

ENLACES VERBO-VISUAIS EM DRÁCULA: EXPLORANDO LETRAMENTOS LITERÁRIOS EM MÚLTIPLAS MODALIDADES

Fernanda Machado Brener

Universidade Estadual de Maringá

RESUMO: A transposição de obras literárias para outras mídias é uma prática habitual que está longe de ser compreendida em sua complexidade dada a prevalência da forma de comunicação escrita sobre os demais modos. Vários estudos (KRESS & Van LEEUWEN, 1999; JENKINS, 2013; STREET, 2003) apontam para uma tendência de superar a visão monolítica e tradicional de letramento e das relações com os textos multimodais em favor da exploração das inter-relações dos diferentes modos de produção de significados. Dentre tantas transposições disponíveis, as *graphic novels* tem destaque entre o público jovem que, ao consumirem esses textos transpostos, se envolvem em práticas de letramento múltiplas. Assim, o objetivo desse trabalho é analisar a linguagem visual de duas transposições do romance *Drácula*, do escritor Bram Stoker (1847 - 1912), com intuito de compreender quais implicações essa forma de letramento pode ter no ensino de literatura através de uma perspectiva de letramentos como prática social (STREET, 1984) e multimodal (KRESS, 2010). A análise se baseia no conceito de multimodalidades apresentado por KRESS e JEWITT (2010) e tem como suporte as ferramentas de análise de imagens descritas por KRESS e VAN LEEUWEN (1999). Ao final, tecemos considerações sobre as possibilidades de uso de textos literários e multimodais em sala de aula com vistas à construção de leituras multimodais, transculturais e participativas.

PALAVRAS-CHAVE: Multimodalidades, ensino, literatura estrangeira, *Drácula*.

ABSTRACT: Transposing literary texts to different media is a practice that is far from being fully understood in its complexity given the prevalence of written text over other modes. Several studies

(KRESS, VAN LEEUWEN, 1999; STREET, 2003 JENKINS, 2013) reveal a tendency to overcome the traditional concept of literacy and relationships with multimodal texts in favor of the study of the interrelationships among distinct ways of producing meaning. *Graphic novels* seem to have a wide appeal to young people who engage in multiple literacy practices, as they get involved with such texts. This paper aims at analyzing the visual language of two transpositions of Bram Stoker's *Dracula* in order to understand the implications this form of literacy may have on the teaching of literature considering literacy as a multimodality (KRESS, 2010) and social practice (STREET, 1984). The analysis is based on the concepts of multimodality presented by KRESS & JEWITT (2010) and aspects for reading images described by KRESS & VAN LEEUWEN (1999). The implications of the use of literary multimodal texts in EAL classes with aims at the production of multimodal cross-cultural and participatory readings are discussed.

KEY-WORDS: Multimodality, teaching, English literature, *Dracula*

*"How I miss my phonograph! To write diary with a pen
is irksome to me; but Van Helsing says I must."*

(STOKER, Dracula, p. 334)

INTRODUÇÃO

A prática de transpor obras literárias para outras mídias é tão antiga quanto perene. A arte de recontar e reelaborar histórias tem raízes profundas na cultura humana e muito desse processo se dá através do uso de imagens. O texto medieval *Le Morte d'Arthur*, por exemplo, foi recriado incontáveis vezes ao longo dos anos, transformado em canção de bardos, peças de teatro, óperas, afrescos, pinturas, esculturas, filmes, histórias em quadrinhos, livro ilustrado, desenhos infantis, vídeo game. No entanto, esta prática está longe de ser um fenômeno compreendido em sua complexidade, pois há uma tendência de valorização da forma de comunicação escrita sobre os demais modos. Nas últimas décadas, diversos pesquisadores (KRESS, VAN LEEUWEN, 1999; STREET, 2003; JENKINS, 2013) tem ressaltado a propensão de superar a visão monolítica e tradicional de letramento e das relações com os textos multimodais. Em vez disso, sugerem que as inter-relações dos diferentes modos de produção de significado devem ser exploradas, e que tal exploração teria resultados benéficos para o processo ensino-aprendizagem.

O texto literário circula com frequência por esses outros modos, que não exclusivamente o escrito, com grande apelo entre os jovens. A compreensão do modo como se dá a construção do conhecimento que emerge do envolvimento dos jovens com textos veiculados por essas mídias multimodais é de interesse para educadores. É oportuno, portanto, investigar as implicações das outras formas de letramento dos jovens em suas práticas de leitura.

Deste modo, este trabalho tem como objetivo analisar a linguagem visual de duas transposições do romance *Drácula* com intuito de compreender quais implicações essa forma de letramento pode ter no ensino de literatura na escola.

A CONVERGÊNCIA DE LINGUAGENS VERBAIS E VISUAIS NA LITERATURA: UM HISTÓRICO.

O uso de ilustrações em obras literárias é uma prática antiga e constante. A obra prima de Milton (1608-1674), *Paradise Lost*, teve uma versão ilustrada por John Baptist Medina, famoso retratista da época, em 1688. Um dos grandes nomes do cânone britânico, o poeta William Blake (1757 - 1827) já produzia ilustrações especialmente para seus poemas no século XIX. As ilustrações de Blake não se restringiam a “acompanhar” o texto escrito, ao contrário, intencionalmente estabeleciam um diálogo com o escrito que proporciona a criação de novos sentidos (ALVES, 2007). Outro poeta inglês, Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), contou com a colaboração do ilustrador Gustave Doré no poema *The Rime of the Ancient Mariner*. Doré ainda produziu ilustrações para A Divina Comédia, de Dante, Dom Quixote, de Cervantes, e O Corvo, de Poe, entre outras. Na Idade Média, obras eram obras primorosamente ilustradas por iluminuras cuja função primordial era a de agregar valor ao texto escrito. Retrocedendo mais na história percebemos que o uso das ilustrações na construção de narrativas, na realidade, precedeu o das letras uma vez que nossos ancestrais do Paleolítico contavam suas histórias através de desenhos nas paredes das cavernas há cerca de 40 mil anos.

