebe sobre os clássicos: “clássico não é um livro antigo e fora de moda. É um livro eterno que não sai de moda”. Ao apresentar tantos aparatos da sociedade editorial moderna, quer sejam os cortes únicos ou ferramentas criadas a partir do refinamento da tecnologia, o argumento clássico é atualizado e, portanto, não sai de moda, mas, sim, se torna eterno e relevante.

A história é, ainda, exemplo assertivo de uma obra *crossover*, ou seja, que alcança não só diferentes faixas etárias como, ainda, múltiplas linguagens, construções complexas e que requerem um leitor ativo e crítico. Ao mesclar seus mais diferentes elementos, produzir os mais plurais significados, o livro consegue captar leitores de diferentes idades e, assim, possibilita a quebra de barreiras temporais. Por apresentar uma narrativa que não fornece todas as respostas ao leitor, tendo inclusive um final aberto, ela demonstra que as mais diferentes interpretações podem ser incluídas no universo apresentado, a depender de cada leitor.

Por fim, outras tantas leituras podem ser feitas deste livro, com interpretações diferentes das aqui apresentadas, sustentando análises que não foram aqui previstas por não estarem em nosso

horizonte analítico ou, ainda, por não poderem ser contempladas, dados os nossos objetivos. Por isto, a fonte de que usamos não se esgota neste estudo, estando aberta sempre a pesquisas outras que queiram se aventurar pelas criptas assombradas. Reiteramos, sempre, que estas novas aventuras podem ser realizadas por nós ou outros autores que queiram se debruçar sobre o tema, mas, ainda, um alerta é sempre válido, apresentado sem ser oculto por tintas que reagem ao calor: cuidado, pois escondidos no escuro estão vampiros seculares ávidos a sugar o pescoço de quem se animar. Resta-nos desejar excelente aventura!

REFERÊNCIAS

- CADEMARTORI, Ligia. *O professor e a literatura: para pequenos, médios e grandes. Série Conversas com o professor*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. *Vários escritos*. São Paulo: Duas Cidades, 2011.
- CARTER, David A.; DIAZ, James. *The elements of pop-up: a pop-up book for aspiring paper engineers*. Nova York: Little Simon, 1999.
- CAVELOS, Jeanne. *The many faces of Van Helsing*. Nova Iorque: Penguin Publishing Group, 2004.
- CHEVALIER, Jean; GHERRBRANT, Alain. Vermelho. In: CHEVALIER, Jean; GHERRBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Tradução de Vera da Costa e Silva [et al.]. 34.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, p. 1029, 2020.
- COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: símbolos – mitos – arquétipos*. São Paulo: Paulinas, 2012.
- COSTAS, Eulalia Agrelo; MOCIÑO-GONZÁLEZ, Isabel. Libro-obxecto: do artefacto ás infinitas lecturas. In: MOCIÑO-GONZALES, Isabel. *Livro-obxecto e Xénero: estudos ao redor do libro infantil como artefacto*. Vigo: Universidade de Vigo, p. 63-80, 2019.

DEBUS, Eliane; MENEGAZZI, Douglas. O design do livro de literatura para a infância: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo. In: DEBUS, Eliane; SPENGLER, Maria Laura P.; GONÇALVES, Fernanda (Orgs.). *Livro objeto e suas arti(e)manhas de construção*. Curitiba: Mercado Livros, 2020.

DEBUS, Eliane; SPENGLER, Maria Laura P.; GONÇALVES, Fernanda. Para apresentar o livro objeto: modos de fazer e ler. In: DEBUS, Eliane; SPENGLER, Maria Laura P.; GONÇALVES, Fernanda (Orgs.). *Livro objeto e suas arti(e)manhas de construção*. Curitiba: Mercado Livros, 2020.

FISCHER, Luís Augusto. *Filosofia mínima: ler, escrever, ensinar, aprender*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2011.

HELSING, Cornélius Van. *Vampyro: o terrível diário perdido do Dr. Cornélius Van Helsing*. Tradução de Telma de Lurdes São Bento Ferreira e Vera Lúcia Ramos. Osasco: Editora Novo Século, 2008.

HOTEL Transilvânia 3 – Férias Monstruosas. Direção de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos da América: Sony Pictures Animation, 2018. (97 min.), son., color.

MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. 12.ed. São Paulo: Cultrix, 2013.

MORAES, Odilon. O livro como objeto e a literatura infantil. In: DERDYK, Edith (Org.). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, p. 159-165, 2013.

MORAES, Odilon. O projeto gráfico do livro infantil e juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de (Org.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DLC, 2008.

NAVAS, Diana. O livro-objeto na literatura juvenil: a multimodalidade em cena. In: NAVAS, Diana; JUNQUEIRA, Maria Aparecida (Orgs.). *Livro-objeto: pluralidade, potência*. São Paulo: BT Acadêmica, p. 149-175, 2019.

OLIVEIRA, Rui de. *Pelos jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVEIRA, Paulo. A definição do livro-objeto. In: DERDYK, Edith (Org.). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, p. 19-34, 2013.

TABERNERO-SALA, Rosa. O leitor no espaço do livro infantil. Para uma poética da leitura a partir da materialidade. In: RAMOS, Ana Margarida (Org.). *Aproximações ao livro objeto*: das potencialidades criativas às propostas de leituras. Porto: Tropelias & Companhia, 2017.

VALIM, Grazielle Maria; NAVAS, Diana. A Literatura Juvenil e o Fenômeno Crossover: uma leitura de Limite Branco, de Caio Fernando Abreu. *Línguas & Letras*, [S.L.], n. 47, v. 20, p. 181-194, ago., 2019. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/22925/pdf>. Acesso em: 12 fev. 2024.

VAN Helsing – O Caçador de Monstros. Direção de Stephen Sommers. Estados Unidos da América: Sommers Company; Stillking Films, 2004. (131 min.), son., color.