

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO E
DOUTORADO)

KAIO VINICIUS CARDOSO GOMES

NARRATIVAS ESTRANHAS, FANTÁSTICAS E POPULARES: DA ORALIDADE
AO PROJETO GRÁFICO EM *HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO
ESCURO* (2019)

MARINGÁ – PR
2022

KAIO VINICIUS CARDOSO GOMES

NARRATIVAS ESTRANHAS, FANTÁSTICAS E POPULARES: DA ORALIDADE
AO PROJETO GRÁFICO EM *HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO
ESCURO* (2019)

Dissertação apresentada à Universidade Estadual
de Maringá (UEM), como requisito parcial para a
obtenção do grau de mestre em Letras, área de
concentração: Estudos Literários.

Orientadora: Prof^a Dr^a Liliam Cristina Marins

MARINGÁ
2022

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

G633n

Gomes , Kaio Vinicius Cardoso

Narrativas estranhas, fantásticas e populares : da oralidade ao projeto gráfico em Histórias assustadoras para contar no escuro (2019) / Kaio Vinicius Cardoso Gomes . -- Maringá, PR, 2022.

113 f.: il. color., figs.

Orientadora: Profa. Dra. Liliam Cristina Marins.

Coorientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Letras Modernas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2022.

1. Narrativa fantástica. 2. Narrativa oral. 3. Indústria cultural. 4. Projeto gráfico. I. Marins, Liliam Cristina , orient. II. Prado, Márcio Roberto do, coorient. III. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Letras Modernas. Programa de Pós-Graduação em Letras. IV. Título.

CDD 23.ed. 418

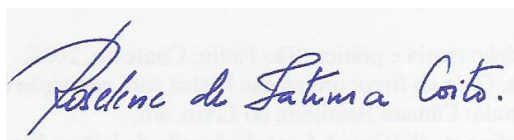
KAIO VINICIUS CARDOSO GOMES

**NARRATIVAS ESTRANHAS, FANTÁSTICAS E POPULARES: DA
ORALIDADE AO PROJETO GRÁFICO EM *HISTÓRIAS ASSUSTADORAS*
PARA CONTAR NO ESCURO (2019)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: **Estudos Literários.**

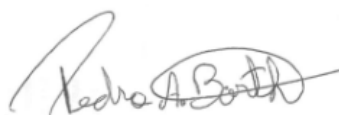
Aprovada em Maringá, **29 de julho de 2022.**

BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Roselene de Fátima Coito

Membro Titular - UEM/PLE



Prof. Dr. Pedro Afonso Barth

Membro Externo (UFU – Uberlândia/MG)



Profª Drª Liliam Cristina Marins

Presidente – Orientadora

Aos meus pais, minhas razões para seguir sempre em frente.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, os meus agradecimentos são destinados à minha família, meu amado pai Vantuil, ou “Baduca” para os íntimos, e minha mãe, sempre de expressão muito séria, Márcia, por me amparar e me dar o suporte e incentivo necessários para prosseguir navegando em ‘mares acadêmicos’, nem sempre calmos, repletos de desafios, mas com recompensas de valores imensuráveis. Obrigado por acreditarem e compartilharem de meus objetos como se fosse o de vocês. Sem vocês dois, esta jornada não teria sentido.

E como navegar sem bússola ou mapas? Como saber a direção certa? Assim, não poderia deixar de expressar minha gratidão à melhor orientadora que eu poderia encontrar, e com direito a auxílio de dois ‘marujinhos’ imediatos. Liliam Marins, muito obrigado por assumir o timão deste navio comigo, sempre acreditar em minha capacidade, me colocar para cima nos ápices de pressão, sempre com elogios afetuosos, carinho incondicional, gentileza ímpar e admirável doçura nas palavras. Mesmo em momentos tão marcantes na vida de uma mulher, mas que trazem muita ansiedade também, eu suponho, a espera de filhos, nunca se negou a me auxiliar quando necessário, o que demonstra que você sempre foi um pouco ‘mamãe’ de seus orientandos, e o príncipe Vicente e a princesa Cecília somente vieram para agraciar seu acolhedor instinto materno. Muito obrigado por tudo.

Aproveito o ensejo para registrar, também, o meu agradecimento ao meu irmão, maestro e Venerável Mestre Davi Oliveira que aguentou todo o meu mau humor em dias tribulados e sempre tinha um conselho certeiro na manga nos momentos em que o desespero batia. Agradeço, ainda, o meu amigo, professor e exímio pesquisador Thiago Salles pela parceria e apoio durante todo o período de pós-graduação, graças a esse rapaz, desistir nunca foi uma opção.

Minha gratidão também se estende a todos os amigos com quem tive contato durante esta experiência, bem como os queridos Leonardo Sfordi, Nágela Costa, Rafael Zeferino, Natália Corbello, Pedro Barth entre tantos outros que assumirei a injustiça de não mencionar, mas que despertaram minha admiração e cativaram minha amizade para todo o sempre. Destaco, ainda, a minha imensa gratidão aos professores Márcio Prado, meu coorientador, cuja inteligência desmedida se tornou um referencial do modelo de professor que almejo ser; à professora Roselene Coito, uma pessoa iluminada com sabedoria e gentileza resplandescentes; às queridas professoras Alice Martha e Marisa Silva, detentoras de um conhecimento profundo e igual predisposição em auxiliar nos

momentos de dúvidas; e, ainda, à estimada professora Wilma Coqueiro, a qual muito antes de me enxergar como um pesquisador, foi responsável por despertar em mim o amor pela literatura; vocês foram fundamentais em minha jornada, ensinando-me a desenvolver minha criticidade, sempre com olhares cuidadosos, comentários pertinentes e com o compartilhamento dos saberes necessários para ampliar o meu conhecimento. Sempre serei grato.

Agradeço, também, toda a estrutura proporcionada pelo Programa de pós-Graduação em Letras (PLE/UEM), à Universidade Estadual de Maringá, meu templo acadêmico de referência desde 2013, sou grato por mais este ciclo de aprendizado.

Por fim, minha eterna gratidão destina-se ao grande arquiteto do universo, por me conferir saúde para seguir em frente, discernimento para escolher sempre o melhor caminho e proteção para que meu navio navegue livre de tormentas. Obrigado por colocar pessoas tão especiais em meu caminho e por nunca me deixar só, pois, onde e como quer que eu esteja, o que sempre fará com que meu caminho tenha rumo certo é a sua companhia. Serei grato a ti, durante todos os dias da minha vida.

RESUMO

A pesquisa buscou, como principal foco, analisar a materialidade como suporte textual para o texto literário impresso *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), o qual é uma tradução direta do livro *Scary Stories to Tell in the Dark*, publicado, originalmente, em 1981. Trata-se de uma compilação de narrativas de temática sobrenatural, que têm como base lendas urbanas advindas do folclore norte-americano e que evocam uma perceptível tentativa de vivificação da tradição oral de compartilhar histórias, uma prática recorrente há muitos anos na cultura popular. Neste intento, analisamos os pormenores do percurso da modalidade oral à modalidade visual por meio do projeto gráfico. Para isso, o objetivo basilar se desdobrou em: investigar se a narrativa oral, ainda que tenha rareado ao longo dos tempos, por motivos como o nascimento e a disseminação do gênero romance, sobrevive, tomando como ponto de partida o aparente resgate que a obra impressa de Schwartz (2019) procura fazer. Buscou-se ainda, apresentar os conceitos acerca da indústria cultural e seu vínculo com a cultura de massa, além de pormenorizar o contexto de produção cultural. O aporte teórico que respaldou o estudo se baseia em Adorno (1971, 1980, 1995, 2002, 2003, 2008) e Benjamin (1994), que versam sobre a trajetória da narrativa oral; Chartier (1990, 1994, 1996, 1999, 2003, 2009), que trata da materialidade da obra como suporte para o texto; Wellershoff (1971), que discorre acerca do conceito de indústria cultural; Rancière (2012), que aborda as possibilidades de construção de sentidos na relação obra-imagem; Jenkins (2009), sobre Cultura da Convergência; e Hendel (2003), Dwiggins (1922), Collaro (1987), Moraes (2008) e Sant'anna (2002), que teorizam sobre a construção do projeto gráfico, entre outros. Ao final do estudo, tornou-se possível observar que a materialidade do livro serviu como um notório suporte para o texto escrito. Ademais, ao analisarmos estudos que tratam sobre as características que configuram determinadas obras como mercadorias, próprias de uma indústria cultural, pôde ser observado que esse ‘enquadramento’ não necessariamente diminui o valor delas, pelo contrário, em alguns casos, auxilia a narrativa a dialogar com diferentes esferas, fazendo com que a obra atinja públicos distintos e, assim, sobreviva ao longo das transformações culturais da sociedade. Por fim, concluiu-se que a obra de Schwartz (2019), mesmo ocupando o status de produto provindo desse nicho de mercado, conseguiu empreender uma proposta bastante importante para a literatura a partir de sua materialidade e do resgate da tradição oral de contar histórias. Se essa tradição estava realmente morta, torna-se difícil afirmar; contudo é certo que o intento do autor é atingido quando o leitor se arrisca a compartilhar com amigos boas ‘histórias assustadoras’ contadas ‘no escuro’.

Palavras-chave: Narrativa fantástica. Narrativa oral. Suporte textual. Indústria cultural. Projeto Gráfico.

ABSTRACT

The main focus of the research was to analyze materiality as a support for the printed literary text 'Scary Stories to Tell in the Dark' (2019), which is a direct translation of the book *Scary Stories to Tell in the Dark*, originally published in 1981. It is a compilation of supernatural-themed narratives, based on urban legends from North American folklore and which evoke a perceptible attempt to revive the oral tradition of sharing stories, a practice that has been recurring for many years in popular culture. In this journey, we analyze the details of the path from the oral modality to the visual modality through graphic design. For this, the basic objective unfolded in some steps: to investigate if the oral narrative, although weakened over time, for reasons such as the emergence and dissemination of the novel genre, survives, taking as a starting point the apparent rescue that the work print by Schwartz (2019) seeks to do. The study also sought to present the concepts about the cultural industry and its link with mass culture, in addition to detailing the context of cultural production. The theoretical contribution that supported the study is based on Adorno (1971, 1980, 1995, 2002, 2003, 2008) and Benjamin (1994), who deal with the trajectory of oral narrative; Chartier (1990, 1994, 1996, 1999, 2003, 2009), which deals with the materiality of the work as a support for the text; Wellershoff (1971), who discusses the concept of cultural industry; Rancière (2012), which addresses the possibilities of building meanings in the work-image relationship; Jenkins (2009), on convergence culture; and Hendel (2003), Dwiggins (1922), Collaro (1987), Moraes (2008) and Sant'anna (2002), who theorize on the construction of graphic design, among others. At the end of the study, it became possible to observe that the materiality of the book served as a notorious support for the written text. Furthermore, when analyzing studies that deal with the characteristics that configure certain works as commodities, typical of a cultural industry, it could be observed that this 'framing' does not necessarily reduce their value, on the contrary, in some cases, it helps the narrative to dialogue with different spheres, making the work reach different audiences and, thus, survive throughout the cultural transformations of society. Finally, it was concluded that the work of Schwartz (2019), even occupying the status of a product coming from this market niche, managed to undertake a very important proposal for literature from its materiality and rescue of the oral tradition of storytelling. Whether this tradition was really dead is difficult to say; however, it is certain that the author's intention was achieved when the reader risks sharing with friends 'scary stories' told 'in the dark'.

Keywords: Fantastic narrative. Oral narrative. Textual support. Cultural industry. Graphic project.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
1.2. ROTEIRO DA DISSERTAÇÃO.....	16
1.3. UMA BREVE INCURSÃO SOBRE A PRÁTICA DE NARRAR.....	16
1.4. A INDÚSTRIA CULTURAL E A GRANDE MASSA CONSUMIDORA.....	18
1.5. PRODUTO CULTURAL LIVRO: EDITORAÇÃO.....	21
1.6. <i>HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO ESCURO</i> : UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO.....	22
 2. A NARRATIVA ORAL ATRAVÉS DOS TEMPOS.....	 27
2.1. A TRADIÇÃO DA NARRATIVA ORAL.....	28
2.2. A MORTE DA NARRATIVA?.....	33
 3. CULTURA DE MASSA X CULTURA ERUDITA: ONDE ESTÁ A LITERATURA?.....	 38
3.1. A CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	44
3.2. TECNOLOGIA NA MATERIALIDADE DA OBRA IMPRESSA E O MERCADO EDITORIAL.....	47
 4. A MATERIALIDADE DO LIVRO <i>HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO ESCURO</i> (2019).....	 50
4.1. UM OLHAR MAIS PRÓXIMO: OS EFEITOS DAS IMAGENS NA OBRA DE SCHWARTZ.....	66
4.2. COISAS ESTRANHAS E ASSUSTADORAS: O PROJETO GRÁFICO GANHA FORMAS.....	83
4.2.1. A MATERIALIDADE DE <i>HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO</i> <i>ESCURO</i> (2019): AQUILO QUE PODEMOS VER E TOCAR.....	93
 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	 100
 REFERÊNCIAS.....	 103
 REFERÊNCIAS ON-LINE.....	 111

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1 – Capa da obra de 1981.....	51
Imagem 2 – Capa da obra de 2016.....	51
Imagem 3 – Capa da obra de 2019.....	51
Imagem 4 – Pôster do filme na capa de <i>Crepúsculo</i> (2009).....	53
Imagem 5 – Pôster do filme na capa de <i>A culpa é das estrelas</i> (2014).....	53
Imagem 6 – Pôster do filme na capa de <i>As vantagens de ser invisível</i> (2012).....	53
Imagem 7 – Pôster do filme na capa de <i>O Hobbit</i> (2012).....	53
Imagem 8 – Cena retirada da adaptação cinematográfica de 2019.....	55
Imagem 9 – Espantalho de <i>Sleepy Hollow</i> (1999).....	57
Imagem 10 – Espantalho de <i>Jeepers Creepers 2</i> (2003).....	57
Imagem 11 – Poster do filme <i>Children of the Corn</i> (1984).....	58
Imagem 12 – O espantalho ‘Harold’ no filme e no livro conto.....	59
Imagem 13 – O dedão do pé.....	61
Imagem 14 – A misteriosa sopa da panela vermelha.....	63
Imagem 15 – O dedo mastigado.....	63
Imagem 16 – Ilustração retirada do livro <i>Desventuras em série – O hospital hostil</i>	65
Imagem 17 – Tem espaço para mais um.....	66
Imagem 18 – Faróis altos.....	68
Imagem 19 – A wendigo.....	70
Imagem 20 – A garota que ficou de pé sobre uma sepultura.....	71
Imagem 21 – O temível monstro marinho	72
Imagem 22 – O Kraken.....	73
Imagem 23 – O Kraken no filme <i>Fúria de Titãs</i> (2010).....	74
Imagem 24 – O Kraken no filme <i>Fúria de Titãs</i> (1981).....	74
Imagem 25 – A filha do Kraken no desenho animado <i>Monster High</i> (2007).....	74
Imagem 26 – O Kraken no filme <i>Piratas do Caribe o baú da morte</i> (2006).....	74
Imagem 27 – As velas das embarcações <i>Greyjoy</i> na série <i>Game of Thrones</i> (2011).....	74
Imagem 28 – O Kraken no filme <i>Hotel Transilvânia 3</i> (2018).....	74
Imagem 29 – O monstro em <i>Kraken: Os Tentáculos das Profundezas</i> (2006).....	74
Imagem 30 – O escorregadio na obra de 1981.....	76
Imagem 31 – O Fantasma de “A casa mal-assombrada” (1981).....	77
Imagem 32 – O Fantasma de “A casa mal-assombrada” (2019).....	77
Imagem 33 – O vestido branco de cetim na versão de 1981.....	78

Imagem 34 – O vestido branco de cetim na versão de 2019.....	78
Imagem 35 – Estou amarrada, corajoso andarilho! na versão de 1981.....	79
Imagem 36 – Estou amarrada, corajoso andarilho! na versão de 2019.....	79
Imagem 37 – Os miolos do morto (1981).....	80
Imagem 38 – Os miolos do morto (2019).....	80
Imagem 39 – O Fantasma com dedos ensanguentados (1981).....	81
Imagem 40 – O Fantasma com dedos ensanguentados (2019).....	81
Imagem 41 – A Bola de cristal e o Corvo.....	82
Imagem 42 – A folha de dedicatória da obra de estudo.....	84
Imagem 43 – A folha de <i>copyright</i> da obra de estudo.....	84
Imagem 44 – Ornamento de fólio.....	85
Imagem 45 – Folha de rosto do livro.....	86
Imagem 46 – Posso carregar seu cesto?.....	88
Imagem 47 – Fonte <i>P22Garamouche</i>	89
Imagem 48 – Margem clássica no início dos capítulos.....	90
Imagem 49 – A sensação de movimento no texto.....	90
Imagem 50 – Grade musical em “O carro fúnebre”.....	92
Imagem 51 – Grade musical em “Uma velha só pele e osso”.....	92
Imagem 52 – As possíveis partes que compõem um livro.....	94
Imagem 53 – A contracapa da obra <i>Histórias assustadoras para contar no escuro</i> (2019).....	96
Imagem 54 – As orelhas da obra <i>Histórias assustadoras para contar no escuro</i> (2019).....	97
Imagem 55 – A lombada da obra <i>Histórias assustadoras para contar no escuro</i> (2019).....	98

“Se quiser falar ao coração dos homens, há que se contar uma história.
Dessas onde não faltem animais, ou deuses e muita fantasia.
Porque é assim, suave e docemente, que se despertam consciências.”

Jean de La Fontaine

“É claro que meus filhos terão computadores.
Mas antes terão livros.”

Bill Gates

1. INTRODUÇÃO

*“Nunca ria quando o carro fúnebre passar por você,
Pois, nunca se sabe, você pode ser o próximo a morrer.”*
(SCHWARTZ, 2019, p. 49)

A presente dissertação está alocada na área de concentração dos Estudos Literários, alicerçada na linha de pesquisa ‘Campo Literário e a Formação de Leitores’, na qual a construção da materialidade do texto literário se mostrou bastante pertinente como objeto de estudo, considerando sua relevância ao suporte impresso. Em um primeiro momento, trazer à baila estudos de cunho historiográfico, nos quais se delineiam elementos a compor a história dos livros, da narrativa ao longo do tempo, dos leitores e, ainda, das práticas de leitura, poderá auxiliar na compreensão da maneira como os indivíduos lidam com a cultura impressa atualmente. Este percurso é bastante relevante para iniciar o processo de entendimento da elaboração de um projeto gráfico e da gnose do tipo de público que almeja alcançar e, deste modo, apoiar investigações frente à condição de estar o texto literário fixado a uma materialidade (CAVALLO; CHARTIER, 1998).

O caráter da pesquisa que engendrou esta dissertação é determinado como qualitativo, pois é nesse nicho de estudo que se enquadra a observação de uma problemática cotidiana e, posteriormente, a discussão de seus desdobramentos a partir de um consistente amparo teórico (CRESHELL, 2010). Destarte, este segmento de pesquisa pode envolver questões que afetam o coletivo, como, no caso do presente trabalho, as escolhas materiais de composição da obra literária direcionada ao público consumidor. Assim, a pesquisa qualitativa será um suporte para explorar questões como: o estabelecimento da narrativa aos moldes atuais; a configuração da indústria cultural e a sua relação com a grande massa; e o objeto livro como ‘produto cultural’, para que seja possível compreender o processo de criação da materialidade de uma obra literária.

Ademais, além de elaborar um resgate histórico de alguns períodos fundamentais da cronologia da narrativa e do objeto livro ‘literário’, e trazer um recorte sobre os moldes constituintes da indústria cultural, de modo a procurar compreender sua estrutura e objetivos mercadológicos, o estudo se baseia em uma análise com enfoque heurístico na composição do projeto gráfico de uma obra bastante difundida entre a cultura de massa. Busca-se analisar, desse modo, como o texto literário está atrelado à sua materialidade, que, por sua vez, está alicerçada a escolhas industriais e, ainda, observar como a literatura,

mais especificamente a narrativa, com foco na modalidade oral, relaciona-se com esses modelos atuais. Cabe destacar que, na proposta, será utilizada a definição de projeto gráfico como um complexo de elementos que constituem e caracterizam um dado objeto, no caso a obra literária, e, assim, conferem ‘materialidade’ à referida obra, enriquecendo ainda mais a narrativa dos contos apresentados nela.

A justificativa para a escolha da temática fantástica/sobrenatural com *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), além de se fundamentar na aparente marginalização do tema dentro dos estudos literários mais “clássicos”, é bastante relevante para o autor desta pesquisa, pois figurou-se como uma porta de entrada ao universo da leitura, visto que os primeiros livros lidos por ele, ainda em fase de alfabetização, até onde a recordação alcança, provinham desse universo. Além disso, justifica-se também pelo fato de ser a literatura de cunho “sobrenatural” um grande instrumento de incentivo à leitura de textos literários aos jovens, por fruir de características que tendem a despertar estranhamento, imprevisibilidade e curiosidade no leitor. Deste modo, pode-se observar a característica latente de o texto fantástico ter como premissa a percepção dos fatos, sejam eles ambíguos ou angustiantes, gerando, assim, o efeito de medo do sobrenatural (SANTOS, 2014).

Assim, partindo de uma temática que carrega em sua composição o uso de elementos fantásticos e alegorias que povoam a imaginação das sociedades há milhares de anos, o livro selecionado apresenta uma antologia de contos sobrenaturais, que, auxiliados pelo suporte material construído desde o projeto gráfico, o qual é rico em elementos paratextuais, desperta o interesse em analisar os efeitos que as escolhas materiais que compõe a materialidade do livro pode motivar no leitor, pois, há de se considerar o diálogo entre Chartier e Darnton (2012), no qual demonstram pensar o livro segundo algumas perspectivas: como um suporte material para um determinado texto; como um objeto constitutivo de práticas de leituras e, ainda, como um instrumento formado por um conjunto de elementos materiais que tendem a provocar o leitor e motivar sua interação com a obra literária e sua narrativa. Desse modo, tomar como base esses pontos, será de grande relevância para compreender como se constitui o processo de construção da materialidade da obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019). Isto posto, após uma breve explicação preambular dos caminhos que este estudo percorrerá, apresentar-se-á um breve recorte sobre a trajetória da narrativa oral, ao longo dos tempos.

1.2. ROTEIRO DA DISSERTAÇÃO

Este trabalho de pesquisa está organizado em quatro grandes seções acrescidas de considerações finais e das referências bibliográficas utilizadas como aporte teórico.

O capítulo um traz uma breve contextualização acerca do *corpus* da pesquisa, além de apresentar um panorama das temáticas tratadas neste estudo, as quais serão exploradas no decorrer das seções.

No capítulo dois, é delineado um breve recorte acerca da trajetória da ‘narrativa oral’, perpassada pelos estudos de Theodor Adorno (1971; 1980; 1995; 2002; 2003; 2008) e Walter Benjamin (1994), no qual será possível observar suas características e as transformações ao longo do tempo que a fizeram se estabelecer no modelo que se conhece atualmente. Nesse ponto, torna-se manifesta a sua ligação com o *corpus* selecionado.

No capítulo três, é apresentado um panorama acerca do conceito de cultura de massa e sua relação com a cultura erudita. Além disso, delineia-se um recorte acerca da Cultura da Convergência, no qual é possível observar como o ‘objeto livro’ figura nesse contexto.

O capítulo 4 tem como enfoque principal a materialidade da obra impressa, o livro *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), acerca do qual são analisados os elementos constituintes e as escolhas estéticas para a composição de um projeto gráfico com vistas a originar um suporte material que dialogue com o leitor e, ao mesmo tempo, atenda às necessidades de mercado.

Por fim, a partir disso, são construídas as percepções sobre os caminhos que a narrativa oral percorreu até ser amparada pelo suporte textual, que se tornam evidentes nas considerações finais.

1.3. UMA BREVE INCURSÃO SOBRE A PRÁTICA DE NARRAR

Ao considerar que o texto estudado trata-se de uma narrativa, quando pensamos no ato de narrar e nos caminhos que levaram a narrativa a se estabelecer no modelo conhecido no presente, torna-se basilar o aporte aos estudos de Theodor Adorno (1971, 1980, 1995, 2002, 2003, 2008) e Walter Benjamin (1994), os quais adentram os pormenores históricos de maneira analítica e, assim, pontuam as transformações pelas quais a sociedade passou e que, por conseguinte, refletiram, diretamente, na concepção que se tem hoje sobre a prática de narrar e seus efeitos. A partir da visão dos autores, será

possível observar como se desenhou, ao longo dos tempos, a visão de ‘narrador contemporâneo’.

Para compreender a configuração do papel do narrador contemporâneo, e aqui chamamos atenção para a referência do termo aos tempos atuais, há de se considerar uma premissa bastante relevante discutida pelos autores: o declínio da narração oral. Segundo Benjamin (1994, p. 197), “[...] são cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente”, o que demonstra um possível ‘rarear’ da habilidade de narrar; além disso, o autor também pontua que “[...] o primeiro indício da evolução que vai culminar na *morte* da narrativa é o surgimento do romance no início do período moderno” (*Ibid.*, 1994, p. 201), expressivamente nocivo para a narrativa oral, tanto que tornou sua extinção declarada em seu momento de origem.

É fundamental observar que tanto Benjamin quanto Adorno relacionam a gênese do romance, oriundo no início da era burguesa, com o enfraquecimento e até a *morte* da narrativa voltada à oralidade. Adorno faz, ainda, uma abstração no que tange à posição do narrador para legitimar o declínio da narração, ao afirmar que “[...] não se pode mais narrar, ao passo que a forma do romance exige a narração” (ADORNO, 2003, p. 55). Em outras palavras, há o perceptível paradoxo entre a necessidade latente da narração, mesmo em um novo formato, e a extinção de uma habilidade que esse mesmo modelo auxiliou a efetivar. Deste modo, para este estudo, a ênfase se pautará na investigação dos possíveis traços do narrador provindo da oralidade, ou seja, o indivíduo que, historicamente, transmitia suas experiências, contava suas histórias e, assim, estabelecia uma relação locutor e interlocutor de maneira oral, evocados na obra escrita de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019).

Cabe mencionar que outro importante fator que os autores indicam como contribuição para o esfacelamento da narrativa oral é a desintegração da “[...] identidade da experiência - a vida articulada e contínua em si mesma - que só a postura do narrador permite” (ADORNO, 1980, p. 269). Em outros termos, a ênfase se dá na supressão da experiência necessária como subsídio para a prática da narrativa oral, por meio das transformações sociais. Com essa afirmação, Adorno (1980) concorda com Benjamin (1994) ao destacar o declive da transmissão de experiências a que o ouvinte estaria exposto na posição de interlocutor, ocasionada pela aderência aos novos modelos de trabalhos industriais, originados no período de ascensão da burguesia, os quais arrebatam o trabalhador da convivência cotidiana com outros e o insere num sistema de produção

pautado em metas, no qual não há mais espaço para as conversas rotineiras e a troca de experiências comuns no modelo pregresso, o artesanal.

Desse modo, tornam-se notórias as diversas transformações pelas quais a narrativa oral passou, a qual, segundo os autores, *morre* quando surge uma nova forma de contar histórias, diferente do modelo oral e da relação direta entre narrador e ouvinte: o romance, que, por sua vez, se consolida com o surgimento das técnicas de impressão e reprodução em escala industrial, mas viria a sofrer, num futuro pós-moderno, com os efeitos da, então, denominada ‘indústria cultural’, como a presença mais intensa da mídia extraliterária e uma acentuação da fragmentação textual (COUTINHO, 2003), com foco na grande massa consumidora.

1.4. A INDÚSTRIA CULTURAL E A GRANDE MASSA CONSUMIDORA

O termo ‘indústria cultural’, cunhado por Adorno e Horkheimer (1995), refere-se a um segmento industrial que usa da cultura para finalidades capitalistas. Em outras palavras, a indústria cultural compreende o processo de transformação da cultura em mercadoria direcionada ao consumo, com a finalidade da obtenção de lucro financeiro, num claro movimento que pressupõe a penetração do capitalismo na formação da consciência cultural dos indivíduos para o consumo de seus produtos.

Torna-se factível, então, observar que o intuito deste nicho mercadológico é alcançar a capacidade de percepção do público consumidor, o que Adorno (1980) não vê como um fator positivo, pois impede a formação de indivíduos autônomos, que sejam independentes e aptos a julgar ou decidir se adquire ou não aquele determinado produto. Corolário a isso, o desenvolvimento dessa indústria oportuniza uma apropriação de elementos característicos da produção cultural, bem como o aporte de outras mídias, como o cinema, por exemplo, e, desse modo, os ‘produtos culturais’ estão condicionados a um processamento midiático na intenção de obter projeção e, assim, chegar à grande massa consumidora.

Quando consideramos a cultura difundida entre a grande massa, ao instigarmos um resgate histórico, é legítimo observar que na Europa foi apenas no fim do século XVIII que uma grande parcela do povo começou a ser ativo na história e na cultura, ou seja, os registros históricos mostram que é neste período que deixam a posição de coadjuvantes e passam a ser mais atuantes, na maioria das vezes, buscando melhorias para a posição que ocupavam na sociedade, até então, à margem (MACDONALD, 1971). Todavia, o efetivo

processo de incorporação da grande massa ao centro da sociedade, e, conseqüentemente, ao acesso de bens e direitos antes destinados a uma pequena parcela da população, a burguesia, começou a se legitimar somente no início do século XX. É deste ponto que costumam partir os estudos que buscam compreender esse tipo de cultura dentro da sociedade.

Compete pontuar que a reconhecida cultura de massa está diretamente ligada à indústria cultural, pois uma é imanente a outra, originando uma relação que estimula uma massificação cultural subsidiada pelo capitalismo. A cultura de massa é responsável por instigar a integração das camadas constituintes da sociedade, num movimento de tentativa de dissolução das diferenças culturais existentes nela. Assim, neste processo de homogeneização da massa, cujo contexto privilegiado é a sociedade industrial do século XX que possui, entre seus traços definidores, a coletivização da informação (BOSI, 1986), ocorre a democratização cultural, a qual busca alcançar uma vasta quantidade de indivíduos, sem discriminar sua origem social.