A prática de contar histórias com ou através de imagens atravessou os séculos e continua a ser exercitada de modo perene e abundante. Obras de literatura infantil e infanto-juvenil são ricamente ilustradas, com técnicas que incluem, entre outros, forte apelo sinestésico. Durante a primeira metade do século XX nos EUA, algumas edições de livros infantis, como As Aventuras de Babar, de Jean De Brunhoff, e *Na Cozinha Noturna*, de Maurice Sendak, foram publicadas no formato de história em quadrinhos vindo a ser traduzidas para o português e lançadas no Brasil em meados dos anos 70. Tais publicações parecem ter se inspirado no formato de quadrinhos populares como, por exemplo, *As Aventuras de Tintin*, do belga Hergé e *Asterix*, dos franceses Uderzo e Goscinny. O mercado editorial vem continuamente explorando e desenvolvendo obras ilustradas voltadas para o público infantil em formatos variados. Parece haver um consenso entre editoras,

pais e escolas de que as ilustrações são parte essencial do universo infantil. Um dos motivos para essa consonância pode ser a crença de que o público infantil, uma vez que ainda não desenvolveu proficiência na linguagem escrita, seria beneficiado mais diretamente com o uso das imagens nas construções dos significados do texto.

O mesmo não pode ser dito em relação às obras literárias destinadas ao público adulto. As ilustrações elaboradas para livros de adultos na sua maioria ocupavam um papel secundário em relação ao do texto escrito. Até o final dos anos 70, as produções no formato de quadrinhos, tanto originais quanto transposições de textos literários, se destinavam quase que exclusivamente ao público infantil e infanto-juvenil. Segundo Wiener (WIENER, 2003), a primeira *graphic novel* propriamente dita, produzida com vistas ao público adulto foi *Um Contrato com Deus e outras histórias*, escrita e ilustrada pelo veterano cartunista Will Eisner que também, segundo consta, batizou o formato. Uma *graphic novel* ou romance gráfico, em tradução livre, consiste em uma obra em arte sequencial cujas ilustrações têm papel expressivo na construção da narrativa, tanto quanto o texto verbal (WEINER, 2003). Além de ser voltada para o público adulto, a obra de Eisner apresentava outras duas propostas inovadoras para o formato dos quadrinhos: as ilustrações eram responsáveis em grande parte por estruturar a narrativa e as histórias apresentadas no livro compartilhavam uma temática comum.

Durante as décadas seguintes, leitores que cresceram lendo “gibis” tinham a possibilidade de seguir com suas leituras sem deixar o formato de lado e grandes editoras como *Marvel* e *DC Comics* encontraram um novo filão a ser explorado (WEINER, 2003). No início dos anos 90, as *graphic novels* já gozavam de prestígio entre os jovens e jovens adultos, que reverenciavam não somente roteiristas, mas principalmente ilustradores como Art Spiegelman, Dave McKean e Bill Sienkiewicz, entre outros. Não demorou muito para que clássicos da literatura aparecessem no formato emergente. Em 1990 a editora norte-americana *Berkley* lançou a coleção *Classics Illustrated*, uma seleção de clássicos na literatura que incluía na sua maioria escritores de língua inglesa, desde Shakespeare e Dickens até Poe, Melville e Twain. A coleção foi traduzida para o

português e lançada pela Editora Abril Jovem pouco tempo depois da versão norte-americana. O que diferenciava essa coleção de outras era a arte refinada dos ilustradores de *graphic novels* que trouxeram para o projeto além de seus traços distintos as características específicas do gênero, por exemplo, a presença de um tema comum, a narrativa mais longa, e a ênfase na ilustração como parte essencial da construção da narrativa.

Nas décadas seguintes o formato se consolidou como um meio legítimo de narrativa. Em resenha da obra *I Kill Giants*, de 2009, escrito por Joe Kelly com arte de J.M. Niimura, o site especializado em *graphic novels* “*Get Graphic*” enfatiza não somente o caráter artístico da obra, mas também reconhece o formato como sendo um meio necessário de se contar uma história. Vários outros sites especializados se dedicam a criticar os lançamentos com a mesma seriedade e propriedade usada por críticos literários. Alguns autores de *graphic novels*, como Neil Gaiman, alcançaram o status de escritores “sérios” aclamados tanto pela crítica especializada como pela crítica geral.

Mais recentemente, as inovações tecnológicas abriram uma nova fronteira para os livros ilustrados possibilitando que o leitor interaja com as ilustrações e o texto de modo inédito. Um exemplo desse tipo de possibilidade de interação é a coleção *I-Poe*. Textos do escritor norte-americano Edgar Allan Poe são transpostos para o formato digital na íntegra em aplicativo para iOS, o sistema operacional da Apple. Uma trilha sonora especial foi composta para a experiência de leitura dos textos: o leitor é aconselhado a usar fones de ouvido durante o processo. Efeitos de sonoplastia são sincronizados ao ritmo de leitura de modo que o leitor ouça, por exemplo, um som de um coração batendo ao mesmo tempo em que o protagonista de *The Tell-Tale Heart*.

Além disso, as imagens de David G. Forés que ilustram a obra se movimentam ao comando do leitor, que é capaz de controlar, por exemplo, a incidência da luz de uma vela sobre o retrato de Mrs. Radcliff em *The Oval Portrait*, ou auxiliar o assassino a desmembrar um corpo em *The Tell-Tale Heart*. A peça publicitária da coleção anuncia: “*Experience Edgar A. Poe as you’ve never Done before,*” prometendo total imersão do leitor numa “experiência” de leitura única.

LETRAMENTOS E MULTIMODALIDADES

A conjugação entre imagem e texto escrito tem implicações para a leitura e produção de significados. Um mesmo texto verbal escrito pode produzir reações diferentes no leitor dependendo do tipo e função das ilustrações que o acompanham e/ou complementam. Para Kress e Van Leeuwen (KRESS, VAN LEEUWEN, 1999, p. 15) textos de circulação comum, tais como jornais e anúncios, “envolvem uma complexa interação entre texto escrito, imagens e outros elementos gráficos e, além disso, esses elementos se combinam em designs visuais, por meio de layouts”¹. Para os autores, compreender e produzir tais textos demanda o desenvolvimento de habilidades específicas que vão além da simples decodificação do texto escrito.

