



**José Augusto Brandão Estellita Lins**

**Imagem e formação cidadã:  
afetos, leituras e ética**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade da Puc-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Literatura, Cultura e Contemporaneidade.

Orientadora: Profa. Eliana Lucia Madureira Yunes

Rio de Janeiro  
Dezembro de 2016



**JOSÉ AUGUSTO BRANDÃO ESTELLITA LINS**

**IMAGEM E FORMAÇÃO CIDADÃ: afetos, leituras e ética**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Profa. Eliana Lucia Madureira Yunes**

Orientadora

Departamento de Letras – PUC-Rio

**Prof. Frederico Oliveira Coelho**

Presidente

Departamento de Letras – PUC-Rio

**Profa. Rosana Kohl Bines**

Departamento de Letras – PUC-Rio

**João de Souza Leite**

UERJ

**Profa. Profa. Monah Winograd**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia  
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 16 de dezembro de 2016

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e da orientadora.

## **José Augusto Brandão Estellita Lins**

Graduou-se em Desenho Industrial pela ESDI em 1985 é professor do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio desde 1995. Paralelamente tem oferecido palestras, oficinas, workshops e minicursos, tanto para o público adulto, quanto infantil. É autor e ilustrador premiado de diversos livros infanto-juvenis. Venceu o Prêmio de Fomento à Cultura 2011, oferecido pelo SESC- Rio, na categoria Literatura Jovem. Tem participado de diversos eventos literários no Brasil e no exterior e fez parte do PROLER, programa de incentivo à leitura, do Governo Federal. Integra a Cátedra de Leitura UNESCO/ Puc-Rio como pesquisador de Literatura Infantil e Juvenil

### Ficha Catalográfica

Lins, José Augusto Brandão Estellita

Imagem e formação cidadã : afetos, leituras e ética / José Augusto Brandão Estellita Lins ; orientador: Eliana Lucia Madureira Yunes. – 2016.

125 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2016.  
Inclui bibliografia

1. Letras – Teses. 2. Afetividade. 3. Emoção. 4. Literatura. 5. Imagem. 6. Ilustração. I.. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Letras. III. Título.

CDD: 800

À biblioteca de meu avô.



## Agradecimentos

Minha lista de agradecimentos não caberia aqui. Tentando seguir alguma cronologia, inicio relembrando a biblioteca de meu avô, advogado e acadêmico espírito santense. Uma biblioteca desorganizada pelos netos onde se misturavam clássicos universais e cartilhas estudantis. A mistura que me traduz começou brincando de pique e me escondendo em suas estantes.

Seguindo a cronologia, meus pais. Ele, um poeta autodidata que em certo momento da vida, abriu sua gaveta e nos mostrou sua alma e sua métrica. Ela, pelo apoio incontestado, acreditando, incentivando e assoprando a brasa. Brasa revivida diariamente por minha querida sogra, quem diria?

Na faculdade, após escolher um rumo, perdi o rumo com a lucidez carinhosa de meu professor Zuenir Ventura. Agradeço a ele, acima de tudo, por me mostrar que os rumos se adaptam e que o tempo não para. Ainda durante o curso e o percurso, outro professor que se tornou amigo: João Leite. Me orientou em meu primeiro livro como ilustrador, dando cara a um texto da querida Sylvia Orthof.

Mantendo a ordem do tempo, Ziraldo, meu padrinho de casamento e de vida profissional. Seu incentivo racional e passional me fizeram estar aqui hoje. E ele sabe disso!

E Ziraldo entrou na minha vida no atacado, com a família toda. Graças à minha mulher, amiga, companheira, sócia, namorada e muitos etcéteras, Adriana. Sem ela não estaria em lugar nenhum. E ela sabe disso também! E graças aos meus eternos meninos, João e Antonio, que me inspiram e me dão oxigênio para continuar fazendo o que faço.

Por fim, mas não menos importante, alguém que acreditou na minha mistura e no meu projeto. Um encontro mágico que resgatou em mim o prazer de estudar. Sempre presente, me deu de presente seu saber e, principalmente, seu afeto. Meus agradecimentos especiais à minha orientadora, Eliana Yunes.

## Resumo

Lins, José Augusto Brandão Estellita; Yunes, Eliana Lucia Madureira. **IMAGEM E FORMAÇÃO CIDADÃ: afetos, leituras e ética.** Rio de Janeiro, 2016. 125p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A literatura como suporte e veículo de emoções fundamentais à construção de valores éticos e ao exercício da cidadania, e o papel da narrativa visual como potencializadora dessas emoções e como instrumento de incentivo à prática de leitura dentro do universo da literatura infantil e juvenil.

## Palavras-chave

Afetividade; emoção; literatura; imagem; ilustração; projeto gráfico; incentivo à leitura; literatura infantil e juvenil.

## Abstract

Lins, José Augusto Brandão Estellita; Yunes, Eliana Lucia  
Madureira (Advisor). **IMAGE AND CITIZENSHIP  
CONSTRUCTION: affections, readings and ethics.** Rio de Janeiro,  
2016. 125p. Msc. Dissertation - Departamento de Letras, Pontifícia  
Universidade Católica do Rio de Janeiro

Literature as a support and vehicle for emotions fundamental to the construction of ethical values and the exercise of citizenship and the role of the visual narrative as an intensifier of these emotions and as a tool to encourage the habit of reading within the universe of children's and youth literature.

## Keywords

Affection; emotion; literature; image; illustration; graphic project; encouraging reading; children's and youth literature.

## Sumário

1. Para abrir a conversa	13
2. Introdução	14
3. Resgatando os fundamentos teóricos	19
3.1. Literatura e cidadania	19
3.2. O poder das emoções	21
4. O ato de ler	24
4.1. Sígnio e desígnio	28
4.2. Leitura e releitura	35
5. Eros & pisque.com.br	95
5.1. Eixo narrativo	97
5.2. Construção da linguagem	100
5.3. Projeto editorial	102
5.4. Processo criativo compartilhado	116
6. Fecho em aberto	117
7. Referências bibliográficas	119
• Apêndice: Lendo nas entrelinhas	123

## Lista de figuras

Figura 1 - Cenas de rua: ilustração de Angela Lago	31
Figura 2 - Quando Isto vira aquilo: ilustração de Guto Lins (1)	32
Figura 3 - Quando Isto vira aquilo: ilustração de Guto Lins (2)	32
Figura 4 - A cigarra e a formiga: ilustração de Gustave Doré (1)	34
Figura 5 - A cigarra e a formiga: ilustração de Gustave Doré (2)	34
Figura 6 - Qual é a cor: ilustração de Guto Lins (1)	36
Figura 7 - Qual é a cor: ilustração de Guto Lins (2)	37
Figura 8 - Que barato!: ilustração de Guto Lins (1)	38
Figura 9 - Que barato!: ilustração de Guto Lins (2)	38
Figura 10 - A história de João: ilustração de Lane Smith (1)	40
Figura 11 - A história de João: ilustração de Lane Smith (2)	41
Figura 12 - O cupim, a formiga e a équidna: ilustração de Lane Smith	42
Figura 13 - O urso e o gato-montês: ilustração de Komako Sakai	44
Figura 14 - Flicts: ilustração de Ziraldo	45
Figura 15 - O livro do foguete: ilustração de Peter Newell (1)	47
Figura 16 - O livro do foguete: ilustração de Peter Newell (2)	47
Figura 17 - O livro inclinado: reprodução do livro aberto	49
Figura 18 - O livro com um buraco no meio: reprodução do livro aberto	50
Figura 19 - <i>The onion's grate escape</i> : como tirar a cebola	51
Figura 20 - <i>The onion's grate escape</i> : ilustração de Sara Fanelli	52
Figura 21 - Zoom: ilustração de Istvan Banyai (1)	53
Figura 22 - Zoom: ilustração de Istvan Banyai (2)	53

Figura 23 - Zoom. Istvan Banyai. (3)	54
Figura 24 - A história de uma cidade contada por ela mesma: ilustração de Guto Lins (1)	55
Figura 25 - A história de uma cidade contada por ela mesma: ilustração de Guto Lins (2)	55
Figura 26 - A hora H: projeto gráfico	57
Figura 27 - Dentro do espelho: ilustração de Luise Weiss	58
Figura 28 - Teimosinha: ilustração de Guto Lins (1)	59
Figura 29 - Teimosinha: ilustração de Guto Lins (2)	60
Figura 30 - Teimosinha: ilustração de Guto Lins (3)	61
Figura 31 - Na noite escura: ilustração de Bruno Munari	62
Figura 32 - <i>Guardiamoci negli occhi</i> : ilustração de Bruno Munari (1)	63
Figura 33 - <i>Guardiamoci negli occhi</i> : ilustração de Bruno Munari (2)	64
Figura 34 - <i>Guardiamoci negli occhi</i> : ilustração de Bruno Munari (3)	64
Figura 35 - O Jogo da meia noite: ilustração de Kveta Pacovská (1)	66
Figura 36 - O Jogo da meia noite: ilustração de Kveta Pacovská (2)	67
Figura 37 - Griffin & Sabine: envelope encartado	69
Figura 38 - Sem título: ilustração de Hervé Tullet	70
Figura 39 - Lá em casa tem um bebê: ilustração de Guto Lins	71
Figura 40 - Aperte aqui: ilustração de Hervé Tullet	72
Figura 41 - É um livro: ilustração de Lane Smith	73
Figura 42 - Perdido no Ciberespaço: projeto gráfico	74

Figura 43 - Perdido no Ciberespaço: logotipo	75
Figura 44 - Manual de boas maneiras (Remela): ilustração de Guto Lins	77
Figura 45 - Bestiarius brasilis (Bicho-papão): ilustração de Guto Lins	78
Figura 46 - O balão azul: ilustração de Guto Lins	79
Figura 47 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Willy Pogany	81
Figura 48 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Barry Moser	81
Figura 49 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Luiz Zerbini	82
Figura 50 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Yayoi Kusama	82
Figura 51 - Pinóquio: ilustração de Enrico Mazzanti	82
Figura 52 - Pinóquio: ilustração de Gianbattista Galizzi	84
Figura 53 - Pinóquio: ilustração de Walt Disney	84
Figura 54 - O Pequeno Príncipe: ilustração de Antoine Saint-Exupery	85
Figura 55 - O Pequeno Príncipe: folheto encartado	85
Figura 56 - Mãe: ilustração de Guto Lins	86
Figura 57 - Pai: ilustração de Guto Lins	87
Figura 58 - Coleção Família: capas	88
Figura 59 - <i>The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore</i> : página de abertura	91
Figura 60 - <i>The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore</i> : tocando música	91
Figura 61 - Pinocchio: narrativa sensível ao toque (1)	92
Figura 62 - Pinocchio: narrativa sensível ao toque (2)	92
Figura 63 - Crianças: manipulação de personagem	94
Figura 64 - Crianças: narrativa sensível ao toque	94

Figura 65 - Crianças: narrativa sensível ao toque	94
Figura 66 - Eros & Psiquê.com.br: ícones dos personagens	103
Figura 67 - Eros & Psiquê.com.br: reprodução da capa	104
Figura 68 - Eros & Psiquê.com.br: papel semente	105
Figura 69 - Eros & Psiquê.com.br: receita de biscoitinho da sorte	106
Figura 70 - Eros & Psiquê.com.br: texto em camadas	107
Figura 71 - Eros & Psiquê.com.br: a letra “S”	109
Figura 72 - Eros & Psiquê.com.br: senha exclusiva	110
Figura 73 - Eros & Psiquê.com.br: página de abertura	111
Figura 74 - Eros & Psiquê.com.br: menu de entrada	111
Figura 75 - Eros & Psiquê.com.br: cartões de amor	112
Figura 76 - Eros & Psiquê.com.br: criando casos	112
Figura 77 - Eros & Psiquê.com.br: retrato falado	113
Figura 78 - Eros & Psiquê.com.br: as empresas do grupo	115



O fato de o objeto de estudo mais detalhado e que conclui esse trabalho, ser um livro de minha autoria, a princípio se posicionou a meus olhos com um certo incômodo, por ser um resultado concreto de um processo experimental e empírico, estaria necessitando de um certo grau de suporte teórico que o legitimasse.

A proximidade com a obra entretanto, se mostrou uma condução extremamente benéfica, capaz de possibilitar um detalhamento amplo e legítimo de todo o processo criativo e produtivo, extraindo do próprio objeto seu esperado suporte teórico. Aqui a teoria se mostra como reveladora de um procedimento empírico e não como um alicerce sólido de sua formulação e execução. Uma teoria embutida, camuflada, escondida atrás da curiosidade, da experimentação constante e da pesquisa a ser revelada a mim mesmo, antes que a outros. Dentre as diversas obras, em contraponto, analisadas pontualmente em algum aspecto específico, foram incluídas algumas de minha autoria ou co-autoria como exemplos.

Uma teoria que aqui se apresenta de forma tímida, com um sotaque levemente estranho, possivelmente com algum tropeço semântico no uso de termos acadêmicos e por vezes quase tão empírica quanto o objeto teorizado.