Nos dias atuais, é comum nos depararmos com o uso da expressão “cultura de massa” para nos referirmos a programas de televisão, filmes, estilos musicais e outras manifestações culturais que tendem a se alicerçar no gosto popular. A referida premissa, “[...] um claro movimento de divisão entre alta cultura e cultura popular, entre arte e entretenimento, entre conhecimento e visão de mundo descomprometida [...]” (ADORNO, 2002, p. 53), suscita uma possível divisão entre a alta cultura e a cultura popular, e fez com que o conceito, através dos tempos, ganhasse status de algo sem ou de pouco valor cultural, subjugando, a partir desta ótica, tudo que é apreciado pelas grandes massas como algo *menor*, de pouco ou nenhum valor cultural. O que ocorre aqui é uma dissociação dos efeitos positivos em detrimento da finalidade que a *indústria cultural* objetiva com a concepção e veiculação de seus artigos no mercado. Em outras palavras, de acordo com essa perspectiva, a arte é apropriada pela *indústria cultural* que, por sua vez, converte-a em subproduto no intento de comercializá-la na busca por obtenção, sobretudo, de lucro.

Nesse processo, a obtenção de lucros almejada é calculada pela boa recepção dos produtos no mercado, e o que irá garantir esses elevados paradigmas lucrativos à indústria cultural é a aderência da grande massa aos produtos. Muitos fatores podem corroborar para uma satisfatória recepção do público quanto aos produtos culturais veiculados no mercado, e, por conseguinte, a obtenção de alta vendagem, pois, nesse segmento, permanece implícita, mormemente, a preocupação da indústria em entregar ao

consumidor itens que lhes sejam atrativos, ou que, muitas vezes, exerçam no público a fascinação similar ao ‘fetiche’ de colecionadores por peças raras, despertando neles o profundo desejo por adquirir aquele objeto. Este pensamento pressupõe uma resposta positiva no que tange ao retorno do capital investido na composição do artigo destinado ao mercado.

No contexto contemporâneo de produção literária, mais especificamente, no qual o apego ao visual é supervalorizado, a inserção de imagens ao projeto gráfico, por exemplo, pode ser uma relevante ferramenta a tornar o produto mais atrativo. Produtos literários bem recebidos, como livros impressos, costumam apresentar, além de narrativas com apelo popular, povoadas de personagens carismáticos que tendem a estimular imediata empatia no leitor, subsídios materiais como: uma atraente arte na capa; notória qualidade de impressão; uma diagramação concatenada; texturas de materiais consideradas adequadas, como o papel das páginas e capa, entre outros. É interessante mencionar que um livro, muito antes de ser um texto escrito, é um objeto que integra diversos formatos, cores, volumes diferenciados, cheiros, texturas e mídias. Em alguns casos, os livros extrapolam as páginas e ganham terreno em diferentes mídias digitais, como tablets e smartphones, as quais passam a dialogar entre si, numa dinâmica que Jenkins (2009) denominou como *Cultura da Convergência*. Para tal, um bom projeto gráfico que venha a gerar uma notória materialidade cumpre um papel fundamental neste processo.

Assim, cada elemento se organiza entre si de modo a atrair, num primeiro momento, o leitor comprador, evidenciando, nesta mecânica, uma relação direta com a indústria cultural. Compreende-se, deste modo, as escolhas que comporão sua materialidade, com vistas à disseminação do produto final em meios comerciais, e a cultura de massa, um importante meio motivador de todo esse processo de tomada de decisões. Isso posto, entender os pormenores que norteiam, dentre outras, as escolhas estéticas¹ do livro e, ainda, seus possíveis efeitos no público leitor (levando em conta o quão multifacetada pode ser essa ‘empreitada’, partindo até mesmo do que aqui consideraremos como estético) pode auxiliar a compreender como se configura o processo de editoração do livro, com vistas à criação de uma materialidade que atenda às necessidades do mercado.

¹ Conjunto de decisões que possibilitam um projeto gráfico com encadeamento narrativo de texto e aparência, que pode auxiliar a tornar a obra atraente e também funcionalmente legível (O’CONNOR, 2013).

1.5. PRODUTO CULTURAL LIVRO: EDITORAÇÃO

Na base de busca por reflexões acerca do processo de editoração, é praticável observar que sendo o livro um objeto produzido em escala industrial e alicerçado a uma dinâmica contemporânea, segue uma cadeia produtiva complexa que compreende uma sequência linear, na maioria das vezes, partindo do autor, produtor do texto, passando por inúmeras etapas até chegar às mãos do leitor (McMURTRIE, 1982). Dentro desse processo de mercado, cada etapa compreende uma série de profissionais que atuam desde a construção do projeto gráfico, até a impressão, marketing, divulgação e distribuição do produto finalizado.

No tocante à ideia de produção industrial de obras literárias, é relevante destacar que no âmbito econômico ela se configura pela criação de artefatos que possuem a capacidade de suprir as necessidades materiais do indivíduo, ao entregar o produto que ele espera. Essa dinâmica requer, assim, uma quantidade de objetos, um grupo que irá atuar na produção e o consumidor do produto final (PERRONE-MOISÉS, 1998). Deste modo, inserido em um contexto de produção, o texto pode se equiparar a um produto comum no mundo industrial, como um guarda-chuva ou uma máquina de costura (*Ibid.*, 1998), fabricado com a trivial finalidade de consumo.

Entretanto, a concepção de produção de uma obra literária está diretamente conectada com o processo de construção de sua materialidade, a qual veiculará um dado complexo textual, com vistas à comunicação e ao mercado consumidor. Assim, quando se concebe um produto literário, é elementar pressupor um contexto de produção e consumo, comum a qualquer espécie de produto industrial. Contudo, diferente de um guarda-chuva, por exemplo, há de se considerar sua matéria-prima como diferencial, a literatura (LAJOLO, 2003).

Um dos componentes dessa matéria-prima é, sem dúvida, o projeto gráfico, o qual é amparado por técnicas e recursos tecnológicos advindos da modernidade e se configuram em relevantes ferramentas estratégicas para pensar, organizar e viabilizar a sua composição. É basilar considerar que, neste estudo, o conceito de materialidade da obra literária será tratado como o conjunto de características paratextuais que dão forma ou suporte ao texto verbal e auxiliam na construção dos sentidos, pois a própria materialidade do livro produz sentidos (CHARTIER, 2003). Isso significa que cada elemento que compõe este suporte pode incidir diretamente nas possíveis interpretações

do texto (*Ibid.*, 2003), seja a diagramação, o material utilizado, as imagens selecionadas, entre outros.

No caso de produtos literários impressos, fatores como uma boa diagramação e materiais diferenciados, além de narrativas que dialoguem com o leitor, costumam ser a ‘carta na manga’ de editoras na ânsia de conferir a seus produtos a condição de *best sellers*, ou, simplesmente, atingir elevados índices de vendagem. O que garante a sobrevivência desses produtos ao longo dos anos no mercado, no intento de estender o período de lucros, é também a prática de reedições revisitadas ou atualizadas, como é o caso da obra selecionada para este estudo, a qual será apresentada a seguir.

1.6. HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO ESCURO: UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

O livro impresso selecionado como *corpus* para o estudo, a edição de 2019 da obra literária *Histórias assustadoras para contar no escuro*, é uma antologia de contos que foram reunidos e transcritos pelo escritor e jornalista Alvin Schwartz ²e ilustrados por Brett Helquist, cuja tradução para o português possui o texto de Cristiane Pacanowski e conserva o trabalho artístico de Helquist. A obra, como mencionado, é uma tradução direta do livro *Scary Stories to Tell in the Dark*, publicado, originalmente, em 1981, e trata-se de uma compilação de narrativas de temática sobrenatural, que têm como base lendas urbanas advindas do folclore norte-americano, evocando uma perceptível tentativa de ‘vivificação’ da tradição oral de contar histórias, recorrente há muito tempo no contexto cultural popular. A série é dividida em: *Scary Stories to Tell in the Dark* (1981); *More Scary Stories to tell in the Dark* (1984) e *Scary Stories 3: More tales to Chill your bones* (1991).

A versão selecionada para este estudo corresponde ao primeiro livro da série, o qual é dividido em cinco partes (capítulos), cada uma contendo um foco narrativo diferente: a primeira, que possui o curioso título “AAAAAAAHH!”, é composta por histórias curtas que buscam rememorar aquelas contadas no período da infância, que causavam arrepios quando as luzes se apagavam e a imaginação pueril começava a

² Autor e jornalista americano, conhecido por escrever livros voltados ao público de jovens leitores, muitos deles usando o folclore americano como tema. Dentre suas obras, destacam-se: *When I Grew Up Long Ago* (1978); *In a Dark Room and Other Scary Stories* (1984); *There is a Carrot in My Ear and Other Noodle Tales* (1986); *Stories to Tell a Cat* (1992).

trabalhar. Histórias como a de um menino que esbarra em um dedão gigante no conto “O dedão do pé” e a de uma cabeça ensanguentada rolando pela chaminé abaixo em “Por que você está aqui?” são algumas encontradas nessa primeira parte, a qual é finalizada com funestos poeminhas de “dar calafrios”, segundo Schwartz (2019).

Em um segundo momento, na parte nomeada como “ELE OUVIU PASSOS SUBINDO AS ESCADAS DO PORÃO”, as histórias evoluem para um conteúdo mais complexo, e adotam a prática de trazer algum tipo de reflexão. Em outras palavras, são contos com dinâmica muito semelhante aos contos de fadas de Perrault, o que Soriano (1968), classifica como contos de advertência. Como exemplo, o conto “Frio como barro”, no qual um amor verdadeiro é separado, causando um terrível desfecho, e “Os convidados”, que nos apresenta a história de um casal de viajantes que decide encontrar um abrigo para passar a noite e acabam vivenciando uma experiência que transforma suas vidas.

Na parte seguinte, “ELES DEVORAM SEUS OLHOS, ELES DEVORAM SEU NARIZ”, as histórias se voltam a lendas urbanas ‘mágicas’ muito conhecidas popularmente, ou, ainda, por serem, constantemente, adaptadas para o cinema, como: “A garota que ficou de pé sobre uma sepultura”, mostrando uma possível consequência do sinistro hábito que os jovens possuem de desafiar o sobrenatural; “A Wendigo”, um conto que explora os poderes de uma criatura do folclore americano; e “Tem espaço para mais um”, um conto que mostra o relato de um homem após ter escapado de um destino trágico em um elevador.

O quarto capítulo, “OUTROS PERIGOS”, deixa o fator sobrenatural em segundo plano e apresenta histórias realmente assustadoras, provindas de fatores alicerçados na realidade cotidiana, bem como “Faróis altos”, que remete às velhas e conhecidas histórias de motoristas viajando por estradas escuras e desertas; “O vestido branco de cetim”, que narra o infortúnio de uma jovem ao alugar um vestido para ir a um baile; e “A babá”, um conto que deixa evidente o quanto nossa sensação de proteção, quando estamos ‘seguros’ em casa, pode estar equivocada.

Por fim, o livro se encerra com uma parte que possui o mesmo título da primeira: “AAAAAAAH!”, no entanto, enquanto as histórias da outra têm como objetivo assustar o leitor, aqui torna-se evidente que o intuito é promover boas gargalhadas, ao apresentar contos repletos de histórias engraçadas, as quais, por meio do anedótico e do fantástico, buscam auxiliar o leitor a abandonar a atmosfera de tensão construída na leitura até aquele momento. Em “Vamos esperar até Martin chegar”, narra-se as peripécias de um velho

homem assustado com visões de gatos de tamanhos incomuns e “O fantasma com dedos ensanguentados”, um espectro que assombra um quarto de hotel, mas que no final acaba perdendo seu legado de causar bons sustos.

O livro selecionado para o estudo é um exemplo a tornar axiomático que a ação de contar histórias se fundamenta numa práxis histórica da oralidade, considerando um período em que a memória era o único recurso ao qual o indivíduo podia recorrer no intento de registro de todo conhecimento e experiência adquiridos ao longo de sua vivência, para, assim, transmiti-los aos ouvintes. Oportuniza, dessa forma, a ampliação de horizontes no que tange à imaginação e à experiência de vida, além de perpetuar memórias.

A temática da obra com ênfase na cultura popular norte-americana teve ampla aceitação pela grande massa no país de origem, os Estados Unidos, e, posteriormente ao redor do mundo, incluindo o Brasil, cujo principal fator para sua popularidade foi a adaptação cinematográfica, em 2019, produzida pelo cineasta e roteirista mexicano Guillermo del Toro e com a direção do norueguês André Øvredal, os quais, inclusive, influenciaram o projeto gráfico da versão em questão.

O compósito textual e estético do livro demonstra a preocupação de Schwartz em fazer com que seus contos não sejam lidos de forma individual ou solitária, um formato comum à prática de leitura de romances, mas que suas histórias sejam transmitidas com o uso da oralidade, apresentando, inclusive, recomendações manifestas das técnicas a serem utilizadas em determinados trechos. Isso evidencia que a narrativa oral, possivelmente, ainda sobrevive, mas sob novas roupagens. Observa-se, assim, que a obra selecionada como base para o estudo trata-se de um objeto certamente pensado a servir como um instrumento de contação de histórias, compreendendo uma linguagem verbal que em algumas partes servem, também, como um recurso norteador para a consumação dos efeitos pretendidos pelo autor. A exemplo, instruir o locutor que está utilizando o livro como ferramenta de narrativa a provocar um bom susto em seu interlocutor, ou fazê-lo imergir na atmosfera fantástica mediante gestos, expressões faciais, dentre outros, cuidadosamente arquitetados em consonância com a narrativa.

Esse movimento de utilização de todos os recursos disponíveis no ato de narrar, em outras palavras, significa mover as experiências ou articular recursos, de modo a construir uma história com diferentes elementos e informações, e deste modo, transformar o “[...] desconhecido em conhecido, o inexplicável em explicável, bem como reforçar ou alterar o mundo por ações significativas de diferentes proveniências” (HELLER, 1993, p.

85). É no processo de contar e ouvir histórias que o inexplicável se torna explicável, que o desconhecido se faz conhecer, pois, no momento da narração, abrem-se janelas para uma viagem imaginária. É perceptível, portanto, que está intrínseca na relação instituída entre locutor e interlocutor a construção dos muitos sentidos que um relato pode dispor.

O autor Meireles (1979) pontua que é por meio da prática de contar histórias que “[...] se perpetua a literatura oral, comunicando de indivíduo a indivíduo e de povo a povo o que os homens, através das idades, têm selecionado da sua experiência como mais indispensável à vida” (p. 41). Em outras palavras, o ato de contar histórias é essencialmente firmado na oralidade, pois,

[...] sabemos que o conto de literatura oral se perpetuou na História da humanidade através da voz dos contadores de histórias, até o dia em que antropólogos, folcloristas, historiadores, literatos, linguistas e outros entusiastas do imaginário popular saíram a campo para coletar e registrar estes contos, fosse através da escrita ou outras tecnologias (BUSATTO, 2012, p. 20).

Assim, pode-se verificar no corpus da presente pesquisa alguns fragmentos que suscitam uma possível tentativa de *reviver* a prática da narrativa oral, e isso já se torna evidente na finalidade marcada como uma “recomendação” no próprio título: *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), o que pode demonstrar a intenção do autor em que suas histórias não se quedem apenas nas páginas materiais do livro, mas que sejam reproduzidas por meio da narrativa oral, como nos primórdios da oralidade, quando as pessoas se reuniam, muitas vezes em torno de fogueiras ou lareiras, para contar histórias, na busca, dentre outras, de entreterem-se, mas que, ao fazerem isso, transmitiam suas experiências e conhecimentos.

Além disso, outra relevante característica da obra selecionada para o estudo é a materialidade que a compõe, pois, para que todo esse trabalho de resgate da oralidade se efetivasse, num primeiro momento, o objeto livro teve que despertar a atenção do público, neste caso, composto majoritariamente pela grande massa, e, assim, ser escolhido na prateleira de uma livraria. A seleção de ilustrações de Helquist, por exemplo, cujos traços propositalmente imprecisos avultam curiosas expressões nas personagens e tendem a conduzir as emoções do leitor, podem gerar efeitos de empatia ou convidar o leitor a adentrar ao contexto proposto no enredo. Amarilha (1997) ressalta que o caráter imóvel da ilustração, diferentemente de um filme que apresenta movimento, pode favorecer a capacidade de observação e análise do indivíduo, e, deste modo, promover uma rica

experiência de múltiplos significados, pois motiva o leitor a buscar suas próprias interpretações, que podem ser muitas.

Concerne reconhecer que as ilustrações são manifestações artísticas e, como tais, possuem a capacidade de instruir e, assim, desenvolver a percepção do indivíduo sobre o mundo que o cerca. Assim, características próprias das ilustrações como estilo, forma e até a criatividade ampliam o texto narrado (LIMA, 2008), pois, nas palavras de Fittipaldi (2008),

[...] ao bem ilustrar um texto literário, não se perde na pretensão de superar o texto, mas se adere a ele com a intenção de colaborar na sua percepção, amplificar suas vozes, dispor da degustação de seus sabores, dando mais asas à imaginação de seus leitores e mais prazer à leitura e ao uso do livro (p. 105-106).

É relevante destacar, ainda, que a utilização de imagens sempre esteve presente na vida humana, mesmo em períodos pré-históricos, como em gravuras nas paredes das cavernas, como um instrumento de expressão e comunicação. Deste modo, conceber a imagem como um veículo de comunicação e inseri-la em um projeto gráfico literário pode representar uma grande contribuição à construção da materialidade da obra de estudo.

Assim, um conteúdo bastante rico, advindo do folclore representativo de uma determinada região, inserido num contexto literário fantástico e sobrenatural, pensado como uma ferramenta para a narração oral e pertencente a uma classe de produtos destinados à grande massa angaria diferentes elementos paratextuais a compor seu projeto gráfico, os quais, certamente, auxiliam nesta dinâmica de concretização da narração e contribuem, ainda, para a criação de novos sentidos. É relevante pontuar que não se trata apenas de enumerar as referidas implicações das escolhas editoriais, mas problematizá-las como ferramentas de auxílio à narrativa, constituindo, assim, uma materialidade sólida e bem elaborada.

2. A NARRATIVA ORAL ATRAVÉS DOS TEMPOS

*“Mas quando ela se virou e olhou à sua volta,
Viu um cadáver com a língua solta.”*
(SCHWARTZ, 2019, p. 30)

O objetivo deste capítulo predominantemente teórico é apresentar os caminhos que a narrativa percorreu através dos tempos até se estabelecer no que se conhece hoje: de maneira ampla, uma cadeia de signos provida de sentidos sociais, culturais e históricos que operam em várias mídias, como em textos, imagens ou, ainda, em meios tecnológicos, bem como filmes, séries, novelas, videoclipes e jogos eletrônicos entre outros. De forma resumida, a narrativa consiste em um conjunto de instrumentos, textuais, sonoros e/ou imagéticos, que se entrelaçam para comunicar uma determinada história e, assim, dentre muitas funções, perpetuar ensinamentos em determinados contextos, ressignificar conceitos, (re)visitar períodos históricos, representar nichos de uma sociedade ou, ainda, em alguns casos, aprazer, enquanto estimula o interesse pela leitura, num modelo de entretenimento que “[...] não se esgota em si, mas traz consigo um alargamento da percepção e um aprofundamento da compreensão das coisas do mundo.” (PAES, 1990, p. 28).

Destaca-se que, para o presente estudo, o foco preliminar se fundamenta na narrativa oriunda da oralidade, ou seja, a prática de transmissão de uma ou mais histórias por meio da fala, pois é perceptível no *corpus* selecionado traços que evidenciam uma retomada desta modalidade de narrativa. O emprego da prática oral de narração compreende um locutor que, num movimento dialético, transmite a um interlocutor, ou a vários, diferentes histórias que podem expressar, mediante profusos significados factuais ou imaginários, suas experiências, visões de mundo ou, ainda, outorgar conselhos que, quase sempre, buscam orientar a construção moral do ouvinte. Um exemplo disso são as conhecidas lições de moral contidas nas fábulas, inicialmente difundidas de maneira oral.

O intuito incipiente é percorrer alguns importantes pontos históricos acerca do processo evolutivo da narrativa oral como parte de um gênero literário, para, assim, tornar-se possível a compreensão de todos os pormenores que contribuíram para sua morte, segundo estudiosos como Theodor Adorno (1971, 1980, 1995, 2002, 2003, 2008) e Walter Benjamin (1994), ou para a ressignificação e reestabelecimento aos moldes atuais. Pretende-se, assim, compreender como essa subclasse do gênero narrativo, a narrativa oral, incide em obras literárias que tendem a realizar um resgate de suas propriedades basilares, ainda que para isso se utilize de um meio distinto, o livro

impresso, como é o caso do *corpus* selecionado para este trabalho. Isso porque, segundo Zumthor (1993), há três diferentes formas de oralidade: a *primária*, aquela em que não há contato algum com a escrita; a *mista*, na qual a oralidade mantém uma relação moderada com a escrita, de maneira a exercer pouca influência uma na outra; e, por fim, a *secundária* em que a escrita se apropria da tradição oral a fim de moldá-la, a exemplo do *corpus* selecionado para este estudo.

Cabe mencionar que ainda que a oralidade tratada pelo autor refira-se ao âmbito da poesia oral e de sua transmissão pelo recurso vocal, pode-se ‘reiterar’ que o mesmo fenômeno ocorre quando uma narrativa oral transubstancia-se em uma obra literária escrita. Para Zumthor (1993), depois de concebida, essa obra escrita passa por um processo gradativo de predileção do ‘texto escrito’, quando comparada à narrativa provinda da oralidade. Contudo, a oralidade não é extinta, permanece encapsulada na escritura e, por vezes, manifesta-se tanto quando requerida pela voz no ato de leitura, como “o verbo encarnado na escritura” (1993, p. 113), quanto como um alicerce de perpetuação da memória.

A este respeito, Brandão (1997, p. 228) afirma que é corrente que “[...] o texto literário – escrito ou oral – fale daquilo que é importante para a cultura em que se inscreve e à qual se destina”, num claro movimento de preservação de memória cultural. Não obstante, Zumthor (1993) diferencia essa memória presente na oralidade e, também, na escrita ao afirmar que elas nunca serão a mesma, pois qualquer processo de memorização tende a comprometer a probidade semântica e até estrutural do texto de partida em questão.

Em outras palavras, se o texto original for oral, sua transição da oralidade para o meio escrito se dará, dentre outros, como um artifício de busca pela preservação do que foi dito com o mínimo de incisões ou alterações possível. Deste modo, torna-se evidente que a escrita, além de auxiliar no processo de perpetuação da memória, atua na ‘proteção’ do conteúdo original da obra de partida, tornando-a menos violável e suscetível a alterações nos meios em que é difundida, o que não ocorre com textos orais, os quais podem ‘sofrer modificações’ de acordo ações externas advindas desses referidos meios.

Iniciaremos, assim, nosso percurso, adentrando aos pormenores da tradição oral de narrar.

2.1. A TRADIÇÃO DA NARRATIVA ORAL

Dissertar sobre a tradição da narrativa oral, a priori, pode parecer uma tarefa simples, pois é comum pressupor que essa prática foi iniciada por indivíduos sem uma formação oratória específica, os quais utilizavam episódios cotidianos, memórias pregressas, ou, ainda, seu conhecimento de vida como subsídios para construir e, posteriormente, transmitir histórias, livres de quaisquer regras padronizadoras, quando, de maneira orgânica, articulavam a tensão de duas forças constituintes. De acordo com Todorov (2006):

[...] uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da “vida” (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar; ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou pela semelhança) dos acontecimentos: o momento presente não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou a outra força, mas se constitui na tensão das duas [...] (p. 20-21).

As palavras do autor tornam tangível a composição dinâmica da narrativa, a qual reúne fatos cotidianos que, para determinadas personagens, em alguns casos, apresentam-se como inéditos, mas que se organizam num intrincado jogo de significações embasadas em repetições ou similitudes. O que, de certa forma, pode contribuir para evocar uma identificação no leitor, quando no ato de leitura se reconhece em algumas situações, por já as ter experienciado.

O conceito se expande quando analisamos outras minúcias que fundamentam essa prática abalizada também por estudiosos como D’Onofrio (2007), o qual a define como o “[...] discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinado” (p. 46). Ou, ainda, na concepção de Sodr  (1988, p. 75), “[...] um discurso capaz de evocar, atr s da sucess o temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imagin rio situado num tempo e num espa o determinados”. De acordo com o autor, como uma imagem, a narrativa tende a nos apresentar o mundo por meio das experi ncias das personagens.

Essas vis es convergem no tocante   movimentac o de diferentes personagens, num determinado tempo e espa o, os quais, no processo de constru o da hist ria, interagem e, por conseguinte, perpetuam a vida atr s da mem ria, pois, “[...] a narrativa   igual   vida; a aus ncia de narrativa,   morte” (TODOROV, 2006, p. 127). Em outras palavras,   por meio da narrativa que a vida dessas personagens se torna perene, quando

povoam as memórias revisitadas e, posteriormente, reportadas, ‘vencendo’, dessa forma, a morte, ou o esquecimento.

Quando o enfoque deixa a conceituação para adentrar na prática da narrativa, a tentativa de delimitar um marco inicial nos endereçaria, automaticamente, a um terreno especulativo, pois a narrativa oral se preservou como uma prática humana ao longo dos tempos não por registros históricos, mas por intermédio dos inventivos contadores de história, os quais, por meio da linguagem, se reuniam, em rodas de conversa, para transmitirem seus conhecimentos de geração a geração. Segundo Goulart (2003), as narrativas marcam a história da humanidade e, assim, possibilitam que as gerações conheçam as histórias de gerações pregressas, compondo, assim, um acervo de conhecimento demasiado rico e culturalmente diverso.

É por isso que as narrativas orais são histórias que foram, ao longo do tempo, atreladas ao imaginário coletivo popular, que serviam a ouvintes de diferentes idades, os quais, devido ao fato de não possuírem uma cultura vinculada à escrita, recorriam ao compartilhamento de histórias de maneira oral. Neste ínterim, experiências eram, igualmente, partilhadas e, deste modo, transformaram-se na fonte a ser explorada pelos narradores.

Em vista disso, além de se originar na criação popular, a narrativa oral possui um caráter anônimo, ou seja, sem autoria demarcada, e surgiu num dado momento no qual a ênfase comunicativa se fundamentava na prática oral, ocasionando a disseminação das histórias narradas por meio da memória somada às habilidades comunicativas naturais dos narradores, que, sem notar, mantinham a tradição viva.

Sobre essa determinada prática narrativa, “[...] contar oralmente uma história está relacionado ao reunir, ao criar intimidade, ao ato de entrega coletiva. É um ato agregador de pessoas; é o exercício do encontro [...]” (SISTO, 2005, p. 02). Assim, pode-se afirmar que para os narradores orais é imprescindível que o interlocutor adentre em sua história, isto é, que seus ouvintes vivenciem, no imaginário, o que as personagens de seu relato estão a viver no momento da narração. Para alcançar tal dinâmica, a narrativa deve comportar episódios que são embasados no equilíbrio ou desequilíbrio, ou seja, é característico da narrativa que no meio da trama surjam acontecimentos que rompam com a situação de estabilidade ou equilíbrio apresentada no início (TODOROV, 2006).

Acerca da cadeia de episódios que gerencia a narrativa, cabe ainda mencionar que compete ao narrador que anseia contar uma ‘boa’ história procurar por fios condutores que “tecerão essa referida trama” a ser relatada, num movimento muito próximo ao das

artes cênicas, pois contar histórias é uma arte (SHEDLOCK, 2004). Todavia, diferente do conjunto de atos que constituem a encenação de atores num palco, é o olhar do narrador que servirá de instrumento de conexão com os ouvintes, de modo que mais êxito ele agencie em seu intento, quando capturada a atenção de seu público.

Para Vergara (2004), na tentativa de buscar estabelecer esta conexão com seus ouvintes, alguns detalhes podem, por ventura, perderem-se da memória e o narrador utilizará, assim, da capacidade humana de imaginar, criar coisas, inventar universos ou entidades, aliando, no decurso, sua argúcia e competências orais ao seu conhecimento e recursos à disposição no ato da narração.

Consideram-se, dentro desta cadeia de mecanismos³, o uso de entonações vocais diversas para dar ênfase ou ilustrar determinadas passagens; o silêncio, muito utilizado como ferramenta de construção atmosférica na narrativa oral; um gestual específico, compreendendo as expressões faciais, entre outros recursos corporais. Isso posto, todos esses elementos articulam-se num notório movimento de *performance*⁴ semelhante à encenação teatral, com a diferença de que neste contexto, na maioria das vezes, não há à disposição do locutor uma cenografia pensada a auxiliar na criação de um clima de imersão, um figurino característico que evoque o período de desenrolar da trama ou qualquer traço visual informativo dela, ou, ainda, uma trilha sonora selecionada ou composta, especificamente, para o momento de transmissão da narrativa, componentes que servem como instrumentos para compor uma performance teatral.

A esse respeito, Austin (1975) afirma que uma ação performática é, antes de mais nada, um ato de fala que aponta para a realização de uma ação, numa dinâmica na qual dizer algo é o mesmo que fazer algo. Em outras palavras, a ação de performance não se configura apenas em um dizer fortuito, saturado com descrições de fatos aleatórios ou circunstâncias insólitas, trata-se, entre outras, de constatá-las com o uso desse compêndio de recursos corporais articulados pelo narrador.

A esse respeito, Benjamin (1994) alude o uso dos recursos corporais no ato de narrar ao trabalho de um artesão, ao salientar que:

³ Na poesia, Zumthor (2010) classifica como 'estruturação corporal' um modelo gestual que faz "[...] parte da competência do intérprete e se projeta na per-formance" (p. 215). Para o estudioso, esse conjunto de gestos implica-se em uma expansão do corpo que incide em tudo o que é transmitido ao outro, desde um gesto mudo a olhares.

⁴ No âmbito da poesia, Zumthor (2010) assevera que a performance abrange o texto com suas específicas circunstâncias, bem como: espaço, lugar e tempo e, ainda, o corpo e a voz. Deste modo, toda poesia oral se configura em uma performance que inclui o corpo. O mesmo pode ser percebido no ato da narrativa, no qual o texto é transmitido de forma oral, usando como ferramentas recursos corporais como expressões, entonações entre outros.