As imagens têm papel relevante na construção de sentidos dos textos que circulam na esfera social, contudo, segundo observam os mesmos autores (KRESS e VAN LEEUWEN, 1999), a escola percebe a produção de imagens como algo espontâneo, que prescinde de conhecimento formal. Os autores assinalam ainda que as imagens tendem a desaparecer dos textos produzidos pelas crianças na medida em que elas avançam nos anos escolares. Isso ocorre dada a valorização de um tipo de texto visual: a escrita, em detrimento da produção, análise e crítica de outros textos visuais; de um tipo de letramento sobre outros.

Consonante com a visão de Kress e Van Leeuwen, Joly (2002, p. 19) afirma que, tradicionalmente, em estudos que se propõem trabalhar as duas linguagens, a linguagem verbal sempre tem a prevalência enquanto a não verbal é deixada em segundo plano. Ao invés de serem consideradas como coparticipantes na construção dos discursos, estabelece-se uma hierarquia entre as linguagens. Em oposição ao favorecimento da linguagem verbal, Joly (2002, p.78) aponta para a existência de uma relação entre imagens, textos e literatura cuja exploração demonstra ser relevante e pertinente.

¹ Minha tradução.

A ampla circulação de textos ilustrados e o forte apelo que têm entre os leitores mais jovens acabaram por levar o formato para as salas de aula. Desde 2006, O Ministério da Educação da Educação inclui histórias em quadrinhos (HQ) nas listas de livros do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Adaptações de clássicos da literatura brasileira foram lançadas por editoras nacionais e alcançaram as estantes de escolas públicas. O que nos leva a considerar o modo como essas obras são tratadas em sala de aula e quais práticas de letramento são privilegiadas.

Para Street (STREET, 2003) há um modelo de letramento preponderante na escola, o modelo autônomo, cuja suposição básica é que o domínio das técnicas de descodificação e codificação da linguagem por si só bastam para o uso social. Alternativamente, Street propõe o modelo ideológico de letramento em que as práticas de letramento resultam das estruturas sociais nas quais os indivíduos se inserem. Ao situar as práticas de letramento como condicionadas aos contextos e indivíduos que as desenvolvem, Street estabelece o caráter social das atividades de leitura e escrita. A interação social entre os membros de uma comunidade propicia a existência de diferentes tipos de letramento, e conseqüentemente, de uma variedade de práticas de letramento.

Neste contexto, Jenkins (JENKINS, 2013) compreende que o papel e função da leitura na sociedade transcende o desenvolvimento de um conjunto de habilidades pessoais para envolver habilidades sociais e competências culturais. Este novo leitor é aquele que aprende a ler, pensar, posicionar-se criticamente e criar de maneira conjunta com membros das redes sociais das quais participa, sejam elas virtuais ou não. Novas habilidades são necessárias para o desenvolvimento das práticas e habilidades preexistentes precisam ser recicladas ou atualizadas.

Soma-se a isso o fato de que no mundo contemporâneo, o texto escrito raramente se apresenta isolado de outros modos de expressão. São, portanto, multimodais. O conceito de multimodalidade definido por Kress e Jewitt (KRESS, JEWITT, 2010, p. 342) compreende “uma

série de recursos de representação e seus usos na comunicação. São conjuntos de recursos socialmente organizados que contribuem para a construção de sentido”.²

A transposição (e/ou combinação) do texto literário para outras mídias audiovisuais possibilita novas formas de interação com o texto, novas construções de sentido e novas práticas de letramento. Um romance transposto para o formato de uma *graphic novel* não deveria mais ser lido do mesmo modo uma vez que há outros elementos visuais além do código verbal gráfico contribuindo para a significação do texto. Assim, Kress e Van Leeuwen (KRESS, VAN LEEUWEN, 1999) atentam para a necessidade de conhecer as relações estabelecidas entre os recursos linguísticos e os outros modos semióticos. Ainda assim, o aspecto multimodal não é nem uma novidade, muito menos uma exclusividade de textos transpostos para outros sistemas semióticos. A língua, por exemplo, é por excelência um sistema multimodal (KRESS, 2000; GEE, HEYES, 2011), na medida em que envolve sons, representações gráficas, e imagens mentais.

A não linearidade, a maior facilidade de articular diferentes modalidades de comunicação e os caminhos imagináveis possibilitados pelos diálogos estabelecidos entre diferentes mídias constituem a maior parte dos letramentos contemporâneos. Esses letramentos são, geralmente, multimodais e tornam obscuras as distinções entre leitores/autores, consumidores/produtores de textos. O caráter multimodal dos textos e hipertextos requer diferentes capacidades de leitura e engajamento por parte do leitor. No que diz respeito às *graphic novels* e HQs, não bastaria, portanto, levar para as salas de aula obras literárias transpostas para esses formatos se todo o conjunto de significados formado pelas imagens vai ser ignorado em favor da análise exclusiva da linguagem verbal. Esses são formatos que exigem que o processo de construção dos sentidos seja levado adiante através do diálogo entre imagem e palavra. Para Eisner (1989, p.122), “quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação”.

² Minha tradução.

Além de considerarmos a relação palavra/imagem, podemos supor que são formatos familiares a muitos jovens que já trazem consigo, mesmo que empiricamente, conhecimento sobre seus códigos e estrutura. Esse conhecimento pode (e deve) ser conjugado as formas tradicionais de letramento (de escrita e leitura).

DIÁLOGOS ENTRE IMAGENS E PALAVRAS

Para este trabalho, optamos por analisar duas passagens de duas edições do romance *Drácula* (1897), do escritor inglês Bram Stoker. A primeira edição a ser analisada é a versão publicada em 2012 pela *Harper Design* e ilustrada por Becky Cloonan, portanto, uma versão ilustrada. A segunda obra é uma transposição para *graphic novel* elaborada por Steven Jones com arte de Robert Schenieders e Craig Tallefer publicada em formato digital pela *Caliber Comics* em 2014. A escolha dessas edições se justifica por adotarem diferentes técnicas de ilustração e por terem sido lançadas há poucos anos.