Da mesma forma, os títulos analisados – alguns também de minha autoria – não obedeceram a nenhuma ordem hierárquica ou cronológica, nem se agruparam delimitados por regras pré-estabelecidas. A sequência estabeleceu-se de forma oportuna, porém coesa, guiada por uma linha tênue construída por semelhanças – ou diferenças – pontuais. Livros e referências como que dispostos em uma estante da biblioteca de Warburg.

Warburg multiplicou as ligações entre saberes, ou seja, entre respostas possíveis à sobredeterminação insana de imagens – e, nessa multiplicação, é provável que tenha sonhado não escolher, adiar, não cortar nada, investir o tempo para levar tudo em consideração: loucura. Como se orientar num nó de problemas? Como se orientar na “sopa de enguias” do determinismo das imagens?<sup>1</sup>

Na procura de uma metalinguagem que pudesse unir os dois “fatores” estudados, texto e imagem, a linguagem gráfica e visual se adaptou gradativamente ao conteúdo exposto, às ferramentas disponíveis e às regras impostas pelo sistema de catalogação e pesquisa.

---

1 DIDI-HUBERMAN, G. As formas sobrevivem: a história se abre, in *A imagem sobrevivente, história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*, p. 36/37.

## 2

## Introdução

Esse trabalho tem como *célula mater* o reconhecimento da literatura (e das artes de uma forma geral) como alicerce fundamental na construção ética de um cidadão pleno, uma porta que se abre para outras realidades e outras emoções, um conceito defendido por diversos pensadores e autores. Marta Nussbaum<sup>2</sup> por exemplo, considera impossível enxergar o mundo somente pela ótica do “conhecimento factual e da lógica”, sendo necessário fazer uso do que ela chama de “imaginação narrativa”, ou seja a “capacidade de pensar como deve ser se encontrar no lugar de uma pessoa diferente de nós”. A partir dessa valorização da literatura e do reconhecimento e de sua importância na formação de caráter, o alvo desse pesquisa é buscar alternativas de inserção e fomento do hábito de leitura no universo infantil e juvenil.

Dentre as alternativas possíveis, procurou-se aqui estudar o potencial da imagem (ilustração, projeto gráfico e *design*) enquanto ferramenta narrativa, geradora de ligações cognitivas e meio de transporte de mensagens e emoções essenciais. Foram analisadas algumas possibilidades de diálogo entre texto e imagem – discursos visuais traduzindo textos, discursos textuais construídos a partir de imagem e discursos simultâneos – como também as que permitam e incentivem a participação lúdica e interativa de um leitor em formação.

Em um primeiro momento, são analisados um número determinado de livros de literatura infantil e juvenil produzidos ao longo do tempo, onde o discurso visual e/ou a ludicidade se tornam parte indelével do discurso narrativo. Alguns livros compostos somente por imagens e outros onde texto e imagem se complementam, formando um discurso único, muitas vezes, inclusive, discursos paralelos com figuras de linguagem funcionando como um código de acesso à linguagem das figuras. Esse diálogo, ora literal, ora complementar e até antagônico tem sido analisado e decifrado por autores e ângulos diversos como Bruno Bettelheim, Cecília Meirelles e Walter Benjamin, entre outros. Uma das estruturas a servir de guia nessa pesquisa, foi estabelecida por Maria Nikolajeva e Carole Scott (*Livro Ilustrado: Palavras e Imagem*) e determina para a imagem, nesse diálogo, o critério de “contraponto”, uma categorização que visa agrupar (tirando partido muitas vezes de figuras de linguagem) as narrativas visuais por similaridade.

Cabe realçar que o termo “livro” traz em si um pré-conceito de um objeto com um formato determinado e um conteúdo narrativo (ficcional ou não) linear, seguindo a ordem numérica de suas páginas. Na literatura infantil e juvenil, a linguagem da narrativa textual e visual foi-se adaptando ao longo dos tempos aos costumes; valores morais e pedagógicos; referências culturais e ao desenvolvi-

---

2 Filósofa norte-americana e professora da Universidade de Chicago, é autora de diversos estudos voltados principalmente para a filosofia greco-romana, filosofia política e ética. v. *Referências bibliográficas*.

to dos procedimentos técnicos e tecnológicos. Portanto, foi pesquisada a evolução do suporte literário, por meio de um mapeamento do desenvolvimento das alternativas técnicas, tanto com relação à composição do texto escrito (diagramação), quanto com relação à imagem e à interface. Tendo como parâmetros a originalidade, o caráter experimental inerente à inovação tecnológica e a interferência desta no discurso narrativo do objeto-livro, cabe, nessa pesquisa o recorte de um panorama comparativo da produção editorial em épocas diversas.

Devido principalmente a seu papel arquetípico, várias histórias e seus personagens sobrevivem em interpretações diversas. A adaptação de uma história a um outro ao tempo histórico pode ocorrer tanto na estrutura da narrativa textual, quanto na linguagem de sua interpretação visual. Cada adaptação tem confirmando o fato de que toda leitura é única e que a diversidade de interpretações enriquece a obra específica e a literatura como um todo.

Os pontos e questões aqui abordados são exemplificados de forma mais detalhada e ampla ao final deste estudo, tendo como objeto de análise um livro de minha autoria, *Eros & Psiquê.com.br.*, uma livre adaptação do mito grego, produzida parcialmente de forma artesanal e com um complemento narrativo ao livro impresso, disponibilizado na internet. A autoria e a consequente aproximação — afetiva inclusive — ao objeto analisado e a seu processo produtivo, permite um detalhamento mais aprofundado, testemunhal, embora reconheça de forma clara que um outro eu agora lê o que escrevi.

No mito grego original Psiquê é a mais bela filha de um rei. Tão bela que atraiu muitos admiradores e a ira da vaidosa Afrodite, a deusa da beleza. Afrodite ordenou que seu filho, Eros, se livrasse dela. Eros, entretanto, ao vê-la, apaixonou-se perdidamente. O pai de Psiquê, enganado pelo oráculo — este sob ordens de Eros — foi induzido a abandoná-la no topo de uma montanha, onde seria capturada por um monstro em eternas núpcias. Levada a um castelo, teve uma primeira noite de amor com Eros, que exigiu escuridão total para jamais ser reconhecido. Uma noite ela não resistiu à curiosidade e ao acender a lamparina viu seu rosto e apaixonou-se instaneamente. Eros, traído, desfez o encanto e partiu sem deixar vestígios.

Desterrada e abandonada, Psiquê foi então, pedir perdão à Afrodite que lhe setenciou quatro tarefas. A primeira, recolher e selecionar e separar uma quantidade descomunal de grãos. Após realizá-la, teve que tosar ovelhas raivosas e lhe trazer sua lã feita de ouro. A terceira foi colher um pote da água negra que brotava no mais alto penhasco. Por fim, a tarefa de trazer do inferno, reino da rainha Perséfone, a caixa na qual era guardado o segredo da beleza imortal.

Psiquê recebeu auxílio externo para realizar as tarefas: na primeira, centenas de formigas lhe ajudaram a separar os grãos; na segunda, uma planta lhe aconselhou que esperasse as ovelhas se recolherem no entardecer e que só então colhesse os fiapos de lã presos nos arbustos; na terceira uma águia voou ao alto do penhasco e lhe trouxe uma jarra com a água negra; por fim, uma torre, da qual Psiquê, desesperada,

tentara se jogar, lhe ensinou como persuadir Perséfone a entregar-lhe a desejada caixa, porém, ao ter nas mãos o segredo da beleza eterna, Psiquê foi tomada por incontrolável curiosidade e ao abrir a caixa, não resistiu à beleza exposta, caindo em sono profundo. Eros, ao tomar conhecimento, se apressa em socorrê-la e suplica o perdão de sua mãe, que o atende. Ambos se casam e Psiquê é aceita no Olimpo.

Em *Eros & Psiquê.com.br*, Afrodite e seu filho Eros têm uma agência de relacionamentos *Afrodite Recados e Pecados*, especializada em unir casais apaixonados. Psiquê é uma linda moça que conquista simultaneamente o amor de Eros e a ira de Afrodite. Todas as “âncoras narrativas” do mito original foram transpostas analogicamente: os ciúmes de Afrodite; o poder de sedução de Eros; a busca da beleza eterna e o encontro amoroso como destino. Da mesma forma, o cumprimento das tarefas impostas a Psiquê por Afrodite são o salvo-conduto para a sua aceitação e inserção. Há tarefas gráficas e virtuais, com as quais o leitor interage, cria narrativas paralelas e pode construir seus personagens, sem interferir na narrativa central, nem em seu desfecho.

Toda a exposição leva em conta duas questões fundamentais. Inicialmente, o potencial da narrativa visual – e o seu diálogo com o conteúdo textual – como ferramenta eficiente na formação de jovens leitores. Todas as escolhas técnicas, tanto no livro físico quanto no virtual, foram consideradas tendo também em perspectiva sua eficácia nessa tarefa. Finalmente, as soluções encontradas e utilizadas na adaptação da narrativa original, mantendo sua carga emocional e seus arquétipos. Segundo Roland Barthes, um livro é “feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e entretecidas no diálogo, na paródia, na contestação.”<sup>3</sup>

Diante dos números apresentados por recentes pesquisas sobre índices de leitura <sup>4</sup> torna-se premente a descoberta de alternativas narrativas e técnicas que possam potencializar a literatura, e mais especificamente o livro, como ferramenta fundamental ao exercício pleno da cidadania, especialmente na infância e na adolescência, onde a inserção da prática de leitura se torna ainda mais urgente. Esse papel fundamental da literatura é defendido por Martha Nussbaum: “como a literatura desempenha um papel vital na educação orientada a formar cidadãos do mundo, faz sentido perguntar de que maneira pode cumprir essa função”<sup>5</sup>. Segundo ela a imaginação narrativa é um estágio preparatório fundamental para a interação moral. Essa questão, por sua relevância e abrangência, pede diversidade de respostas que atendam às necessidades e às características novas de um leitor imerso em um

3 BARTHES, R. Os rumor da língua. p.70.

4 Diversas pesquisas indicam a escassez de leitores no Brasil. Pesquisas recentes revelam queda no número de leitores no Brasil. Segundo a Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (Fecomércio-RJ), 70% da população declarou não ter lido um livro sequer no ano de 2014. Um queda de 3% com relação aos índices já baixos, do ano anterior. Segundo dados obtidos pela pesquisa Pró-Livro ao Ibope Inteligência, em 2008, o público entre 11 e 13 anos leu em média 8,6 livros por ano. De 5 a 10 anos, leram 6,9 e de 14 a 17 anos o volume foi de 6,6 livros por ano. Essa média pode subir entre os que possuem maior escolaridade, mas mesmo assim revelam números muito inferiores em uma comparação em escala mundial.

5 Como la literatura desempeña un papel vital en la educación orientada a formar ciudadanos del mundo, tiene sentido preguntar de qué manera puede cumplir con esta función (NUSSBAUM, M. *El cultivo de la humanidad, la imaginación narrativa*, p.121.

universo multisensorial repleto de informações e saberes novos a serem absorvidos e decodificados:

Se hoje nos encontramos no limiar de uma era midiática que opera com sistemas de produção, transmissão e recepção radicalmente novos, a partir das possibilidades inovadoras da organização do saber – o hipertexto – e de novas qualificações para a ficção – o ciberespaço –, precisamos, fora dos clichês de uma crítica da cultura pessimista, lançar um olhar atento sobre as mudanças que ocorrem quando o livro, nos últimos 500 anos figura emblemática de nossa civilização ocidental, além do lugar tradicional na biblioteca, em sua forma impressa e encadernada entre duas capas, conhece novos espaços e modos de atuação, abertos pela tecnologia digital, e a literatura passa a disputa-los, além disso, com incontáveis discursos rivais da mídia de massa.<sup>6</sup>

Por tratar-se de um tema essencialmente interdisciplinar, a pesquisa pode ter no estudo cruzado entre áreas relacionadas, uma contribuição adequada na sinalização de possibilidades narrativas e de soluções técnicas. O uso arquetípico do mito grego e suas adaptações e releituras fabulares foi estudado por muitos autores em especial por Bruno Bettelheim em *A psicanálise dos contos de fadas*. Para ele “o encontro harmonioso do príncipe e da princesa, o despertar de um para o outro, é um símbolo do que implica a maturidade” e a chegada oportuna do príncipe “pode ser interpretada como o evento que produz o despertar da sexualidade ou o nascimento de um ego mais aprimorado”<sup>7</sup>

Vale ressaltar que um instrumental crítico de análise contextual da narrativa visual se apresenta como fundamental e urgente e tem implicações éticas, estéticas e sociais. O diálogo entre mensagem textual e projeto visual como potencializador da leitura carece de pesquisa e documentação. Portanto, pretendi analisar algumas especificidades do ato da leitura, tanto as características lúdicas, inerentes ao livro-objeto, quanto as interativas e virtuais, presentes no livro eletrônico. Para tal, foram estudados pontualmente alguns conceitos e teses desenvolvidos por autores de áreas de conhecimento diversas, que buscam analisar a experiência da leitura partilhada e fragmentada, assim como questões relativas à materialidade da comunicação.