[...] a alma, o olho e a mão estão assim inscritos no mesmo campo. Integrados, eles definem uma prática. Essa prática deixou de nos ser familiar. O papel da mão no trabalho produtivo tornou-se mais modesto, e o lugar que ela ocupava durante a narração está agora vazio. (Pois a narração, em seu aspecto sensível, não é de modo algum o produto exclusivo da voz. Na verdadeira narração, a mão intervém decisivamente com seus gestos aprendidos na experiência do trabalho, que sustenta de cem maneiras o fluxo do que é dito). A antiga coordenação da alma, do olho e da mão [...] é típica do artesão, e é ela que encontramos sempre, onde quer que a arte de narrar seja praticada (p. 220-221).

Como exposto, a conciliação ou integração desses artifícios corporais serão as ferramentas que auxiliarão o narrador a dar sentido ao relato alegoricamente, como as ferramentas que o artesão utiliza para executar o seu trabalho. Neste interim, o processo de transmissão oral de uma história, o conteúdo a ser narrado sofre transformações ou adequações motivadas por estratégias adotadas na ordem de sua construção, pois é característico do texto oral se distender das palavras do narrador para além de sua própria presença (VERGARA, 2004). Assim, há de se considerar que contar uma história não é o mesmo que relatar um fato, pois exige muito mais habilidades do que uma satisfatória dicção oral.

O contador de histórias, ou seja, o narrador oral tradicional é, portanto, o indivíduo que faz uso da oralidade primária para externalizar seus anseios, transmitir suas experiências ou preservar sua história, o qual, segundo Coelho (1993, p. 66-67), utilizando técnicas próprias, “[...] se transformou em contador de histórias, (alguém que não se apresenta como autor, não inventou os fatos narrados, mas presenciou-os ou soube deles por alguém, guardou-os na memória e os conta para outros)”.

Acerca desse processo de acesso a experiências e memórias que o narrador oral tradicional recorre para construir suas histórias, cabe ressaltar que, para Vygotsky (1984), a natureza humana resulta de um processo de interiorização de experiências culturais perpetuadas de gerações em gerações, muitas delas por meio das histórias ouvidas. A ótica do narrador incide, assim, diretamente na maneira como a história será contada, estando sob seu domínio dar ênfase aos detalhes que lhe parecem relevantes, alterar o foco narrativo quando julgar necessário e, ainda, operar, com auxílio da narrativa, na construção e conservação de sua própria história, ao utilizar suas experiências como subsídio para as tramas.

Assim, torna-se evidente que parte da prática oral da narrativa consiste na expressão de lembranças desse sujeito, o narrador, que são acionadas, quando necessário, considerando sua capacidade psíquica de rememoração e, ainda, conservação (LE GOFF, 2003). Todavia, nunca são guardadas para si, mas sim compartilhadas com o meio em que vive, ao passo que, nesta dinâmica apontada, perdura, através dos tempos, não somente suas memórias, mas a própria tradição da narrativa oral.

Contudo, para alguns estudiosos, a narrativa oral carrega o nefasto estigma de ter morrido com o advento do romance. Na próxima seção, nos debruçaremos sobre esse pressuposto para entender um pouco mais sobre a configuração do modelo de narrativa que se conhece hoje.

2.2. A MORTE DA NARRATIVA?

Os estudos que buscam lançar luz às transformações que auxiliaram o ato de narrar a se estabelecer no que se conhece nos dias de hoje remontam a períodos históricos bastante relevantes, nos quais é possível observar que as transições da sociedade incidiram, diretamente, na concepção de narrativa. Benjamin (1994) marca o surgimento do romance, nos primórdios da era burguesa, como um dos pontos cruciais para a *morte* da narrativa oral e ainda afirma que “[...] o que separa o romance da narrativa (e da epopeia no sentido estrito) é que ele está essencialmente vinculado ao livro. A difusão do romance só se torna possível com a invenção da imprensa” (p. 201), ao passo que enquanto a narrativa oral sempre esteve livre para transitar nas rodas de conversa, o romance ficava retido à relação do leitor com o livro, produto de uma indústria cultural que dava seus primeiros respiros de existência.

O surgimento e disseminação das técnicas de impressão advindas de uma indústria cultural, ainda embrionária, mas que viria a se consolidar, no futuro, como uma “[...] prática social, através da qual a produção cultural e intelectual passa a ser orientada em função de sua possibilidade de consumo no mercado” (RÜDIGER, 2001, p. 138), evidenciam um dos pilares que sustentaram a ascensão do romance. É relevante observar que, por um lado, o desenvolvimento capitalista propiciou condições para o crescimento de diversas esferas e condicionou o romance a se fundamentar como uma nova forma de contar histórias, de certo modo, padronizada; por outro, determinou inúmeras transformações nos moldes organizacionais dessa sociedade moderna.

Charney e Schwartz (2004) destacam a modernidade como responsável por um mundo notadamente urbano com grandes transformações sociais, econômicas e, principalmente, culturais, nas quais, nitidamente, não havia mais espaço para práticas como sentar para contar ou ouvir histórias.

Acerca da configuração deste novo indivíduo moderno, Berman (1982, p. 15) assevera que:

[...] ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição [...]; é encontrar-se em um ambiente que oferece simultaneamente alegria e tristeza; que oferece crescimento e transformação, mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos e o que somos. [Enfim], ser moderno é fazer parte de um universo onde, “tudo o que é sólido desmancha no ar”.

Destaca-se nos dois pensamentos a efemeridade presente nesta nova concepção moderna, a qual inseria os indivíduos em um contexto de maravilhas advindas do progresso acelerado, mas ao mesmo tempo promovia o desapego a tradições milenares, como a antiga prática de ‘colóquio’ entre amigos. É nesse contexto, mais independente, que o romance começou a ganhar o terreno, antes ocupado pela narrativa oral.

Em outros termos, a revolução industrial, advinda da modernidade, disseminou um modelo de trabalho individualista, muito diferente da cultura e matrizes artesanais, ou manuais, nos quais, enquanto os indivíduos trabalhavam, podiam conversar entre si, trocar histórias, e, assim, transmitir suas experiências por meio da oralidade. Destarte, a extinção das práticas manuais de trabalho, ocasionada pela revolução industrial, a qual isolou o trabalhador em práticas exclusivas, fez com que a troca de experiências, e consequentemente, a prática oral de narrativa, ‘defínhasse’. Além disso, ocasionou, também, a diminuição do conhecimento desses indivíduos sobre seu ofício, pois, se antes detinham o entendimento de todos os pormenores do processo, com o novo molde fragmentado de trabalho, na busca por acelerar a produção, passaram a conhecer apenas a sua etapa de produção. O reflexo disso se deu, também, na vida cotidiana, pois a complexidade dessas novas relações sociais acarretou, por conseguinte, em uma compreensão fracionada da realidade ou da própria vivência.

De acordo com Adorno (2003), o romance se instituiu na segunda metade do século XVIII, mas angariou expressividade no século XIX, legitimando-se na burguesia, cuja efervescência dos novos modelos de trabalho, foi, aos poucos, alterando as relações humanas, suscitando, assim, essa *desintegração da experiência* em decorrência das

transformações sociais mencionadas. Nas palavras de Adorno (1980, p. 269): “[...] narrar algo significa, na verdade, ter algo especial a dizer e justamente isso é impedido pelo mundo administrado pela estandardização e pela mesmidade”. A evolução das forças produtivas, culminando na revolução industrial ocasionada pelo avanço da modernidade, dizimou, dessa forma, esse processo, pois a troca de experiências foi enfraquecendo.

Destaca-se, aqui, um dos principais pontos que propiciaram o enfraquecimento da narrativa oral, em detrimento ao surgimento do romance, pois a experiência é essencial para a narrativa oral, é a “[...] fonte a que recorrem todos os narradores” (BENJAMIN, 1994, p. 198), sem ela, não há histórias a serem contadas, seria como uma ‘casa sem alicerces’. As experiências, aos poucos, deixaram de ser comunicáveis e, sem elas, não há o que narrar, visto que “[...] contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas” (BENJAMIN, 1994, p. 25).

À vista disso, no contexto desse processo de transições, a sabedoria para dar conselhos entrou igualmente em extinção, pois os idosos, indivíduos possuintes de um grande conhecimento de vida, são substituídos pelos jovens na ação das novas forças produtivas. Em síntese, “[...] a arte de narrar está definhando porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção” (BENJAMIN, 1994, p. 200). Nas palavras do autor, pode-se inferir que à medida que os idosos, donos de uma acentuada carga de experiência de vida e muitas histórias, foram descartados por não possuírem a força produtiva interessante ao novo modelo industrial de trabalho, a prática da narração oral também foi sendo descartada e declinou.

Para fins pontuais, cabe mencionar que no processo que compreende a prática da narrativa oral, ainda que a articulação de sua experiência, adquirida ao longo da vida, seja um recurso fundamental, não compete ao narrador se preocupar em minudenciar os fatos relatados, mas sim ser conhecedor da cultura que é passada de geração em geração, por meio das histórias. Em outras palavras, ser bem instruído no que tange às tradições culturais, sobretudo as que o cerca, são fundamentais para o narrador organizar e transmitir suas histórias. Destaca-se, assim, a relevância da experiência adquirida por grupos de narradores que rodavam o mundo em viagens, desbravando novas culturas e no decurso angariavam muitas histórias para contar, levando conhecimentos de um determinado povo a outro. Todavia, não menos importante é a experiência daquele narrador que conhece ou busca conhecer melhor suas raízes, a história de seus antepassados e, deste modo, organiza as experiências e as transmite a seus ouvintes. Autores como Benjamin (1994) conferem validade tanto à experiência pessoal, quanto a

de terceiros, pois “[...] o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros e incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (BENJAMIN, 1994, p. 201).

Por outro lado, de acordo com Benjamin (1994), a característica advinda dos modelos predeterminados pela visão de mundo moderno também é uma das marcas do romancista. Isso decorre por ser este um indivíduo isolado e de conhecimento fragmentado, que busca na literatura um sentido para sua existência.

Outro efeito oriundo dessa ruptura na prática de troca de experiências é a supressão da memória dos indivíduos, pois é característico da mente humana preservar em memória somente aquilo que lhe parece relevante. Acerca disso, Benjamin (1994) explica que a relação existente entre o ouvinte e o narrador está no interesse por conservar o que foi narrado, pois sendo a memória a mais esplêndida das faculdades, “[...] somente uma memória abrangente permite à poesia épica apropriar-se do curso das coisas, por um lado, e resignar-se, por outro lado, com o desaparecimento dessas coisas [...]” (p. 210), o que evidencia a principal dissemelhança entre a memória do narrador oral e a do romancista, por exemplo. Enquanto o narrador possui experiências de vida e, conseqüentemente, é conhecedor de incontáveis histórias por já ter as vivenciado ou observado e, por isso, capacitado a conservar suas memórias, o romancista, cuja experiência é fragmentada, não possui o referido conhecimento, o que lhe impossibilita o mesmo grau de preservação de memória.

Desse modo, diante de todas as transformações que ocasionaram uma crise não somente na narrativa oral, mas, também, posteriormente, no romance, o narrador, que se reconhecia como indivíduo atuante e ciente de sua função comunicativa, ao passo que compartilhava suas experiências vivenciadas, transmitia seus conhecimentos existenciais, geográficos ou temporais ao narrar suas histórias (BENJAMIN, 1994), agora, com a consolidação da burguesia, precisa disputar espaço com uma nova forma de comunicação, que é “[...] tão estranha à narrativa como o romance, mas é mais ameaçadora e, de resto, provoca uma crise no próprio romance. Essa forma de comunicação é a informação” (p. 202).

Assim, é interessante reiterar que a informação é nociva tanto para a narrativa oral, que já estava em declive definido desde o surgimento do romance, quanto para o próprio romance, pois, diferente dos dois, possui o caráter imediatista moderno e com estrutura explicativa, recursos que a narrativa oral, por exemplo, não demanda para fazer sentido, pois

[...] metade da arte narrativa está em evitar explicações, o extraordinário e o miraculoso são narrados com exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação (BENJAMIN, 1994, p. 203).

Em outros termos, a informação expira de uma verificação imediata, sua difusão deve decorrer de maneira compreensível e plausível, ou seja, tudo deve chegar ao indivíduo explicado, ocasionando nele um empobrecimento de histórias novas. Além disso, sua estrutura não utiliza subterfúgios alicerçados ao fantástico ou maravilhoso, sendo, desse modo, incompatível com o espírito da narrativa.

Diversas foram as transformações sociais que cercaram a narrativa oral e, segundo Benjamin (1994) e Adorno (1971, 1980, 1995, 2002, 2003, 2008), condicionaram sua ‘morte’, convertendo-a, assim, no que se conhece hoje: um método, técnica ou maneira de contar histórias, ‘de um certo modo’ ultrapassada. Entrementes, é interessante observar que, por vezes, pode-se encontrar obras literárias que buscam um resgate da tradição da narrativa oral, ainda que sob um meio com formato contraditório quando considerada sua gênese, como é o caso do livro *Histórias assustadoras para contar no escuro*(2019), o qual será analisado nas próximas seções.

3. CULTURA DE MASSA X CULTURA ERUDITA: ONDE ESTÁ A LITERATURA?

*“O temível monstro marinho, saiu das profundezas do mar,
Ele comeu todos à minha volta, mas decidiu me... N-H-A-C...”*
(SCHWARTZ, 2019, p. 91)

Quando pensamos na cultura difundida entre a grande massa, ao instigarmos um resgate histórico, é legítimo observar que “[...] apenas para os fins do século XVIII, na Europa, que a maioria do povo começou a desempenhar parte ativa quer na história quer na cultura” (MACDONALD, 1971, p. 80). Desse modo, o processo de incorporação da grande massa ao centro da sociedade, posição privilegiada e segregada à mesocracia, até então, que propiciou o acesso a bens e direitos antes restritos à alta burguesia, começou a ganhar contornos mais definidos nas primeiras décadas do século XX, mais especificamente, no período que separa as duas guerras mundiais. Com efeito, o termo *centro* faz menção ao lugar de poder que, num primeiro momento, até o final do século XIX, estava restrito a uma parcela muito pequena de indivíduos, mas que viria a evidenciar, com a proximidade do início de um novo século, o culminar do longo caminho de mudanças trilhado pelas formas de estruturação social advindos da modernização.

De acordo com Shils (1961), essa tomada de determinados valores, serviços e bens pela grande massa, antes alocados no centro da sociedade, ocasionou um processo de civilização, pois,

[...] na sociedade moderna, como consequência desse maior envolvimento com o sistema de instituições centrais – especialmente as econômicas e políticas –, a massa da população não está mais fora de contato com o sistema de valores centrais. As massas, em uma amplitude sem precedentes, passaram a sentir o sistema de valores centrais como o seu próprio sistema (p. 127).

Em outras palavras, a democratização de direitos e acesso ao que antes fazia parte apenas de um fragmento da população fez com que a grande massa se sentisse componente do todo e se doutrinasse na adequação ao contexto desta nova condição: a de “admitidos” ao centro da sociedade. Acerca desse período de ebulição da cultura de massa, Ortega y Gasset (2002, p. 41) explicam que se trata de “[...] um fato que, seja para o bem ou para o mal, é o mais importante na vida pública [...] no momento. Esse fato é o advento das massas ao pleno poder social”.

Ortega y Gasset (2002) ainda exemplificam esse processo quando pontuam que, repentinamente, a multidão se tornou ‘vista’ e se introduziu em lugares antes de preferência da sociedade burguesa, ao passo que, se outrora esse movimento ocorria, quase sempre passava despercebido, pois o comum a essa massa era ocupar os recônditos espaços do cenário social. Entretanto, quando a oportunidade de ‘sair das sombras’ lhe foi apresentada, rompeu barreiras e tomou para si o papel de personagem principal daquele contexto social em transformação.

A visão do autor demonstra um possível, embora incipiente, processo de homogeneização social, ao demarcar que as “barreiras” que antes separavam as classes e mantinham cada grupo restrito à sua condição foram, neste período, transpostas. Doravante a isso, um novo contexto estrutural da sociedade, o que, na teoria, inseria o indivíduo antes marginalizado e o burguês em um ‘similar’ cenário de acesso a bens e consumo, esboçava traçados, até então, inéditos, os quais culminariam na concepção de sociedade que se conhece hoje, na qual é disseminada a ideia de acesso homogêneo, embora a realidade é que as divisões de classe ainda persistem. De maneira pontual, Eco (1979, p. 44) assevera que a cultura de massa “[...] nasce numa sociedade em que toda a massa de cidadãos se vê participando com direitos iguais da vida pública, dos consumos, da fruição das comunicações”, ou pelo menos em uma sociedade que busca disseminar essa ideia, ainda que a realidade possa ser diferente, “[...] nasce, inevitavelmente, em qualquer sociedade de tipo industrial” (1979, p. 44).

É interessante observar um paradoxo que se origina nesse contexto, o qual indica que o livre acesso aos bens culturais, antes restritos ao público do ‘centro’, por um lado, outorgou traços democráticos de divisão social, mas, por outro, conduziu a sociedade a uma padronização coletiva. Alguns teóricos pessimistas classificam como uma *padronização* da vida cotidiana, advinda, especificamente, do acesso da massa ao centro, que pôs abaixo antigas divisões. A esse respeito, Bell (1971) é categórico ao evidenciar que as diferenças que antes existiam, em sua grande maioria, deixaram de existir ou ganharam novos aspectos. Segundo o autor:

[...] a partir de 1920, as distinções entre ricos e pobres foram modificadas ou mascaradas com paliativos; as grandes propriedades tornaram-se mais pequenas, e a alta sociedade foi substituída pelo Olimpo de celebridades. Modos típicos de se vestir e de viajar foram, em grande parte, eliminados. Mantém-se algumas diferenças, mas é mais uma questão de grau do que de espécie, mais de quantidade do que qualidade (p. 27).

As palavras de Bell (1971) podem evocar certos traços de otimismo em relação à equidade social que a referida década teria trazido. É certo que a ideia de direitos e acessos igualitários a todos começou a ser difundida entre a sociedade, como visto, mas quando considerado o cenário atual, no qual o modelo capitalista é quem ‘dita as regras’, é perceptível que estas diferenças não só ainda existem, como se acentuam cada vez mais, como se o povo ‘admitido ao centro’ fosse novamente expulso para as ‘margens’.

Entretanto, a teoria da sociedade de massa estuda esse fenômeno de abertura de acesso à grande massa como decorrente de resquícios adversos remanescentes da revolução burguesa, pois evidencia a conservação de princípios democráticos de governo bastante nítidos. A esse respeito, Alan Swingewood (1978) investiga essa teoria, assomada, segundo ele, juntamente com duas tendências que se destacam no período: a ascensão da classe burguesa e o surgimento da classe operária e da teoria socialista.

De acordo com os estudos do autor, além de as primeiras teorias da sociedade de massa se resumirem às defesas por parte da classe política dominante, no caso, a aristocracia e a burguesia, em oposição ao espírito democrático dos estados subordinados, o que pode evidenciar que a teoria da sociedade se configura em prerrogativas das elites, a teoria não faz menção no tocante à relação entre cultura e a estrutura econômica da sociedade. Nas palavras do autor: “[...] a cultura é analisada em categorias idealistas e fora da história” (SWINGEWOOD, 1978, p. 24), o que demonstra um processo de conceituação da cultura que tende a enquadrá-la em um campo emancipado de atividade humana, o qual, consoante ao pensamento do autor, é contraditório, uma vez que a cultura não existe afastada de determinações inerentes à formação social, à educação, à política, à economia, entre outros.

A análise do autor demonstra uma visão pessimista acerca deste fenômeno social, dentre muitas outras que circundam a temática. Todavia, não se pode negar que o ingresso da grande massa ao contexto de obtenção de direitos e bens seguiu de maneira afluente e cedeu espaço para novas e importantes frentes. Um relevante exemplo é o início do processo de ascensão das mídias voltadas à comunicação, as quais cumpriram o fundamental papel de disseminação da cultura de massa nos moldes de sociedade vindouros, muito semelhantes ao que se conhece atualmente no que tange ao imediatismo da informação.

Deste modo, à medida que o acesso medrava, justificava-se a necessidade do surgimento de uma indústria com o foco direcionado a este novo nicho de consumidores: a *indústria cultural*. Quando pensamos em indústria cultural, automaticamente, nos

remetemos à escola de Frankfurt, mais especificamente aos filósofos, sociólogos e pensadores da teoria crítica Theodor Adorno e Max Horkheimer (1995). No ano 1962, Adorno (1971, p. 287), ao dissertar sobre este específico tipo de indústria, menciona que é provável que “[...] o termo indústria cultural foi empregado pela primeira vez no livro *Dialektik der Aufklärung*, que Horkheimer e eu publicamos em 1947, em Amsterdã”, o qual pode demonstrar uma oposição conceitual entre cultura de massa e indústria cultural: enquanto a primeira deteria um caráter mais despretensioso e despontaria de maneira interna numa determinada comunidade, a segunda conceberia uma manifestação involuntária produzida, sob o baluarte capitalista, de forma exterior. Como epítome, a indústria cultural pode ser entendida como o progênito resultado do ensejo expansionista vigente na lógica capitalista sobre a cultura.

Ademais, segundo os autores, o conceito de cultura de massa abrange uma concepção de que há um tipo de produção idealizada para atender às necessidades de uma indústria que comercializa seus *produtos culturais* pautados na ideologia de que na realidade “[...] nada são além de negócios” (ADORNO, 2002, p. 6). Em outras palavras, de acordo com Rüdiger (2001), os *frankfurtianos* qualificam a expressão ‘indústria cultural’ como uma prática social por meio da qual o processo de produção cultural e intelectual torna-se conduzido consoante a sua possibilidade de consumo no mercado.

O estudioso Gabriel Cohn (1998) atualiza o conceito de indústria cultural, ao apontar que a mesma se fundamenta em dois aspectos centrais: o primeiro é a premissa de que os produtos manufaturados por ela são oferecidos sob a égide de um sistema pautado no princípio do ‘tudo para todos’; o segundo é o discernimento de que essa produção obedece a critérios administrativos que buscam um acentuado manejo acerca dos efeitos a causar no receptor. Nas palavras do autor, esse fenômeno,

[...] remete à ideia de uma articulação crescente entre todos os ramos de um empreendimento produtor e difusor de mercadorias simbólicas sob o rótulo de cultura, de tal modo que o consumidor se encontre cercado de maneira cada vez mais cerrada por uma rede ideológica com crescente consistência interna [...] O componente crítico básico consiste aqui na ideia de que nos produtos da indústria cultural os múltiplos níveis não são constituídos por significados intrínsecos aos requisitos formais da construção da obra, mas por níveis de efeitos, ou seja, de relações calculáveis entre determinados estímulos emitidos e as percepções ou condutas dos receptores. Não se trata, aqui, de mera ‘manipulação’. Trata-se de uma modalidade específica de entidades simbólicas multidimensionais, produzidas e difundidas segundo critérios prioritariamente (mas não exclusivamente, embora no limite o sejam) administrativos, relativos ao controle sobre os efeitos no

receptor e não segundo critérios prioritariamente estéticos, relativos às exigências formais intrínsecas à obra (COHN, 1998, p. 20-21).

Os produtos oriundos da indústria cultural, destinados, majoritariamente, à grande massa consumidora não estão livres de critérios de produção, entretanto, ainda que as escolhas estéticas permeiem o processo, a motivação existente remete mais diretamente aos efeitos que se pretende causar no público, os quais, certamente, fomentarão sua vendagem, do que à entrega de artefatos que contenham rigidez formal na composição ou, em alguns casos, múltiplas significações artísticas. Em outras palavras, ainda que sejam ‘objetos culturais’, o importante é entregar ao mercado artigos que chamem a atenção do consumidor e, eventualmente, sejam adquiridos por ele, numa evidente mecânica capitalista de comércio.

Consoante a esse processo de produção sob demanda, o que era tido antes como *arte*, de certo modo *intocável* ou *erudito* e restrito apenas ao público de elite, agora é apropriado pela indústria, convertido em subproduto, reproduzido, muitas vezes, em grande escala, e disponibilizado no mercado com acesso integral da grande massa de consumidores, com a finalidade de concernir lucros a uma indústria, que pode ser a musical, a televisiva, as artes plásticas ou, ainda, a literária. Neste movimento de mercado “[...] é a indústria, o modo específico de produção, não a arte, a literatura, a filosofia ou a religião, que determina a quantidade e qualidade do desenvolvimento cultural” (SWINGWOOD, 1978, p. 25).

Segundo Adorno (2002), é correto pontuar que, certamente, a pujança da indústria cultural se encontra em seu acordo com as necessidades que são criadas. Ou seja, os produtos da indústria cultural estão estreitamente ligados ao consumo e o mercado, por sua vez, está sempre atento a entregar à grande massa consumidora exatamente aquilo que busca e, assim, garantir lucro com as vendas. Essa visão se torna problemática, segundo o pensamento de Adorno, pois, partindo de uma questionável solicitude, a indústria cultural preconiza orientar-se pelos consumidores, a fim de entregar-lhes, de maneira pontual, ‘aquilo que desejam para si’ (ADORNO, 2008). Isso origina uma patente rejeição à perspectiva de autonomia do indivíduo, e, por conseguinte, dependência a sua dinâmica, isto é, na maioria das vezes o consumidor acredita estar escolhendo *algo*, quando na verdade esse *algo* já foi escolhido para ele.

Em vista disso, a competência de imposição sobre as necessidades ou vontades do público consumidor configura-se como sua principal vantagem, pois “[...] não é bem que a indústria cultural se adapte às reações dos clientes, mas sim que elas as fingem”

(ADORNO, 2008, p. 197). Em outros termos, de acordo com este modelo, qualquer tipo de objeção por parte do consumidor é barrada em detrimento a tantas estratégias que são pluralizadas e operados no campo cultural, com o nítido intuito final de ganho capital, conforme já exposto.

Acerca da produção e comércio de obras literárias, é imperativo considerar “[...] que todos sabemos que uma obra literária é também uma mercadoria que o escritor vende ao editor, o editor ao livreiro, o livreiro ao público” (WELLERSHOFF, 1971, p. 44), num decurso no qual a “[...] literatura dilui-se na mercadoria” (*Ibid.*, 1971, p. 44), e, assim, chega ao alcance do público, convertendo-se, muitas vezes, em grandes fenômenos da cultura popular, como os *best sellers*: “Harry Potter”, “Crepúsculo”, “Jogos Vorazes”, entre outros. Cabe pontuar que ao citar as referidas obras, o intuito não é adentrar a questões valorativas quanto à qualidade, apenas ilustrar algumas obras que se tornaram fenômenos de vendas como produto cultural, rendendo lucros exorbitantes às editoras. Todavia, ainda que o campo literário lide com artigos de valor cultural, sob a perspectiva de mercado, o sucesso de um livro não se *mediria* por critérios como qualidade narrativa, originalidade de enredo, personagens esféricas e verve envolvente, mas, sim, pela ‘aceitação’ e números de venda.

Acerca da aceitação do público consumidor em decorrência da identificação que um produto cultural literário pode agenciar, Wellershoff (1971) torna evidente uma das preocupações da indústria cultural, que é entregar produtos culturais que dialoguem com diferentes tipos de público, pois,

[...] é função primordial da indústria cultural produzir para uma sociedade altamente atarefada temas de discussão, padrões de gosto, conteúdos que constituem material lúdico e de contacto e que asseguram uma certa conformidade das expressões vitais. Isto não obsta a que também produza ofertas para todas as necessidades concebíveis, existentes ou recém-criadas, ofertas que vão desde a banda desenhada até à lírica esotérica (p. 47).

Desse modo, os produtos *destinados* à cultura de massa abrangem um segmento diversificado que compreende desde almanaques culinários ou livros de autoajuda, antes, culturalmente, marginalizados, até obras contendo sagas narrativas divididas em diversas partes, como as mencionadas anteriormente. Cabe destacar que após o lançamento original, havendo um sucesso de venda, muitas vezes, garante-se a essas obras um amontoado de reedições, com projetos gráficos e diagramações diferenciadas, amiúde

transformando-as em itens colecionáveis, cuja *materialidade* é elaborada no prévio intento de atrair o público consumidor.

Quando lançamos luz ao contexto atual de publicação de obras literárias, no qual esses ‘efeitos’ pretendidos são os principais motivadores de toda a concepção do produto, é interessante observar que a tecnologia abriu possibilidades sensoriais que antes estavam condicionadas apenas ao campo estético visual. Observou-se, a partir deste ponto, o delinear de um novo cenário cultural, o qual Henry Jenkins (2009) viria a nomear como *Cultura da Convergência* e definir, em suma, como a interligação de três fenômenos distintos: o uso complementar de diferentes mídias; a produção cultural e a inteligência coletiva.

3.1. A CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Antes de adentrarmos ao recorte acerca da temática postulada por Jenkins (2009), trazemos à baila uma curiosa divagação ao resgatar um trecho do início deste ensaio, no qual deparamo-nos com um conceito muito discutido no campo de estudo literário, o qual disserta sobre a possível *morte* da narrativa. Todavia é pertinente observar que esta abstração, ligeiramente controversa para alguns, se avulta ao considerarmos a concepção do objeto livro inserido no contexto midiático cultural contemporâneo, sob a égide da referida Cultura da Convergência, no qual um produto constituído de um material ‘obsoleto’ como o papel, quando posto em contraste com uma grande teia de possibilidades tecnológicas, automaticamente, já teria seu perecimento decretado, mas não foi o caso.

Não obstante, ponderar sobre o processo de transformações deste artefato paradigmático, oriundo da cultura letrada (BRIGGS; BURKE, 2006), é considerar uma dinâmica de aprimoramento midiático que compreende adaptações e inovações tecnológicas, além de comutações de ordem social, econômica, entre outras. Deste modo, torna-se tangível observar que o surgimento de novas mídias – e aqui chamamos atenção para a compreensão do termo como os meios de comunicação que são usados para propalar e compartilhar informações e ideias – ocasiona um sistema de reestruturação de todo o complexo que compõe o livro.