O romance gótico de Bram Stoker já foi objeto de inúmeras releituras desde seu lançamento. Uma filmografia vastíssima inclui representações consideradas clássicas como a do monstruoso *Nosferatu* (1922), do charmoso *Drácula* (1932), de Bela Lugosi, e a versão romântica de *Drácula de Bram Stoker* (1992), do diretor Francis Ford Coppola. Além da filmografia, outras transposições incluem peças de teatro, musicais, sátiras, versões infantis, histórias derivadas, séries televisivas, HQs, entre muitas outras. É um clássico da literatura que tem trânsito na cultura popular e continua a suscitar interesse de jovens e adultos mesmo com o passar dos anos.

A edição ilustrada por Becky Cloonan desfruta do status de obra de arte pela associação de dois fatores. Primeiro, porque a editora *Harper Design* é uma subdivisão da líder do mercado editorial *Harper Collins*, especializada na publicação de livros sobre artes (popular e erudita) cuja principal característica é o esmero da produção gráfica e ilustração. Segundo, porque Becky Cloonan é uma consagrada ilustradora de *graphic novels*, cujo traço apresenta forte influência do mangá. Por sua vez, a transposição para a *graphic novel* foi produzida por um time de artistas que

se dedicam exclusivamente ao formato e publicada por uma editora especializada. Apesar da qualidade editorial, a *graphic novel* não desfruta do mesmo status da versão ilustrada uma vez que tanto os artistas quanto a editora estão mais restritos a um nicho de mercado.

Partindo do princípio que “tanto a comunicação linguística quanto a visual expressam significados pertencentes a e estruturados por culturas de uma mesma sociedade e isso resulta em um grau considerável de congruência entre as duas”.³ (KRESS, VAN LEEUWEN, 1999, p.17) o objetivo deste trabalho é analisar como os elementos visuais e verbais interagem nas obras. Para tanto analisaremos as seguintes passagens dos livros: as ilustrações das capas (a apresentação do Conde Drácula) e o momento da visita noturna das noivas de Drácula.

A primeira figura analisada é a capa da edição ilustrada por Becky Cloonan (Figura 1). À esquerda, em tons frios, variando na escala de cinzas e azuis e preto, observamos parte de uma paisagem noturna, um galho seco de árvore retorcido iluminado pela luz do luar, o céu de um azul acinzentado e uma névoa que se ergue do chão compondo uma atmosfera fantasmagórica. As cores frias e escuras expressam o medo e a solidão: o leitor está sozinho, à noite em um lugar desolado, sente frio e medo. À direita, o requadro apresenta o rosto assustador de Drácula em extremo close-up, somente um lado de sua face é visto. Esse recurso, potencializado pelo uso da figura em relevo, coloca o personagem a uma distância muito próxima do observador, ultrapassando as fronteiras invisíveis do espaço individual, e colocando o observador ao alcance do vampiro.

³ Minha tradução

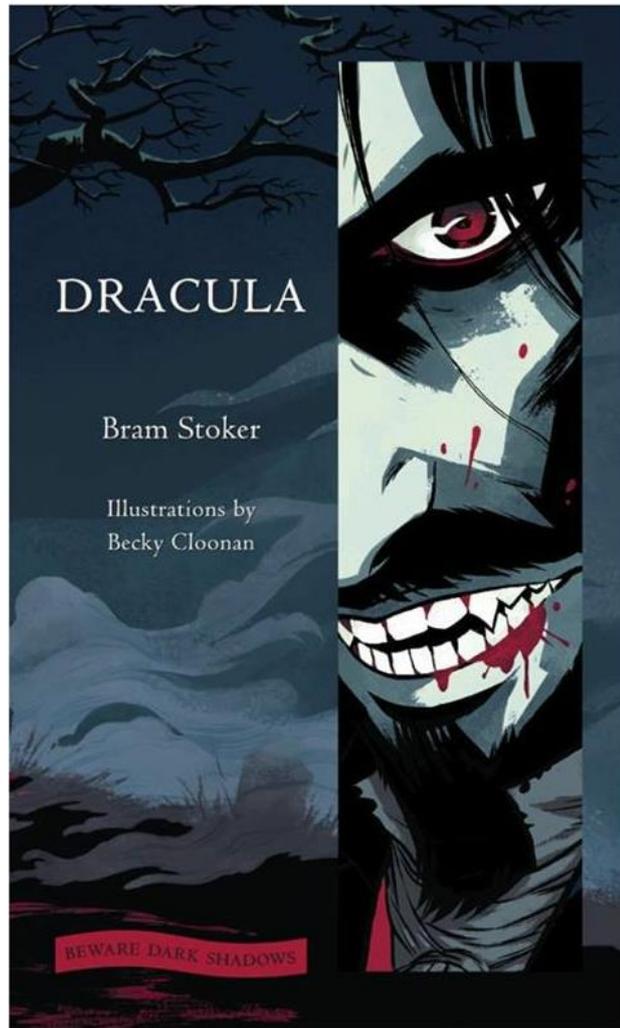


Figura 1 – Capa da edição de Drácula ilustrada por Becky Cloonan (STOKER, 2012)

Ao observarmos uma imagem naturalmente dirigimos nosso olhar da esquerda para a direita e em diagonal. O galho da árvore na parte superior esquerda funciona como uma moldura para o título que vem logo abaixo, em caixa alta. Ao final do título, os olhos do leitor fatalmente cruzarão com os de Drácula, cujas pupilas vermelhas são emolduradas por sombras. Se após ler o título o leitor seguir em diagonal, evitando o olhar de Drácula, irá se deparar com a boca do personagem entreaberta, os dentes à mostra, lábios manchados de sangue. Há gotas de sangue na face de Drácula, dispostas de tal forma a guiar o olhar de volta até os olhos do personagem. O formato retangular estreito do requadro limita o olhar do leitor aos elementos destacados, contribuindo para o efeito de confinamento: não há como escapar daquele olhar. O vermelho é uma cor associada na

cultura ocidental à agressividade, a imoralidade, a sexualidade e, obviamente ao sangue. Assim, podemos pensar em Drácula como um predador que olha direta e ameaçadoramente para nós, suas presas.