Em síntese, o eixo de sustentação desse trabalho se concentra na consideração do potencial da literatura como difusora de conceitos éticos por meio de emoções fundamentais ao indivíduo e à coletividade e, por outro lado, no uso de algumas alternativas de suportes narrativos capazes de atrair o interesse do jovem leitor pela literatura nos dias de hoje.

Para tal, foram setorizadas duas abordagens distintas, porém complementares. O foco inicial será a relação entre prática de leitura e cidadania, investigando a literatura como veículo de conceitos, posturas e atitudes forjadoras do caráter de um indivíduo, e de seu relacionamento com a coletividade: relação intrínseca entre a

6 OLINTO K. & SHØLLHAMMER, K.E., Literatura e mídia, p.68.

7 BETTELHEIM, B. A psicanálise dos contos de fadas. p.240.

experiência literária e as emoções que a constituem, geradoras de vínculos e de comprometimento social. Essa abordagem dá ênfase à produção editorial voltada para o leitor iniciante.

Uma segunda abordagem busca apontar o papel da imagem (projeto gráfico, *design* e ilustração) e dos recursos tecnológicos na construção do discurso narrativo. Os múltiplos aspectos da relação entre o texto e a imagem, a forma e o conteúdo, como também as possibilidades de interação com o leitor, proporcionada por uma leitura participativa. Estão expostas algumas alternativas técnicas e tecnológicas – tanto da indústria gráfica quanto do ambiente virtual – que tenham a capacidade de potencializar o discurso narrativo e o prazer de leitor. A investigação de conceitos e posturas que definam, ou redefinam funções, atribuições e conexões entre os “agentes” envolvidos – autor, interprete, suporte e leitor – tem como objetivo um maior aprofundamento, por meio da consideração de soluções diversas, no estudo da contribuição da linguagem visual e da ludicidade, para a integração do leitor ao processo de construção narrativa, dentro da literatura infantil e juvenil.

Grosso modo, qualquer discurso literário ficcional só faz sentido quando estabelece o diálogo e propõe uma participação interpretativa do leitor. Participação esta que pode ser multiplicada exponencialmente com a abertura a interpretações complementares e transversais, proporcionada pela tradução física e sensorial de um discurso narrativo.

### 3

## Resgatando Pressupostos Teóricos

Devido a interdisciplinaridade do tema, torna-se necessário que a pesquisa se estruture em núcleos teóricos paralelos e complementares.

A saber: **Literatura e cidadania** e **O poder das emoções**.

### 3.1

#### Literatura e cidadania

A categorização da literatura como fonte geradora de consciência social e postura ética é defendido por autores de áreas diversas, como o sociólogo Z. Baumann e a filósofa e jurista Martha Nussbaum, que discute “como a literatura desempenha um papel vital na educação orientada a formar cidadãos do mundo”<sup>8</sup> e de quais maneiras ela pode cumprir essa função. Segundo Nussbaum a imaginação narrativa é um estágio preparatório fundamental para a interação moral. Sinalizando equívocos nos métodos “seletivos” utilizados atualmente e principalmente, em seus fins, critica os objetivos pedagógicos vigentes, que priorizam o acúmulo acrítico de informações técnicas e saberes estáticos, atendendo a dados estatísticos gerados por avaliações generalizadas, provenientes de exames padronizados.

Em entrevista concedida ao jornal O Globo<sup>9</sup>, Leila Lehnen<sup>10</sup> defende a inserção da literatura nas comunidades urbanas periféricas como ferramenta de inclusão cultural e social. Para ela a produção literária nessas comunidades “é uma literatura política, no sentido de que toda literatura o é, porque fala de uma realidade”. Essa voz para ecoar, carece de amplificação. Torna-se urgente o estímulo ao investimento na experimentação e na fundamentação bases teóricas alternativas, tanto por meio de ações de políticas públicas quanto no âmbito da iniciativa privada. Mas para tal é condição *sine qua non* uma participação mais efetiva, representativa e responsável da sociedade civil.

Serve de alerta tomar consciência que alguns países têm, nos últimos anos, reduzido e até abolido a oferta de disciplinas relativas às ciências humanas, consideradas equivocadamente como supérfluas e dispensáveis. A escola inserida nesse sistema competitivo é uma escola voltada quase que exclusivamente para o topo e não para a base; para o lucro e para o sucesso financeiro de seus alunos, não em sua formação democrática e na sua capacidade de questionar e se posicionar

8 *Como la literatura desempeña un papel vital en la educación orientada a formar ciudadanos del mundo, tiene sentido preguntar de qué manera puede cumplir con esta función.* NUSSBAUM, M. *El cultivo de la humanidad, la imaginación narrativa*. p.121.

9 O Globo. Conte algo que não sei. 16 nov. 2015.

10 Professora de literatura brasileira e hispano-americana. Universidade do Novo México: EUA.



criticamente com seus próprios argumentos diante de um mundo heterogêneo, recheado com intolerância e preconceito. É uma escola que forma seus alunos de maneira torta, os mesmos que se tornarão seus futuros professores e dirigentes, estabelecendo um círculo vicioso nefasto, que se autogere e autodestrói simultaneamente. Uma escola que não consegue estimular o encontro entre saber, fazer e prazer, precisa urgentemente se reinventar. Preocupada com esse posicionamento, Marta Nussbaum estabelece relações com o pensamento aristotélico e com o conceito de *filosofia moral*, onde os valores éticos se constituem em alicerces fundamentais para o exercício da cidadania.

Segundo Nussbaum, uma “democracia humana e sensível ao povo” necessita de algumas competências básicas: “capacidade de raciocinar adequadamente a respeito de temas políticos; capacidade de reconhecer seus concidadãos como pessoas com direitos iguais; capacidade de [ ] refletir acerca da infância, da adolescência, das relações familiares, da doença, da morte e muito mais; capacidade de julgar criticamente os líderes políticos; capacidade de pensar o bem da nação como um todo; capacidade de perceber seu próprio país como parte de um mundo complexo.”<sup>11</sup>

E essas competências estão “ligadas às humanidades e às artes: a capacidade de pensar criticamente; a capacidade de transcender os compromissos locais e abordar as questões mundiais como *cidadão do mundo*; e, por fim, a capacidade de imaginar, com simpatia, a situação difícil em que o outro se encontra.”<sup>12</sup>

A empatia e a alteridade da experiência artística – em especial na literatura – como alternativa à passividade e ao não comprometimento, são claras em sua obra.

O receptor ativo, o leitor curioso, aquele que se entrega sem amarras à decodificação das mensagens ocultas nas entrelinhas e se insere no interlugar oferecido pela narrativa, reconhece a humanidade essencial por trás de cada persona e exercita sua capacidade de vivenciar realidades diversas à sua. Se, de fato, como disse Nietzsche, “a única verdade está com o intérprete”, o acesso à cultura e às artes abrem o leque de possibilidades para que essa interpretação se dê incluindo a diferença e a discordância. Esse acesso, entretanto, encontra barreiras e obstáculos mercadológicos e financeiros. No caso específico da literatura, o mercado editorial tem se posicionado tendencialmente para o retorno financeiro e não para a formação intelectual e cidadã, editando livros efêmeros, porém com grande apelo de marketing. Em muitos casos, inclusive, com a forma “substituindo” o conteúdo, empregando efeitos especiais ou recursos tecnológicos de maneira aleatória e inconsistente, na tentativa de mascarar sua irrelevância. E isso ocorre tanto nos livros tradicionais, físicos, quanto nas narrativas ou suportes eletrônicos e virtuais.

Vale a pena realçar que esse comportamento mercantilista que relega à literatura um papel secundário, exercendo funções objetivas e utilitárias também pretende

11 NUSSBAUM, M. Sem fins lucrativos, p.26.

12 Id., p.8.



– embora de forma totalmente equivocada – aumentar o público leitor. Ou sendo mais realista e específico, pretende aumentar seu público “consumidor”, e o erro se encontra aí. No caso específico do público infantil e juvenil, ocorre uma completa subutilização das tecnologias, transformando suportes narrativos em *gadgets* produzidos internacionalmente. Um bom negócio que alavanca as vendas, mas traz em si uma armadilha de efeito retardado, já que ao desprezar o conteúdo, presta um desserviço à literatura – sua matéria-prima – desmerecendo o suporte e o conteúdo simultaneamente e assumindo uma atitude suicida. Ao menosprezar o potencial da leitura colaborativa e da interatividade como geradora de laços ocorre uma inversão de valores e de objetivos e como consequência disso, os investimentos passam a ser alocados em “corpos sem alma”, espectros de uma literatura.

No turbilhão de alternativas de linguagens e suportes disponíveis atualmente, o *establishment* não se mostra disposto a abrir as janelas e os ouvidos de forma crítica, e como consequência óbvia também se mostra incapaz de gerar consciência crítica às nossas crianças e adolescentes. O processo evolutivo continua inexorável e o poder de adaptação é – e sempre será – uma das peças essenciais para a sobrevivência saudável de qualquer espécie. Nussbaum se mostra apreensiva e sinaliza as sequelas inevitáveis e funestas dessa linha pedagógica funcional, prevendo que com a manutenção dessa tendência, a escola estará em breve produzindo “máquinas lucrativas” e não “cidadãos íntegros”, com autonomia de pensamento, senso crítico e capacidade de entender e respeitar o outro, em seus sofrimentos e realizações. Ecoando suas palavras: “É disso que depende o futuro da democracia”.<sup>13</sup>

### 3.2

#### O poder das emoções

Na filosofia aristotélica, as emoções fazem parte da totalidade do ser, sendo fundamentais na construção moral e ética do indivíduo. Olhar o outro e enxergá-lo em suas limitações e características pessoais pela lente da compaixão e do respeito estabelece padrões de comportamento essenciais às relações sociais e políticas. Um comportamento ativo e colaborativo. Marta Nussbaum defende que a mera contemplação intelectual não é suficiente para se atingir uma vida plena, e que “as emoções também desempenham um papel no raciocínio ético”.<sup>14</sup> Na sua argumentação revitaliza o conceito aristotélico de *sabedoria prática*, constituída por valores éticos a serem adquiridos desde criança, formando um adulto capacitado a dar prioridade a valores como “amizade, justiça, coragem, moderação, generosidade [e] seus desejos serão formados de acordo com essas preocupações”<sup>15</sup>

<sup>13</sup> Ibid., p.4.

<sup>14</sup> NUSSBAUM, M. A fragilidade da bondade, p. XXVII.

<sup>15</sup> Id., p.267.

Uma pesquisa, ainda em andamento,<sup>16</sup> conduzida pela Universidade de Harvard, capitaneada atualmente por Robert Waldinger, psiquiatra e professor da Escola de Medicina da Universidade tem como objetivo saber “O que nos mantém saudáveis e felizes enquanto passamos pela vida?” Para tal foi desenvolvido um questionamento sistemático junto à chamada geração “Y”, a fim de diagnosticar suas expectativas, sonhos, planos e realizações. Os pesquisadores pretendiam averiguar o quanto de energia e tempo cada um dos entrevistados estaria disposto a dedicar e investir a fazer objetivando o seu melhor “eu” futuro. A todos foi feito o mesmo questionamento: “Quais os objetivos mais importantes na vida?”. Mais de 80% responderam que seu maior objetivo era enriquecer monetariamente. Outros 50% desses “jovens adultos” desejavam ser famosos no futuro. Ou seja, a grande maioria, pensou em priorizar o trabalho (independentemente de suas aptidões) visando conquistar dinheiro e fama. O que a pesquisa fez então foi acompanhar os entrevistados durante um vasto período de tempo, analisando suas vidas se desenrolando ao longo do tempo, da juventude à velhice, tentando diagnosticar o que faz com que as pessoas sintam-se realmente felizes. Um estudo amplo, longo e inédito que auferiu resultados surpreendentes. Durante 75 anos, os pesquisadores acompanharam o desenrolar da vida de 724 indivíduos, ano após ano, sempre questionando-os sobre suas expectativas de futuro e suas estratégias para atingí-las. O ineditismo dessa pesquisa específica se concentra exatamente em sua longevidade, devido às dificuldades em sua manutenção, tanto no que se refere à atenção e interesse de gerações de pesquisadores envolvidos ao longo de um prazo tão extenso, quanto com relação aos recursos e financiamentos necessários. Do montante inicial dos indivíduos pesquisados, 60 permaneciam vivos em 2015, dando sequência à pesquisa. Muitos deles já na casa dos 90 anos de idade.

A pesquisa se concentrou em dois grupos de indivíduos. O primeiro composto por alunos cursando o 2º ano da Universidade e concluindo seus estudos durante a II Guerra mundial. O Segundo grupo era formado por garotos pobres da periferia de Boston, todos pertencentes a famílias com estruturas problemáticas e convivendo com uma realidade inóspita em termos de qualidade de vida. Há cada dois anos eram reanalisados, respondendo a questionários e tendo sua saúde monitorada comparativamente. Esses adolescentes e jovens cresceram e ingressaram em profissões diversas, tornando-se operários, pedreiros, advogado, médicos e um deles foi eleito presidente da República. Alguns sofreram com alcoolismo ou doenças psicológicas como a esquizofrenia. Alguns subiram na vida, ascendendo socialmente e outros fizeram o trajeto oposto. Os resultados mostram que, ao invés de riqueza, trabalho e sucesso, foram os bons relacionamentos que os tornaram felizes e saudáveis.