Em um campo no qual o modelo digital é altamente difundido entre a grande massa, no qual a quantidade e a velocidade da informação é acelerada, algumas mudanças são inevitáveis para que velhas práticas, como o formato tradicional do livro impresso, se

ressignifiquem e, assim, adequem-se às necessidades do indivíduo contemporâneo. Acerca disso, Bolter e Grusin (1999) chamam a atenção para o fato de que um dado meio de comunicação não existiria apartado de outros, pois é corrente na dinâmica do surgimento de um novo meio o respaldo em outros já existentes.

Como exemplo deste referido amparo entre diferentes suportes, sem necessariamente haver sobreposições de um a outro, Jenkins (2009) assevera que:

[...] desde que o som gravado se tornou uma possibilidade, continuamos a desenvolver novos e aprimorados meios de gravação e reprodução do som. Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes (p. 41).

Ao longo do tempo, as modificações necessárias aos velhos moldes vão se enquadrando à linearidade de um processo contínuo de correção e adequação. Pode-se afirmar que esta prática é bastante comum num contexto de difusão da cultura digital.

Alguns estudiosos conceituam cultura digital como o resultado da convergência dos meios de comunicação, pressupondo a adesão e a operação deles pelo público consumidor. Assim, para uma efetiva circulação de conteúdo, seja de qualquer espécie, a cooperação ativa desses usuários é essencial. Para Jenkins (2009), não se deve entender a referida convergência como um sistema tão somente tecnológico, o qual tende a unir numerosas, e muitas vezes distintas, aplicabilidades no interior dos mesmos dispositivos, pelo contrário, ela representa um processo de modificação cultural, ao passo que os consumidores são impelidos a buscar por novas informações e conectá-las a outras diversas, numa complexa cadeia midiática interligada por dispositivos dispersos. Nas palavras do autor:

[...] por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p. 29).

Em suma, Jenkins (2009), conceitua *convergência* como o modelo configurado para caracterizar o pensamento dos consumidores individuais, percebido no contexto de suas interações sociais, nas facetas de consumo e, ainda, nas relações deste público com a tecnologia disponível na contemporaneidade. Quando imbricada a *Cultura da*

Convergência no processo de composição literária, por exemplo, reconhecer suas características nos mais variados níveis que integram a cadeia de produção de um livro é fundamental.

Uma delas, a se destacar, é a tecnologia, a qual atua de modo a potencializar transformações no que tange os conteúdos, compreendendo sofisticados *softwares* que dialogam entre si no processo de diagramação do conteúdo textual, trabalham texturas e tonalidades de imagens, possibilitam a veiculação do livro em formatos diferentes do impresso, como em dispositivos *mobile*, além de atuar, ainda, em questões empresariais pertinentes à administração da indústria, bem como em assuntos contratuais, ou profissionais em geral, e, até, contábeis (SALAVERRÍA, 2010). Tudo isso é incorporado a um complexo bloco estrutural, com vistas ao desenvolvimento e coordenação do processo de produção de, na maioria das vezes, grandes conglomerados editoriais.

Em paralelo, é pertinente mencionar que, segundo Lupton (2008), ainda que sejam numerosos no mercado os supraditos segmentos editoriais, os quais se consolidam com ascensão crescente, investindo, majoritariamente, na publicação dos conhecidos *best-sellers*, hoje, cada vez mais, o público que antes se reconhecia somente como consumidor de mídia, amparado pelos recursos disponíveis, adentrou à dinâmica de produção dos próprios livros. Isso ocasionou um crescimento acelerado do mercado editorial de autopublicação. Nas palavras de Blauvelt e Lupton (2011):

[...] os dispositivos móveis, sistemas de print-on-demand, equipamentos de impressão digital de baixo custo, prototipagem rápida e redes de distribuição baseados na web, criaram novas oportunidades para designers, escritores, artistas e qualquer outra pessoa - de médicos e advogados a crianças de escola e donas de casa - para usufruir de ferramentas de produção criativa (p. 9).

Ou seja, a tecnologia e a viabilidade na comunicação de diferentes mídias estão outorgando emancipação ao indivíduo que anseia pela publicação de seu livro, o qual, outrora, dependia da submissão de seu texto à aprovação da indústria, como requisito para que sua obra integrasse o catálogo da editora. Ademais, o contexto tecnológico atual propicia, ainda, transformações constantes não só no que tange à produção, mas também ao compartilhamento de conteúdo de diferentes segmentos. Assim, esse conjunto de transformações é refletido nos produtos editoriais, ao passo que assumem novos suportes materiais, transpondo a barreira do papel para as telas de computadores, *tablets* e outros dispositivos como o *Kindle* e os populares smartphones.

A concepção do objeto livro passou por inúmeras modificações em seu meio, as quais ocasionaram acentuadas transformações em sua materialidade, a exemplo: a transição do rolo para o códex e do manuscrito para o impresso, num processo de sobreposição e extinção, à medida que o formato antigo caiu em desuso com o despontar do novo. Contudo, no que tange à tecnologia, um dos pilares da Cultura da Convergência, a qual, certamente, trouxe várias alternativas para novos formatos midiáticos de livro, como os livros digitais, por exemplo, a dinâmica segue diferente, pois não motivou uma ‘substituição definitiva’ do modelo tradicional impresso, em vez disso, além de novos ‘horizontes midiáticos’ facultou, também, transformações na materialidade do formato impresso de livro.

3.2. TECNOLOGIA NA MATERIALIDADE DA OBRA IMPRESSA E O MERCADO EDITORIAL

Quando lançamos luz ao termo *materialidade*, é interessante observar que sua origem etimológica nos confere, exatamente, a noção de seu referente: “caráter, qualidade daquilo que é material”. Desse modo, ao consideramos a materialidade de um livro **impresso**, tratamos, especificamente, das características materiais que auxiliam a compor esse livro a partir de um *projeto gráfico*, pensado pela indústria cultural, com critérios preestabelecidos que vão nortear cada detalhe no processo de sua constituição até a etapa de impressão.

Em outros termos, a materialidade do livro impresso pode ser compreendida como um conjunto de elementos paratextuais ligados à forma, isto é, à estrutura, à configuração e à aparência. Compreender como se constitui seu formato atual pode nos auxiliar na análise das possíveis inovações existentes no campo de editoração.

Cabe mencionar que, no caso de publicações impressas, as diferenças materiais entre livros, revistas, jornais, diários ou semanários foram se arquitetando no decurso de séculos. Ou seja, tudo que se conhece atualmente como elementos que compõem um livro impresso, compreendendo, também, todas as materialidades da escrita, foi sendo convencionado ao longo de centenas de anos (GONÇALVES; COUTINHO; CHARTIER, 2009), ao passo que seu estabelecimento como suporte impresso de escrita, neste processo, foi angariando caráter, ou personalidade, por meio da consolidação de uma estética própria à página impressa.

Em vista disso, na busca da criação desta estética, para atuar no projeto gráfico de um livro, ou na fase inicial de composição de sua materialidade, surge o profissional projetista, mais tarde denominado como *designer*, uma peça fundamental neste processo, que vai operar na dinâmica de articulação dos conceitos intelectuais que compõem o conteúdo de um livro, de modo a uniformizá-los materialmente. De acordo com Villas-Boas (2007), o termo designer gráfico faz referência

[...] à área de conhecimento e à prática profissional específicas relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com o objetivo expressamente comunicativo (p. 27).

Nas palavras do autor, a área de atuação desse profissional compreende a organização de objetos textuais e imagéticos dentro de um instrumento com vistas à comunicação, como as obras literárias, entre outras funções. No contexto de produção cultural, pode-se inferir que o designer é responsável por transformar ideias em produtos editoriais, encadeando palavras e imagens entre outras funções técnicas e, deste modo, propiciando uma ligação entre a prática de edição do conteúdo bruto, advindo dos autores, e a materialização do produto final (VILLAS-BOAS & BRAGA, 2013, p. 28).

O designer pode ser compreendido, ainda, como um leitor que busca dividir histórias por meio da disseminação de suas preferências e experimentações estéticas. Entretanto, como qualquer atividade de cunho econômico, sua função está arraigada num complexo de relações capitalistas de produção adstritas a diferentes agentes que prescrevem a viabilidade de dadas propostas editoriais sob a égide econômica determinante, na qual “[...] a diagramação de um livro — consiste em aliar todo conhecimento estético e técnico ao custo” (COLLARO, 1987, p. 45). Isso compreende, muitas vezes, abnegações estéticas conceituais, em prol de um projeto com orçamento reduzido.

Acerca do conceito de projeto gráfico de um livro desenvolvido pelo designer é basilar conceber que ele “[...] propõe seus espaços, compostos por textos e imagens, e constrói um ambiente a ser percorrido. No passar das páginas, o projeto gráfico nos indica uma ideia de ler, isto é, uma ideia de um tempo para se olhar cada página” (MORAES, 2008, p. 49), e absorver da melhor forma o conteúdo expresso. Um projeto gráfico bem elaborado compreende, ainda, uma profusão de deliberações e partidos que virão a definir

um corpo — a matéria, e uma alma, um jeito de ser, para este objeto (MORAES, 2008). Diante dessa afirmação, o autor ainda explica que:

[...] o objeto livro tem um corpo, isto é, forma, tamanho, cor, tato, cheiro (por que não?) etc., que é como ele se apresenta para nós, aos nossos sentidos. Mas ele também vai ser lido. Seu conteúdo, o qual chamei de alma, 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 (*Ibid.*, 2008, p. 49).

Desse modo, para que a materialidade de um livro se construa de modo a atender cada especificidade requerida pelas tendências do mercado, e, assim, torná-lo um objeto que venha a encantar a grande massa consumidora e, posteriormente, propiciar ao leitor diferentes experiências imersivas, o projeto gráfico é responsável por propor, dentre outras, estratégias como “[...] um balanço entre o texto escrito e a imagem, para que, juntos, componham e conduzam a narrativa” (*Ibid.*, 2008, p.50). Para mais, um livro pode ou não abrigar texto escrito e ilustrações em seu corpo, contudo, nunca deixará de apresentar um projeto gráfico.

Cabe mencionar que, de acordo com Hendel (2003), o design do projeto gráfico de dois livros distintos não podem ser exatamente iguais, assim como dois livros não podem ser escritos com as mesmas palavras. Deste modo, de maneira única, o projeto gráfico propõe trilhas de leitura, que os leitores, armados de imaginação e livro em mãos, percorrerão na busca pela construção de sentidos, pois, segundo Bragança (2005, p. 222), “[...] todos os livros são produtos da ação combinada do autor e do editor”, e seu conteúdo está diretamente correlacionado à leitura e depende das construções que o indivíduo leitor fará no processo. Neste ínterim, quando o sujeito leitor apropria-se dessa posição ativa na concepção de significados, assumindo um papel de quase coautor, a parte material do livro, em sua totalidade, adquire vida e, conseqüentemente, torna-se mais um elemento a ser lido.

Destarte, o livro impresso selecionado para esta pesquisa: *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), bastante difundido entre a cultura de massa, cuja proposta talvez seja a de avivar a cultura da narrativa oral, servirá como um objeto de estudo para que, no próximo capítulo, busquemos compreender, através de uma breve análise, os efeitos pretendidos no projeto gráfico a compor a materialidade da obra.

4. A MATERIALIDADE DO LIVRO *HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO ESCURO* (2019)

*“Era uma vez um homem que morava em Correntes,
E em seu jardim ele plantava muitas sementes.”*
(SCHWARTZ, 2019, p. 27)

Quando pensamos na materialidade que compõe uma obra literária, vários e relevantes são os fatores que integram o processo para que o objeto final obtenha o êxito almejado, seja impressionar com belas artes estampando as capas ou páginas, ou, ainda, ser prático e usual, com diagramações concisas pensadas para edições de bolso, por exemplo. Enfocar alguns dos aspectos materiais que compõem o projeto gráfico da obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), bem como a diagramação, a seleção de imagens, a capa, tipografia, compreendendo o tipo e o tamanho das letras, as dimensões estruturais e, ainda, os materiais físicos, como o tipo de papel utilizado, vai nos conduzir a uma análise de fatores que constituem a materialidade do livro, além de nos fazer compreender as possíveis motivações para algumas escolhas dos designers.

Como mencionado, a obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) teve sua primeira publicação, originalmente, na década de 80. Entretanto, ganhou ainda mais destaque nos meios da cultura de massa quando sua adaptação cinematográfica chegou aos cinemas em 2019, abrindo as portas para que a obra original, o livro adaptado, antes conhecido, predominantemente, em seu país de origem, os Estados Unidos, chegasse ao alcance de regiões distantes, com traduções em idiomas como o espanhol, por exemplo. Além disso, essa influência fomentou, também, algumas alterações na própria estética do livro; no entanto, cabe ressaltar que o intento do estudo não é analisar os pormenores da versão fílmica, mas explicar alguns pontos digressivos dessa adaptação, já que o objeto de pesquisa apresenta, logo na capa, traços dessa variante pensada para o cinema.

É relevante destacar que a capa é uma parte importante do artefato livro, que tende a servir como chamariz para o início da experiência sensorial que o leitor estabelecerá a partir da visão e do tato, “[...] em uma etapa prévia ao mergulho no texto” (NEWLANDS, 2006, p. 17). Trata-se da embalagem do livro, cuja função primordial é apresentar o leitor ao objeto de leitura, exercendo encantamento sobre ele, de modo a captar seu primeiro olhar para o objeto (RAMOS; PANOZZO, 2005). Ademais, entende-se por ‘capa’ a estrutura extrínseca do livro, a qual possui, entre outras, o encardo de escudar as páginas internas, em outros termos, o seu miolo (ARAÚJO, 2008).

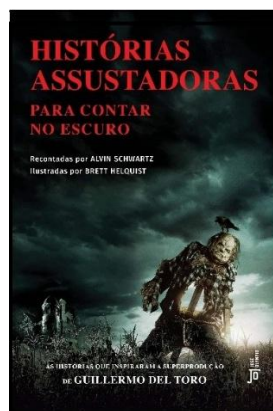
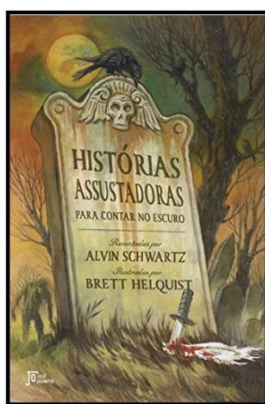
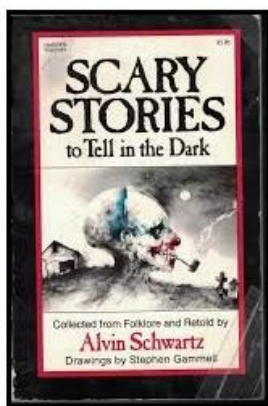
A designer Mariana Newlands (2006), traz uma importante contribuição sobre a função da capa de um livro, ao afirmar que ela

[...] funciona como uma ponte visual que se vale de referências simbólicas para expressar, comunicar e convidar o leitor a adentrar o mundo da leitura e os caminhos daquele texto. Uma boa capa deve sugerir sem entregar, insinuar sem explicar. Sua função é expressar esteticamente algum ponto central da narrativa ou apenas sugerir uma ambientação que estimule a criatividade do leitor e desperte nele o desejo de partilhar e interagir com o universo de caminhos aberto pelo autor (p. 41).

Para além disso, observa-se que, no cenário atual, as capas de livros, cada vez mais, ganham um tratamento especial no processo de produção, com o emprego de diferentes técnicas de colorização, tipografia, diagramação e materiais utilizados. Tudo é organizado no projeto gráfico para atuar na construção de sentidos com a articulação da linguagem verbal (escrita) e da imagética (visual).

Deste modo, torna-se compreensível que a linguagem verbal e a visual atuam juntas na produção de sentidos ou de efeitos de sentido do texto, “[...] não podendo ser separadas, sob pena de amputarmos uma parte do plano de expressão e, conseqüentemente, a compreensão das formas de produção de sentido” (BRAIT, 2013, p. 44), pois na dinâmica de relação entre livro e leitor, ‘ver’ e ‘ler’ acontecem de forma simultânea, e esta dinâmica se inicia com o primeiro contato com a capa.

Sobre a capa da narrativa organizada por Schwartz, uma curiosidade interessante de se observar está na diferença entre as versões de 1981, 2016 e, especificamente, na de 2019, logo após o lançamento do filme no cinema, conforme demonstram as imagens a seguir:



Imagens 1, 2 e 3 – (1) Capa da obra de 1981; (2) Capa da obra de 2016; (3) Capa da obra de 2019

Fonte: Schwartz (1981; 2007; 2019, n. p).

Descrição: Diferentes capas de edições do livro, objeto de estudo.

A primeira imagem mostra a capa do livro original em inglês, de 1981, ilustrada por Stephen Gammell, o primeiro ilustrador da antologia. Nela, podemos ver, em primeiro plano, um enigmático ser de aparência cadavérica fumando um cachimbo, cujo traço sinuoso e a cor preta predominante aludem, diretamente, ao grotesco, à obscuridade, evocando, deste modo, o sobrenatural, o medo que é combustível motriz para a temática.

Esse pressuposto torna-se manifesto quando consideramos que, na ‘cultura ocidental’, o medo do escuro é algo prosaico e quase sempre associado a momentos de angústia e tensão. Em outras palavras, a obscuridade tem um simbolismo inquietante, o qual é utilizado, ao longo dos tempos, como referência para a descrição de qualquer ser, situação, cenário ou fenômeno maligno, quase sempre associando-os à ideia de morte (COPPER-ROYER, 2007).

A segunda⁵ capa pertence à versão do livro de 2016, já com a arte de Brett Helquist, na qual o título aparece escrito em uma lápide sendo bicada por um corvo, o que pode suscitar uma escolha pela simbologia de maus presságios que a ave carrega, quase sempre vinculada a objetos funestos ou, ainda, estabelecer uma intertextualidade com o poema narrativo “O corvo”, de Edgar Allan Poe, autor muito conhecido pela abordagem do sobrenatural em seus escritos. Além da ave, observa-se uma faca ensanguentada cravada no gramado, e árvores secas ao fundo com mais lápides e, ainda, a imagem de uma criatura de costas caminhando. Nesta capa, os tons terrosos podem trazer a impressão de algo sujo ou pantanoso, além de buscar sedimentar o cenário de um cemitério como um local misterioso.

O efeito e impressões da tonalidade das cores sobre um indivíduo pode ser elucidado por Quindici (2004) ao trazer a definição de cor como uma sensação que é motivada pela incidência de luz sobre os órgãos responsáveis pela visão. Deste modo, sem a presença de luz, qualquer objeto perde a capacidade de manifestação de cor, mesmo que prossigam sensíveis ao tato. Todavia, para além disso, a cor é a conjunção de sensações físicas e possíveis interpretações sobre seus significados que resultam do ato de processamento do globo ocular e do cérebro.

De forma complementar, Posner e Rothbart (2007) afirmam que é por meio da educação da percepção visual que se estabelecem ‘redes neurais’ capazes de possibilitar a reconhecimento, denominação, diferenciação, preferências e outros aspectos ligados à emoção que as cores, por ventura, despertem no indivíduo. Em outros termos, as cores

⁵ A título de informação, com exceção da capa, essa versão possui o mesmo projeto gráfico da versão analisada neste estudo.

são captadas pelos olhos com o auxílio da luz e decodificadas no cérebro, onde determinam os efeitos psicológicos sobre o indivíduo, ao passo que, quando são organizadas e utilizadas com uma determinada finalidade, podem construir significados, marcas, identidades, expressões (JACKSON, 1994), ou, ainda, ativar um repertório de referências, nortear, assim, as percepções.

Por fim, a terceira capa é do livro de 2019 e apresenta um espantalho num milharal em primeiro plano com um corvo sobre sua cabeça. Ao fundo, há contornos do que parece ser uma casa de fazenda, não mais com traços de ilustração, mas como uma imagem fotográfica, comportando elementos que aparecem na versão adaptada para o cinema. Pode-se observar aqui um movimento contrário ao caráter, decerto, conservador do artefato literário, “[...] normalmente mais avesso a novidades do que outras áreas da produção editorial” (MELO, 2006, p. 60), no qual há uma substituição da capa ilustrada, mais comum no gênero, por uma fotografia de cinema, em geral, o pôster de sua versão adaptada. Essa prática é muito comum, já tendo sido utilizada em obras como a série *Crepúsculo* (2005 – 2008), da autora Stephenie Meyer; *A culpa é das estrelas* (2012), de John Green; *As vantagens de ser invisível* (1999), de Stephen Chbosky, sendo os três escritores americanos; e *O Hobbit* (1937), do escritor britânico J. R. R. Tolkien. As referidas capas podem ser observadas nas imagens a seguir:



Imagens 4, 5, 6 e 7 – (4) Pôster do filme na capa de *Crepúsculo* (2009); (5) Pôster do filme na capa de *A culpa é das estrelas* (2014); (6) Pôster do filme na capa de *As vantagens de ser invisível* (2012); (7) Pôster do filme na capa de *O Hobbit* (2012)

Fontes: (4) Whosthanny... (2010, on-line); (5) Green... ([2022], on-line); (6) Poltronanerd... (2017, on-line); (7) Livros... (2019, on-line).

Descrição: Algumas versões literárias que foram adaptadas para o cinema e usaram o pôster do filme como capa do livro.

Ademais, sobre a obra criada por Alvin Schwartz, observa-se, ainda, que as imagens presentes nas três capas evidenciam uma característica bastante recorrente em

séries literárias disponibilizadas no mercado dentro de um determinado período: a capacidade de dialogar com o público consumidor, mediante a determinados contextos de produção e recepção. A troca de capas é um notório exemplo disso, e ocorre devido ao fato de que, com o passar dos tempos, os elementos estéticos passam a ser, de certo modo, datados, motivando o que a indústria classifica como a reedição, pensando numa melhor aceitação do mercado.

Muitas vezes as obras são reeditadas na busca por atender a uma demanda contínua para um produto que segue popular no mercado, mesmo passado um tempo considerável após seu lançamento. Em outros casos, atua de modo a tornar as obras mais acessíveis e ajustadas às necessidades do consumidor, como as edições *Pocket* (de bolso), as quais também expandem “[...] o mercado para os bons livros já disponíveis em edições normais” (HALLEWELL, 2005, p. 673), o que não se aplica à obra selecionada para o estudo, pois, até o momento, ainda não foi transposta para a versão de bolso.

A reedição pode ocorrer, ainda, na intenção de recriar um apelo comercial amparando o artigo em outra mídia, como fica explícito na Imagem 3, a versão do livro de 2019, para a qual adotou-se o pôster da adaptação em película como um possível motivador de aquisição para aquele público que, após assistir ao filme, interessou-se em conhecer mais sobre aquela determinada narrativa, ou, ainda, como uma forma de associar de maneira mais explícita o texto de partida com sua adaptação cinematográfica. Evidencia-se nesse ponto um movimento cultural de convergência entre mídias, pois, para Jenkins (2009), cada vez mais, as histórias estão se tornando a arte de construir universos, pois os ‘artistas’ criam ambientes impossíveis de serem explorados ou esgotados em apenas uma mídia.

Deste modo, considerando que o livro, desde seu lançamento original, obteve grande aceitação no mercado norte-americano, angariando status de *best seller* e verteu-se em texto de partida para uma adaptação cinematográfica, a qual também alcançou índices de recepção satisfatórios nas bilheterias mundiais, torna-se evidente que a escolha do designer no projeto gráfico da versão em português, base para este estudo, tenha se amparado na popularidade que a adaptação do livro para o cinema atingiu. Um exemplo disso, pode ser observado na Imagem 8, a qual apresenta o recorte de uma cena, retirada da versão cinematográfica do livro de Schwartz, a seguir:



Imagem 8 – Cena retirada da adaptação cinematográfica de 2019

Fonte: Cinepop... (2019, on-line).

Descrição: Em um milharal, dois protagonistas conversam em frente ao espantalho.

Na imagem que mostra dois jovens interagindo em meio a um milharal, é possível perceber em um plano central a sombria figura do espantalho que aparece na capa do livro, cuja versão é analisada neste estudo. Tal constatação pode evidenciar a intenção dos designers da versão de 2019 em estabelecer uma relação direta de referência ambivalente entre as mídias livro e filme.

É relevante mencionar aqui a nítida diferença entre o ‘efeito’ desta cena fílmica específica, quando assistida no cinema, e da transposição da mesma cena, no ato da performance oral, quando recontada pelo indivíduo que a assistiu. No filme, há a construção de uma atmosfera voltada ao terror com o uso imagético de um objeto, neste caso, um espantalho com traços assombrosos, um cenário com pouca luz, evocando um tom sombrio, além de uma possível trilha sonora de acordo; ao passo que, na performance oral, os elementos condicionantes para o engendramento desse efeito funesto ‘dependeriam’ das expressões faciais, da voz do locutor, entre outros recursos corporais, num nítido movimento performático, no qual o corpo é o ponto inicial e, também, o concernente do discurso (ZUMTHOR, 2000).

Ademais, a própria escolha da imagem do espantalho inserido em um milharal, retirada da adaptação cinematográfica e usada como capa da versão de 2019, pode remeter o espectador do filme a demais imagens guardadas em sua memória, provindas de outros filmes de terror que possuem esses dois elementos como agentes de efeito daquilo que remete ao sobrenatural ou ao assustador. A esse respeito, Alloa (2015, p. 18) explica que a imagem está “[...] longe de ser apenas um instrumento de representação”, pois pode usar “[...] seus espectadores segundo seus próprios fins”, inclusive acionando memórias cognitivas de referentes, conforme mencionado.

Nesse movimento de substituição da antiga capa por aquela com a imagem que remete ao filme, torna-se explícita a intenção da indústria cultural, responsável pelo projeto gráfico do livro, em granjear sucesso nas vendas, inserindo na capa uma imagem familiar à grande massa que compareceu aos cinemas e assistiu ao filme. Entretanto, também caracteriza o que Jenkins (2009) trata como uma ‘transformação cultural’, ou seja, uma mudança na interação entre produtores e consumidores de mídia, na qual é incentivada a busca por informações novas acerca do material que está a ter contato, e, assim, criam-se conexões entre conteúdos diversificados, em diferentes mídias.

Ademais, a ‘nova’ capa apresenta cores mais vivas, evocando ares de realidade, como se o projeto gráfico buscasse transportar a ‘irrealidade’ sobrenatural de antes, quando a capa possuía ilustrações, para o terreno da existência. Essa mudança, aparentemente, ‘tende’ a chamar mais a atenção do consumidor, pois, apresenta uma nova roupagem, de certa forma, ‘atualizada’ quando comparada às outras duas versões exemplificadas.

Ao considerar um projeto gráfico que admite imagens, sejam fotográficas ou ilustrações, em seu corpo, como o livro selecionado para este estudo, a escolha da capa tem a função de ser uma ‘embalagem’ atrativa para o produto, o seu anúncio, ou a sua propaganda. Assim, muitas vezes, a ausência de imagem na capa de um livro pode, dependendo do grau de ‘emancipação’⁶ do leitor, reduzir sua atratividade visual e, em alguns casos, condenar o produto livro ao *status* genérico de ser ‘apenas mais um’ nas prateleiras das livrarias.

Outro elemento que corrobora para um projeto gráfico que possua uma capa que sirva como um chamariz para atrair o público consumidor é a fonte e cores do título. É interessante observar que no *layout* da capa do livro de Schwartz (2019), a tipologia em cor rubra atua como um relevante coadjuvante na construção da sinistra atmosfera pretendida pelo designer, fazendo alusão à cor de sangue. Além disso, Farina (2006), em seu estudo intitulado *Psicodinâmica das Cores em Comunicação* (2006), aponta a cor vermelha como um

[...] signo de força, de energia [...] o vermelho pode ter conotações negativas, como símbolo de impureza, de violência e de pecado. Conecta-se a todos os tabus sobre o sangue herdados da Bíblia. É o vermelho da carne impura dos crimes de sangue, dos homens revoltados. É a cor da cólera, da mancha e da morte (p. 114).

⁶ Aqui, entendemos ‘emancipação’ como a capacidade do leitor de observar, ler, selecionar, comparar, interpretar e relacionar o que vê com outras informações que possui em seu repertório.

Deste modo, a escolha de uma cor vibrante, com múltiplas sensações e significações cromáticas em destaque na capa, combinada a uma imagem marcante, pressupõe um projeto gráfico de bastante impacto visual. Além disso, demonstra também a preocupação do designer em elaborar um produto cultural, cuja embalagem, além de seduzir o futuro leitor, também promova uma breve ambientação temática; em outras palavras, cede pequenas pistas sobre o seu conteúdo.

Tendo isso em vista, diversos são os seres que povoam a temática das narrativas compiladas e recontadas por Schwartz (2019) que poderiam estampar a capa, todavia, o selecionado é a figura sinistra de um espantalho, um elemento recorrente em filmes de terror, como na adaptação da história de Washington Irving – *The Legend of Sleepy Hollow* (1820), no Brasil, *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça*⁷ (1999), pelas mãos do diretor Tim Burton, ou, ainda, na película do diretor Victor Salva, *Jeepers Creepers 2*⁸ (2003), no Brasil, com o título de *Olhos Famintos 2*, como pode-se observar nas Imagens 9 e 10:



Imagens 9 e 10 – (9) O espantalho de *Sleepy Hollow* (1999); (10) O espantalho de *Jeepers Creepers 2* (2003)

Fontes: (9) *Addicted to Horror Movies...* (2016, on-line); (10) *Plano Crítico...* (2016, on-line).

Descrição: (9) A figura de um espantalho em um milharal, retirado do Filme *Sleepy Hollow* (1999); (10) A criatura hibernando como um espantalho de milharal em cena do filme *Jeepers Creepers 2* (2003).

Além disso, outro elemento presente nas imagens e também na capa da obra literária é o cenário composto por um milharal. Em geral, campos vastos e de vegetação alta e uniforme remetem a fatores como a dificuldade de visão, coordenadas imprecisas e pouca luminosidade, que, por sua vez, suscitam confusão e sensação de mistério. No

⁷ A título de curiosidade, na cena de abertura do filme, o cavaleiro sem cabeça persegue um tabelião em meio a um milharal, onde a presença de um espantalho assustador com a cabeça feita com uma abóbora contribui, diretamente, para a construção de uma cena ainda mais assustadora.