Segundo Kress e Van Leeuwen (KRESS, VAN LEEUWEN, 1999) há duas funções para imagens que apresentam personagens que olham diretamente nos olhos do observador. Primeiro, cria uma forma direta e explícita de abordar o observador, pessoal e íntima. Segundo os autores, esse recurso estabelece uma “ação da imagem”: os produtores usam essa imagem para “fazer” algo com o observador. A figura que olha exige que o observador estabeleça algum tipo de relacionamento com ela. A natureza desse relacionamento depende de outras informações tais como a expressão facial da figura. No caso do rosto de Drácula nessa capa, a expressão ameaçadora do personagem exige que nos sintamos intimidados e caçados. Antes de iniciar a leitura do romance o leitor já teme o vampiro. Para Eisner (1989, p.42) a utilização do *close-up* exige que o leitor imagine, baseado em sua experiência, o resto do corpo da figura que não está contido no requadro. Cabe, portanto, ao leitor, acessar informações prévias, seu conhecimento de mundo, para compor a figura inteira, contribuindo na construção do sentido. Nesse caso específico, que tratamos da transposição de um texto literário, os elementos que auxiliariam o leitor a compor a cena estão presentes no texto verbal, o que implica na observação simultânea dos dois textos.

A divisão da página em dois espaços verticais é outra estratégia que contribui para a construção da personagem. O observador só vê um lado do rosto de Drácula, o lado que se assemelha a um homem, a outra face está escondida. Existe uma continuidade das linhas iluminadas no rosto da personagem no lado direito da página e a névoa que se espalha pelo lado esquerdo numa possível alusão aos poderes de transmutação do vampiro. Drácula é meio homem, meio escuridão e solidão. Esses elementos combinados tornam mais evidentes traços da personagem e preparam o leitor para a atmosfera do livro. Em uma época onde vampiros brilham a luz do sol, o pavor provocado por essas criaturas parece ter perdido um pouco o sentido. A arte de Cloonan introduz

características essenciais de Drácula na ilustração da capa e ao fazê-lo, reestabelece a atmosfera de terror e loucura que o personagem deveria inspirar. A ilustração da capa coloca o leitor frente a frente com o olhar hipnótico de Drácula e tem potencial de provocar uma reação semelhante a que teve o personagem Jonathan Harker quando encontra o vilão em Londres,

He (*Harker*) was very pale, and his eyes seemed bulging out as, half in terror and half in amazement, he gazed at a tall, thin man, with a beaky nose and black moustache and pointed beard, who was also observing the pretty girl. He was looking at her so hard that he did not see either of us, and so I had a good view of him. His face was not a good face; it was hard, and cruel, and sensual, and his big white teeth, that looked all the whiter because his lips were so red, were pointed like an animal's. [...] 'Do you see who it is?'

'No, dear', I said; 'I don't know him, who is it?' His answer seemed to shock and thrill me, for it was said as if he did not know that it was to me, Mina, to whom he was speaking: -

'It is the man himself!'⁴ (STOKER, 2012, p.179)

A capa da *graphic novel* (Figura 2) apresenta uma proposta visual bastante distinta da versão de Cloonan. A organização espacial dos elementos visuais na capa assemelha-se ao layout tradicional de HQs de super-heróis: o título em letras grandes acima do desenho, e o personagem principal em posição central na imagem. As cores escolhidas são tons de vermelho, preto e azul. Ao fundo vê-se o contorno de montanhas e, no alto, os contornos do castelo do conde emoldurado por um céu avermelhado. Uma lua brilha discreta no canto.

⁴ Estava muito pálido, os olhos parecendo saltar para fora das órbitas, fitando, entre aterrorizado e surpreso, um homem alto, magro, de nariz adunco, bigode preto e barba pontuda, que também observava a bela garota. Encarava-a com tanta intensidade que nem reparou em nós, de modo que pude olhar bem para ele. Não era um rosto simpático. Era duro, cruel e sensual, com grandes dentes brancos, pontiagudos como os de um animal. [...] "Você viu quem é?" "Não, querido. Não o conheço. Quem é?" A resposta dele me deixou chocada e alarmada, pois foi proferida como se ele não soubesse que estava falando comigo, Mina: "É o próprio homem, em pessoa!" (STOKER, 2015)

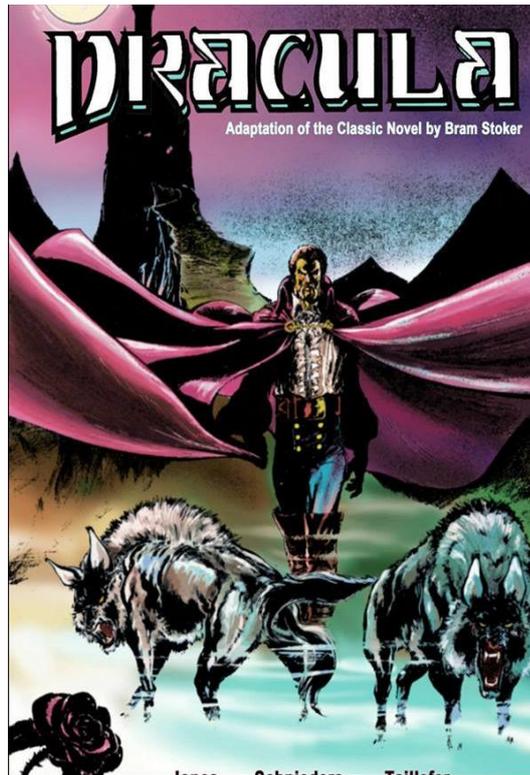


Figura 2 –Capa da *graphic novel* ilustrada por Hawbaker (JONES et al., 2014)

As cores usadas são brilhantes sombreadas em preto. Toda parte central da ilustração é ocupada pelo personagem que caminha em direção ao observador com a capa esvoaçante. Em primeiro plano há duas figuras ameaçadoras de lobos, pelos eriçados e dentes pontiagudos à mostra. O chão também está coberto por névoa esverdeada.