Os pesquisadores conseguiram chegar a três lições fundamentais. Primeiramente salientou-se a importância de nossas “conexões sociais” e que, inversamente proporcional, a solidão nos mata pouco a pouco. A segunda é que muito mais importante do que o número de amigos é a qualidade dessas relações afetivas. A terceira lição aponta o afeto, como benéfico não só ao nosso corpo, propiciando mais saúde

16 [www.ted.com/talks/robert\\_waldinger\\_what\\_makes\\_a\\_good\\_life\\_lessons\\_from\\_the\\_longest\\_study\\_on\\_happiness?language=en](http://www.ted.com/talks/robert_waldinger_what_makes_a_good_life_lessons_from_the_longest_study_on_happiness?language=en)

e energia na velhice, mas também à nossa saúde mental. O fato de “poder contar com o outro”, na adversidade mostrou-se um ingrediente com capacidade, por exemplo, de potencializar a memória e as conexões neurais. Segundo a pesquisa, todos os que chegaram aos 80 anos saudáveis e felizes, foram exatamente aqueles que ao longo da vida conseguiram transformar colegas de trabalho em companheiros. O afeto nos salva e o rancor nos destrói.

A emoção estabelece valores e habilita o ser humano a agir com independência no presente e a escolher com mais autoconfiança seus sonhos de futuro; a se indignar com a injustiça social; a compartilhar seu afeto; a respeitar o ecossistema e o equilíbrio cósmico; a direcionar sua ira para a construção, não para destruição; a apostar em um mundo melhor e a acreditar que esse sonho seja possível e viável. Desprezar nossas emoções é abrir mão do convívio, é menosprezar o relacionamento humano e a troca de saberes diversos que ele proporciona. Afinal, não somos humanos graças somente ao nosso dedo polegar opositor que nos permite segurar ferramentas e armas, somos humanos por sermos capazes de expressarmos nosso amor e nossa compaixão, e de nos colocarmos no lugar do outro de forma altruísta e compreensiva.

Talvez a ciência pedagógica não diga tudo, se não for animada por um sopro sentimental, que a aproxime do lirismo da vida quando apenas começa; desse lirismo que os homens, com o correr do tempo, ou perdem, ou escondem, cautelosos e envergonhados, como se o nosso destino não fosse o sermos humanos, mas práticos.<sup>17</sup>

Ao vivenciar a emoção alheia, seja um sofrimento ou um prazer, o leitor se relaciona empaticamente com essa emoção. A obra de arte literária libera a emoção do artista ao encontro da emoção do leitor, utilizando a narrativa e o suporte como ponte. E o conto de fada, assim como a fábula e os mitos são um “instrumento muito especial na argumentação da criança: a sua capacidade de despertar a emoção”.<sup>18</sup>

Os sentimentos e as emoções permeiam e conduzem toda a narrativa, tanto no mito grego de Eros e Psiquê, quanto em sua adaptação aqui apresentada em *Eros&Psiquê.com.br*. A beleza e a inveja de Afrodite desencadeiam a série de eventos que se sucedem. Ao tentar afastá-la para bem longe, termina por aproximá-la ainda mais de seu filho Eros. A busca da beleza suprema e a curiosidade determinam o destino de Psiquê, e seu arrependimento e seu amor lhe dão a energia e a astúcia necessárias para suplantar os desafios impostos por Afrodite e conquistar seu amor. Da mesma forma, todo o processo criativo e produtivo foi calcado na relação e nos laços afetivos dos envolvidos.<sup>19</sup>

17 MEIRELLES, C. Problemas da literatura infantil, p.30.

18 SHINYASHIKI, R T. & OLIVEIRA M A.G. Marcianos x bruxas, p.11.

19 N.A. Cabe observar que a conceituação, o projeto imagético e a direção de arte foi totalmente compartilhada e realizada a quatro mãos por um casal com mais de 20 anos de união.

Posicionando a literatura como uma expressão artística, mas também como um instrumento de comunicação cabe refletir, mesmo que rapidamente, como essa comunicação se estabelece, principalmente no que se refere à literatura infantil e juvenil. Partindo-se do pressuposto que a comunicação se estabelece sobre três componentes fundamentais, identificados por **emissor**, **mensagem** e **receptor**, como definir linguagens e suportes que possam transmitir a mensagem da forma mais significativa? E como auferir se a estratégia deu certo?

Toda linguagem é composta por códigos a serem decifrados pelo receptor e interpretados. Essa interpretação depende de sua bagagem cultural, suas referências e da contextualização da mensagem. A alteridade proposta pela empatia entre o receptor e a mensagem opera-se em diversos graus de sintonia e na maioria das vezes a falta de sintonia, ou sua deficiência, tem como causa não a mensagem por divergência sobre o conteúdo em si, mas a forma como foi proposta. Fazendo uma analogia rasteira, esse processo é comparável ao ato de se contar uma piada. Pode-se contar a mesma piada para uma criança e para um ancião. Em ambos os casos caberá ao intermediador, ou emissor, descobrir a linguagem adequada, contextualizando-a. Para o receptor criança, poderará ser necessário explicar o sentido de alguma palavra fora de seu vocabulário, transformando-a em uma frase. Já para o idoso talvez se torne prudente abrir mão de alguma gíria ou expressão idiomática, ou até equalizar o ritmo e o volume da fala. Obviamente, nos dois casos o intuito é o mesmo: que o receptor ria da piada.

Essa adequação entretanto não segue regras rígidas e pré-estabelecidas, já que depende de uma contextualização, onde o emissor se coloca no papel do receptor, selecionando mentalmente os códigos a serem utilizados. Um processo imerso em diversas teorias, mas sempre experimental e empírico, onde o ruído e o desvio se tornam componentes a serem levados em conta. Tomo como exemplo, não um objeto mas um veículo cognitivo ainda mais sintético, a acor. Todos sabemos qual cor que nos informa a hora de parar ou seguir ao nos defrontarmos com um sinal de trânsito. Um código universal, estabelecido por parâmetros físicos e semióticos, relativos à temperatura da cor e à velocidade de sua apreensão pelo cérebro. Mas existem códigos menos universais. Em português quando falamos que está “tudo azul”, estamos de fato dizendo que está tudo bem e que a alegria impera. No idioma inglês entretanto, principalmente nos Estados Unidos, o termo “*felling blue*” expressa exatamente o oposto, tristeza. Uma tristeza representada inclusive por um estilo musical (Blues), que carrega em si a súplica, o lamento e o abandono que traduzem a história de subjugo racial. Da mesma forma, ainda no universo cromático, pego como exemplo a cor branca. Cor primal, uma, geradora de todas as outras ao ser subdividida, representa simultaneamente um conceito de “nada”, de ausência

absoluta. O branco se autoexplica, independentemente de legendas. Afinal branco é branco, mas será que ele é “lido” como tal por todos os receptores? Isso também depende do contexto. Um esquimó por exemplo, além de ter mais de cem palavras para exprimir a neve e o gelo unipresentes em seu habitat, “enxerga” diversos matizes de branco. Tonalidades sutís que informam dados essenciais à sua sobrevivência e convívio harmônico como escala de tempo, espessura, temperatura e potabilidade, entre outros. Leituras cromáticas de seu mundo baseadas em códigos passados de geração em geração.

[...] o sentido *literal* do que se diz ou grafa não se sustenta fora de uma situação concreta de *uso* linguístico, isto é, pode ser apenas entrevisto de dado contexto.<sup>20</sup>

O contexto determina os parâmetros (conceituais, estéticos, éticos, etc.), estabelece códigos interpretativos a serem utilizados pelo emissor e este só conseguirá transmiti-los transportando-se para o lugar do receptor, num misto de objetividade e subjetividade interpretativa. Nunca esquecendo do objetivo central do emissor, que “entendam a piada”. E como já foi dito, existem códigos universais, locais e até individuais e suas interpretações integram o ato de ler. Cabe ao receptor interpretar esses códigos e ao fazê-lo também se transporta, tornando-se um novo emissor, já que a mensagem, ao ser emitida, ganha novos significados. Partindo desse pressuposto, tudo o que vemos (ou, por que não, o que lemos) é, de fato, ilusão. Voltemos à questão cromática. A “cor luz”, como a vemos desde o primeiro abrir de olhos e que constitui códigos universais, tem sido traduzida desde os primórdios da experiência humana. A busca dessa tradução da cor natural faz parte da história da arte. Pintores, artistas visuais e artesões foram, ao longo dos séculos descobrindo e inventando corantes e pigmentos, utilizando resinas vegetais, sangue de animais, processos químicos e alquímicos, sempre com a intenção de copiar o que viam: a cor luz, um elemento natural que norteia nossa sobrevivência e a preservação das espécies. Para essa constatação basta a “leitura” de um simples jardim. A cor branca que ramifica-se em um arco-íris pós chuva, em cores que se complementam e se contrapõe. Cores que se harmonizam e se contrastam. Cores “primárias”<sup>21</sup> que se fundem em “secundárias” e cujo somatório retorna ao branco. A física ao inverteroticamente o processo descobriu o que chamamos hoje de “cores pigmento” ou cores de impressão. A junção das matizes primárias da “cor luz” (RGB), geraram as cores primárias de impressão (CMYK). Essa “descoberta” nada mais é do que uma “ilusão”, uma tentativa de se copiar a natureza.

Voltando ao jardim, o verde (e seus subtons) é uma cor oposta ao magenta (e seus subtons, incluindo o vermelho) o que faz com que uma flor (vermelha, laranja, rosa, etc.) tenha maior condições de sobreviver que uma flor verde. Isso faz com que praticamente não existam flores verdes. Sem esse contraste o fenômeno da polinização seria extremamente dificultado. Portanto, a cor, um elemento físico e natural,

20 YUNES, Eliana. Pensar a leitura: complexidade, p.14.

21 As cores primárias se devem em dois grupos, ou padrões. A COR LUZ, aditiva, tende ao branco. É como vemos o mundo e como se constroem as cores em uma tela de TV ou computador. Se constiuem em R (*Red*: vermelho), G (*Green*: verde) e B (*Blue*: azul). Já o padrão da COR PIGMENTO é subtrativa, tentando ao preto e se compõe por C (*Cyan*: azul esverdeado), M (*Magenta*), Y (*Yellow*: amarelo) e K (*Black*: preto).

estabelece códigos diversos, seja para um passarinho, uma abelha ou um ser humano e, neste último, se ramifica em outras relações cognitivas, objetivas e subjetivas. Obviamente o ato de ler não se resume a um simples decodificar de um “sistema de sinais (escrito, desenhado, esculpido em pedra, imagem e movimento)”<sup>22</sup> como também não é suficiente “uma *análise formal do código* em que foi cifrado”.<sup>23</sup> É necessária a contextualização da mensagem, inclusive na transfiguração e no redimensionamento de alguns desses códigos e na criação de códigos novos. “Ler é solidarizar-se pela reflexão, pelo diálogo com o outro, a quem altera e a quem o altera”<sup>24</sup>. O leitor com um agente que reinterpreta a visão do autor, construindo uma nova narrativa. A sua! A mais importante de todas.

No universo da literatura infantil e juvenil entretanto, essa *reinterpretação narrativa* tem como intermediário um adulto. Na verdade, vários. É um adulto que escreve, ilustra, produz, reproduz, comercializa, seleciona e compra. A leitura, embora inserida de forma mais efetiva, passa por filtros “objetivos” e pragmáticos que menosprezam muitas vezes valores “subjetivos” da criança. Isso gera um conceito de “uso”. De uma funcionalidade para a literatura, tornando-a “obrigatória” e não um ato de liberdade e prazer. O termo *aprender a ler* limita a leitura à alfabetização, mas não carrega em si o ato de *apreender* o que se leu. “Afim, adulto que aprendeu a ler, lê? Sabe ler?”<sup>25</sup>

“Admite-se que o sujeito humano seria um construtor do seu próprio conhecimento e de suas operações mentais, conforme argumenta Piaget. Ou seja o aprendiz não descobriria o significado de um conceito, entendido como uma listagem de atributos independentes, se ajustando ao modelo do adulto[...] Ele reconstrói esse significado, através de certos procedimentos práticos e mentais, cuja lógica interna, muitas vezes, escapa ao adulto que já domina o conceito.[...]”<sup>26</sup>

Com relação à leitura de imagens, a decodificação da mensagem é processada tendo como parâmetros comparativos outras mensagens, utilizando como critério conceitos de *similaridade* e *analogia*<sup>27</sup> para recodificar a mensagem e se apropriar dela. Significado e significante se misturam e se complementam, pois sua mensagem depende da materialidade. Atributos do significante como técnica, estilo, posicionamento estético, etc., são fundamentais no entendimento de seu significado. Significado que de acordo com Barthes “não é uma “coisa”, mas a representação psíquica da coisa”.<sup>28</sup>

Dentro dessa ótica, o reconhecimento de uma figura seria o resultado de uma decisão a respeito de sua lista de traços distintivos, que deveria corresponder a outra estocada em memória.<sup>29</sup>

22 YUNES, E. Pensar a leitura: complexidade, p. 20.

23 Id.

24 Id, p.32.

25 Id, p.40.

26 ALBERNAZ, J. M. Mundo visual, p. 42.

27 Id, p.73.

28 BARTHES, R. *Elementos de Semiologia*.p. 46

29 ALBERNAZ, J. M. Mundo visual, p. 68.



Essa representação ou *projeção*, nos faz *ler* as nuvens, identificando animais, objetos e situações, por sua similaridade. Algo que nos remete a algo, mesmo que de forma estritamente individual. Já no chamado “Teste de Roschard”, borrões de tintas são apresentados e sua identificação por parte do examinado é calcada na similaridade, mas seus resultados são utilizados como base para as analogias interpretativas do examinador.