⁸ No filme, a criatura alada passa 23 anos adormecida como um espantalho em um milharal, mas acorda para se alimentar de partes humanas selecionadas de diferentes pessoas durante 23 dias, antes de uma nova hibernação de mais 23 anos, num ciclo infinito.

campo literário, assim como no cinematográfico, este ‘espaço’ também é bastante recorrente, a mencionar *As crianças do milharal* (1977), do autor Stephen King, adaptado, posteriormente, como *Children of the Corn* (1984)⁹, no Brasil, *Colheita Maldita* (1984), pela visão do diretor Fritz Kiersch, como pode-se observar na Imagem 11, a seguir:

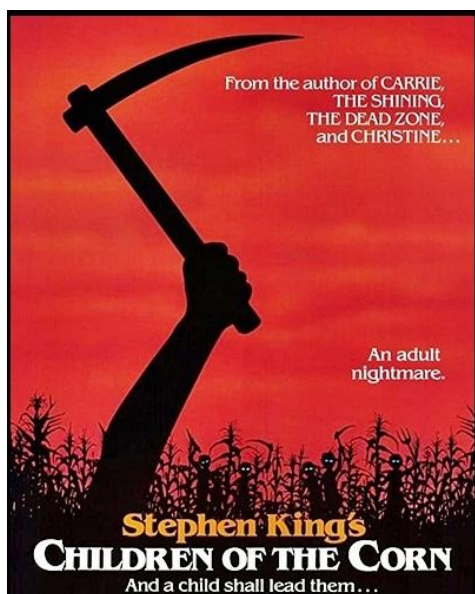


Imagem 11 – Pôster do filme *Children of the Corn* (1984)

Fonte: Caixa de pesadelos... (2021, on-line).

Descrição: Em um milharal, vê-se, em meio a plantação, a silhueta de algumas pessoas.

Sobre os espaços em que a narrativa circula, Ceserani (2006) aponta para uma preferência das narrativas fantásticas por aqueles cenários com pouca luz, taciturnos e, por vezes, fechados, como, em geral, apresentam-se os milharais, principalmente no período noturno. Deste modo, a recorrência deste cenário específico em muitas obras se dá porque, nesse tipo de espaço, o ‘homem’ produziria menos inibidores inventivos. Em outros termos, neste contexto, o homem se abre para a visão de elementos insólitos ou estranhos, de onde pode derivar a sensação de medo. Além disso, Menon (2013) trata a natureza, neste caso, um milharal, como um espaço fecundo para a gênese de uma atmosfera fóbica, pois trata-se de um espaço ideal para qualquer tipo de ameaça, natural ou sobrenatural, esconder-se.

Neste ponto, é interessante observar que a junção desses elementos na capa da obra literária, bem como a fonte vermelha, a imagem do espantalho e, ainda, o espaço de um milharal, cumpre o papel de ponto de partida para a leitura do texto, despertando,

⁹ A trama do filme gira em torno de um casal que está viajando pelas estradas dos Estados Unidos e, após se perderem, chegam a uma cidadezinha de interior dominada por crianças membros de um estranho culto que acontece no milharal.

assim, a curiosidade do leitor. Essa curiosidade será um motivador em seu percurso para descobrir mais sobre o contexto dessa imagem da capa, se ela estaria realmente presente no compêndio de contos como um possível personagem ou apenas tratar-se-á de um recurso visual a ilustrar a atmosfera narrativa da obra, pois uma das funções da imagem é “[...] fixar a atenção, despertar o interesse e induzir à leitura” (SANT’ANNA, 2002, p. 160).

Ademais, é pertinente mencionar que outro agente que corrobora para a ideia de que a escolha da figura do espantalho, retirada da película cinematográfica, esteja estampando a capa do livro por influência direta da publicidade midiática do filme, lançado no mesmo ano, talvez, se dê pelo fato de o livro nem mesmo possuir, em sua seleção de contos, uma narrativa que faça menção à figura de um espantalho em um milharal. Deste modo, observa-se um movimento de ‘transmidialidade’ muito semelhante ao que ocorre no texto jornalístico, pois a narrativa é construída em uma plataforma principal, a qual, juntamente com as outras secundárias, provocam no leitor uma profunda dinâmica de imersão, que não será tão efetiva caso o leitor não possua o repertório necessário (FONTOURA; NUNES; PASE, 2012).

O conto que faz alusão a essa figura, de nome “Harold”, o qual, visivelmente, serviu como referente ao diretor André Øvredal para a adaptação cinematográfica e que, em seguida, se tornaria a capa do livro, está presente somente no terceiro livro da série *Scary Stories 3: More tales to Chill your bones* (1991). A semelhança na construção desse personagem no filme, tendo como base a ilustração, pode ser visualizada a seguir:



Imagem 12 – O espantalho ‘Harold’ no filme e no livro

Fonte: Vitamina Nerd... (2019, on-line).

Descrição: Dois espantalhos presos a tocos de madeira, um expresso em uma foto colorida, o outro em uma ilustração minimalista monocromática.

Neste ponto, ainda que a imagem reproduzida no filme seja pariforme à ilustração, torna-se evidente as diferenças na adaptação do texto contido no livro para o roteiro de cinema. Portanto, observa-se que na dinâmica de adaptação da obra literária para o cinema, ocasionalmente, revelam-se alteridades que tendem a suscitar características únicas ao novo material, o que o torna igualmente relevante, pois o original deixou de ser o principal critério de juízo crítico, “[...] valendo mais a apreciação do filme como nova experiência que deve ter sua forma, e os sentidos nela implicados, julgados em seu próprio direito” (XAVIER, 2003, p. 62). Por outra forma, é patente conceber cada uma das obras como independentes dentro da dependência que possuem; ou seja, ainda que estejam conectadas pela história, deve-se ‘ler’ o livro como um produto literário e o filme como um produto cinematográfico, sem estabelecer comparações avaliativas ou valorativas entre eles.

Um ponto interessante a se observar, no qual essa relação de assimetria entre o conto e o filme são aparentes, pode ser verificado no trecho do filme que adapta o conto “O dedão do pé”, o primeiro do livro. Essa relação torna-se ainda mais nítida quando iniciamos pela leitura do conto, o texto de partida, no qual acompanhamos um garoto que está cavando o solo em um dos cantos de seu jardim, quando, inexplicavelmente, encontra um dedão humano enterrado, o qual parece estar unido a algo corpóreo.

Depois de fazer força, o menino consegue puxar o dedão para fora da terra, ao separá-lo ‘daquilo’ em que estava preso. O artelho, então, é levado para a mãe do garoto, que, ao analisá-lo, rapidamente, decide utilizar o membro ‘bom e carnudo’, nas palavras dela, como o principal ingrediente de uma sopa que prepararia naquele jantar, para saciar a fome de toda sua família. A Imagem 13 ilustra o momento de descoberta do dedão do pé na obra de Schwartz (2019):

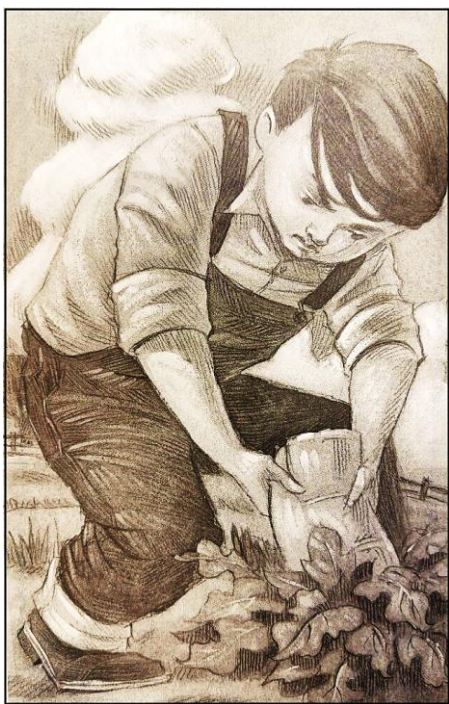


Imagem 13 – O dedão do pé

Fonte: Schwartz (2019, p. 15).

Descrição: Em um jardim, um menino tenta arrancar um grande dedão do pé do solo.

O desfecho da trama se dá quando, naquela madrugada, ao se deitar, o garoto começa a ouvir uma voz, de timbre lamurioso, reclamar o seu dedão arrancado, fazendo o pavor da criança crescer exponencialmente, à medida que percebe, pelo aumento gradativo do tom da voz, que a entidade se aproxima, cada vez mais, de sua cama. O desfecho sobre o que poderia ter acontecido ao protagonista, de certo modo, acaba ficando em aberto, pois o conto termina com uma recomendação para que o narrador “[...] faça uma pausa. Então pule na direção da pessoa mais próxima [...] e grite [...]” (SCHWARTZ, 2019, p.16), forjando um susto nos ouvintes.

Na página seguinte, o autor ainda apresenta uma versão de ‘final alternativo’ do mesmo conto, na qual o menino encontra-se com a criatura e inicia um diálogo com ela, à medida em que questiona a finalidade de partes específicas de sua compleição, como pode ser observado no trecho:

- Pra... pra... pra que você tem olhos tããã grandes?
- A criatura responde:
- Pra olhar dentro de vocêêêêêêêê!
- Pra... pra... pra que você tem garras tããã grandes?
- Pra arranhar o seu túúúmulô!
- Pra... pra... pra... que você tem uma boca tããã grande?
- Pra engolir você tooodo! (SCHWARTZ, 2019, p. 17).

O fragmento evidencia uma interação verbal com semelhança bastante próxima ao que acontece na passagem do conto clássico, originário século XVII, *Chapéuzinho Vermelho*, de Charles Perrault, recontado, posteriormente, pelos irmãos Grimm. Nele, a protagonista, uma garotinha que veste uma capa com a cor do título, atravessa um bosque no intento de levar quitutes à avó convalescente que mora sozinha em uma casinha dos arredores. Ao chegar à residência de destino, encontra-a repousando em sua cama e estranha muito a sua atual aparência, culminando, deste modo, no diálogo congênere, explicitado em: “[...] uau! Como as suas orelhas estão enormes, vovozinha! [...] são para ouvir bem sua doce voz, minha amada netinha!” (GRIMM, 2015, p. 5).

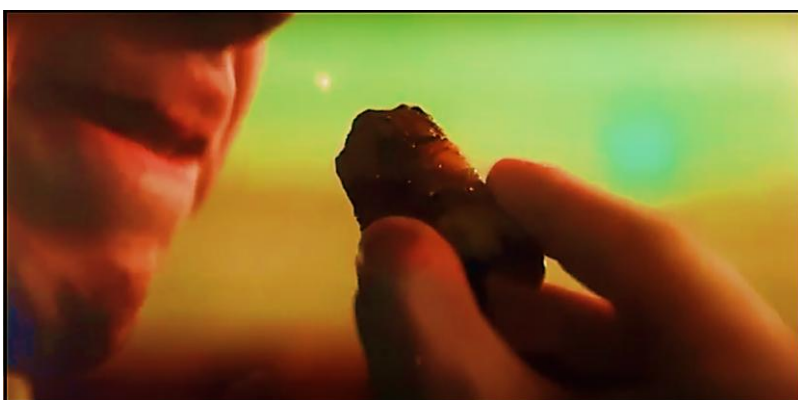
É interessante pontuar que a similitude do conteúdo prossegue até o desfecho, pois, se no conto de Perrault, a conversa perfaz a cena com a seguinte interlocução: “[...] e essa boca enorme, vovó, para que serve? [...] essa boca enorme é para engolir você inteirinha, menina curiosa! (p. 05)”, o final alternativo do conto de Schwartz (2019) apresenta uma conclusão muito parecida, revelada nas falas derradeiras do garoto e da criatura: “[...] e pra... pra... pra que você tem dentes tão afiados? [...] PRA MASTIGAR OS SEUS OSSOS!” (p. 17).

Entretanto, essa relação de similaridade não ocorre quando comparadas as duas versões da mesma narrativa e sua parte adaptada na produção cinematográfica *Histórias Assustadoras para contar no escuro* (2019). No conto, tanto na versão oficial, quanto na alternativa, o desfecho conclui-se com um final ‘em aberto’, pois não é explicitado ao leitor o que sucedeu ao garoto que encontrou o dedão após a visita da criatura; ademais, ainda há, nesse trecho das duas variantes, um incentivo do autor a produzir um susto nos ouvintes, à medida que orienta o narrador para que “[...] ao dizer a última frase, agarre o braço de um de seus amigos” (SCHWARTZ, 2019, p. 17), na versão alternativa; ou no desfecho oficial, como mencionado anteriormente, uma recomendação para assustar os interlocutores com um grito (*Ibid.*, 2019).

Na versão fílmica de André Øvredal (2019), essa passagem não decorre da aparição do macabro membro em um jardim, mas sim no momento em que um dos personagens chega em sua casa e constata que seus pais saíram, deixando-o sozinho e faminto. Deste modo, sai à procura de algo para comer na cozinha, e encontra na geladeira uma misteriosa panela vermelha contendo um ensopado de aparência apetitosa.

O personagem, então, destampa a panela e, sem titubear, começa a se servir do conteúdo com generosas colheradas. Todavia, ao mastigar, parece sentir um gosto estranho e é quando percebe estar comendo um dedão apodrecido, o qual, visivelmente,

possui dimensões bem inferiores ao que estampa a ilustração do conto, conforme mostram as imagens a seguir:



Imagens 14 e 15 – (14) A misteriosa sopa da panela vermelha; (15) O dedo mastigado

Fontes: (14) Diamond Films... (2019, on-line); (15) Daily Caller... (2020, on-line).

Descrição: (14) Um jovem está em uma cozinha comendo do conteúdo provindo de uma panela de cor vermelha; (15) O personagem retira da boca um dedão, ligeiramente, mastigado.

Tomado pelo susto, o personagem derruba a panela no chão e percebe, assim, que há mais ‘ingredientes incomuns’ no ensopado, como um olho humano, o que também difere do conto, no qual somente é mencionado o dedão como ingrediente anômalo da mórbida refeição. A cena, então, evolui para o aparecimento do cadáver reanimado, possuinte do dedão, reclamando o membro de seu corpo que fora amputado e, diferente do desfecho ‘em aberto’ das variantes literárias, a apropriação indevida do dedo culmina no desaparecimento do jovem, sem deixar rastro.

Nas notas do livro, o autor pontua que o conto “O dedão do pé” é comumente compartilhado na região sudeste dos Estados Unidos, mas possui algumas outras versões amplamente conhecidas, a mais notória dentre elas é batizada com o título “O braço dourado”. Torna-se manifesto, então, que, ainda que a referida narrativa literária detenha

um enredo com algumas diferenças, seja entre suas múltiplas versões, seja entre as adaptações para outras mídias, o conto conserva a mesma temática, flertando com elementos como traição, canibalismo e vingança. Além disso, “[...] embora muito conhecido nos Estados Unidos, trata-se de um conto de origem anglo-germânica” (SCHWARTZ, 2019, p. 103), tendo sido, também, recontado pelos irmãos Grimm no início do século XIX, mesmo sendo anterior a esse período.

Deste modo, mesmo que o texto literário já possua mais de uma versão, os roteiristas Dan Hageman e Kevin Hageman conhecidos, popularmente, como ‘The Hageman Brothers’, apoderam-se de determinados elementos relevantes, em outras palavras, algumas características marcantes das fontes (STAM, 2005), e os adaptam num roteiro que leva em consideração a necessidade de amarrá-los à trama principal, pois “[...] qualquer texto literário pode gerar um número infinito de leituras” (STAM, 2005, p. 04). O resultado desse processo é uma nova versão, originada de uma diferente perspectiva da temática, da qual podem surgir elementos com valor simbólico tão impactante quanto os contidos na obra literária de partida, um exemplo a mencionar são as imagens.

É interessante observar que no caso de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), muitas das imagens fílmicas que aparecem na adaptação em película, ainda que desenvolvidas sob a ótica de novos idealizadores, conservam um forte apego à estética instaurada nas ilustrações do livro. Isso denota um notório trabalho do ilustrador em se apropriar da atmosfera proposta pelo texto e recriá-la segundo sua concepção, usando como instrumento a sua arte.

A edição de 2019 possui gravuras do renomado ilustrador americano Brett Helquist, muito conhecido por seu trabalho na série de livros *Desventuras em série* (1999 – 2006), escrita por Lemony Snicket, heterônimo do autor americano Daniel Handler. O livro narra os infortúnios dos três órfãos Baudelaire desde que angariam um novo tutor, o inescrupuloso conde Olaf, os quais são retratados pelo artista com demasiada competência nos traços, embora pouco precisos, que compõem as expressões faciais, de modo a transmitir ao leitor toda sentimentalidade que os personagens estão experienciando na passagem que está a ler, como fica nítido na expressão dos três irmãos, na Imagem 16:



Imagens 16 – Ilustração retirada do livro *Desventuras em série – O hospital hostil* (2003)

Fonte: Snicket (2003, p. 142).

Descrição: Os irmãos Boudelaire com expressões assustadas.

A imagem 16 evidencia as expressões assustadiças dos protagonistas e tende a gerar um efeito de empatia no leitor, e fazer, deste modo, que comunguem dos seus sentimentos antes mesmo da leitura do texto, pois, de acordo com Rancière (2012, p. 12), o processo de anexar figuras ao texto “[...] propicia essa evidência ao leitor”, ou seja, traz à tona a sentimentalidade das personagens, gerando engajamento na leitura, no intento da obtenção de mais informações sobre elas. Além disso, age de modo a gerar afinidades no leitor em relação ao personagem, tecendo os primeiros fios de impressões, posteriormente ratificados pela narrativa, num movimento ‘um tanto’ norteador.

Em *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) ocorre um movimento semelhante, pois as imagens contidas, a princípio, como adereços aos contos, possuem características que combinam a imprecisão dos traços característicos do estilo do ilustrador, com expressões marcantes das personagens, como podemos ver na Imagem 17, retirada do conto “Tem espaço para mais um”, integrante da parte 3 do livro:



Imagem 17 – Tem espaço para mais um

Fonte: Schwartz (2019, p. 58).

Descrição: Imagem de um elevador ocupado por um grupo de pessoas com expressões sombrias.

Na imagem, as feições evidenciam expressões pouco trabalhadas em relação à riqueza e definição dos traços, atribuindo uma característica sobrenatural aos personagens. Além disso, o artista consegue avultar a atmosfera lúgubre no jogo de sombras obtido sem o uso de cores solares, somente diferentes tons de preto, criando, assim, uma metáfora visual para a morte, pois o conto mostra que todos estão condenados a ela.

Na próxima seção, enfocaremos algumas das ilustrações de Helquist produzidas, exclusivamente, para a antologia de Schwartz (2019), as quais serão analisadas, com aporte teórico e, também, sob o viés filosófico do estudo de imagens¹⁰, no intento de compreender os efeitos que as escolhas do designer podem suscitar no projeto gráfico do livro.

4.1. UM OLHAR MAIS PRÓXIMO: OS EFEITOS DAS IMAGENS NA OBRA DE SCHWARTZ

¹⁰ A efeito de explicação, o termo Imagem, neste contexto, será compreendido como sinônimo de ilustração.

Uma ferramenta muito utilizada pelo texto literário que, muitas vezes, cumpre a função de *nortear a empreitada* da leitura é o uso de imagens como complemento do texto. As imagens podem carregar a função de retratar, fielmente, a cena descrita, ou mesmo ceder pistas que sirvam ao propósito de ser o fio condutor, ou o ponto de partida, da imaginação do leitor.

Segundo Berger (1999), uma imagem pode ser considerada como uma cena que foi criada, reproduzida ou destacada do lugar e do tempo no qual fez sua primeira aparição e, assim, foi preservada. Isto é, as imagens são recriações de fatos, situações e contextos pregressos, os quais o artista busca recriar com sua técnica e traços artísticos e, assim, tornar visível aquilo que antes permanecia preservado apenas em sua memória.

Rancièrè (2012), complementa, ainda, a referida função representativa das imagens, asseverando que nela está contido um jogo de operações produtora da arte, ou seja, uma alteração da semelhança. Nas palavras do autor:

[...] imagem designa duas coisas diferentes. Existe a relação simples que produz a semelhança de um original: não necessariamente sua cópia fiel, mas apenas o que é suficiente para tomar seu lugar. E há o jogo de operações que produz o que chamamos de arte: ou seja, uma alteração da semelhança (p. 15).

A gênese de uma imagem pode indicar diferentes pontos representativos: quando se busca atingir o original de forma a converter a imagem criada em uma representação fiel de algo precedente, a qual, de certo modo, ou em algumas circunstâncias, substitua o objeto primário; ou, como no caso das imagens contidas no livro *Histórias assustadoras para conta no escuro* (2019), quando a semelhança é alterada por meio das técnicas do ilustrador na busca por produzir um distanciamento ou dissemelhança (RANCIÈRE, 2012), sem a preocupação de verter-se em uma imagem realista. Em outros termos, “[...] o trabalho da arte é, portanto, jogar com a ambiguidade das semelhanças e a instabilidade das dissemelhanças, operar uma redistribuição local, um rearranjo singular das imagens circulantes” (RANCIÈRE, 2012, p. 34).

Como mencionado, as imagens ilustrativas que Helquist criou para os contos do livro não possuem o realismo pictórico alicerçado na busca da representação do real, em contrapartida, municiado com sua visão artística e estilo ‘cartunesco’, o ilustrador realiza um trabalho de recriação de importantes pontos dos contos, os quais servirão de direcionamento à imaginação do leitor. Entretanto, os sentidos pormenorizados de cada

uma das imagens somente serão justificados à medida que as informações contidas nos contos são lidas. Sem o texto, a imagem isolada pode suscitar múltiplos sentidos e interpretações, como exemplificado na imagem da jovem de expressão amedrontada, retirada do conto “Faróis altos”, localizado na parte 4 do livro:

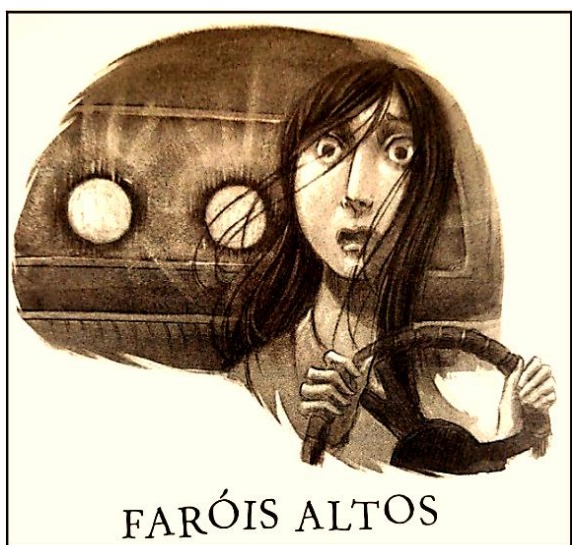


Imagem 18 – Faróis altos

Fonte: Schwartz (2019, p. 77).

Descrição: Jovem mulher ao volante, olhando amedrontada com os dois faróis altos acesos do automóvel que a persegue.

No projeto gráfico do livro, a Imagem 18 mostra uma jovem mulher ao volante de um carro, olhando, possivelmente, através do retrovisor, os dois faróis acesos do que parece ser um automóvel que a persegue. É possível observar que a expressão no rosto da mulher é de pavor extremo, o que conduz o leitor a especular que as luzes que ela está vendo configuram, supostamente, a origem de seu medo. As inferências que o leitor pode fazer acerca dos múltiplos sentidos desta gravura, por exemplo, se as luzes são mesmo de outro automóvel ou, ainda, se a cena se trata mesmo de uma perseguição, é um movimento comum da leitura de imagens, pois a maneira como vemos as coisas sempre será afetada pelo que sabemos sobre, ou pelo que acreditamos (BERGER, 1999).

Os traços do ilustrador na Imagem 18 facultam captar, nas feições da personagem, todo o desespero que ela está vivenciando, o que tende a causar no leitor um efeito complacente e, desse modo, imergir naquele universo contido posteriormente nas páginas do livro. Acerca dessa integração entre linguagem verbal e não-verbal, Moraes (2008, p. 58), explica que “[...] quanto mais integradas trabalharem suas partes dentro da obra, melhor se dará a fruição”.

É interessante observar que as imagens inseridas em obras literárias, de modo geral, apresentam alguns *sinais indiciários*, ou, em outras palavras, pistas, indícios, ou rastros que auxiliam na construção de interpretações, os quais tendem a nortear até mesmo as primeiras concepções do leitor, em alguns casos, antes do contato com o texto propriamente, considerando que em cada imagem existem “[...] zonas privilegiadas – sinais, indícios – que permitem decifrá-la” (GINZBURG, 1989, p. 177). Todavia, é somente com a leitura do texto que os sentidos serão construídos na relação texto verbal/texto não-verbal, ou seja, quando a imagem é lida de forma subtraída do texto, é possível a formulação de interpretações mediante os sinais ou indícios contidos nela, bem como a expressão das personagens, peças no cenário, entre outros, os quais somente serão (des)construídos quando o texto verbal for lido.

Na Imagem 18, por exemplo, são as informações contidas no conto que evidenciam que a jovem da foto está a fugir do motorista que a persegue em outro carro e, por essa razão, o medo estampa seu rosto. Entretanto, o condutor misterioso apenas ansiava avisá-la que havia avistado um assassino escondido no banco de trás e que todas as vezes que o mesmo se levantava para atacá-la, o perseguidor aumentava os faróis como forma de intimidá-lo. Isto é, o que está invisível nesta imagem, torna-se visível no texto verbal.

Quando trazemos à baila a Imagem 19, denominada “A Wendigo”, conto localizado na parte 3 do livro, uma referência direta a um personagem folclórico, observa-se que os traços sinuosos e com formas pouco definidas estruturam a silhueta de uma pessoa em movimento de corrida, e, por meio de certo esforço analítico, é possível distinguir o que parecem ser chamas se desprendendo de seu corpo. Contudo, ainda que não se possa excluir a capacidade da imagem em suscitar esses sentidos, a limitada nitidez dificulta uma tarefa mais assertiva na elaboração dos possíveis significados, um exemplo disso é a impossibilidade de afirmar que o personagem, realmente, esteja ardendo em labaredas, diferente da Imagem 18, cujo delineamento é mais preciso.

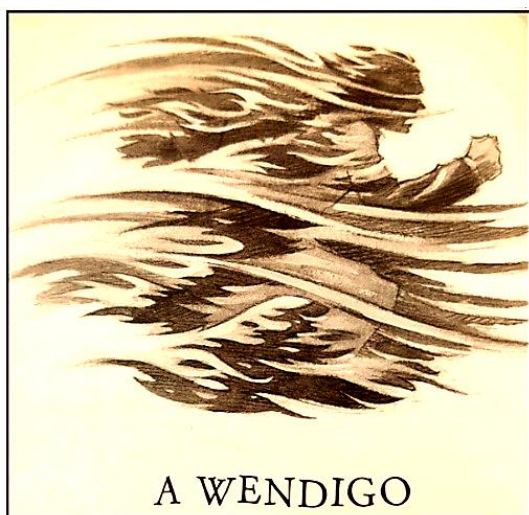


Imagem 19 – A Wendigo

Fonte: Schwartz (2019, p. 60).

Descrição: Silhueta de uma pessoa correndo com contornos sinuosos representando movimentação.

Neste caso, fica a encargo do texto nortear, de maneira mais efetiva, a relação do leitor com a gravura acerca de seus possíveis sentidos, pois, “[...] a palavra faz ver, pela narração e pela descrição [...] o que não pertence ao visível, reforçando, atenuando ou dissimulando a expressão de uma ideia” (RANCIÈRE, 2012, p. 21). Ao complementar a leitura da imagem com o texto, descobrimos que se trata de um caçador sofrendo os efeitos do ataque místico da entidade folclórica que dá nome ao conto.

No que tange aos agentes presentes na imagem, é possível, ainda, observar que os contornos sinuosos e a variação da tonalidade das cores (variações da cor preta) suscitam um elemento “cromático-discursivo” (MILANEZ, 2012, p. 579), ou seja, os dois elementos articulam juntos um discurso que, ao se materializar, produzem significados em relação à imagem. Assim, tanto as variações de tonalidade quanto os traços criam um cenário e neste cenário origina-se a figura do homem em movimento, tendo como regularidade discursiva o sentimento de pavor da personagem pelos possíveis acontecimentos que o leitor terá acesso ao ler o texto.

A Imagem de número 20, intitulada “A garota que ficou de pé sobre uma sepultura” ilustra o conto de mesmo nome, localizado, também, na parte 3 do livro, e apresenta ao leitor o escoreço de um cemitério, no qual podemos observar algumas lápides e uma lua cheia pairando no céu. Todavia o que chama atenção é a figura de uma faca cravada no gramado, ao lado de uma das sepulturas:

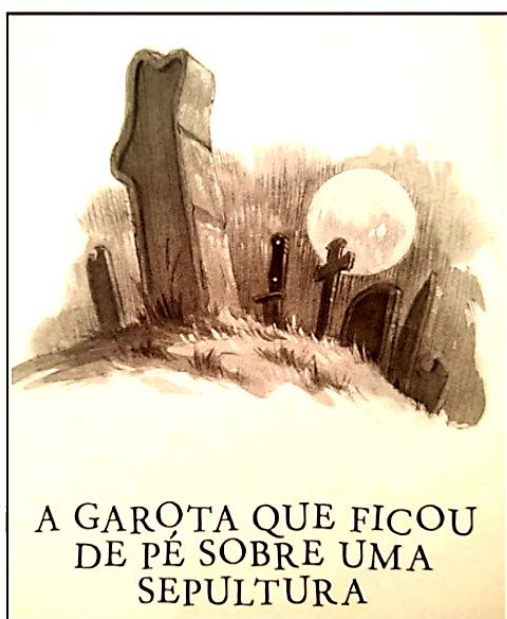


Imagem 20 – A garota que ficou de pé sobre uma sepultura

Fonte: Schwartz (2019, p. 50).

Descrição: Pequeno recorte de um cemitério ao luar, com quatro lápides, uma cruz e uma faca cravada no gramado em frente a uma das lápides.