Os elementos mais ameaçadores da composição são justamente os lobos, cuja posição de ataque em primeiro plano volta-se para o leitor. Drácula é precedido pelos lobos e caminha com aparente determinação em direção ao observador. A postura ereta do personagem sugere seu domínio sobre as feras. O caminho que leva até o castelo na montanha aparece por trás do personagem, num plano elevado, aludindo ao fato de que ele pertença a outro plano que não o nosso. Não há outros indícios na figura, além do castelo na montanha, que apontem para características sobrenaturais marcantes da personagem, como o fato de ser um vampiro, ou o poder de se transformar em névoa ou em outros animais. Sua capa se confunde com a paisagem e pode sugerir sua supremacia sobre aquele ambiente, a extensão de seus domínios. Apesar de não

olharmos diretamente para seus olhos, pode-se perceber pelo jogo de luz e sombras que ele olha diretamente para nós. Seu porte atlético associado à capa nos faz pensar nas representações comuns de super-heróis nas HQs que enfatiza a influência do formato na transposição. O leitor acostumado à leitura de *graphic novels* acrescentará, muito provavelmente, elementos particulares desse formato ao processo de construção de significados da narrativa.

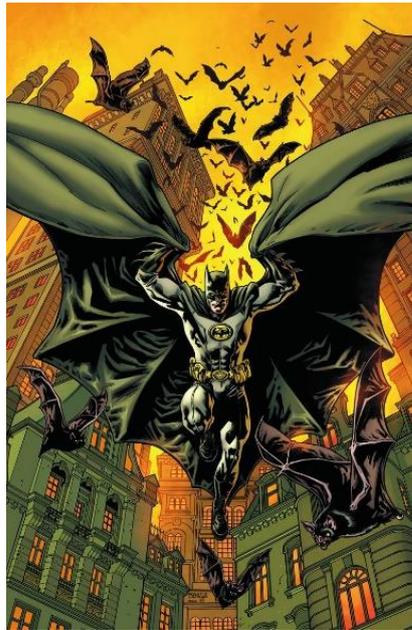


Figura 3 – Capa da *graphic novel* *Batman Incorporated* (MORRISON et al., vol.1, 2010)

Nessa capa de uma *graphic novel* do personagem *Batman* (Figura 3) encontramos praticamente a mesma disposição dos elementos visuais. O personagem principal está centralizado, precedido por animais (morcegos ao invés de lobos). Sua capa aberta ocupa a maior parte da imagem e ele se move de um ponto mais elevado em nossa direção. A paisagem atrás, como na capa de Drácula, representa seus domínios, de onde ele sai para nos alcançar. O herói aqui ocupa uma posição de superioridade em relação ao observador uma vez que se aproxima do alto. Nas duas imagens o leitor vê a cena a partir do chão, esse uso da perspectiva evoca uma sensação de fragilidade no leitor que se sente ameaçado ou intimidado pela aproximação do personagem.

Quais as possíveis significações construídas a partir da observação da ilustração da *graphic novel*? Há itens de convergência entre texto verbal e visual? Parece seguro afirmar que o

personagem representado na capa da *graphic novel* deixa evidente características que vão além de seu aspecto aterrador. Drácula de Stoker é uma criatura determinada, com um plano rigorosamente traçado para se infiltrar na sociedade inglesa. Ele dedicou-se ao aprendizado da língua a ponto de ser proficiente, investiu na aquisição de várias propriedades em Londres, e tomou precauções para ter aliados durante todo trajeto para a Inglaterra. Podemos supor, portanto, que é esta determinação que está evidenciada na capa da *graphic novel*. Além disso, Drácula pertence a uma antiga família de nobres guerreiros destemidos, tem postura altiva e, em um primeiro momento, transmite uma falsa sensação de segurança ao personagem de Harker. “The light and warmth and the Count’s courteous welcome seemed to have dissipated all my doubts and fears.”⁵(STOKER, 2012, p. 28). Ou seja, à primeira vista, o Conde parece uma pessoa confiável. Assim sendo, a ilustração da capa da *graphic novel* parece provocar a mesma falsa impressão em relação às verdadeiras intenções do Conde.

A segunda cena a ser analisada é o encontro entre Jonathan Harker e as noivas de Drácula no castelo. Harker fora feito prisioneiro de Drácula e, em uma de suas excursões pelo castelo, adormece em um cômodo proibido. As três vampiras se materializam e o atacam, seduzindo-o para beber seu sangue. No texto, Harker sente um misto de terror, repulsa e desejo. Ele quer se afastar das mulheres, mas não consegue. Além disso, o comportamento das três irmãs é bastante ousado mesmo para os dias atuais, desejam Harker com tamanha intensidade que só estarão satisfeitas se o consumirem completamente e em todos os sentidos. A ilustração para a cena elaborada por Cloonan (Figura 4) está dividida em dois quadros horizontais que ocupam uma página e meia do livro. No primeiro quadro, as figuras de duas das irmãs aparecem ao redor de Jonathan, que está deitado sobre almofadas, cercado-o, ele não tem por onde fugir. Da terceira irmã só temos visão de uma das pernas que parece flutuar à cabeceira de Harker. Extremamente brancas e etéreas, os cabelos esvoaçantes, vestidas em tons de vermelho, as irmãs são belas mulheres. A ilustradora optou por

⁵ “A luz, o calor e as boas-vindas corteses do conde pareceram dissipar todas as minhas dúvidas e receios.” (STOKER, 2015)

contrastar a brancura espectral das mulheres (Harker é mais rosado) com lábios, olhos e unhas vermelhas. A coloração das roupas é feita em tons *degradê*, assim, a primeira irmã, no alto à esquerda, está envolta em tecidos brancos, a segunda, à frente de Harker, veste um modelo rosa e, a terceira, abaixo no requadro, usa roupas de vermelho intenso. A estratégia reforça tanto o aspecto onírico da aparição das noivas (quanto mais reais e concretas, mais coloridas) como sua intenção verdadeira: uma vez materializadas buscam o sangue de Harker.