A imagem na literatura infantil e juvenil tira partido desses conceitos de similaridade e analogia, mas sempre levando em consideração que “[n]o mundo da criança, não há uma distinção clara entre realidade e aparência. Ela usa os mais insperados instrumentos para os fins mais inesperados, – uma mesa de cabeça pra baixo como nave espacial, uma bacia como capacete de aço”.<sup>30</sup> Um processo comparativo, associando conceitos e formas e buscando em seus *arquivos* e memórias, semelhanças e diferenças. Um banco de imagens que se acumulam e se multiplicam e que são, como em qualquer arquivo, categorizadas. Com o tempo vamos aprendendo a identificar, articular, fazer comparações e diferenciações. Uma aprendizagem individual e única, fundamental à conquista de autonomia e liberdade de escolha no momento de decodificar, interpretar e arquivar uma imagem. E essa liberdade de escolha, se expande do livro para a leitura consciente do mundo ao redor.

Como bem coloca Gombrich<sup>31</sup>, tudo o que convecionamos chamar como “cultura” ou “civilização” tem como pilar “a capacidade de fazer, de inventar usos inesperados e de criar substitutos artificiais”<sup>32</sup>. Segundo ele “[n]o mundo da criança não há distinção clara entre realidade e aparência”. A vassoura se torna um cavalo no exato momento em que é montado pela criança. Uma analogia que, de tão constante, torna-se um elemento pertencente a uma espécie de memória coletiva. Da mesma forma, a capacidade de se *enxergar* um rosto humano (semelhança, proporção e escala de seus elementos) em um prato de comida ou em uma composição geométrica “não é totalmente adquirido. É baseado em alguma espécie de disposição inata.”<sup>33</sup> Um incosciente coletivo provido de memórias particulares.

A concepção do suporte imagético de uma narrativa no universo tratado, portanto, apresenta-se ao criador consciente como uma *faca de dois gumes*, um *divisor de águas*. Por um lado tende a determinar similaridades cognitivas que podem pecar pelo excesso de *literaridade* interpretativa em relação ao texto escrito e por outro busca incentivar a imaginação narrativa do leitor sabendo que é isso que potencializa a obra e dá-lhe razão de ser. A imagem a serviço de uma narrativa, mas tendo ela em si mesma narrativas paralelas, muitas delas construídas com a imaginação do leitor. Um diálogo constante entre a narrativa textual e a narrativa visual.

30 GOMBRICH, E.H. Arte e ilusão, p. 105.

31 Um dos maiores es da arte do séc. XX, O austríaco Ernst Gombrich foi eleito membro da *British Academy* em 1960 e cavaleiro em 1972.

32 GOMBRICH, E.H. Arte e ilusão, p. 105.

33 Id, p. 109.

## 4.1

### Sígnio e Desígnio

Por que é que um chapéu me faria medo? Meu desenho não representava um chapéu. Representava uma jibóia digerindo um elefante. Desenhei então o interior da jibóia, a fim de que as pessoas grandes pudessem compreender. Elas sempre necessitam explicações.<sup>34</sup>

O diálogo entre texto e imagem, faz parte do processo evolutivo do homem estabelecendo parâmetros que viabilizassem a comunicação entre os povos, o entendimento e a documentação de fazeres e saberes ao longo da história humana. Uma evolução baseada em códigos formados por símbolos e caracteres, representando ora a linguagem fonética, ora a *mimesis*. Desde os primeiros “documentos” gravados a pedra e fogo, passando pelas iluminuras medievais até os livros feitos em escala industrial e sobre suporte virtual dos dias de hoje, esse diálogo se estabelece. Forma e conteúdo emitindo uma mensagem a ser interpretada pelo receptor. Múltiplas interpretações a cada leitura, camufladas nas entrelinhas do texto e na composição imagética, todas elas abrindo portas perceptivas que permitem o acesso a um corredor repleto de portas, cada uma revelando um outro corredor em uma sequência infinita. Cabe ao leitor construí-lo e ao autor possibilitar que essa construção seja possível, sem limitar sua extensão, principalmente no universo da literatura infantil e juvenil, potencialmente capaz de gerar lastro para o futuro. Esse potencial traz em si uma responsabilidade intransferível, já que, historicamente, cabe ao adulto fornecer à criança as bases morais e éticas necessárias, que a tornem capaz de construir seu próprio corredor e escolher as portas a serem abertas e fechadas. Essa responsabilidade pressupõe uma releitura constante da infância. Um devir criança, muitas vezes adormecido ou subjugado, mas latente e pulsante no âmago de cada adulto. Segundo Cecília Meireles<sup>35</sup>, uma das dificuldades encontradas pelo adulto nesse resgate de sua criança interna “é saber-se o que há, de criança, no adulto, para poder comunicar-se com a infância, e o que há de adulto, na criança, para poder aceitar o que os adultos lhe oferecem”. Um processo sem fórmulas pré-estabelecidas e que se renova como a própria infância.

A estrutura narrativa na literatura infantil (e juvenil em menor escala) se constitui basicamente de texto e imagem dialogando e assumindo papéis e hierarquias diversas. O discurso visual e o posicionamento estético a ele recorrente – tirando partido de recursos pictóricos, gráficos, fotográficos, etc, – têm a capacidade de potencializar a narrativa escrita, o suporte livro e de incluir o leitor e a sua *imaginação narrativa*.

A grande maioria das obras literárias destinadas ao público infantil e juvenil segue um “padrão hierárquico” que obedece à uma ordem cronológica, composta por etapas que se complementam e se alimentam.

34 SAINT-EXUPÉRY, A. O pequeno príncipe, p.40.

35 MEIRELLES, C. Problemas da literatura infantil, p.30.



Inicialmente o texto preto no branco, seja ele poético, dramático, inédito, clássico, linear, fragmentado ou até “inexistente” a ser traduzido por imagens. Essa narrativa original é lida e interpretada pelo editor, que estabelece um projeto editorial com determinadas especificações e limites. Esse projeto editorial é traduzido por um projeto gráfico, que determina questões como legibilidade, composição, adequação tipográfica, ritmo de leitura e equilíbrio entre a mancha gráfica textual e as ilustrações. O ilustrador traduz em imagens a sua leitura individual do texto, seguindo diretrizes do projeto gráfico, estabelecidas pelo projeto editorial.

Todas essas etapas são determinantes e interferem no resultado final. Todas elas partem de leituras e discursos individuais que devem dialogar em busca de sintonia e quanto mais harmônico se constituir esse *modus operandi*, mais potencial tem a obra de tornar-se uma e sedutora.

Evidentemente existem exceções. Obras nas quais inexiste tal padrão, ou ele se estabelece com outra cronologia: livros somente de imagens; casos em que algum dos agentes envolvidos (escritor, editor, *designer*, ilustrador) acumule funções simultâneas; projetos editoriais onde toda a narrativa é construída integralmente em parceria entre os agentes e também obras onde a imagem é o estopim do processo. Ao mesmo tempo, existem casos em que a ordem, parcial ou integralmente, se inverte. Uma determinada ilustração pode *pedir* uma rediagramação à procura de uma nova composição e de um novo equilíbrio.

A narrativa textual é recheada de imagens nas linhas e na entrelinhas. A narrativa visual complementa e enriquece o texto, já que cada imagem é também um manancial de outras histórias. O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história dele.

Essa relação entre texto e imagem (projeto gráfico, ilustração e *design*) no universo da literatura infantil e juvenil não se reduz, obviamente, à *eficiência* da tradução visual de um texto escrito. O projeto gráfico determina o ritmo da leitura; esbalece o equilíbrio espacial entre a composição textual e as imagens; especifica o padrão tipográfico e direciona esteticamente o livro em sua integridade. As ilustrações, por sua vez, são criadas objetivamente atendendo não só a esse direcionamento do projeto gráfico, mas também a anseios subjetivos (emocionais, artísticos, políticos, etc.) de quem as cria, o que permite a existência de camadas paralelas de leitura. Leituras paralelas, ou contrapontos. Esse conceito de *contraponto* entre texto e imagem é proposto em *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens*<sup>36</sup> de Maria Nikolajeva e

36 São categorizados pelas autoras oito espécies de contraponto. Primeiramente, o *Contraponto no endereçamento*, onde “lacunas textuais e visuais são deliberadamente deixadas para serem preenchidas de maneiras diferentes pela criança e pelo adulto”. O *contraponto no estilo* é encontrado em livros onde “as palavras podem ser irônicas e as imagens não irônicas, e vice-versa”, e que também se manifesta em contradições tais como realista/ingênuo, “sério”/humorístico, romântico/realista e assim por diante. O *contraponto no gênero ou modalidade* estabelece uma tensão entre a narrativa “objetiva” e a “subjetiva”. Já o *contraponto por justaposição*, se estabelece quando ocorrem narrativas visuais paralelas, com ou sem narrativa textual. No chamado *contraponto na perspectiva ou ponto de vista*, a distinção entre “quem narra” e “quem vê”, pode ser expresso “de modo metafórico, por palavras, ou de modo literal, por imagem”. No *contraponto na caracterização*, palavras e imagens apresentam e representam personagens de formas diferentes e até antagônicas. Existe ainda o *contraponto de natureza metafictícia*, onde as palavras podem expressar noções e conceitos difíceis de serem traduzidos

Carole Scott Contrapontos que, segundo as autoras, estimulam a leitura, “suscitam muitas interpretações possíveis e envolvem a imaginação do leitor”.<sup>37</sup>

O diálogo texto e imagem estabelece a linguagem narrativa do livro, enviando mensagens a serem captadas e processadas pelo leitor na forma de uma outra narrativa, exclusivamente sua. Esse diálogo se apresenta com modulações, intensidade e intenções diferentes. O *designer* catalão Enric Jordi, por exemplo, em *Pensar com imagens*, agrupa os trabalhos de seu portfólio composto por cartazes, ilustrações e mensagens visuais diversas, traduzindo conceitos pré-definidos e as relaciona analogicamente às figuras de linguagem. Assim, trabalhos esteticamente diversos mas compostos por imagens nas quais um ou mais elementos estão exageradamente fora de escala, agrupam-se por sua hipérbole.

Da mesma forma, aqueles nos quais a imagem, ou parte dela, contradiz o conceito original, se enquadram pela metáfora que trazem em si. Já um outro *designer* catalão, Peret, com uma produção ainda mais diversa, pois inclui identidade visual, sinalização, ecultura e gravura, organiza e apresenta seu trabalho em três grupos que se assemelham por sua intenção e amplitude: sussurro, palavra e grito.

Independentemente de nomenclatura e categorização, a narrativa visual, mesmo objetivando um resultado prático, o entendimento, é fruto de um processo interpretativo onde a técnica e o suporte tornam-se ferramentas potencializadoras do ato de leitura.

Segundo Leví-Strauss, “existe um intermediário entre a imagem e o conceito: é o signo”. Um *signo linguístico*, “um elo entre uma imagem e um conceito, que, na união assim estabelecida desempenham respectivamente os papéis de significante e significado”<sup>38</sup>. Qualquer representação coloca evidência em algum ponto em detrimento de outros. É um processo de escolhas e cada escolha leva a um resultado diferente. Ou seja, cada resultado é fruto de um sistema de permutas, de tentativas e erros e esse sistema enxerga o leitor como um agente integrado ao processo e não como o fim de um processo.

Esse diálogo pode se dar de forma unilateral, prescindindo do texto escrito, sem todavia tornar-se um monólogo. Em *Cena de Rua*, a escritora e ilustradora Angela Lago narra somente por imagens o cotidiano de um menino de rua tão comum nas esquinas dos grandes centros do Brasil. As ilustrações compostas dramaticamente, retratam uma realidade na qual qualquer empatia tem como obstáculo os vidros fechados dos automóveis. Uma claustrofobia social enfatizada pelo enquadramento fechado na cena, cercada por uma moldura preta. A primeira cena – o menino vendendo frutas entre os carros sendo encarado com reprovação e raiva por

---

em imagens, ou “metáforas tratadas literalmente nas imagens”. Por fim, as autoras relacionam o *contraponto no espaço e no tempo*, estabelecido por relações espaço-temporais onde as características miméticas do *texto visual*, se contrapõem as características diegéticas do *texto verbal*.