A gravura entrega à imaginação do leitor a elaboração de múltiplos questionamentos, como a razão para a faca estar naquele lugar, ou quem foi a pessoa que a deixou lá; e, a partir do preenchimento dessas lacunas, os sentidos vão se elaborando. Nesta figura ocorre, ainda, um fenômeno chamado de *presentificação da imagem*, ou seja, torna-se ‘presente’, uma ‘presença’, no caso, a protagonista do conto, a qual não aparece na imagem, por meio das informações apreendidas no processo de leitura do conto. Isso decorre do fato de a personagem principal, a garota sobre quem o conto discorre, estar ausente dos possíveis sentidos construídos com a análise da imagem subtraída do conto, pois a mesma não aparece na gravura. Todavia, o texto verbal torna a protagonista presente na imagem e um sinal desta presença se torna evidente após a leitura: o uso da figura da faca cravada ao lado da lápide, a qual o leitor descobre, posteriormente, ser a causadora do susto que a matou, ainda que, como cito, a figura da garota esteja ausente na imagem.

O mesmo fenômeno não acontece na Imagem 21, a qual mostra o protagonista do conto, um temível monstro marinho, como o próprio título evidencia, com características semelhantes a algumas espécies de octópodes, cujo olhar denota uma expressão perniciososa e os tentáculos se mostram para fora da água, ao passo que os traços que o compõe remetem a movimentos ágeis e, igualmente, ameaçadores. Todavia, além da presença marcada do protagonista na ilustração, outro ponto relevante a ser observado é

o estilo de posicionamento preconizado no projeto gráfico para a inserção da mesma na página.

Para Araújo (2008, p. 373), “[...] o modo como se organiza a informação numa página pode fazer a diferença entre comunicar uma mensagem ou deixar o usuário confuso”. Assim, a ilustração do referido monstro aparece posicionada no lado superior da página, antes do texto escrito, entretanto parte de um dos seus tentáculos desloca-se margeando, com formas recurvadas, o lado esquerdo do texto, até invadir o espaçamento entre os caracteres e ‘abraçar’ a última palavra que compõe a narrativa – “N-H-A-C”.

Nesta específica página, é factível contemplar que o projeto gráfico pressupunha um movimento no qual, além de suporte visual ao texto escrito, a imagem passasse a ser usada, efetivamente, para compor o conteúdo, numa relação de integração, fornecendo uma quebra visual artística no bloco de texto, como pode ser observado, a seguir:



Imagem 21 – O temível monstro marinho

Fonte: Schwartz (2019, p. 91).

Descrição: Figura representando um monstro marinho com características de um polvo, cujos tentáculos estão posicionados para fora da água, um deles envolvendo parte do texto de maneira ameaçadora, como num abraço.

Cabe mencionar que “[...] os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador” (DONDIS, 2003, p. 29). Deste modo, a maneira como o

designer fixou a imagem na página tende a influenciar as percepções do leitor, neste caso demonstrando uma acentuada ferocidade do referido monstro marinho. A esse respeito, Ambrose e Harris (2009) asseveram, ainda, que as imagens se comunicam de distintas maneiras e em diferentes níveis; assim, neste caso, a imagem posicionada entre o texto pode elevar a sensação de ameaça causada pela entidade marinha ilustrada, ainda mais quando observa-se que a palavra destacada pelo seu ‘abraço’ trata-se da onomatopeia que faz menção ao ruído de algo sendo abocanhado ou devorado.

Outrossim, pode-se observar que o texto não apresenta informações descritivas sobre a aparência do referido monstro, ficando a encargo do ilustrador Brett Helquist imaginar cada detalhe a compor a imagem dessa criatura. O resultado da criação do artista é um ser muito parecido com uma entidade mitológica bastante conhecida no folclore nórdico: o ‘Kraken’¹¹, como mostra a Imagem 22:



Imagem 22 – O Kraken

Fonte: EvilGeeks... (2014, on-line).

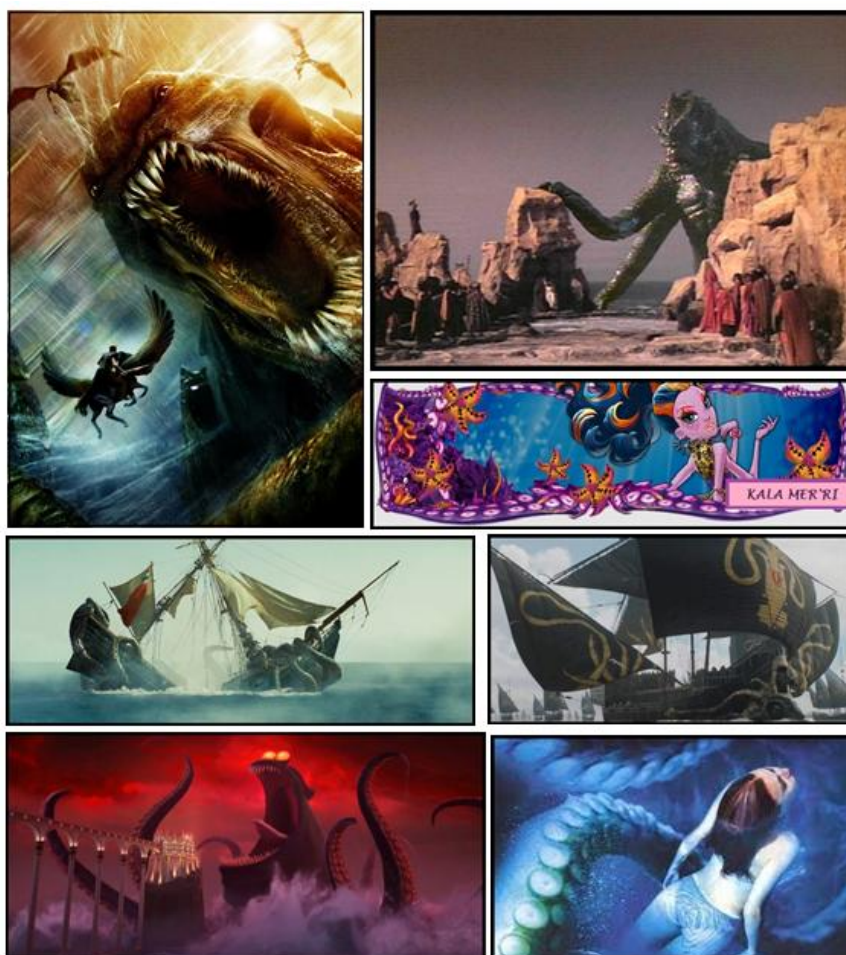
Descrição: Criatura semelhante a um polvo causando o naufrágio de um navio com seus tentáculos ameaçadores.

A figura desta besta marinha é bastante recorrente na literatura, estando presente em obras como a série *A Crônicas de Gelo e Fogo* (1996 – atualmente), do autor e roteirista americano George R. R. Martin, como brasão da casa Greyjoy, uma família de piratas que povoam um pequeno arquipélago e são conhecidos como ‘Homens de Ferro’; no livro *A Viagem do Tigre* (2011), da escritora americana Colleen Houck, descrito como

¹¹ Na mitologia nórdica, trata-se de cefalópode gigante que acreditava-se habitar as águas profundas da região entre a Islândia e Escandinávia. Muitos naufrágios eram atribuídos a ele e por isso era uma criatura muito temida por marinheiros (SOCIENTIFICA, 2020, on-line).

um monstro marinho das profundezas; na saga *Harry Potter* (1997 – 2008), da escritora britânica J. K. Rowling, a qual conserva a fisicalidade da criatura, mas inverte sua natureza temida ao retratá-lo como um amigável monstro marinho que patrulha o lago nos arredores da escola, evitando que os alunos se afoguem; serviu ainda, como uma possível referência para o escritor, também americano, H. P. Lovecraft, na criação de sua celebre entidade cósmica batizada como Cthulhu¹², a qual apareceu pela primeira vez como personagem de um conto publicado na revista *Weird Tales*, em 1928.

Ademais, a utilização do Kraken como um elemento imagético que personifica os possíveis perigos ‘daquilo’ que vem do mar também é bastante frequente em obras audiovisuais, seja na televisão ou no cinema, estando presente em relevantes trabalhos que já ocupam o cenário da cultura pop mundial, conforme mostram as imagens a seguir:



¹² No universo criado por H. P. Lovecraft, Cthulhu é uma entidade cósmica maligna, um tipo de deus reverenciado por uma seita antiga que busca trazê-lo de volta ao nosso plano astral para causar o apocalipse. Sua aparência é uma mistura de gigante, polvo e dragão, possui uma vasta quantidade de tentáculos na cabeça, além de corpo borrachudo e escamoso, asas de morcego e garras nas mãos e nos pés (SUPER INTERESSANTE, 2018, on-line).

Imagens 23, 24, 25, 26, 27, 28 e 29 – (23) O Kraken no filme *Fúria de Titãs* (2010); (24) O Kraken no filme *Fúria de Titãs* (1981); (25) A filha do Kraken no desenho animado *Monster High* (2007); (26) O Kraken no filme *Piratas do Caribe o baú da morte* (2006); (27) As velas das embarcações *Greyjoy* na série *Game of Thrones* (2011); (28) O Kraken no filme *Hotel Transilvânia 3* (2018); (29) O monstro em *Kraken: Os Tentáculos das Profundezas* (2006)

Fontes: (23) Moviemania... (2010, on-line); (24) The Cinemaholic... (on-line, 2020); (25) Monster High Fandom... (on-line, [2022]); (26) Cloth Myth... (on-line, 2013); (27) Legião dos Heróis... (on-line, 2018); (28) Hotel Transylvania Fandom... (on-line, [2022]); (29) Plano Crítico... (on-line, 2020).

Descrições: (23) Kraken gigante prestes a atacar um homem montado num cavalo alado; (24) Kraken caçando alguns homens em meio a formações rochosas; (25) Figura feminina com traços do monstro marinho Kraken; (26) Navio sendo afundado pelos tentáculos do Kraken; (27) Embarcações com um desenho nas velas representando o Kraken; (28) Kraken de olhos amarelos, boca aberta e tentáculos para o alto; (29) Mulher nadando em meio a tentáculos.

Posto isto, torna-se patente observar que o monstro mitológico Kraken possui bastante influência como referência a bestas aquáticas que habitam as profundezas dos mares que banham a cultura popular. Assim, o projeto gráfico de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), que compreende os traços sinuosos de Helquist e aludem a um perigoso e ‘temível monstro marinho’, talvez tenha sido, também, ancorado na tradicional imagem representativa do Kraken, pois “[...] o que é representar? Senão apresentar de novo” (MARIN, 1995, p. 10), e, na maioria das vezes, sob novas roupagens?

Além disso, na versão de 1981 de *Histórias assustadoras para contar no escuro*, a qual possui desenhos do ilustrador americano Stephen Gammell, o pequeno conteúdo textual é dividido em quadros, como numa história em quadrinhos, e a ‘entidade’ marinha, nesta versão com a alcunha de “*The Slithery-dee*” (o escorregadio, em tradução), não aparece nas ilustrações. Sua presença se dá apenas com o desaparecimento das outras personagens, supostamente devoradas, e uma linha horizontal representando o mar, diferente de sua reedição em 2019, ilustrada por Helquist. A referida divergência entre as variantes pode evidenciar a exclusão de uma possível relação de similaridade ou referência entre o projeto de ilustração de um artista para com o do outro, como mostra a imagem a seguir:

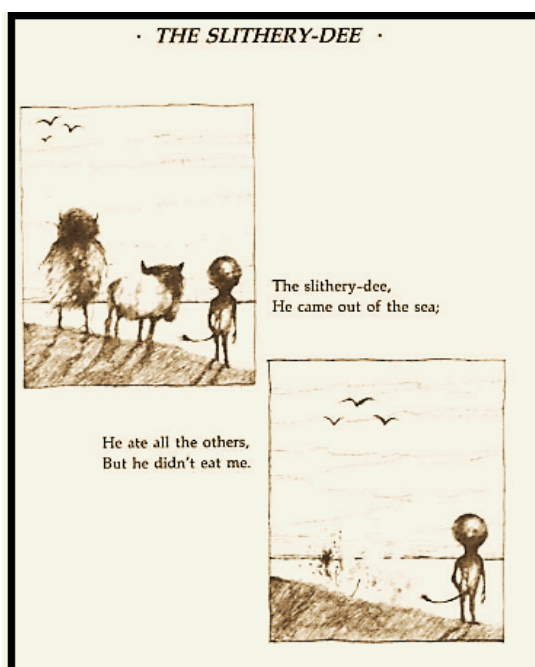


Imagem 30 – O escorregadio na obra de 1981

Fonte: Schwartz (1981, p. 78).

Descrição: Dois quadros mostrando algumas criaturas, à esquerda, e apenas uma criatura de coloração escura, à direita.

Ainda sobre as ilustrações de Stephen Gammell para a primeira versão da obra, cabe mencionar que, diferente das ideadas por Brett Helquist, na versão de reedição, elas possuem, em sua maioria, tons mais sombrios e menos cartunescos¹³, com contornos irregulares ou pouco definidos, mas que, curiosamente, buscam uma representação muito próxima do real. As imagens evocam, em sua grande maioria, uma atmosfera perturbadora, remetendo direta ou indiretamente a pesadelos lúgubres contidos no subconsciente coletivo, interferindo, deste modo, na maneira como o próprio texto será absorvido, pois “[...] o que nós vemos, influencia como e o que entendemos” (ARAÚJO, 2008, p. 373). Ao passo que o conteúdo textual somado às imagens inseridas no projeto gráfico podem, além dos significados pretendidos pelo autor, despertar no leitor sensações angustiantes, seja pela incerteza do traçado, seja pelas expressões pesadas das personagens, essas sensações são diferentes das que, possivelmente, são condicionadas na versão de 2019, voltadas, grande parte, ao humor ácido¹⁴. As imagens a seguir exemplificam essa alteração de estilos e clima das duas versões:

¹³ O termo refere-se a um estilo de desenho voltado ao humor que consiste na sintetização de estruturas mais complexas por traços que lembram muito o utilizado em charges.

¹⁴ Para efeito de explicação, a expressão foi adotada aqui como o equivalente à antiga expressão “humor negro”, que consiste em uma vertente do humor que utiliza elementos sérios, mórbidos ou tabus sociais para a produção de



Imagens 31 e 32 – (31) O Fantasma de “A casa mal-assombrada” (1981); (32) O Fantasma de “A casa mal-assombrada” (2019)

Fontes: Schwartz (1981, p. 30); Schwartz (2019, p. 40).

Descrição: (31) Face de um fantasma desfigurado e cabelos desgrehados; (32) Fantasma cadavérico investindo contra um padre de bíblia na mão.

A Imagem 31, retirada da versão de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (1981), no conto “A casa mal-assombrada”, demonstra a intenção do ilustrador em acessar a imaginação do leitor, pois as imagens “[...] detêm uma enorme capacidade de abrir espaços no imaginário” (FITTIPALDI, 2008, p. 107), causando uma acentuada sensação de pavor ou repulsa com traços mais realistas. Dessemelhante, a Imagem 32, criada para a edição de 2019, na qual há a inserção de um novo elemento à cena, neste caso a figura religiosa de um padre, apesar de possuir elementos de composição ligeiramente assustadores, a priori, podem facultar certa leveza ou tom de humor, quando considerados os traços cartunescos, de feições exageradas e pouco reais.

Essa diferença nos tons também opera na reedição da imagem 33 para a 34, retiradas do conto “O vestido branco de cetim”, nas quais é possível visualizar somente um vestido pendurado em um cabide na versão de 1981, entretanto, na versão de 2019, há o acréscimo das figuras de uma jovem usando um vestido enquanto dança com um ser

comicidade. A adequação do termo se dá pela não concordância semântica que a expressão, mesmo que tradicional, possua ou represente na sociedade atual.

encapuzado de mãos esqueléticas, que faz alusão direta ao conhecido popularmente espectro da morte. A Imagem 33 deixa evidente que os traços possuem um estilo pouco voltado às ilustrações realistas, quando comparado a 34.

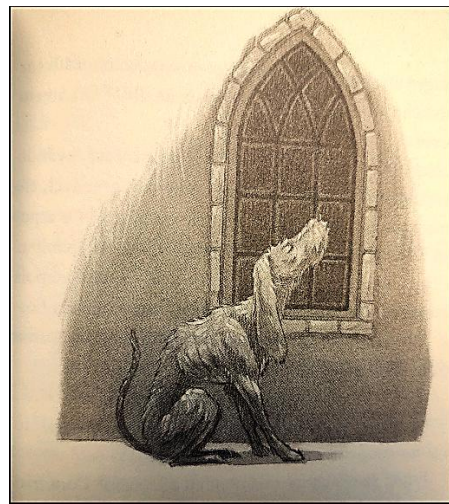


Imagens 33 e 34 – (33) O vestido branco de cetim na versão de 1981; (34) O vestido branco de cetim na versão de 2019

Fontes: Schwartz (1981, p. 64); Schwartz (2019, p. 74).

Descrição: (33) Vestido branco pendurado em cabides; (34) Jovem mulher vestida com um vestido branco dançando com uma figura encapuzada, representando a morte.

O mesmo fenômeno de ‘mitigação’ da atmosfera nas imagens, através do traço do autor, pode ser observado nas Imagens 35 e 36, retiradas do conto “Estou amarrada, corajoso andarilho!”, nas versões de 1981 e 2019, respectivamente, por meio das quais pode-se conceber um determinado ‘comprometimento’ com o realismo na primeira, ao evidenciar a figura de uma cabeça, aparentemente de uma pessoa idosa, caída no chão, cuja expressão de tormento tende a causar aflição no leitor. A segunda, no entanto, volta-se, de certa maneira, à jocosidade caricata, apresentando a substituição do elemento principal da ilustração: ao invés da cabeça, agora aparece a curiosa silhueta de um cachorro de aparência subnutrida, uivando para uma janela.



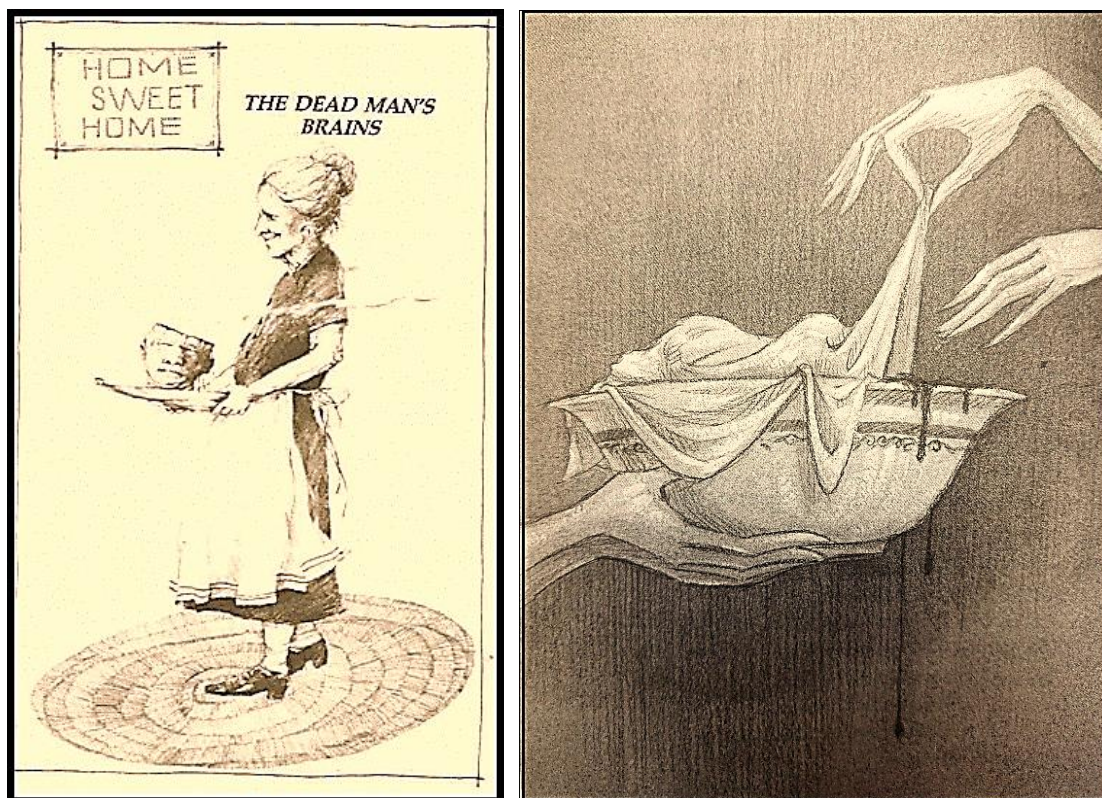
Imagens 35 e 36 – (35) Estou amarrada, corajoso andarilho! na versão de 1981; (36) Estou amarrada, corajoso andarilho! na versão de 2019

Fontes: Schwartz (1981, p. 14); Schwartz (2019, p. 23).

Descrição: (35) Semblante de um velho homem de expressão atormentada; (36) Cachorro magro uivando para a janela.

Em paralelo, o mesmo tom de humor ácido é perceptível na Imagem 37, retirada do conto “Os miolos do morto”, a qual apresenta a personificação de uma senhora de expressão e sorriso bondosos, carregando em mãos uma bandeja contendo algo que, aparentemente, acabara de preparar para a refeição: o crânio de um homem partido e ainda fumegante. Além disso, posicionada na parte superior da imagem, encontra-se uma placa com os dizeres: “*Home Sweet Home*”, ou, em tradução: “Lar doce Lar”, com a qual torna-se patente o tom de sarcasmo que Gammell objetivou expressar em sua criação.

O referido tom, ironicamente, mórbido da imagem na versão de 1981 é suavizado ou, quando desprendido do contexto do texto, desaparece por completo na versão da reedição (2019). Ainda que o utensílio doméstico esteja presente, seu conteúdo está encoberto com o que parece um tipo de tecido, o qual está sendo manipulado por mãos estilizadas com dedos longos e finos, anatomicamente irrealis.



Imagens 37 e 38 – (37) Os miolos do morto (1981); (38) Os miolos do morto (2019)

Fontes: Schwartz (1981, p. 54); Schwartz (2019, p. 65).

Descrição: (37) Senhora trajando avental de cozinha e segurando uma bandeja contendo a cabeça cortada de um homem; (38) Um par de mãos oferecendo uma bandeja a outro par de mãos, cujo conteúdo está coberto com um tecido.

A falta de uma perspectiva realista à anatomia humana também pode ser observada quando comparadas as Imagens 39 e 40 retiradas do conto “O Fantasma com dedos ensanguentados”. A primeira remete à versão de 1981 e apresenta uma mão humana em aparente estado de putrefação, esteticamente aludindo a um registro fotográfico realista; diferente da utilizada no projeto gráfico da versão de 2019, na qual o par de mãos que aparece ensanguentado possui um estilo mais voltado ao cartunesco, de certa forma, incidindo na suavização do efeito grotesco que a imagem poderia expressar.



Imagens 39 e 40 – (39) O Fantasma com dedos ensanguentados (1981); (40) O Fantasma com dedos ensanguentados (2019)

Fontes: Schwartz (1981, p. 86); Schwartz (2019, p. 98).

Descrição: (39) Uma mão realista com linhas representando sangue; (40) Par de mãos com dedos longos ensanguentados.

Cabe mencionar que, assim como o texto literário permite múltiplas leituras, a ilustração também se fundamenta a partir de os olhos de quem a vê. Em outras palavras, independentemente do estilo que o ilustrador possua, seja sintetizado ou com aspirações realistas, a relação entre o texto escrito e as imagens se dá quando a imagem prossegue do exato momento em que o texto parou, expandindo-o ou seguindo para além dele e, deste modo, engrandecendo os horizontes de compreensão do leitor em contato com a obra. Todavia, os pontos de partida e os nortes referenciais desse caminho sofrerão agência do tom e estilo das imagens, as quais acionarão o repertório imagético de cada leitor no processo de compreensão.

Nas imagens presentes no projeto gráfico da obra, ainda pode ser observado que além daquelas que estão alicerçadas às narrativas dos contos, com funções, entre outras, de suscitar possíveis e diferentes efeitos no leitor, há algumas que servem ao propósito de marcar espaços destinados à inserção de dados pontuais sobre a obra, sua produção e referências utilizadas. A encargo dessa função, o designer da obra opta pela imagem de uma bola de cristal, sobre a qual repousa a silhueta de uma ave negra, como pode ser contemplado na Imagem 41:



Imagem 41 – A Bola de cristal e o Corvo

Fonte: Schwartz (2019, p. 103; 112; 119; 127).

Descrição: Figura de uma bola de cristal com feixes de luz representando sua luminescência, sobre a qual repousa a silhueta de um pássaro preto, dividida em quatro quadros contendo informações textuais distintas.

A escolha desses elementos talvez esteja amparada em uma tradição popular, na qual o pássaro negro é, muitas vezes, conectado ao sincretismo místico, que busca a obtenção, entre outros, de novos conhecimentos; e a bola de cristal, um instrumento muito utilizado para obter informações, seja sobre o passado, o presente ou o futuro. Do mesmo modo, evidencia-se o propósito das partes do livro nas quais as imagens estão inseridas: trazer ao leitor informações adicionais ao conteúdo que já tiveram contato no processo de leitura dos contos. Assim, torna-se coerente que as ilustrações ganhem a função de indicador desses ‘espaços informacionais’.

Como mencionado anteriormente, as imagens permitem múltiplas possibilidades de leitura, sugerem possíveis histórias e até indícios que tendem a nortear a criação de sentidos, todavia, nessa perspectiva de análise, torna-se evidente que Brett Helquist buscou um distanciamento das ilustrações de Stephen Gammell para transpor a sua visão própria de cada conto. Assim, por meio de sua arte, gerou ‘referenciais norteadores’ para a experiência dos leitores, alguns mostrando cenas explícitas do ocorrido, outras proporcionando pequenas pistas a serem desvendadas. Deste modo, pode-se observar que nas imagens concebidas para o livro *Histórias assustadoras para contar no escuro*

(2019), o sentido pretendido pelo autor, talvez, complete-se somente com a leitura dos textos. Assim sendo, as ilustrações presentes no livro, objeto de estudo, criadas pela visão e técnica e artística de Helquist, possibilitam que os sentidos sejam revelados à medida que os contos são lidos, numa relação mútua de cumplicidade, como se constituíssem um só organismo.

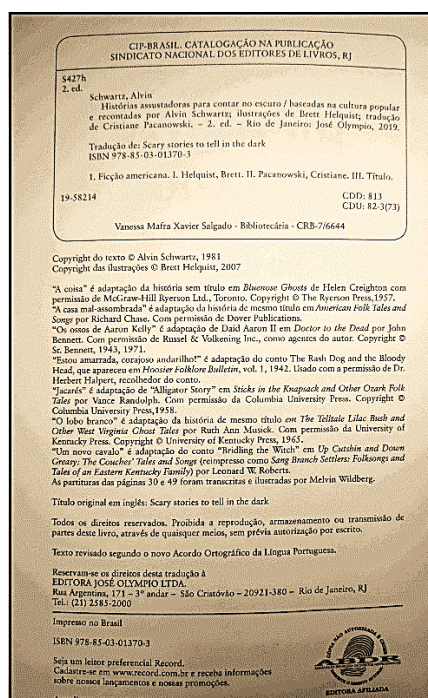
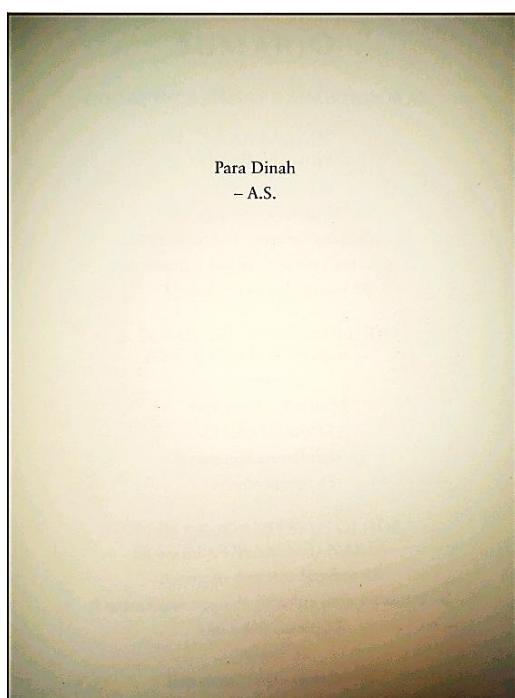
Isso posto, podemos observar que as figuras presentes no projeto gráfico do livro não servem apenas ao propósito de adereçar os contos, como se poderia imaginar, mas são importantes ferramentas que auxiliam a contar a história. Assim, para um projeto gráfico ajustado às necessidades do texto verbal, a escolha de ilustradores que compreendam os pormenores do projeto ou a seleção de imagens que atuem junto ao texto na transmissão da história, é mais complexa do que, a priori, possa parecer. Entretanto, essas imagens precisam ser integradas ao texto de forma orgânica para resultarem no efeito pretendido; além disso texto e imagem precisam dialogar com outros elementos paratextuais constituintes da materialidade de um projeto gráfico; é sobre essas relações que enfocaremos na próxima seção.

4.2. COISAS ESTRANHAS E ASSUSTADORAS: O PROJETO GRÁFICO GANHA FORMAS

Podemos afirmar que o projeto gráfico visual de um livro tem a função primordial de dar forma ao objeto, como verificado até aqui, pois, “[...] os designers estão para os livros, assim como os arquitetos estão para os edifícios” (HENDEL, 2003, p. 33). Além disso, é apropriado retomar que nos dias atuais é notória uma copiosa valorização de conteúdos visuais, objetivando despertar o interesse da grande massa consumidora, e isso pode ser determinante na adesão do produto ao mercado.

Nesse intento, alguns desafios podem surgir ao longo do percurso, pois é de se considerar árdua a empreitada de tornar convidativo até mesmo o minimalismo de uma página de dedicatória ou a quantidade vertiginosa de informações de uma página de *copyright*. De acordo com Hendel (2003), a maneira como o designer apresenta a dedicatória em um projeto gráfico pode, por exemplo, transformá-la em “linha de texto vulgar ou num cartão de presente para a pessoa” (p. 57), assim como a página, contendo as informações catalográficas úteis da obra, tornar-se poluída e incômoda aos olhos.