Figura 4 – Encontro de Harker com as noivas de Drácula (STOKER, CLOONAN, 2012, p.48-49)

Na cena do encontro com as noivas, descrita por Stoker, Harker está deitado em um sofá pronto para dormir quando vê as irmãs. Ele supõe estar sonhando, pois elas não projetam sombra apesar de iluminadas pelo luar. Quanto à aparência, duas irmãs têm cabelos escuros e a terceira é loura, de pele muito branca e pálidos olhos azuis contrastando com lábios vermelhos e dentes brilhantes. Elas decidem que a moça loura deve “beijar” Harker primeiro. Harker não consegue entender porque se sente desconfortável perto delas, mas ainda assim anseia pelo contato de seus lábios. “There was something about them [os lábios] that made me uneasy, some longing and at the

same time some deadly fear. I felt in my heart a wicked, burning desire that they would kiss me with those red lips.”⁶(STOKER, 2012, p.48)

Na ilustração podemos perceber a hesitação e conflito de Harker quando, no primeiro requadro, ele olha para a irmã que flutua a suas costas. Colocada em um plano superior, a irmã “voa” em direção a Harker, evidenciando seu pertencimento a outra dimensão que não a humana. Porém, a perspectiva para o leitor é outra, ao nível dos olhos, a perspectiva simples no requadro informa o leitor sobre detalhes da cena, como a localização de Harker em relação às vampiras. Para Eisner (1989, p. 91-92) essa é uma estratégia que tem “como propósito realçar o senso de “realidade”, impedindo que o enredo se torne uma “fantasia”. A utilização desse recurso leva o leitor a crer que a cena é real, por mais fantástica que possa parecer.

Contudo, já no requadro abaixo temos a cena de um beijo em *close-up* extremo. O olhar da moça loura tem um ar de monstruosidade que não era visível no primeiro quadro, seus olhos estão vermelhos e ela parece estar em transe. Perto dela, outra boca entreaberta de lábios vermelhos observa a cena bem de perto. A mão da morena repousa no ombro da irmã como quem espera a sua vez. Ao mesmo tempo podemos perceber a expressão de êxtase no rosto de Jonathan. Poucos segundos separam o primeiro requadro do segundo, contudo muitos pensamentos povoaram a mente de Jonathan. “I closed my eyes in a languorous ecstasy and waited – waited with beating heart.”⁷ (STOKER, 2012, p.50). Os acontecimentos transcorridos no intervalo de tempo entre o primeiro e segundo requadro devem ser preenchidos na mente do leitor.

Para salientar a dúvida moral do personagem, a ilustradora optou por mostrar a cena de dois ângulos diferentes aproximando a imagem do olhar do observador. Quanto mais próximo, mais íntimo o contato. O *close-up* nos olhos e lábios vermelhos em contraste com os aterrorizantes dentes pontiagudos provoca no observador uma reação uma vez que é obrigado a ver a cena de perto,

⁶ Havia algo neles que me inquietava, um certo desejo, um certo desejo e ao mesmo tempo um certo medo mortal. Senti no coração um impulso cruel e ardente de que me beijassem com aqueles lábios rubros. ” (STOCKER, 2015)

⁷ “Fechei os olhos num êxtase langoroso e aguardei, com o coração acelerado.” (STOCKER, 2015)

colocando-o no mesmo espaço que o personagem e sujeito as mesmas aflições. Além disso, esse recurso força o leitor a imaginar os acontecimentos e elementos que compõe a cena como um todo como, por exemplo, a posição dos corpos dos personagens envolvidos.

A transposição para *graphic novel* foi publicada em preto e branco, portanto os recursos expressivos utilizados na cena das noivas (Figura 5) são outros. Há um narrador (Jonathan Harker) cujos pensamentos aparecem num quadro no canto superior direito do primeiro requadro. Pensando na movimentação dos olhos, da esquerda para a direita, o observador verá primeiro a figura das mulheres para em seguida conhecer o que se passa na mente de Harker. As falas das mulheres são apresentadas em balões no requadro seguinte. Nesta página da HQ, todo o texto verbal foi retirado integralmente da obra de Stocker.



Figura 5–Cena das noivas de Drácula na *graphic novel* (JONES et al., 2014, p.21)

A cena é constituída por três requadros horizontais que ocupam a página toda. A atmosfera onírica é construída através do contraste preto/branco. Assim, as irmãs são desenhadas em frente a uma janela (por onde entra a luz da lua) em contraste com a escuridão do resto da sala. Na página anterior, no último requadro da página, Harker aparece deitado no sofá iluminado pela luz que entra da janela. O ângulo de observação é, portanto, frontal, ou seja, o mesmo ângulo de visão que as noivas têm de Harker.

As irmãs são desenhadas como mulheres “concretas”, com contornos marcados, de modo que o leitor/observador não saberia dizer se são reais ou não. Suas roupas são diferentes das outras vestimentas femininas presentes no livro, parecem vestir vestidos de tecidos esvoaçantes que realçam suas silhuetas. O ponto de vista do observador é colocado por trás do sofá onde Harker descansa incapacitando-o de observar a expressão de Harker. Pela narrativa do personagem no quadro da direita, o leitor sabe que o personagem mantém os olhos entreabertos de tal modo que consegue enxergar as mulheres, contudo, seu dilema moral é suprimido.

No segundo requadro, o ilustrador optou por um *close-up* (cabeça e ombros) das personagens femininas. Desse modo, ficamos mais próximos delas e podemos observar sua beleza e ouvir o que falam. De fato, esse requadro é composto por dois outros, as molduras da janela, que dividem o primeiro requadro ao meio. As personagens estão posicionadas à frente e para além dos limites do requadro, cada uma das mulheres morenas ocupando um lado da janela enquanto a loura está centralizada no espaço entre os quadrinhos. Essa posição a coloca em destaque e sugere a ideia de que elas não podem ser contidas pelo espaço físico da sala.

A conversa trocada entre eles é a reprodução da conversa que têm no texto de Stoker. Algumas palavras são destacadas nos balões: a palavra “right” (direito) de “É seu o direito de começar”; e a palavra “kisses” (beijos) na frase “Ele é jovem e forte. Há beijos para todas nós.”⁸ (JONES et al, 2014, p.21). O destaque dado para essas duas palavras enfatiza a existência de um acordo prévio entre as irmãs, que já teriam passado por situação similar e que, em outras ocasiões

⁸ Minha tradução.

possivelmente a irmã loura não tenha sido a primeira a fazer aquilo que o leitor está prestes a descobrir. Já o destaque para a palavra “*kisses*” salienta o caráter sexual/sensual de suas ações na medida em que é associada à descrição que fazem de Harker: “*Young and strong*” (jovem e forte). Esperam que Harker consiga satisfazer as três. Essas palavras não têm ênfase especial no texto de Stoker, configurando escolhas dos artistas gráficos.