37 NIKOLAJEVA, M. & SCOTT C. Livro ilustrado: palavras e imagens, p. 42.

38 LÉVI-STRAUSS, C. O pensamento selvagem, p.36.

um motorista idoso – se repete na última, realçando uma rotina perversa e ininterrupta (figura 1). A imagem, como defende o poeta e artista gráfico Vlademir Dias Pinto, sendo “a síntese e o sumário do poético”.



Figura 1 - **Cena de rua:** ilustração de Angela Lago

Em outro livro, esse de minha autoria, *Quando isto vira aquilo*, não existe uma narrativa propriamente dita, mas um fio condutor composto por sequencia de imagens que se complementam em constante metamorfose. Um animal que não cabe na página é apresentado parcialmente, até o limite dela e se emenda com a metade de outro animal na página seguinte por meio de algum elemento da ilustração. Esse recurso permite que o livro seja lido nos dois sentidos. Reforçando e incentivando a leitura inversa, a cobra da página inicial se repete na última. A continuidade evolutiva sendo constituída por transformações aparentes e o fim sendo, na verdade, um recomeço (figuras 2 e 3).



Figura 2 - **Quando isto vira aquilo**: ilustração de Guto Lins (1)



Figura 3 - **Quando isto vira aquilo**: ilustração de Guto Lins (2)

Na releitura de alguns contos clássicos por exemplo, a tradução visual pede o resgate de emoções ancestrais enxergadas pelo espelho retrovisor da memória universal. Cabe nesse resgate o compartilhamento de lembranças não vividas e de sensações e emoções individuais camufladas nas “entrelinhas” da imagem, conectando-se com o leitor, gerando empatia e ultrapassando as barreiras da linguagem e do tempo. E a nova criatura, ao ganhar sentido, apodera-se dele.

Jean de La Fontaine (1621-1695), ao recontar a fábula de Esopo (séc. VII a. C.), *A cigarra e a formiga*, o fez, inevitavelmente adaptando-a ao seu tempo. O poeta Bocage (1765-1805) traduziu essa adaptação para o português:



Tendo a cigarra em cantigas  
Folgado todo o Verão  
Achou-se em penúria extrema  
Na tormentosa estação.

Não lhe restando migalha  
Que trincasse, a tagarela  
Foi valer-se da formiga,  
Que morava perto dela.

Rogou-lhe que lhe emprestasse,  
Pois tinha riqueza e brilho,  
Algum grão com que manter-se  
Té voltar o aceso Estio.

“Amiga, diz a cigarra,  
Prometo, à fé d’animal,  
Pagar-vos antes d’Agosto  
Os juro e o principal.”

A formiga nunca empresta,  
Nunca dá, por isso junta.  
“No Verão em que lidavas?”  
À pedinte ela pergunta.

Responde a outra: «Eu cantava  
Noite e dia, a toda a hora.»  
“Oh! bravo!», torna a formiga.  
– Cantavas? Pois dança agora!”<sup>39</sup>

O projeto editorial dessa edição, traz após o poema, sua “tradução” em prosa e ao final dela a “moral da história”.

La Fontaine, com isto, quer apenas premunir contra a preguiça e a desocupação, demonstrando as funestas consequências inevitáveis de tal proceder. Se o defeito da formiga é não dar emprestado, o da cigarra é cantar sem cuidar do dia de amanhã.<sup>40</sup>

Gustave Doré (1832 -1883), que o ilustrou (duas gravuras em preto e branco para cada fábula), focou o seu ponto de vista na *moral* e não na *história*, ao mesmo tempo em que contraria a prosopopéia da fábula. A primeira gravura, menor, acima do título, mostra uma moça sendo expulsa de casa, tendo um alaúde em sua mão. Na soleira da porta, uma dona de casa apontando o caminho da rua e atrás dela, protegida por seu vasto vestido, uma criança amedrontada. Na segunda imagem, em página inteira, uma moça cabisbaixa na soleira de uma porta e, um degrau acima de altura, uma senhora com ar de superioridade, em pé fazendo seu tricô e entre elas, duas crianças com um olhar radiante e acolhedor (figuras 4 e 5).

39 LA FONTAINE, J. Fábulas de La Fontaine, p. 25.

40 Id, p.29.



Figura 4 - A cigarra e a formiga: ilustração de Gustave Doré (1)



Figura 5 - A cigarra e a formiga: ilustração de Gustave Doré (2)



As duas gravuras são compostas por fachadas e personagens diferentes. A universalidade das cenas reforçando o caráter pedagógico e normativo da edição. Na categorização feita por Nicolayeva<sup>41</sup>, um diálogo calcado em um *contraponto no gênero ou modalidade*, onde a “subjatividade” do texto se choca coma “objetividade” da imagem.”. Em 1930, Walter Benjamim, escreveu:

[...]jamais faltou aos “maiores” um pretexto pedagógico qualquer para imporem-se às crianças com seus caprichos e humores momentâneos, numa pose empertigada.<sup>42</sup>

Mas vale realçar a antítese existente, já que na imagem final, subvertendo o texto, a *formiga*, mesmo que a contragosto, acolhe a *cigarra*. A imagem final também mostra as características arquetípicas da cigarra, como a arte, a cultura e o prazer, (magistralmente sintetizado em um alaúde) sendo esperadas com curiosidade e alegria pelas crianças (seres ingênuos) enquanto é desprezada pelo adulto. Uma espécie de metáfora inversa, revelando outra camada narrativa dentro da imagem.

Séculos separam a interpretação visual de Doré e o texto de La Fontaine. E muitas outras foram e ainda serão feitas.

Optando com um caminho oposto, em outra edição<sup>43</sup> o conto sofre uma adaptação narrativa, tendo supostamente como objetivo atender melhor às mãos e aos olhos de uma criança pequena ou de um leitor iniciante. O volume é encadernado com folhas rígidas, resistentes aos maus tratos dos pequenos. À uma versão sintética da história original foram acrescentados outros componentes como borboletas, flores, abelhas e mel, todos ilustrados hiperealisticamente, não personificados e facilmente identificáveis. Uma opção que, ao apostar na literalidade e não na poesia, acaba por menosprezar as faculdades cognitivas da criança ao não permitir leituras e entendimentos paralelos e complementares. Ao encarar a criança como incapaz, desperdiça inclusive as potencialidades táteis do objeto.

## 4.2

### Leitura e releitura

A releitura e o reconto portanto, são uma adaptação – literal ou não – que a partir de um ponto de vista peculiar transporta a obra a outro tempo histórico. Esse processo pode inclusive ser fruto de olhares diversos de um mesmo autor. *Qual é a cor* e *Que barato!*, são dois livros de minha autoria que se metamorfosearam – cada um a seu modo – com o tempo. A primeira edição de *Qual é a cor*<sup>44</sup> foi impressa

41 v. p. 35.

42 BENJAMIM, W. A Criança, o brinquedo, a educação, p.103.

43 Lisboa: Dinalivro, 1988.

44 Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1992.

paradoxalmente em preto e branco, com o intuito de propiciar a participação colaborativa de um leitor livre para colorir a seu gosto as perguntas propostas pelo texto, desde a primeira delas: “Qual é a cor do cavalo branco do Napoleão?” (figura 6).

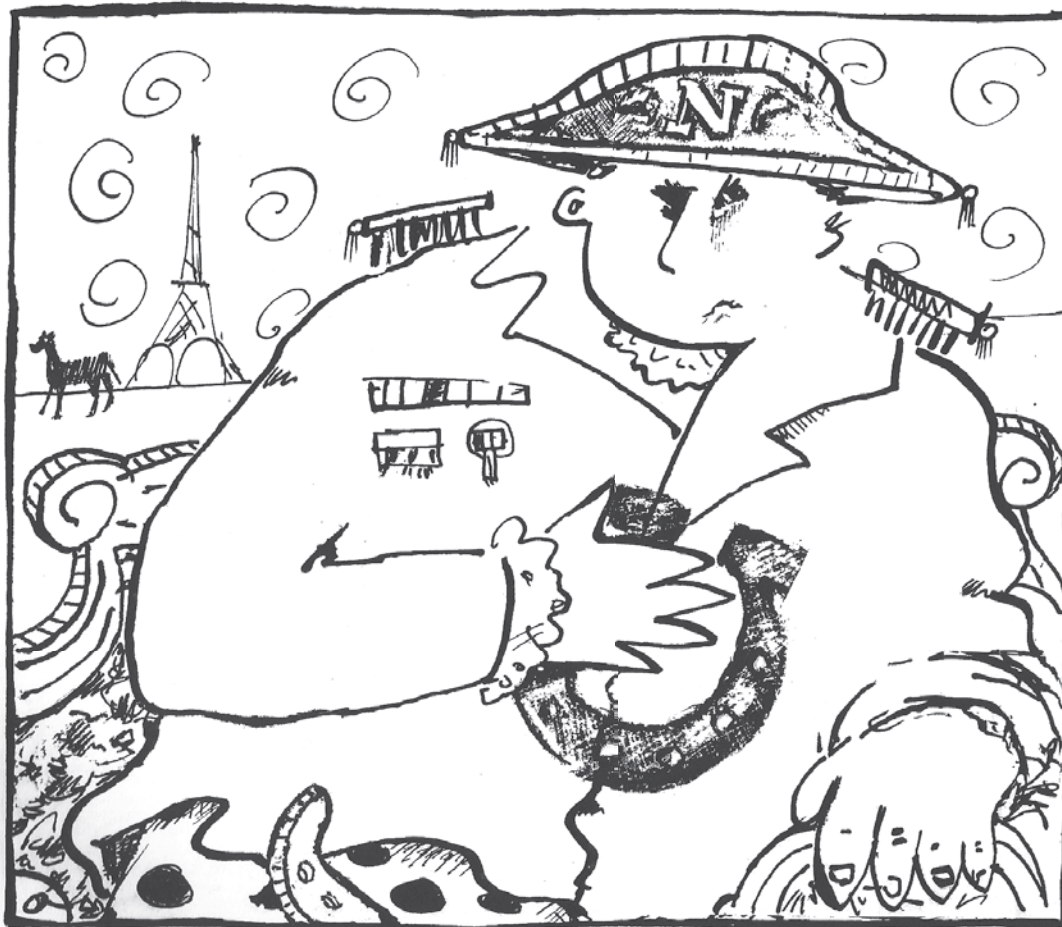


Figura 6 - Qual é a cor?: ilustração de Guto Lins (1)

O texto se apropria de expressões idiomáticas, trava-línguas e anedotas que têm a cor como tema, e a cada página propõe uma nova pergunta: “Qual é a cor de um sorriso amarelo?”; “Qual é a cor de um corintiano roxo?”; “Qual é a cor que a coisa fica, quando a coisa fica preta?”; etc. A ilustração da primeira edição, a bico de pena, embora literal ao texto, ao representar “o que está escrito” e não “o que está subentendido”, faz um *contraponto de endereçamento* e abre a possibilidade de interpretações diversas entre crianças e adultos.

Em sua segunda edição<sup>45</sup> (figura 7), o projeto gráfico mudou integralmente, a cor foi valorizada como personagem aparecendo em sua plenitude. Todas as páginas passaram a ser compostas por oito faixas verticais cromáticas, em subtons da cor em questão: “Qual é a cor do burro quando fuge?”; “Qual é a cor que tudo fica quando fica tudo azul?”; etc. As ilustrações, embora coloridas e feitas eletronicamente, reinterpretem o texto com posicionamento e intenção, similares à edição anterior.

45 São Paulo: Mercuryo Jovem, 2009.





Figura 7 - Qual é a cor?: ilustração de Guto Lins (2)

Já *Que barato!*, em sua primeira edição<sup>46</sup>, trazia nas páginas pares a imagem de cada inseto utilizando somente cinco cores e simulando o efeito da linóleogravura<sup>47</sup>. Todas reproduzidas no centro da página branca. A seu lado, o texto referente é diagramado de forma a ocupar visualmente toda a área da página, sobre um fundo monocromático e ressaltando tipograficamente o nome do inseto e/ou alguma de suas características. Como no texto da Barata: “O barato da barata/ é não ser cara pra ninguém/ é não ser rara/ não ser jóia, não ser nada/ cascuda/ descascada/ somente barata e mais nada/ barata pra sempre barata”(figura 8). A primeira “barata” do texto é realçada em negrito, à palavra “jóia” são acrescentados pequenos traços sugerindo graficamente o brilho da jóia e a palavra “descascada” é composta em uma tipografia com acabamento irregular.