As Imagens 42 e 43, ilustram a corporização dessas específicas páginas da obra de estudo:



Imagens 42 e 43 – (42) A folha de dedicatória da obra de estudo; (43) A folha de *copyright* da obra de estudo

Fonte: Schwartz (2019, p. 4; 5).

Descrição: (42) Página do livro contendo uma dedicatória; (43) Página do livro contendo as informações catalográficas.

Nas imagens, é possível observar que o designer desenvolveu um projeto gráfico que contemplasse uma página de dedicatória simples, com uma tipografia discreta e livre de ornamentos, evidenciando a relevância que o dedicado possui para o dedicador ao centralizar o texto na parte superior da página. Seguindo a mesma linha sóbria, a página de *copyright* se apresenta com o expediente localizado na parte superior e demais informações ao longo da página, sem conspurcar o *layout* com ‘floreios’ excessivos, mantendo o foco nas informações contidas.

Os exageros de ornamentos nas páginas podem representar um problema para o design gráfico que não preza pela harmonia visual. De acordo com William Addison Dwiggins (ilustrador, calígrafo, tipógrafo e designer de livros), responsável, inclusive, por cunhar o termo ‘designer gráfico’ em seu estudo para o *Boston Evening Transcript*, no ano de 1922, em virtude da inserção de componentes novos ou surpreendentes nos livros, almejando altos índices de venda, pequenos elementos como os fólios (números de páginas) acabam saltando às vistas, quando não deveria, pois esse fenômeno pode afastar os olhos da leitura. Nesse segmento, um designer ‘pouco inclinado à vertente

minimalista' desenha esse tipo de elemento com colchetes, anéis e asas, causando um efeito acumulativo como um 'amontoado de flores em um funeral' (*Ibid.*, 1922).

Todavia, alguns designers conseguem ornamentar esses elementos de maneira equilibrada, concedendo-lhes características artísticas, sem poluir o *layout* ou arrebatrar a atenção do leitor. Um exemplo disso aparece evidente na Imagem 44:

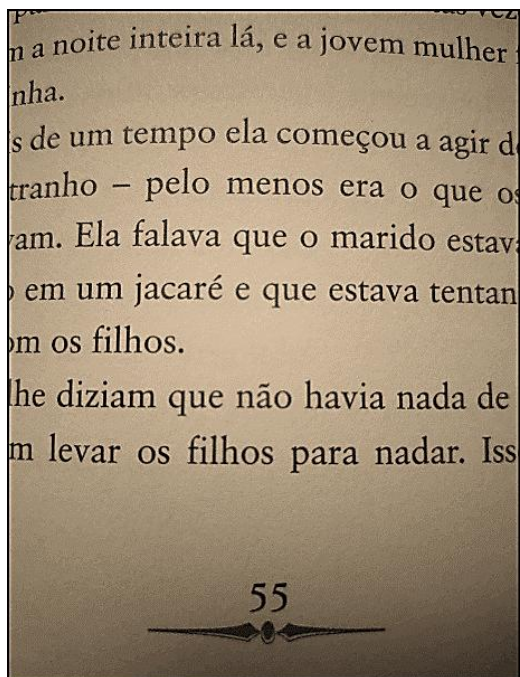


Imagem 44 – Ornamento de fôlio

Fonte: Schwartz (2019, p. 55).

Descrição: Página do livro com foco no detalhe da numeração.

A imagem evidencia a satisfatória escolha do designer em trazer certo refinamento à numeração das páginas, posicionando-as de maneira centralizada e construindo uma marcação com ares clássicos logo abaixo dos números, que dialoga diretamente com a proposta do projeto gráfico em tornar cada mínima informação visível, mas conservando certos traços de requinte clássico na estética. Outrossim, torna-se notório, ainda, a concordância visual e o diálogo entre o algarismo e a arte, numa relação equilibrada e confortável aos olhos do leitor.

Neste processo, de maneira figurativa, as palavras escritas pelo autor atuam como o coração do designer do livro. Portanto, para que o resultado final do projeto seja satisfatório, o designer deve estar ciente sobre o assunto do livro e, ainda, a forma como é reportado (HENDEL, 2003). Destarte, o objeto-livro em questão abrange, além de um

repositório de texto e imagens a ilustrar os contos, figuras que venham a auxiliar na composição de sua materialidade também nas páginas de abertura, pois,

[...] a informação visual comunica de modo não verbal, por meio de sinais e convenções que podem motivar, dirigir ou mesmo distrair o olhar do leitor, e todos os elementos visuais influenciam uns aos outros. Por isso, o projeto visual de um livro é uma ferramenta importante para a comunicação, e não apenas um elemento decorativo (ARAÚJO, 2008, p. 373).

No livro impresso *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), torna-se evidente essa preocupação com a harmonia entre texto e imagem desde as primeiras páginas, conforme podemos observar na Imagem 45, um espaço destinado à folha de rosto da obra:

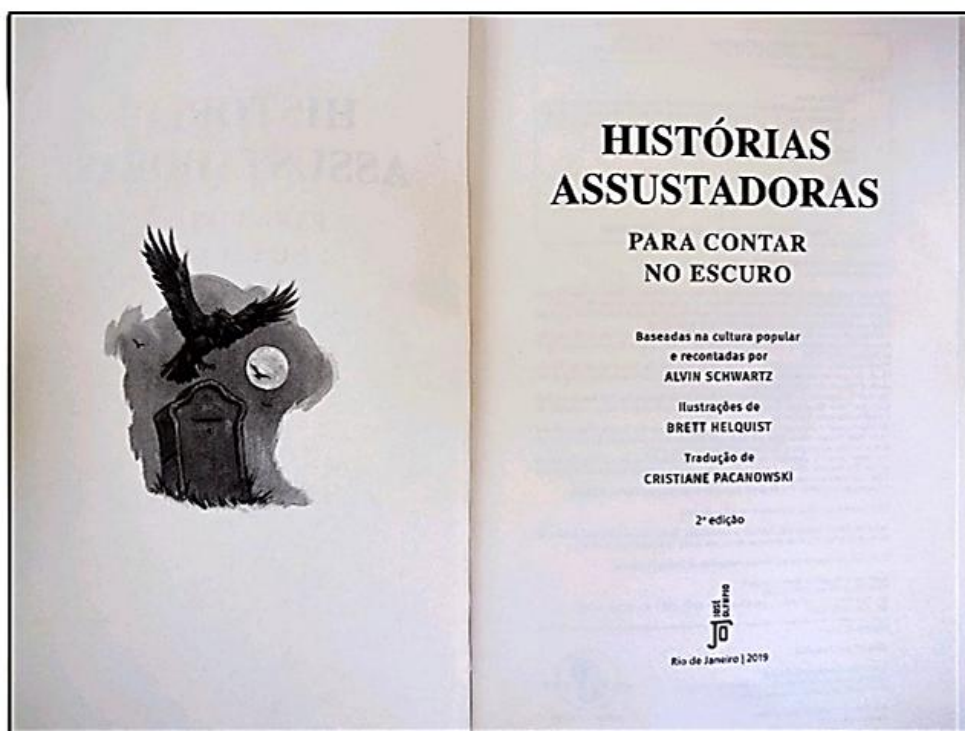


Imagem 45 – Folha de rosto do livro

Fonte: Schwartz (2019, p. 2; 3).

Descrição: Página dupla de abertura do livro, a página da esquerda contendo a ilustração de corvos sobrevoando uma lápide sob a luz da lua cheia e a direita as informações do expediente do livro.

A imagem mostra uma página contendo uma ilustração voltada à atmosfera que o livro pretende criar e, ao lado, a folha de rosto do livro, na qual a funesta ilustração dos corvos sobrevoando uma lápide, construída com contornos vacilantes e tons escuros, tende a reforçar a carga semântica sombria que o título, firmado na página seguinte,

carrega. Além disso, pode-se observar que ainda que a figura esteja inserida em uma página individual, sem interferir no *layout* das informações, cumpre o fundamental papel de comunicar ao leitor que a narrativa que ele está prestes a adentrar vagueará por caminhos soturnos e repletos de mistério.

Segundo Hendel (2003), é comum que muitos designers tratem essa página de maneira descuidada, relegando-a a um mero repositório informacional. Não obstante, Gill (1931) assevera que o referido espaço deveria ser trabalhado com criatividade, de preferência com o mesmo estilo de tipografia, produzindo um design que sirva tanto como abertura da obra, quanto como cenário para o restante do livro.

Pode-se verificar que no projeto da obra de estudo, a imagem do corvo sobrevoando a lápide, posicionada ao lado cumpre essa função, pois a folha de rosto apenas apresenta as informações básicas do material, com uma tipografia em negrito sóbria para o título e outra igualmente discreta para as demais informações. Observa-se, ainda, o perceptível cuidado de adotar tipografia em maiúsculo para dados do autor, ilustrador e tradutor.

Acerca da harmonia entre os elementos que compõem o *layout* do livro, Tschichold (2007) elucida que o projeto gráfico deve prezar por desenvolver modos de apresentação nos quais a forma não sobreponha o conteúdo, a partir da representação tipográfica perfeita e da harmonia entre todos os elementos. O autor ainda afirma que:

[...] escolher uma fonte bem ajustada ao texto; projetar uma página primorosa, idealmente legível, com margens harmonicamente perfeitas, impecável espacejamento de palavras e letras; escolher corpos de tipo ritmicamente corretos para folhas de rosto e títulos, e compor as páginas em que há títulos de seção e de capítulos genuinamente belas e graciosas, no mesmo tom da página de texto – por esses meios um designer de livro pode contribuir muito para a fruição de uma valiosa obra de literatura (p. 32).

Assim, com o ‘auxílio’ das ferramentas eletrônicas, bem como computadores e programas especializados, o designer gráfico detém a possibilidade de se tornar um ‘artista-artesão’, à medida que acompanha o processo e possui autonomia técnica para intervir e corrigir, quando necessário, o trabalho (PIVETTI, 2005). Ao recorrer a esta autonomia, o designer vai lapidando o projeto gráfico, de modo a torná-lo coerente com o conteúdo verbal e, também, atrativo aos olhos do público consumidor. A materialidade vai ganhando, assim, formas que combinam a esperada harmonia entre texto e imagem, como podemos observar a seguir:



Imagem 46 – Posso carregar seu cesto?

Fonte: Schwartz (2019, p. 68).

Descrição: Página contendo na parte superior a ilustração de uma pessoa carregando um cesto, iluminada pela luz de um poste de aparência antiga, o conteúdo textual aparece na parte inferior.

A imagem indica uma página retirada do livro, na qual se torna notória a escolha do projeto gráfico em posicionar a figura que ilustra o conto na parte superior, como se o intuito fosse ambientar o leitor sobre o conteúdo do enredo, antes do início da leitura. Identifica-se, também, uma total atenção tipográfica, pois é de se considerar que o “[...] corpo da fonte e sua composição têm a mesma importância que a escolha do tipo” (HENDEL, (2003, p. 41), em especial ao que Bringhurst (2005) classifica como detalhes incidentais ou traços e minúcias que dão à tipografia um caráter pungente e belo. Neste caso, esse cuidado se manifesta na escolha da fonte no modelo *P22Garamouche*, em tamanho maior para destacar o título e, ainda, assegurar certa irregularidade no alinhamento das letras, evocando, possivelmente, os movimentos trêmulos dos calafrios involuntários que o conto pretende insuflar no leitor no momento da leitura. A Imagem 47 deixa evidente essa irregularidade de alinhamento:

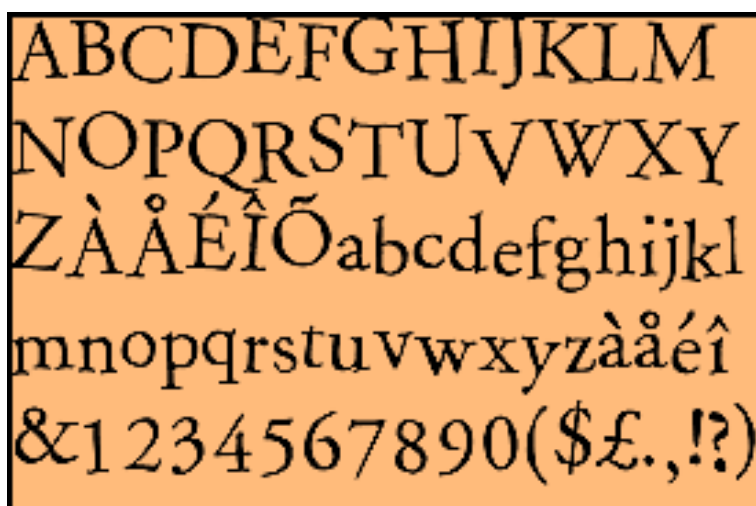


Imagem 47 – Fonte *P22Garamouche*

Fonte: *Identifont* (1998, on-line).

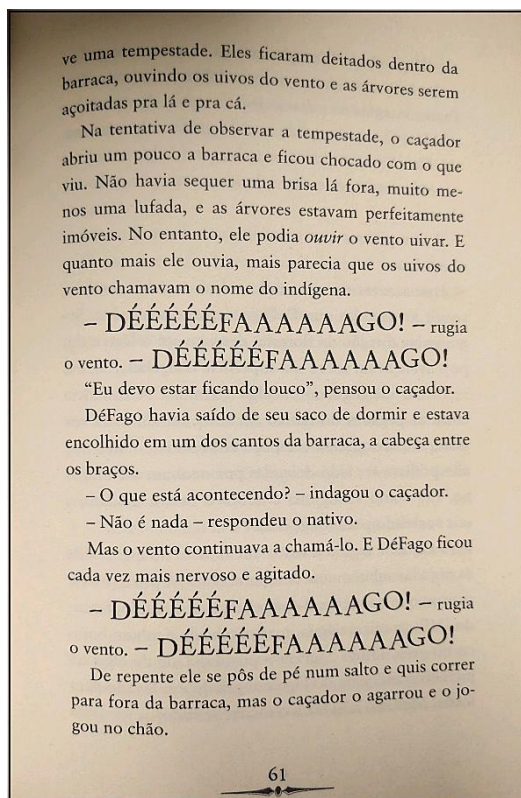
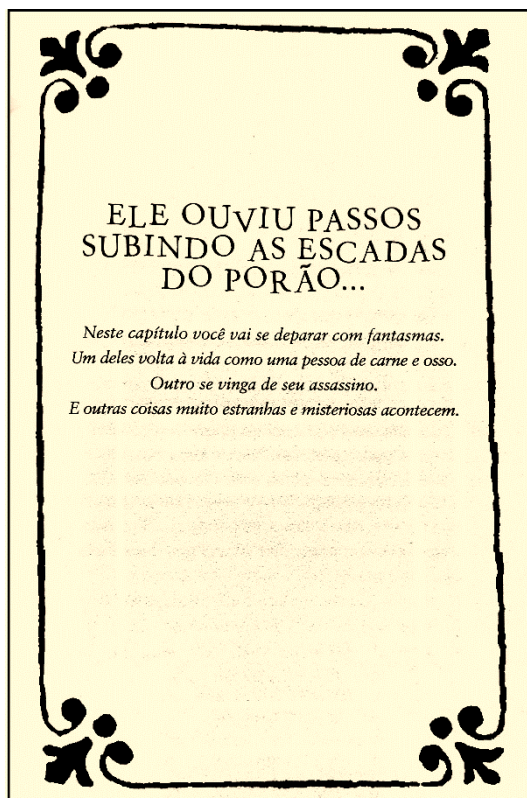
Descrição: Alfabeto e sinais na tipografia *P22Garamouche*.

De acordo com Hendel (2003), entre as possíveis abordagens tipográficas pertinentes a um projeto gráfico, uma bastante recorrente é a tipografia alusiva, que foge de um padrão clássico. Os enfeites e ornatos tipográficos ou, ainda, os tipos de letras fornecem instrumentos prontos ao leitor para ligações externas ao material. Em outras palavras, o design alusivo pressupõe que o leitor desenvolverá a mesma ligação que o design tinha em mente na criação do projeto gráfico. Em alguns casos, isso pode gerar problemas de conexão e o ‘alusivo’ se tornar ‘elusivo’, em especial “[...] quando o designer presume que o design significa uma coisa e o leitor, outra (*Ibid.* 2003, p. 12), o que não ocorre no projeto gráfico da obra de Schwartz (2019), pois a sensação pretendida é trabalhada de forma concernente com a escolha da fonte.

É certo que “[...] a palavra, bem trabalhada em termos gráficos, emite sons, cria imagens, diminui ou amplia espaços, veicula, enfim, o texto em si” (CORDEIRO, 1987, p. 31). Contudo, é inevitável que a escolha de apenas um tipo de letra a ser utilizada venha a tornar-se cansativa para o designer (HENDEL, 2003). Desse modo, o uso dessa tipografia (*P22Garamouche*), com destaque nos títulos em contraste com o estilo clássico e alinhado da fonte *ClassGarmnd BT*, a mesma utilizada na folha de rosto e corpo dos contos, demonstra uma escolha consciente do designer em criar um planeamento com base tradicional, em alguns aspectos remetendo, inclusive, a manuscritos medievais.

Como exemplo disso, podemos citar as margens com arte clássica nas páginas que dividem o livro em capítulos, evidenciado na Imagem 48. Ademais, há a utilização de

capitular¹⁵ no início dos contos; mas ao mesmo tempo hodierno e fluido em momentos específicos, quando sublinhadas partes relevantes. Em alguns pontos, ainda, a estética rompe com a rigurosidade de alinhamento textual para avultar alguns elementos textuais, engendrando, assim, sensações adversas no leitor, como a de movimento, o que torna-se explícito na Imagem 49:



Imagens 48 e 49 – (48) Margem clássica no início dos capítulos; (49) A sensação de movimento no texto
Fonte: Schwartz (2019, p. 31; 61).

Descrição: Página com conteúdo textual margeado por arte clássica; (49) Página do livro contendo texto com diferentes tipografia, cuja falta de alinhamento dos trechos em destaque denotam a movimentação do vento.

Cabe mencionar que ainda que a obra, por vezes, quebre o padrão regular de alinhamento textual, comum na maioria das obras literárias, pode-se observar que em

¹⁵ Letra maiúscula inicial em fonte de tamanho maior que as demais.

nenhum momento a ‘legibilidade’¹⁶ e ‘leiturabilidade’¹⁷ são comprometidas. Em outras palavras, torna-se perceptível que o designer responsável pelo desenvolvimento do projeto gráfico, além de se preocupar com a apresentação visual, estava atento à organização informacional, funções cruciais do profissional de design (FRASCARA, 2003).

É interessante ressaltar que, na obra de estudo, a extensão das linhas e o espaço entre os caracteres também atendem a um padrão confortável à leitura, auxiliando diretamente na organização visual das páginas. Em geral, a medida convencional é algo próximo de 65 caracteres (HENDEL, 2003), diferente de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), no qual as páginas apresentam uma máxima de não mais do que 26 linhas (para aquelas que não possuem ilustração junto ao texto), com separação de 4mm entre elas, contendo em cada uma aproximadamente 50 caracteres (contando os espaços entre eles), encaixadas com 2mm de espaçamento.

É certo que um determinado conteúdo textual poderá ser construído com inúmeros tipos de letras diferentes, todavia, somente quando o espaçamento entre os elementos estiverem relacionados entre si de maneira coerente que a leitura fluirá satisfatoriamente (RYDER, 1979). Assim, a ‘geografia’ das páginas vai de encontro à premissa de Hendel (2003), a qual considera a adição de espaços entre as linhas de texto como um recurso de torna-las equilibradas e adequadas à visão do leitor.

Outro fator curioso que contribui para a organização de informações em um livro não aparece como um elemento marcado nas páginas, mas são essenciais: as margens. Talvez, cinquenta por cento do caráter e da integridade de uma página de livro impresso residam nas formas de sua tipografia, entretanto, uma parte considerável da outra metade reside em suas margens (BRINGHURST, 2005), as quais, para além da função de emoldurar o conteúdo, juntamente com os demais espaçamentos, servem como um organizador visual desse conteúdo.

Assim, em *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), ainda que em algumas páginas a margem superior (ou de cabeça) seja sobreposta por alguns elementos

¹⁶ O termo está associado à **percepção do texto**, ou seja, à facilidade de reconhecimento de um grupo de caracteres por parte do leitor no ato de leitura (STRUNCK, 1999). Além disso, pode remeter também à facilidade de identificação das palavras não somente pela tipografia, mas pelo espaço vazio cinzelados entre elas (BRINGHURST, 2005); e, ainda, à velocidade de leitura de um determinado texto corrido (LUND, 1999).

¹⁷ O termo está relacionado à **compreensão do texto**, ou seja, à cognição (FRASCARA, 2003); em outros termos, um texto possui satisfatória leitabilidade quando pode ser lido de modo fácil, convidativo e que traga certo ‘prazer’ aos olhos do leitor (ALDRICH E FENNELL, 1991).

paratextuais e por imagens, e a inferior (ou do pé) apresente a numeração, de maneira geral, os espaços são bem construídos, permeando aproximadamente 2cm. Verifica-se, então, um cuidado do designer em criar um espaçamento de páginas equilibrado e harmonioso, um dos pontos positivos a se destacar no projeto gráfico.

Outro detalhe interessante a ser destacado no projeto gráfico da obra é a decisão do designer em manter do projeto original, a obra de 1981, uma particularidade bastante curiosa de dois contos em específico, sendo eles, “Uma velha só pele e osso” e “A canção do carro fúnebre”: trechos de partituras musicais. Além disso, as imagens a seguir evidenciam o equilíbrio harmonioso do projeto gráfico entre conteúdo textual e as grades para leitura musical:

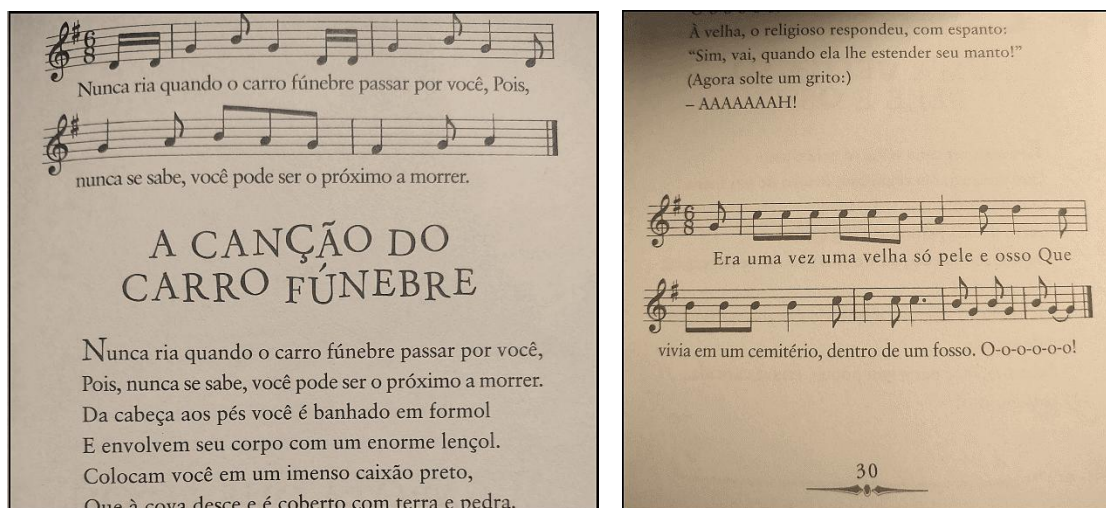


Imagem 50 e 51 – (50) Grade musical em “O carro fúnebre”; (51) Grade musical em “Uma velha só pele e osso”

Fonte: Schwartz (2019, p. 30; 61).

Descrição: (50) Página do livro contendo trecho do texto e partitura musical do conto “A canção do carro fúnebre”; (51) Página do livro contendo trecho do texto e partitura musical do conto “Uma velha só pele e osso”.

A inserção desse elemento ao projeto gráfico possibilita, para o leitor que possua letramento musical, conhecer a melodia original das cantigas folclóricas inseridas na obra, o que, em uma possível roda de leitura, poderia municiar o locutor com repertório para cantá-las aos seus ouvintes, tornando a experiência mais imersiva e dinâmica. Ademais, a partir dessa ótica, torna-se possível identificar um anseio do autor, ilustrador e até do designer em não pensar o material como próprio de uma leitura solitária, mas sim que seu conteúdo seja compartilhado em uma performance oral.

Deste modo, torna-se interessante observar as múltiplas possibilidades e percepções visuais que o projeto gráfico de uma obra literária ilustrada pode oferecer ao público leitor. Além da estética, os possíveis sentidos que o texto escrito busca expressar são ampliados, expandidos, contraditos, acrescidos pelas imagens, ou vice-versa (HUNT, 2010).

Acerca da relevância do projeto gráfico de um livro, Moraes (2008), enfatiza que ao mesmo cabe a função de ‘cerzir’ as linguagens visual e escrita, interferindo, diretamente, numa leitura da obra que segue para além do verbal, ou seja, que considera também a totalidade do objeto livro. Esse processo compreende a integração harmoniosa de cada elemento presente em sua composição, na qual o designer atua como mediador, participando da relação entre obra e leitor.

4.2.1. A MATERIALIDADE DE *HISTÓRIAS ASSUSTADORAS PARA CONTAR NO ESCURO* (2019): AQUILO QUE PODEMOS VER E TOCAR

Desde a democratização do livro impresso, iniciada, tardiamente, em Veneza (Itália), em meados do século XV, pelas mãos de um estudioso chamado Aldus Manutius, que estreou como impressor, usando como matéria-prima um antigo livro grego (HOUSTON, 2016), o ‘livro impresso’ tornou-se, satisfatoriamente, popular entre a sociedade. O processo que culminou na disseminação da leitura, antes restrita à alta classe, tornou a região do Vêneto o epicentro tipográfico daquele final de século (MCMURTRIE, 1982), e redefiniu as formas do objeto livro, adaptando-o a um formato padronizado muito próximo do que conhecemos hoje. Mais tarde, outras configurações, acréscimos de elementos e partes foram sedimentando a ‘anatomia física’ desse artefato literário no modelo contemporâneo, ilustrado a seguir:

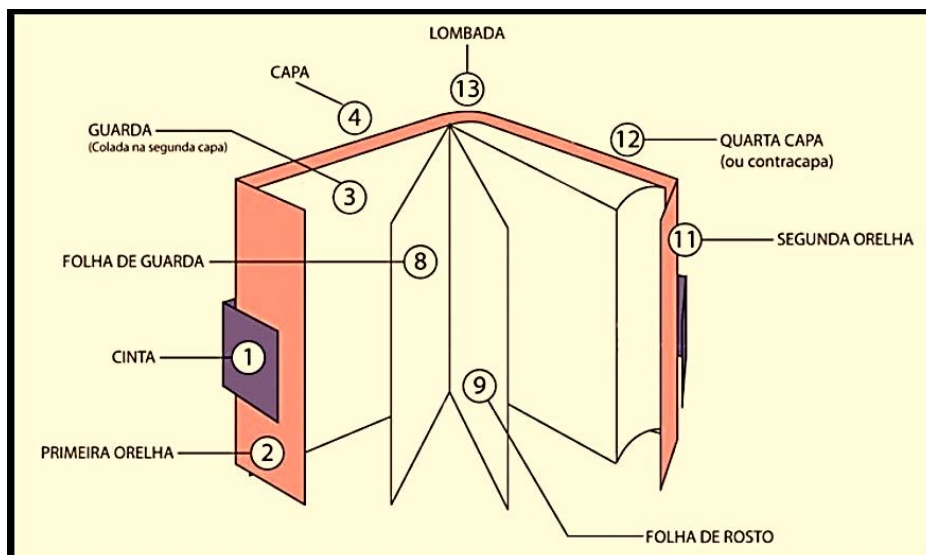


Imagem 52 – As possíveis partes que compõem um livro

Fonte: Editora Visão... (2018, on-line).

Descrição: Livro aberto com suas partes numeradas e indexadas.

Considerando esse percurso, pode-se observar que a visão inovadora de Manutius em creditar a imprensa como um instrumento para a produção de exemplares padronizados, em tamanhos convenientes e com preços acessíveis também às camadas menos privilegiadas da sociedade, ocasionando uma, até então, inédita forma de concepção de indústria Cultural, deu o ‘pontapé’ inicial nesse processo de consolidação. Todavia, não podemos deixar de citar a importância da materialidade como fator ‘sine qua non’ para a aderência dos variados públicos, ao longo dos anos.

De acordo com Roberts (2007, p. 11), “[...] a qualidade tátil dos livros é o que irá assegurar sua longevidade”, pois quando pensamos em materialidade, remetemo-nos, diretamente, ao suporte físico do livro. Em outras palavras, fazemos referência à fisicalidade material que irá afetar como o mesmo será lido ou, ainda, a experiência adquirida através dessa leitura, considerando tanto o conteúdo, quanto o suporte (JEFFMAN, 2015, on-line). Isso se dá, pois a matéria é o instrumento que melhor se relaciona com o sentido de ‘tato’, contato, toque.

A percepção que o indivíduo angaria sobre matéria realiza-se em razão de possuírem uma pele que informa o nosso cérebro sobre as diversas texturas ou superfícies (CANDEIAS, 2006), e, deste modo, “[...] a interação entre a mão do leitor e o material do livro, bem como cheiro, texturas (visuais ou matéricas) e cores organizam o sentido do livro” (BARRIOS, 2012, p. 38). Para isso, os tipos de material utilizados na confecção desses artigos tiveram que evoluir para atender, dentre outros, um público cada vez mais exigente.

Quando pensamos na evolução material, tomando como base alguns escritos antigos que serviram como modelos para auxiliar a definir o que conhecemos na contemporaneidade como ‘livro’, devemos compreender também a materialidade como um componente histórico, presente em variados períodos (BORSUK, 2018). Contemplar a progressão desde os tabletes em argila, passando pelos rolos, confeccionados com papiro, pergaminhos em peles de animais e chegando, finalmente, ao códice de papel, faculta-nos observar que o caminho foi longo e diversas mudanças se tornaram inevitáveis para a perpetuação e solidificação desse artefato. Portanto, ao longo de sua evolução, muitos materiais e técnicas foram desenvolvidos pela indústria gráfica para que o livro entrasse de vez na lista de objetos de uso comum da sociedade.