Esse caráter é enfatizado no terceiro requadro, um *close-up* extremo do pescoço de Harker e dos lábios entreabertos da loura, prontos para a mordida. Na página, os quadros estão arranjados de modo que os personagens ficam cada vez mais próximos na medida em que a ação evolui, indicando a intimidade crescente do acontecimento. O mesmo recurso foi utilizado na ilustração de Cloonan para obter efeito semelhante. Por outro lado, pouco se sabe sobre o que se passa na mente de Harker, já que seu rosto não é focalizado na cena e a única informação a respeito de seu estado emocional foi dada no primeiro quadro: ele está acordado observando discretamente a aproximação das mulheres. Na medida em que se ignoram os anseios de Harker toda ação da cena fica sob a batuta das personagens femininas, elas se tornam mais poderosas (desejam Harker e agem para tomá-lo) enquanto ele observa passivo.

O requadro com o beijo em extremo *close-up* é o último na página. Eisner (1989, p. 63) explica que a ação de uma narrativa HQ é dividida em segmentos na página, e essa composição é uma forma de controlar o foco do leitor. Haverá uma pausa na leitura para a mudança de página que pode implicar em um deslocamento temporal. Nessa cena da *graphic novel*, enquanto o leitor muda de página, o beijo da vampira continua em suspenso até ser interrompido abruptamente por Drácula no primeiro requadro da página seguinte. A tensão e o suspense são mantidos e a interrupção do conde tem seu efeito dramático intensificado.

A cena de sedução de Stoker tem grande apelo imagético, contudo a mistura velada entre terror e desejo em sua expressão verbal pode ser um obstáculo para o leitor mais jovem. A compreensão das imagens pode contribuir com seu envolvimento com o texto escrito no momento em que evidencia elementos pertinentes da história. Além disso, o entendimento dos mecanismos

que propiciaram a criação de determinada transposição pode reforçar a existência de múltiplas formas de compreensão do texto literário, e conseqüentemente de produção de significados ainda que ancorados no texto verbal.

A intimidade que o leitor jovem tem com o formato *graphic novel* é mais um elemento facilitador da construção de sentidos. Uma vez possuidor de conhecimentos pertinentes sobre esse formato de narrativa, o leitor jovem pode se colocar também como agente de saber e contribuir para a troca de saberes em sala de aula em um processo de aprendizado recíproco e coletivo, tal como descrito por Lévy (LÉVY, 2014).

Parece certo afirmar que para subsidiar o ensino de literatura nas escolas seria interessante investir no desenvolvimento das capacidades críticas de leitura e interpretação necessárias para a compreensão da linguagem visual. As práticas de letramento da escola tendem a ignorar o texto imagético e centrar esforços na construção de sentidos somente derivada do texto verbal. Com frequência, as ilustrações presentes nos livros são consideradas peças de decoração, destituídas de significação e não passíveis de análise crítica. Há um hiato entre as práticas de letramento que existem entre os jovens nas sociedades contemporâneas, onde o texto visual é extremamente valorizado, e as práticas existentes na escola. A aproximação das duas práticas pode fomentar novos modos de agir no mundo, tornando indivíduos capazes de se colocar na sociedade e rompendo com concepções tradicionais sobre os usos de outros letramentos que não o valorizado pelo modelo autônomo.

REFERÊNCIAS

ALVES, A. L. **A interação entre texto e ilustrações nos illuminated books de William Blake pelo prisma da obra America, a Prophecy.** Campinas, 2007. Tese (Doutorado em Teoria e História Literária) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000410831>. Acesso em 21 de maio de 2016.

CAUFIELD, D. What are graphic novels? In **Get Graphic: The world in words and pictures.**(Web)Disponível em <http://www.getgraphic.org/whatisagraphicnovel.php> Acesso em: 11 de março de 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** A compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. Tradução de Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 154 p.

- GEE, J. P.; HAYES, E. **Language and Learning in the Digital Age**. Routledge, 2011.168 p.
- JENKINS, Henry (Ed.) **Reading in a Participatory Culture – Remixing Moby-Dick in the English classroom**. Teachers College, Columbia University, 2013.221 p.
- JEWITT, C.; KRESS, G. Multimodality, Literacy and School English In: WYSE, D.; ANDREWS, R.; HOFFMAN, J. (ed) **The Routledge International Handbook of English Language and Literacy Teaching**. Taylor & Francis, Nova Iorque, 2010, p 342 – 353.
- JOLY, M. **A Imagem e sua Interpretação**. Tradução de José Francisco Espadeiro Martins. Lisboa: Edições 70 Ltda, 2002. 271 p. Tradução de: L'Image et son Interprétation.
- JONES, S. (adaptação); SCHEIEDERS, R.; TAILLEFER, C.(arte); HAWBAKER, S.C.(arte da capa). **Dracula**. Graphic Novel. Baseada no romance Dracula de Bram Stoker. Volume 1. Caliber comics, 2014.161 p.
- KRESS, G. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London e New York: Routledge, 2010. 212 p.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images. The Grammar of Visual Design**. Routledge, Londres& Nova Iorque, 1999. 288 p.
- LÉVY, P. A Inteligência Coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço. Tradução de Luiz Paulo Ruanet. 9ª Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014. 214 p. Tradução de :L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace.
- MORRISON, G. (roteiro); PAQUETTE, Y.; WILLIAMS, J.H. (arte). **Batman Incorporated**. Vol.1. DC Comics, novembro de 2010.
- STOCKER, B.; CLOONAN, B. (ilustração) **Dracula**. Harper Design, Nova Iorque, 2012. 381 p.
- STOCKER, B. **Drácula. Edição Comentada**. Tradução de Alexandre Barbosa de Souza. Zahar: Rio de Janeiro, 2015. Edição digital.
- STREET, Brian. **Abordagens Alternativas ao Letramento e Desenvolvimento**. Apresentado durante a Teleconferência Unesco Brasil sobre 'Letramento e Diversidade', outubro de 2003. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/101654340/Street-Traduzido>>. Acesso em: 12 de outubro de 2015.
- WEINER, Stephen. **Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel**, 2ªed. Namtier, Bell, Minoustchine Publishing Inc. Nova Iorque, 2012. 67 p.