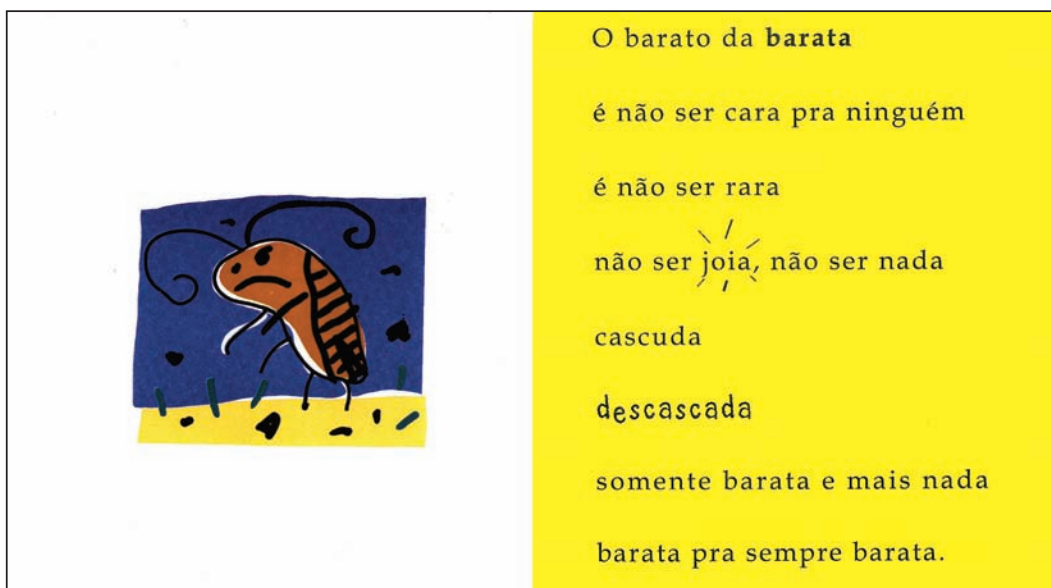


Figura 8 - **Que barato!**: ilustração de Guto Lins (1)

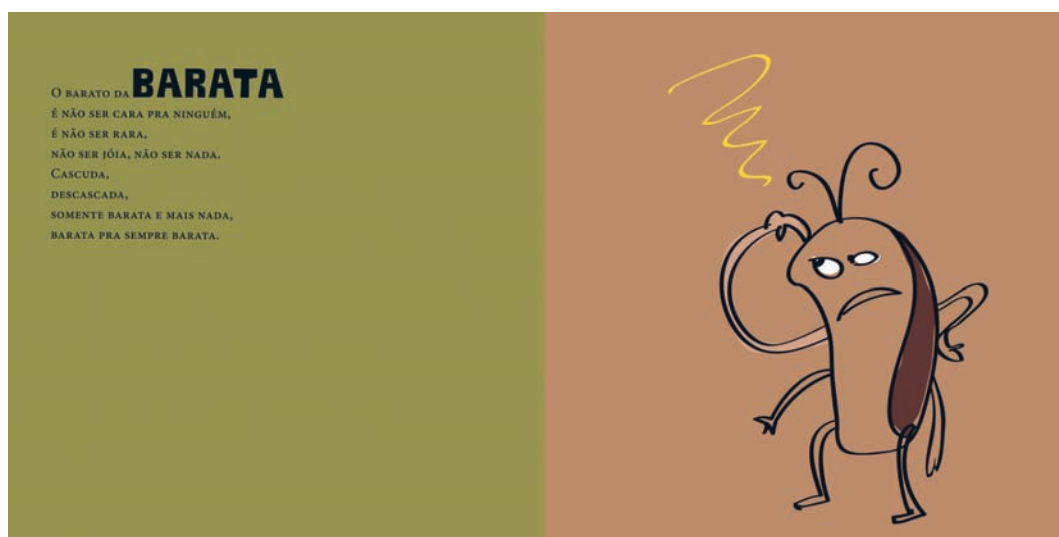


Figura 9 - **Que barato!**: ilustração de Guto Lins (2)

46 Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

47 Técnica de gravura onde é utilizada uma lâmina de borracha gravada à mão, como matriz para cada cor desejada.

Na sua segunda edição<sup>48</sup>(figura 9), ocorre um inversão: na parte superior de cada página par, um bloco razoavelmente pequeno de texto tem a seu lado uma ilustração bem humorada (traço rápido tal qual um esboço) ocupando a totalidade da página à direita. O *eufemismo visual* proposto pela “suavização” da sujeira e até da nocividade inerente à idéia de “inseto” alcançada na primeira edição, pela utilização de uma larga moldura branca circundando as ilustrações – na segunda se estabelece pela utilização de páginas coloridas (monocromáticas) que dialogam lado a lado, ora em contraste, ora em complementação. A alegria invade a cena e o traço solto termina por humanizar os personagens. Um traço objetivamente solto, irônico e gestual, parecendo rápido, porém controlável e editado eletronicamente.

O nome do inseto também é realçado nesta edição (em um tipo de letra diferenciado, maior e com mais peso) mas sem destacar nenhuma outra palavra. Em ambas, entretanto, a onomatopéia presente em Mosquito — “Ozzzzzzzzs/moszzzzquitoszz/ zzzzsão legaizzzzs/ à bezzzzça./ Zzzzsó azzzzcho/ um zzzzsaco o fato/ de elezzzzs não me deizzzzxarem/ dormir em pazzzz./ Que zzzzsono!” — é realçada na ilustração. Nenhuma das soluções interpretativas se qualifica isoladamente ou se sobrepõe à outra. Ambas simplesmente demonstram como nunca relemos um texto com os mesmos olhos da leitura anterior.

Em outros casos, a adaptação ocorre no eixo narrativo, parodiando conceitos preestabelecidos e o senso comum. Em *O Patinho Realmente Feio*, (uma coletânea de contos clássicos reinterpretados com ironia e humor), o projeto gráfico *conspira* a favor do leitor. Em *A história de João*<sup>49</sup> (*João e o pé de feijão*), o menino é agarrado e imobilizado pelo Gigante, que o desafia a contar uma história, mas avisa que quando a história terminar, sendo ela boa ou má, João será triturado.

Esse pequeno texto introdutório é repetido seguidamente, sendo que a cada linha o tamanho do corpo da letra diminui gradativamente, até ficar praticamente invisível no pé da página (figuras 10 e 11 ).

Uma anáfora decrescente que além de acrescentar humor em contraponto à fatalidade apresentada, “salva” o personagem. Um contraponto entre o climax e o anti-climax.

48 São Paulo: Editora Globo, 2013.

49 SCIESZKA, J. O patinho realmente feio, p.30.

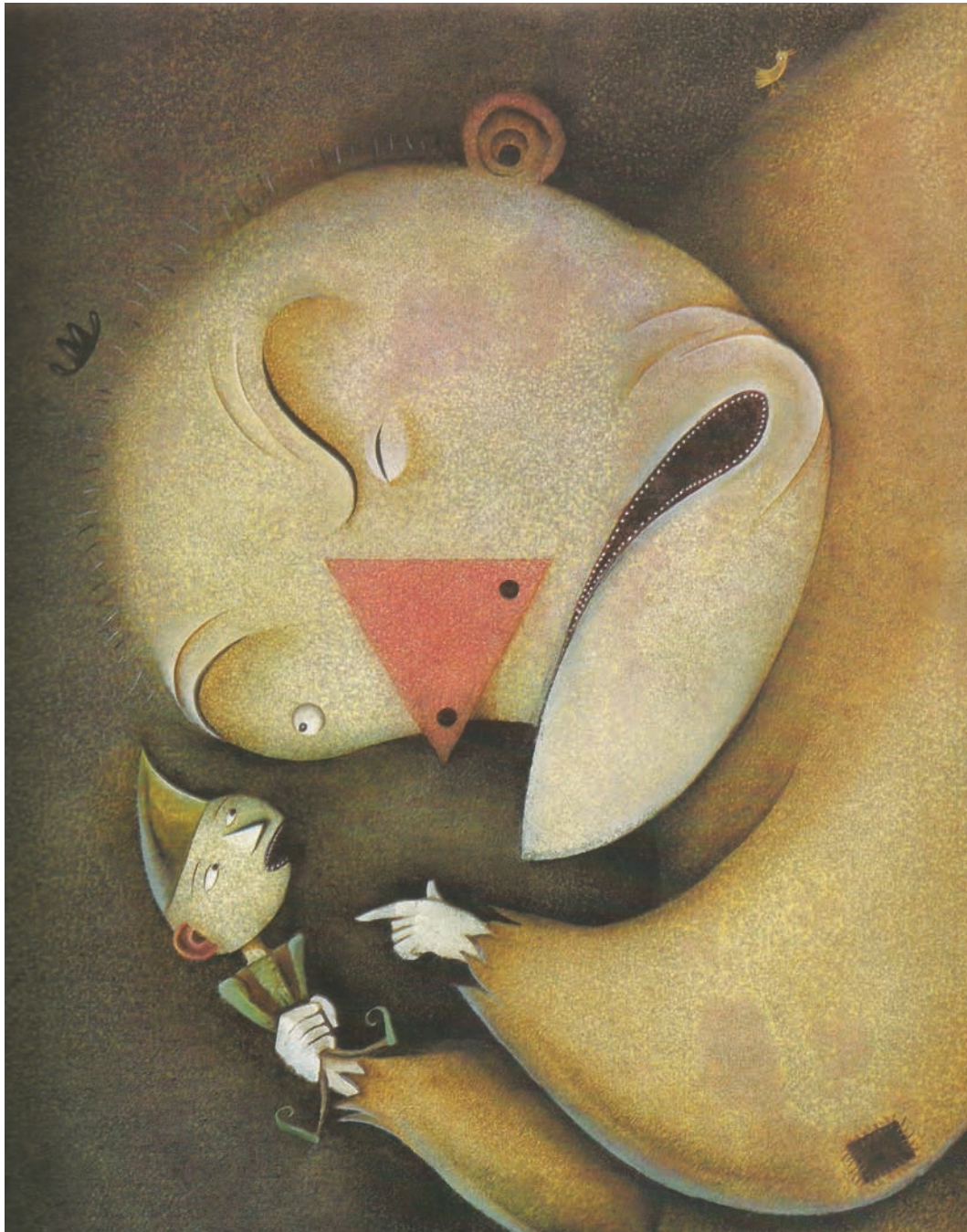


Figura 10 - A história de João: ilustração de Lane Smith (1)



## A HISTÓRIA DE JOÃO

**Era uma vez um Gigante.**  
**O Gigante agarrou João e disse: “CONTE UMA HISTÓRIA MELHOR PARA MIM, SENÃO EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO. E QUANDO SUA HISTÓRIA TERMINAR, EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO DE QUALQUER MANEIRA! HO, HO, HO”.** O Gigante riu uma risadona horrível. João pensou: “Se eu contar ele me mata. Se eu não contar, ele me mata. Só há uma maneira de eu me safar”. Aí João fez “Aham-aham!” para limpar a garganta e começou sua história. Era uma vez um Gigante. O Gigante agarrou João e disse: “CONTE UMA HISTÓRIA MELHOR PARA MIM, SENÃO EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO. E QUANDO SUA HISTÓRIA TERMINAR, EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO DE QUALQUER MANEIRA! HO, HO, HO”.

O Gigante riu uma risadona horrível. João pensou: “Se eu contar, ele me mata. Se eu não contar, ele me mata. Só há uma maneira de eu me safar”. Aí João fez “Aham-aham!” para limpar a garganta e começou sua história. Era uma vez um Gigante. O Gigante agarrou João e disse: “CONTE UMA HISTÓRIA MELHOR PARA MIM, SENÃO EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO. E QUANDO SUA HISTÓRIA TERMINAR, EU VOU MOER SEUS OSSOS PARA FAZER MEU PÃO DE QUALQUER MANEIRA! HO, HO, HO”.

Figura 11 - A história de João: ilustração de Lane Smith (2)

Em outro livro da dupla Scieszka/ Smith, os autores foram além. Em *Sapos não andam de skate* (figura 12), o que se mantém como elo com os contos de fadas é a construção narrativa conduzindo o leitor a uma moral da história. Os autores entretanto, acrescentam ironia e *nonsense* a essa “releitura” do que nunca foi lido. Como no conto *O Cupim, a formiga e a équidna*<sup>50</sup>:

50 SCIESZKA, J. Sapos não andam de skate, p.28.

O Cupim e a Formiga se conheciam desde pequenos. Eles se viam todos os dias, e brincavam e lanchavam juntos.

Um dia a Équidna veio morar no bairro.

“Vim da Austrália” disse a Équidna.

“Que exótico”, disse a Formiga.

“Meu nome de família é Tachyglossidae”, disse a Équidna.

“Vamos ser amigos?”, disse a Formiga.

Aí a Formiga esqueceu o Cupim e brincou com a Équidna a manhã inteira. Na hora do lanche, a Formiga pegou um sanduíche e um suco. A Équidna botou sua língua grudenta e comprida pra fora, e papou toda uma fileira de formigas.

“Ops!”, fez a Formiga.

Moral: Se você é uma formiga e quer trocar seu melhor amigo por um novo, saiba que équidna é o outro nome do ouriço-papa-formigas.



Figura 12 - O cupim, a formiga e a équidna: ilustração de Lane Smith

No livro, esse texto é composto com uma diagramação que realça determinadas palavras e pequenos trechos utilizando letras em tamanho maior. As ilustrações e o padrão tipográfico utilizam, como referência, a estética da literatura infantil do século XIX e dos primeiros filmes de animação, um *contraponto no espaço e no tempo* que reforça a ironia e o *nonsense* do texto.