Outrossim, *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) configura-se em um arquétipo dessa evolução, apresentando características materiais bastante marcantes e pensadas para um público deveras ligado a outras esferas com as quais o conteúdo dialoga, bem como o cinema e a internet. Além de a figura que estampa a capa ser retirada, diretamente, de sua adaptação em película, a contracapa possui uma recomendação de leitura, na parte superior, retirada do jornal “The New York Times”, contendo três excertos retirados do conto “A garota que ficou de pé sobre uma sepultura”, talvez o conto selecionado pelo designer como o que, possivelmente, despertaria maior curiosidade num público que busca alguma informação sobre o livro na contracapa.

A contracapa, por sua vez, apresenta, ainda, o código de barras com o ISBN¹⁸ e a ficha técnica dos idealizadores do filme, juntamente com as logomarcas das empresas cinematográficas envolvidas na produção na parte inferior, como é visto na Imagem 53. A maneira como esse layout foi construído denota uma notória tentativa de indicação do material, por meio de referentes.

¹⁸ A sigla alude à ‘*International Standard Book Number*’, um código numérico referente a um sistema internacional de identificação de livros e *softwares* que busca classificá-los por título, autor, país, editora e edição.



Imagem 54 – As orelhas da obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019)

Fonte: Schwartz (2019, n.p.).

Descrição: Livro aberto, deixando evidente as orelhas e parte do miolo.

Para mais, tanto a capa, quanto a contracapa e orelhas possuem uma gramatura de papel semelhante a papelão, com coloração interna branca. Além disso, a parte externa é recoberta com uma fina camada plástica impermeável de proteção, a qual assegura certa luminosidade à arte gráfica.

É interessante observar que essa escolha material torna-se assertiva, pois, em alguns casos, o material da película protetora pode causar alterações principalmente nas cores, evocando uma impressão de desbotamento da imagem de capa. Tal fenômeno poderia, inclusive, tornar abscondidas as informações contidas na lombada de 1cm, visto que a fonte em vermelho escuro do título inserida num restrito espaço, pouco contraste estabelece com a coloração escura do fundo. Entretanto, não é o caso da obra, pois o material escolhido como película protetora até mesmo realça as cores, auxiliando numa melhor visualização, como fica evidente na Imagem 55:



Imagem 55 – A lombada da obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019)

Fonte: Schwartz (2019, n.p.).

Descrição: Lombada da obra com título em tipografia vermelha e autor em branco.

Ainda sobre o material, um ponto bastante relevante a se observar é a escolha do tipo de papel que comporá o miolo da obra. De acordo com Hendel (2003), as fibras que constituem a folha de papel devem alinhar-se em uma determinada direção ainda quando o material é fabricado, para que, nesse ‘sentido da fibra’, o profissional da gráfica norteie as dobras na mesma orientação.

Seguindo essa premissa, a obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) é impressa em papel *Lux Cream*, um material de coloração um tanto amarelada, que inspira ao artefato uma curiosa sensação de papel envelhecido, contribuindo para a atmosfera lúgubre e até atemporal que os contos buscam evocar, como se cada história fizesse parte de um compêndio antigo, que sobreviveu ao tempo e continua a ‘assustar’ as novas gerações. Ademais, a gramatura de 80g/m² mostra-se, satisfatoriamente, convidativa ao toque por possuir uma textura porosa e ligeiramente maleável, bastante aderente e confortável ao manuseio tátil do leitor.

É interessante pontuar que, de maneira geral, a obra de estudo é bastante rica, pois, além de possuir uma materialidade confortável ao tato, apresenta, ainda, um equilíbrio visual entre texto e imagem deveras notório. Esse conjunto de elementos, propicia ao leitor um campo bastante fértil para a exploração das temáticas tratadas no ato de leitura.

Compete-nos observar, ainda, que a obra literária de Schwartz (2019) traz à baila uma temática bastante relevante para a cultura norte americana, ao passo que lança luz a um rico folclore, por meio de contos repletos de imaginação e personagens fascinantes,

os quais ganham vida na narrativa imersiva do autor, somados às imagens inventivas do ilustrador. Outro fator que torna a obra tão atrativa ao público leitor é a dinamicidade proposta, pensada para uma leitura coletiva, numa possível ‘roda de amigos’; além de um projeto gráfico desenvolvido para enlevar logo ao primeiro contato.

Em síntese, considerando todo o percurso de análise e exemplos apresentados, podemos observar como a obra *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) configura-se num artefato pensado para promover uma dinâmica de leitura performática oral, uma prática que, como visto, perdeu força ao longo do tempo. Além disso, dentre todos elementos de seu projeto gráfico, os quais contribuem para a construção de uma materialidade que atenda aos anseios da grande massa, como um produto da industrial cultural que dialoga com diferentes esferas midiáticas, torna-se patente que, talvez, o maior mérito da obra seja um notório movimento de resgate da tradição oral de contar histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando consideramos a perpetuação cultural das mais diversas sociedades, torna-se inevitável apontar a oralidade como a principal ferramenta de propagação e, por conseguinte, preservação de memórias insignes que auxiliam a contar e eternizar histórias. É nesse contexto que a tradição oral da narrativa se estabelece, numa urgente necessidade de disseminar fatos, sendo eles ficcionais ou não, e dinamizar as relações entre indivíduos.

Nesse processo, tornou-se evidente que, por meio das histórias, conhecimentos eram compartilhados, numa relação mútua de troca de experiências, configurando-se na principal forma de interação entre as pessoas. Todavia, com o passar do tempo, essa tradição ‘morreu’ com a ascensão de um novo viés de narrativa, o romance.

Os primeiros romancistas iniciaram, nesta altura, um processo de agrupamento e organização das histórias, que antes eram compartilhadas de forma oral, num invólucro até então pouco utilizado, o livro impresso. Essa nova forma de ter acesso a histórias, um pouco mais solitária, passou por várias adequações e formatos até se popularizar entre a grande massa, que antes não detinha acesso, e se firmar como um importante artefato cultural. Mais tarde, com o advento industrial, converteu-se em produto, pensado com o principal intuito de angariar cifras lucrativas às denominadas ‘indústrias culturais’.

Sob essa ótica, pode-se observar que as produções literárias foram relegadas, mediante a essa nova concepção comercial, ao status de mercadoria. Cabe mencionar que, no centro desse movimento, o valor cultural desses materiais começou a ser questionado por pensadores da área, gerando uma segregação entre o que era destinado à cultura erudita e o que estava estigmatizado como produto voltado à cultura de massa. Contudo, como visto nesse estudo, esse pensamento cai por terra à medida que conhecemos toda a profundidade do processo de criação de um livro ocupante desse nicho e, ainda, seu valor perante à cultura atual, atuando, muitas vezes, como uma porta de entrada para outras literaturas.

Neste ínterim, para que esse produto se tornasse, sobretudo, atrativo e, assim, garantisse altas vendas no mercado, os primeiros profissionais de design começaram a surgir, trazendo novas visões para o conceito de livro, e pensando a materialidade desses artefatos com estratégias e muita criatividade. Como parte desse novo olhar para a materialização do livro, instaurou-se um movimento de pensar elementos que antes fugiam à percepção do público, bem como a escolha do papel, formatos e dimensões,

tipografia, tipos de impressão, encadernação e espaçamentos com relevância para a construção do todo. Assim, com essa evolução, os livros impressos além de, em alguns casos, tornarem-se grandes fenômenos culturais, iniciaram um caminho de diálogo com outras esferas, saltando das páginas para as telas do cinema, ou, em dias atuais, habitando, com o auxílio da internet, as telas de aparelhos tecnológicos como *smartphones*, *tablets*, *kindle*, entre outros, num corrente fluxo de conteúdos por meio de múltiplas e diferentes plataformas de mídia.

No presente estudo, tornou-se ostensivo um exemplo desse tipo de dialogismo midiático ao analisarmos a construção da materialidade da versão reeditada da obra literária *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019) do renomado autor Alvin Schwartz, um livro que reúne um pouco do folclore norte americano em formato de contos com temática sobrenatural e um curioso humor ácido, que torna cada uma das histórias únicas. A obra é ilustrada pelo talentoso artista Brett Helquist, que, por meio de sua visão imaginativa, apresenta um trabalho monocromático primoroso ao criar imagens que extrapolam a função de acessório textual e servem como um pilar para a construção dos inúmeros sentidos expressos em cada uma das narrativas; além de servirem de instrumento ao estabelecimento de conexões imagéticas externas, de acordo com o repertório individual de cada leitor.

Ao longo da análise, pudemos observar que, ainda que a obra de Schwartz seja considerada como um fabrico advindo da indústria cultural, seu processo de design gráfico possui curiosos intrincamentos que permeiam desde a coordenação de edições editoriais, passando por seleções tipográficas e, ainda, escolhas de materiais físicos para uma impressão final que atenda às necessidades de um público cada vez mais exigente. Por conseguinte, tornou-se tangível a importância do designer para que a obra de Schwartz (2019) se tornasse um *best-seller* em seu país e rompesse fronteiras midiáticas, sendo adaptada para o cinema, e geográficas ao ser traduzida para outros idiomas, como o espanhol e o português.

É interessante reiterar que o projeto gráfico da versão analisada sofreu várias influências do material fílmico, por exemplo a inserção do pôster da película na capa do livro, o que pode ter auxiliado ainda mais para o aumento de sua popularidade, num movimento conjunto de divulgação midiática. Outrossim, destaca-se a escolha do designer e da própria editora em unir as duas modalidades, viabilizando a comunicação entre autor e públicos consumidores, até então, distintos, pois, o designer deve atender a dois ‘clientes’, sendo o primeiro deles o autor e o segundo o leitor de sua obra.

Ademais, a análise demonstrou o quão hermética pode ser a construção da materialidade de uma obra literária, pois as fases e os múltiplos processos compõem uma cultura editorial que foi se desenhando à medida que o olhar para a grande massa tornou-se mais estreito, o que fez com que esse público ganhasse relevância, tendo produtos pensados, especificamente, para atender suas preferências. No entanto, o fato de estarem atrelados à indústria cultural não os torna menos significativos, pois residem neles características singulares capazes de dialogar com diferentes realidades, além de, em alguns casos, ocasionarem notórias tentativas de resgate de práticas ‘adormecidas’.

Este é o caso de *Histórias assustadoras para contar no escuro* (2019), cuja materialidade o torna sedutor ao grande público por conter um projeto gráfico satisfatoriamente elaborado não somente com o intuito de encantar a cultura de massa, mas até mesmo o leitor erudito. Todavia, talvez, o seu maior triunfo provenha de sua temática fantástica e imersiva, que desperta a curiosidade de leitores há muito tempo (o sobrenatural), e, ainda, pela dinâmica textual proposta pelo autor em compor textos com ‘recomendações’ de como ser lidos pelo narrador para, assim, depreender os efeitos pretendidos em seu público ouvinte.

Nesta performance, torna-se evidente uma possível tentativa de trazer à vida a prática da narrativa oral por meio de um instrumento muito semelhante ao que, possivelmente, auxiliou em seu esfacelamento. Se, ao longo do percurso, identificamos uma possível ironia literária nessa dinâmica (reviver a narrativa oral, usando como aparato o livro impresso – um artefato muito próximo do romance impresso que a ‘matou’), torna-se discutível; todavia o que não podemos negar é o valor cultural que essa proposta configura para a tradição de contar histórias, como um ato de resistência em prosseguir com a arte da Narrativa Oral. Para mais, reiteramos que a obra de Schwartz é bastante congruente com a supradita proposição até mesmo em seu título, sendo, explicitamente, um livro de ‘Histórias assustadoras para contar no escuro’.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. W. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Nacional; Editora da Universidade de São Paulo, 1971.

ADORNO, Theodor. W. Posições do narrador no romance contemporâneo In: **Os Pensadores**. São Paulo: Abril, 1980.

ADORNO, Theodor W. HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

ADORNO, Theodor. W. **Posição do Narrador no Romance Contemporâneo**. Trad.: Jorge de Almeida. In: Notas de literatura I. São Paulo: Duas Cidades/ Editora 34, 2003.

ADORNO, Theodor W. **Minima moralia**: reflexões a partir da vida lesada. Tradução de Gabriel Cohn. Rio de Janeiro: Beca do Azougue, 2008.

ALBINSON, Ian; GIAMPETRO Rob; BLAUVELT, Andrew; LUPTON, Ellen. 2011, **Graphic Design**: Now in Production, 1ª Edição, Walker Art Center, Minneapolis.

ALDRICH, Ruenzel e FENNELL, John. Producing Consistently Readable and Beautifully Printed Type. In **Designer's Guide to Typography**. Watson-Guptill Publications, Nova Iorque: 1991.

ALLOA, Emmanuel (Org.). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

AMARILHA, Marly. **Estão mortas as fadas**. Petrópolis: Vozes/ Natal: EDURFRN, 1997.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Revisão e atualização Briquet de Lemos. 2. ed. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital; São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2008.

AUSTIN, John Langshaw. **How to do things with words Harvard**: Harvard University Press, 1975.

BARRIOS, Vicente. Martínez. (2012). A materialidade dos livros de artista de Ulises Carrión. **Revista**: Estúdio, artistas sobre outras obras, 3(6). (pp. 34–39).

BELL, Daniel. Modernidade e sociedade de massa: variedade da experiência cultural. In: **A indústria da cultura**. Lisboa: Meridiano, 1971.

BENJAMIN, Walter. O Narrador. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet; prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 7ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGER, John. **Modos de ver**. Tradução Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**: as aventuras da modernidade. Tradução de Carlos Felipe Moisés e Ana Maria L. Loriatti. São Paulo: Companhia das letras, 1982.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: The MIT Press, 1999.

BORSUK, Amaranth. **The book**. Cambridge: The MIT Press, 2018.

BOSI, Eclea. **Cultura de massa e cultura popular leitura de operários**. 8ª ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

BRAGANÇA, Anibal. Sobre o editor: notas para a sua história. **Em questão**. Porto Alegre, V. 11, n. 2, p. 219-237, jul-dez 2005.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. Oralidade, escrita e literatura. Havelock e os gregos. In: **Literatura e Sociedade**. Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada da USP. São Paulo: USP, n. 2, p. 222-231, 1997.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Tradução de André Stolarsk. 3. ed. São Paulo: Cosacnaify, 2005.

BUSATTO, Cléo. **Contar e encantar**: Pequenos segredos da narrativa. 8º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CANDEIAS, A. Uma reflexão antropológica acerca da matéria. In **Significados da matéria no design**: Alentejo. Lisboa: SUSDESIGN, 2006.

CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger. Introdução. In _____. **História da leitura no mundo ocidental II**. São Paulo: Ática, 1998.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. Introdução in: **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify. 2004.

CHARTIER, Roger. **Formas e sentido** – Cultura escrita: entre distinção e apropriação. Campinas: Mercado das letras, Associação de Leitura do Brasil, 2003.

CHARTIER, Roger & DARNTON, Robert. Roger Chartier entrevistado por Robert Darnton. In: **MATRIZES**, 5(2), 2012.

CHARTIER, Roger. O livro e seus poderes (séculos XV a XVIII). In: GONÇALVES, M. S.; COUTINHO, E. G. (Org.). **Letra impressa**: comunicação, cultura e sociedade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

CRESHELL, John W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. Edição. Porto alegre: Bookman/Artmed, 2010.

COELHO, Nelly. Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise e didática. São Paulo: Ática, 1993.

COHN, Gabriel. A atualidade do conceito de indústria cultural. In: MOREIRA, Adalberto da Silva (Org.). **Sociedade global**: cultura e religião. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

CORDEIRO, Xênia Lacerda. **Da invenção da imprensa ao livro infantil**: um enfoque editorial. Faculdade de Biblioteconomia e Documentação Faculdades Integradas Teresa D'Ávila, São Paulo, 1987.

COLLARO, Antônio Celso. **Projeto gráfico**: teoria e prática da diagramação. São Paulo: Summus, 1987.

COPPER-ROYER, Béatrice. **Os Medos das Crianças**. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2007.

COUTINHO, Maria Antónia. **Texto(s) e competência textual**. Lisboa, FCG / FCT. 2003.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e sentido do texto literário**. São Paulo: Ática, 2007.

DWIGGINS, William Addison. **New Kind of Printing Calls for New Kind of Design**. Boston Evening Transcript. The Graphic Arts Section, Part 3. Boston: Henry W. Dutton, 1922.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução: pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Editora Edgard Blücher Ltda.; revisores Heliodoro Teixeira Bastos; Clotilde Perez. 5. ed. ver. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FITTIPALDI, Ciça. O que é uma imagem narrativa?. In: OLIVEIRA, Ieda de. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**: com a palavra, o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008.

FONTOURA, Marcelo Crispim da; NUNES, Ana Cecília Bisso; PASE, André. **Um tema e muitos caminhos**: a comunicação transmidiática no jornalismo. Brazilian Journalism Research, vol. 8, nº 1, 2012.

FRASCARA, Jorge. **Optometry, legibility and readability in information design**. Select Readings of the Information Design International Conference. SBDI/ The Brazilian Society of Information Design. 2003.

GILL, Eric. **An essay on Typography**. 1. ed. printed and made in Great Britain by Hague & Gill, High Wycombe. Published by Sheed and Ward. Paternoster Row, London E.C., 1931.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Cia. das letras, 1989.

GOULART, Maria Cecília Aldigueri. Oralidade, escrita e letramento. In. **Boletim**: letramento e leitura da literatura. Maio/2003. Salto para o futuro.

HALLEWELL, Laurence. **O livro no Brasil**: sua história. Trad: Maria da Penha Villalobos, Lólio Lourenço de Oliveira e Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Edusp, 2005.

HELLER, Agnes. **Uma teoria da história**. Tradução Dilson Bento de Faria Ferreira Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

HORKHEIMER, Max. ADORNO, Theodor. W., 1903-1969 Indústria cultural e sociedade / Theodor W. Adorno; **seleção de textos Jorge Mattos Brito de Almeida traduzido por Juba Elisabeth Levy...** et al. São Paulo Paz e Terra, 2002.

HOUSTON, Keith. **The book**: a cover-to-cover exploration of the most powerful object of our time. New York: W.W. Norton & Company, 2016.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

JACKSON, Richard; MACDONALD, Lindsay; FREEMAN, Ken. **A Computer Generated color: Guide to presentation and display**. New York: John Wiley & Sons, 1994.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LAJOLO, Marisa (Org.). **A importância do ato de ler**. São Paulo: Moderna, 2003.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas: Editora Unicamp, 2003.

LIMA, Graça. Lendo Imagens. In: **INSTITUTO C&A; FUNDAÇÃO NACIONAL DO LIVRO INFANTIL E JUVENIL**. Nos caminhos da literatura. São Paulo: Peirópolis, 2008. p. 36-43.

LUND, Ole. Knowledge construction in Typography: the case of legibility research the legibility of sans serif typefaces. **Tese de doutorado** do Department of Typography & Graphic Communication. 1999.

LUPTON, Ellen. **Indie publishing: how to design and produce your own book**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2008.

MACDONALD, Dwight. Masscultura e mediacultura In: MACDONALD, Dwight. et al. **A indústria da cultura**. Lisboa: Meridiano, 1971.

MARIN, Louis. O ser da imagem e sua eficácia; Os poderes da imagem e a posição do eu. Texto: MARIN, Louis. L'etra de l'image et son efficace. In: MARIN. **Des pouvoirs de L'image: Gloses**. France: Éditions du Seuil, 1995.

MCMURTRIE, Douglas Crawford. **O livro**. 2 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1982.

MEIRELES, Cecília. **Problemas da Literatura Infantil**. São Paulo: Summus, 1979.

MELO, Chico Homem de. Design de livros: muitas capas, muitas caras In: MELO, Chico Homem de (org.). **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MENON, Maurício César (2013). “Espaços do medo na literatura brasileira”. In: GARCIA, Flávio; FRANÇA, Júlio & PINTO, Marcello de Oliveira (Orgs.). **As arquiteturas do medo e o insólito ficcional**. Rio de Janeiro: Editora Caetés, p.79 -91.

MILANEZ, Nilton. A “**casa de Usher**”. de Roger Coríman: o campo de memória e o cromático-discursivo no discurso fílmico”. Revista Letras &Letras. Uberlândia- MG – v.28. p. 579-590- jul – dez, 2012.

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: DCL, 2008.

NEWLANDS, Mariana; orientador: Heidrun Friedel Krieger Olinto de Oliveira. **Bibliomania no sistema literário**; Rio de Janeiro: PUC - Rio, Departamento de Letras, 2006.

O'CONNOR, Zena. Colour, contrast and gestalt theories of perception: **The impact in contemporary visual communications design**. Color Research & Application, 40(1), pp. 85-92, 2013.

ORTEGA Y GASSET, José. **A rebelião das massas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Altas literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PAES, J. P. **A aventura literária**: ensaios sobre ficção e ficções. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PIVETTI, Michaella. O diálogo gráfico/editorial: projeto gráfico e hipóteses de trabalho. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 28. São Paulo: Intercom, 2005.

POSNER, Michael I.; ROTHBART, Mary K. **Educating the human brain**. Washington: APA, 2007.

RAMOS, Flávia Brocchetto; PANOZZO, Neiva Senaide Petry. **Acesso a embalagem do livro infantil**. Perspectiva, Florianópolis, v. 23, n. 01, p. 115-130, jan./jul. 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

ROBERTS, Caroline. Introdução (Andréa Mariz, Trans.). In **O livro e o designer I**: embalagem, navegação, estrutura e especificação. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

RYDER, John. **The case for legibility**. New York: The Moretus Press, 1979.

RÜDIGER, Francisco. A escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga (org). **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

SALAVERRÍA, Ramón. Estructura de la convergencia. In: López, X.; Pereira, X. (org.) **Convergencia digital**. Reconfiguración de los medios de comunicación en España. Santiago de Compostela: Servizo de Publicaciones e Intercambio Científico, 2010.

SANT'ANNA, Armando. **Teoria, técnica e prática da propaganda**. São Paulo: Pioneira, 2002.

SANTOS, L. A. **Delírio e medo**: o fio da incerteza no conto fantástico de Guy de Maupassant. Todas as Musas, São Paulo, n.2, 2014.

SCHWARTZ, Alvin. **Histórias assustadoras para contar no escuro**/baseadas na cultura popular e recontadas por Alvin Schwartz; ilustrações de Brett Helquist; tradução de Cristiane Pacanowski. 2. Ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2019.

SHEDLOCK, Marie. Da introdução de A arte de contar histórias. In: GIRARDELLO, Gilka. (Org.). **Baús e chaves da narração de histórias**. Florianópolis: SESC, 2004.

SHILS, Edward. Centre and Periphery. In: **The Logic of Personal Knowledge: Essays Presented to Michael Polanyi**. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1961.

SNICKET, Lemony. **O hospital hostil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. (Desventuras em Série, v. 8).

SISTO, Celso. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias**. Positivo. 2ª Ed. Curitiba Série: Práticas educativas, 2005.

SODRÉ, Muniz. **Best-Seller**: a Literatura de Mercado. São Paulo: Ática, 1988. Série Princípios.

SORIANO, Marc. **Lês contes de Perrault**. Culture savante et traditions populaires. France: Editions Gallimard, 1968.

STAM, Robert. **Literature through film**: realism, magic and the art of adaptation. United States of America: Blackwell Publishing, 2005.

STRUNCK, Gilberto. **Viver de Design**. Rio de Janeiro: 2AB. 1999.

SWINGEWOOD, Alan. **O mito da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Interciência, 1978.

TSCHICHOLD, Jam. **Artes gráficas e design de livros**. In: TSCHICHOLD. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. Tradução José Laurênio de Melo. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

VERGARA, Gloria. **Palabra em movimiento**. Principios teóricos para la narrativa oral. México-DF: Editorial Praxis/Universidad Iberoamericana, 2004.

VILLAS BOAS, André. **O que é e (o que nunca foi) design gráfico**. 6a Ed. ampl. Rio de Janeiro. 2AB, 2007.

VILLAS-BOAS, André; BRAGA, M. “O Objeto como Norte: Origens e Periodização na Historiografia do Design Gráfico”. p.25-45. In: ALMEIDA, Marcelina das G. et al. (Org). **Caderno A Tempo: Histórias em Arte e Design**. v. 1. Barbacena. EdUMG, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins fontes, 1984.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia. et al. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Cultural, 2003.

WELLERSHOFF, Diéter. **Literatura, mercado e indústria cultural**. São Paulo: Universidade de São Paulo, escola de comunicações e artes, 1971.

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz**. São Paulo: Cia das letras, 1993.

ZUMTHOR, Paul. A Performance. In: **Introdução à poesia oral**. Trad. Jerusa Pires Ferreira et al. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. São Paulo: EDUC, 2000.

REFERÊNCIAS ON-LINE

BRAIT, Beth. **Olhar e ler:** verbo-visualidade em perspectiva dialógica. Bakhtiniana, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 43- 66, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/bak/a/RjfLWT8xz63JrBKXhyw3ZRq/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

CINEPOP. **Crítica:** Histórias assustadoras para contar no escuro – o Goosebumps de Guillermo del toro. 2019, on-line. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/critica-historias-assustadoras-para-contar-no-escuro-o-goosebumps-de-guillermo-del-toro-219682/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

EDITORA VISÃO. **As partes que compõem um livro.** 2018, on-line. Disponível em: <<https://editoravisao.com.br/literatura/as-partes-que-compoem-um-livro/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

CLOTH MYTH. **Mitologia Saint Seiya – Kraken.** 2013, online. Disponível em: <<https://clothmyth.forumactif.com/t12558-mitologia-mitologia-saint-seiya-kraken>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

DAILY CALLER. **Review:** ‘*Scary Stories To Tell in The Dark*’ is a Fun Movie. 2020, on-line. Disponível em: <<https://dailycaller.com/2020/07/27/review-scary-stories-to-tell-in-the-dark-movie-film-review/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

DIAMOND FILMS. **Gabriel rush:** está pronto e encara sua grande oportunidade. 2019, on-line. Disponível em: <<https://diamondfilms.com/br/noticia/804-gabriel-rush-esta-pronto-e-encara-sua-grande-oportunidade>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

EVIL GEEKS. **Your Weekend Creature Comforts:** The Kraken. 2014, on-line. Disponível em: <<https://evilgeeks.com/2014/05/24/your-weekend-creature-comforts-the-kraken/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

GREEN, Jhon. **A culpa é das estrelas.** [2022], on-line. Disponível em: <<https://www.aculpaedasestrelas.com.br/>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

GRIMM, irmãos. **Chapeuzinho vermelho. Rimeel,** 1ª Edição, 2015. Disponível em: <<https://www.baixelivros.com.br/infantil/chapeuzinho-vermelho>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

HOTEL TRANSYLVANIA FANDOM. **Kraken.** [2022], on-line. Disponível em: <<https://hoteltransylvania.fandom.com/wiki/Kraken>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

IDENTIFONT. **P22Garamouche**. 1998, on-line. Disponível em: <<http://www.identifont.com/show?1ZX>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

JEFFMAN, T. (2015). A materialidade e a afetividade do livro na era digital. In **GT de História da Mídia Digital – 10º Encontro Nacional de História da Mídia UFRGS**. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontrosnacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/a-materi alidade-e-a-afetividade-do-livro-na-era-digita/view](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontrosnacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/a-materi%20alidade-e-a-afetividade-do-livro-na-era-digita/view)>. Acesso em: 7, jun. 2022.

LIVROS, lápis e afins. **De olho no livro - O Hobbit**. 2019, on-line. Disponível em: <<http://livroslapiseafins.blogspot.com/2019/01/de-olho-no-livro-o-hobbit.html>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

LEGIÃO DOS HERÓIS. **10 Coisas que você precisa saber sobre o Euron Greyjoy, de Game of Thrones**. 2018, on-line. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-o-euron-greyjoy-de-game-thrones.html>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

MONSTER HIGH FANDOM. **Kala Mer'ri**. [2022], on-line. Disponível em: <https://monster-high.fandom.com/pt-br/wiki/Kala_Mer%27ri>. Acesso em: 7, jun. 2022.

MOVIEMANIA. **Clash of the Titans**. 2010, on-line. Disponível em: <<https://www.moviemania.io/wallpaper/pmeiv6760-clash-of-the-titans>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

PLANO CRÍTICO. **Kraken: Os tentáculos das profundezas**. 2020, on-line. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-kraken-os-tentaculos-das-profundezas/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

POLTRONANERD. Paula Ramos. Ler é bom, vai - **As vantagens de ser invisível, um livro para sempre ficar na memória**. 2017, on-line. Disponível em: <<https://poltronanerd.com.br/livros/ler-e-bom-vai/ler-e-bom-vai-as-vantagens-de-ser-invisivel-um-livro-para-ficar-sempre-na-memoria-46831>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

QUINDICI, M. (2004). **Formatação, quantificação e avaliação das cores**. Recuperado: 07 out. 2004. Disponível em: <<http://www.mundocor.com.br>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

SOCIENTIFICA. **Kraken: a história real por trás do monstro lendário**. 2020, on-line. Disponível em: <<https://societifica.com.br/kraken-a-historia-real-por-tras-do-monstro-lendario/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

SUPER INTERESSANTE. **O que é o monstro Cthulhu?** O clássico do terror surgiu em um conto norte-americano de 1928. 2028, on-line. Disponível em:

<<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-o-monstro-cthulhu/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

THE CINEMAHOLIC. **Where Was Clash of The Titans Filmed?** 2020, on-line. Disponível em: <<https://thecinemaholic.com/clash-of-the-titans-filming-locations/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

VITAMINA NERD. **Histórias assustadoras para contar no escuro.** 2019, on-line. Disponível em: <<https://vitaminanerd.com.br/historias-assustadoras/>>. Acesso em: 7, jun. 2022.

WHOSTHANNY. **Intrínseca divulga nova capa de Eclipse.** 2010, on-line. Disponível em: <<https://whosthanny.com/nova-capa-de-eclipse>>. Acesso em: 16 jun. 2022.