Nesse estudo, a busca de referências comparativas com o passado se legitima principalmente pelo caráter experimental da literatura infantil e juvenil entre o final do séc. XIX e o início do séc. XX. Uma rica mistura do artesanal com as potencialidades da indústria gráfica que se iniciava. O livro como um objeto, carregado de significados, fruto do diálogo entre conteúdo e forma, onde a ludicidade se transforma em ferramenta narrativa. Essa analogia temporal se encaixa na artesanaria moderna, mesclando o físico e o virtual na busca de novas linguagens para se contar as mesmas histórias e se encaixa também na sequência de revoluções econômicas, políticas, culturais e de costumes experimentadas. Duas épocas nas quais a criança e a infância estão em constante transformação, tornando quase um alento premonitório para os dias de hoje as palavras centenárias de Benjamim:

Chega ao fim a era das bonecas com traços realistas, época em que os adultos valiam-se de supostas necessidades infantís para satisfazer as próprias realidades puerís.<sup>51</sup>

É sempre bom lembrar que o termo “pueril” tinha e ainda tem como definição, “algo relativo à infância” e simultaneamente “algo frívolo ou sem importância”. Significados, pelo ponto de vista da educação e da cidadania, totalmente conflitantes e que talvez expliquem - exatamente em decorrência desse conflito semântico – porque a literatura destinada para a criança e o jovem ainda é considerada por muitos como uma subliteratura. Uma analogia rasteira que a categoriza como uma literatura em desenvolvimento, ainda incompleta e sem maturidade.

Essa postura mais do que um desrespeito com relação à literatura infantil e juvenil, desmerece o leitor e sua natureza diversificada. Um leitor em pleno processo de desenvolvimento, absorvendo e significando o mundo a sua volta, repleto de sentimentos ainda incógnitos como o amor, a saudade, a alegria e a tristeza.

Em *O Urso e o Gato-Montês*, a morte é encarada não como um tabú, mas como um recomeço para os que ficam. Sem disfarces e sem mascarar a tristeza, a narrativa se utiliza da personificação de animais para suavizar a aridez do tema. Um urso perde seu melhor amigo, um passarinho e guarda seu corpo em uma pequena caixa forrada com pétalas de flores. Leva a caixa consigo e hiberna em sua tristeza por dias e dias, desprezando o conselho de seus amigos: “Urso, ele não vai mais voltar. É duro, mas o jeito é esquecer”<sup>52</sup>. Ao abrir a janela e deixar a luz entrar é atraído pela paisagem, que lhe parecia inédita. Sai caminhando e no meio do caminho encontra um gato-montês que dormia, tendo a seu lado uma caixa de formato, que achou exótico. Curioso, acorda o gato e pergunta-lhe o que guarda na caixa e este retruca querendo ver primeiro o que o urso trazia na sua. Ao mostrar o corpo do passarinho, o gato-montês lhe diz algo que lhe surpreende pela sinceridade: “Você e esse passarinho devem ter sido realmente grandes amigos, não é?”<sup>53</sup>. Nisso, abre sua caixa, tira um violino e se põe a tocar em homenagem à essa amizade. A música

51 BENJAMIM, W. A Criança, o brinquedo, a educação, p.72.

52 KAZUMI, Y. O Urso e o Gato-Montês, p.16.

53 id., p.28.



enleva o urso e resgata a lembrança de momentos divertidos compartilhados com seu amigo. No final, após enterrarem juntos seu amigo, com a solenidade que o momento pedia e saíram ambos mundo a fora. O gato-montês com seu violino e o urso tocando pandeiro que lhe foi dado por seu novo amigo. Um pandeiro surrado, cheio de marcas de outras mãos, outros amigos que se foram. As lustrações poéticas, mesmo que sombrias, impressas em preto sobre um fundo cinza, realça alguns elementos com o brilho da cor branca.

Durante a epifania do urso gerada pelo réquiem em homenagem ao seu amigo, alguns detalhes estão impressos em vermelho, colorindo suas lembranças. Após esse momento, quando o urso reconhece a morte de seu amigo, abre-se uma página dupla sem palavras, somente o passarinho que jaz à direita, e a esquerda o nada. Uma página sem imagens além da tampa do caixão que se complementa com o virar da página e o mudar de vida. Ao traço preciso e realista se contrapõe uma textura – semelhante à gerada pela matriz de uma gravura quando em contato com a superfície de um papel granulado – que apaga detalhes e esfumaça a cena.(figura 13).

Uma metáfora visual ao tempo que sempre passa e traz consigo lembranças que pouco a pouco, inevitavelmente se esvaem. Todas as emoções merecem ter vez e voz, quando se pretende um leitor atento e curioso aos detalhes, que lê e relê apaixonadamente descobrindo narrativas paralelas. Um leitor que merece respeito e não cerceamento.



Figura 13 - **O urso e o gato-montês**: ilustração de Komako Sakai



A criatividade e a inventividade na busca de uma linguagem – que traduza de forma única, uma interpretação visual que, por sua vez, também é única – inserem um componente valioso, ao demonstrar por intermédio dos resultados dessa busca, a importância da criatividade e da inventividade para a solução de problemas, muitas vezes complexos. A busca de uma síntese com grande capacidade cognitiva e que se expanda devido ao seu poder de comunicação direta.



Figura 14 - **Flicts**: ilustração de Ziraldo

A tradução visual do intraduzível por meio de palavras, assim como a tradução poética de um fenômeno físico encontra um bom exemplo em *Flicts*, de Ziraldo. A história de uma cor “muito rara e muito triste/ que chamava-se Flicts.”<sup>54</sup> Uma cor frustrada por saber que “não existe no mundo algo que seja Flicts”. A cor, além de personagem, é a base da estrutura gráfica que conduz a narrativa. A frase “Nada que seja Flicts”<sup>55</sup> é composta isolada em uma página dupla inteiramente branca. Em outro ponto, Flicts se encanta com o arco-íris e tenta fazer amizade com suas cores convidando-as pra brincar: “Deixa eu ficar na Berlinda? Deixa eu ser a cabra-cega? Deixa eu ser o cavaleiro? Deixa que eu fique no pique?”.<sup>56</sup> O desdém das cores é acentuado pela simples inversão do arco no espaço da página transformando metaforicamente o acolhimento do arco em sua configuração original (tal qual o vemos no céu), em repulsa (figura 14). Simultaneamente o autor tira partido de códigos cromáticos pré-conhecidos. A viagem de Flicts pelo mundo em busca de sua identidade é narrada utilizando a bandeira de diversos países. Por exemplo, o texto “pelas terras/ mais/ distantes” composto sobre uma página dupla branca tendo no centro um círculo vermelho que transporta o leitor, sem o uso de palavras, diretamente

54 PINTO, Z. A. *Flicts*, p. 11.

55 Id., p. 21.

56 Ibid. p. 26/ 27

ao Japão. No final, Flicts desiste de procurar o seu lugar, “olhou para longe bem longe e foi subindo, subindo”... até sumir. “Mas ninguém sabe a verdade (a não ser os astronautas) que/ de perto/ de/ pertinho/ a lua é Flicts”. A autoestima resgatada ao encontrar o seu lugar após muita procura e sofrimento. Um sofrimento existente mesmo quando imerso em um universo de cores e alegrias. Outro exemplo do *contraponto de enderçamento*, com narrativas justapostas que podem ser interpretadas diferentemente pela criança e pelo adulto. Sentimentos múltiplos e complexos sendo traduzidos por intermédio de soluções simples e de instrumentos primários como a cor e a geometria com um resultado estético singular, mas característico da época em que foi criado, representando a ousadia sintética nas artes gráficas brasileiras dos anos 1960.

Também fiel ao experimentalismo das artes gráficas de seu tempo histórico, Peter Newell em seu *O livro do foguete*, de 1918, incorpora à narrativa um furo circular – gerado pelo lançamento de um foguete no porão, por um menino (figura 15) – que perpassa todas as páginas do livro no mesmo ponto ou, em uma analogia com um edifício residencial, de andar em andar.

Phil, o filho do porteiro,  
Menino bem trapalhão,  
um dia encontra um morteiro  
a remexer no porão.

Risca-lhe um fósforo – e logo  
o foguete se incendeia.  
com rabo cuspindo fogo  
Começa a subida feia.<sup>57</sup>

Em seu vôo ascendente o morteiro/foguete atravessa todos os andares do edifício e os apartamentos que encontra pela frente, interferindo na vida dos moradores interligando vidas recém enclausuradas em habitações verticais. O texto, em versos rimados e com personagens nomeados com referências às suas ações, retrata com humor e ironia a vida de cada família e sua reação com o inesperado. Reação também pautada pelo humor, como a da jovem Lia, moradora do “DÉCIMO PRIMEIRO ANDAR” (figura 16):

Lia lia enquanto ouvia  
um disco no gramofone  
quando o foguete assovia  
e passa como um ciclone.

Quebrando todo o instrumento,  
ligeiro como um corisco.  
E lia num juramento:  
“Eu nunca ouvi esse disco”.<sup>58</sup>

57 NEWELL, P. *O livro do foguete*, p. 4.

58 Id., p.26.



Figura 15 - **O livro do foguete**: ilustração de Peter Newell (1)



Figura 16 - **O livro do foguete**: ilustração de Peter Newell (2)

Uma experiência de leitura sinestésica que enfatiza a ação ao transformar em personagem um furo feito no papel. Uma furo como metáfora à diversidade que, embora sendo a mesma para todos é ilustrada com reações engraçadas, como os *cartoons* ou desenhos de humor da época em que foram executados. Assim, “Bath”, morador do “OITAVO ANDAR”, vestido em seu robe, grita assustado quando o foguete fura sua banheira transbordante de água e sais aromáticos; “Lou” no “DÉCIMO SEGUNDO ANDAR”, agradece ao foguete por acender seu cigarro e “Line”, morador do “DÉCIMO QUARTO ANDAR” –que armava com seu filho um trenzinho de brinquedo – “exclama fazendo graça:/ Quem diria que estre trem/ Soltasse tanta fumaça”.

Também do mesmo autor, a narrativa visual de *O livro inclinado*, de 1910, se estabelece com o uso do objeto. Quando fechado o livro é um paralelogramo, um *retângulo* inclinado e quando aberto, suas páginas convergem. Um par de asas que fazem o livro e imaginação de quem lê, voar. Nas páginas ímpares (da direita) um sequência de ilustrações mostram um carrinho de bebê que escapou das mãos da babá e desce ladeira abaixo, causando alvoroço e espanto por onde passa. A cada página par um texto também em quadras rimadas dialoga de forma literal com a ilustração ao seu lado.

Certo bebê chanado Bobby  
vive no alto de uma rampa;  
você se cansa quando sobe  
pois ela é inclinada às pampas!

Um dia, sua babá soltou  
seu carrinho, por descuido;  
ela berrou, sentindo horror,  
mas Bobby achou graça em tudo.

Batia palminhas, o danado,  
gargalhava mais e mais,  
enquanto, com ar desesperado,  
ela corria logo atrás.<sup>59</sup>

O projeto gráfico e o design fazem uma analogia visual com lei da gravidade, reforçando com humor o sentido de causa e efeito e o conceito de responsabilidade (ou da falta dela) que norteiam a narrativa. O bebê se diverte, enquanto os adultos se assustam com expressão caricatas e em situações esdrúxulas:

59 NEWELL, P. *O livro inclinado*, p.4.

Janete vinha da fazenda  
com a cesta de ovos no braço;  
ia levá-los pra venda,  
subia a rua com cansaço.

O encontro entre Bobby e Janete  
(claro, um encontro informal)  
virou um tipo de omelete  
que se espalhou no local.<sup>60</sup>

Esse trecho é ilustrado retratando um homem com cara de bravo caído no chão, coberto de ovos quebrados e com uma cesta virada sobre sua cabeça (figura 17). Uma cena que poderia ter sido tirada de um filme do cinema mudo, satirizando o corre-corre urbano com transeuntes imersos em seus afazeres, obrigados a interagir com o inesperado. E o inesperado é a inocência de uma criança que resgata metaforicamente a inocência perdida como consequência da própria urbanidade. Uma via pública transformada em parque de diversões em analogia à modernidade que demolia parques de diversões, transformando-os em vias públicas.



Figura 17 - O livro inclinado: reprodução do livro aberto

<sup>60</sup> Id., p.12.



Quase um século depois, *O livro com um Buraco*, de Hervé Tullet traz um grande furo que envolve parte da lombada e da 1ª e 4ª capas. Ao ser foleado, o buraco se transforma em um prato, uma boca aberta, uma piscina, etc. Todo em preto e branco, o livro convida o leitor a uma experiência de leitura diferenciada e participativa, tirando partido das dimensões avantajadas do formato do livro e do diâmetro do furo. A cada página dupla, um pequeno texto composto com uma tipografia que remete à grafia manuscrita, instiga o leitor a interagir com o furo (figura 18). Assim, acima do furo que tira parte da ilustração de uma paisagem urbana repleta de edifícios, o texto “Faça o prédio mais alto de todos!”<sup>61</sup>, tem a seu lado uma ilustração menor, mostrando uma miniatura esquemática da página onde um tubo cilíndrico de papel todo desenhado com janelas é inserido no furo. Em outro ponto, acima do texto, “Faça uma bolinha de papel amassado e jogue basquete”<sup>62</sup> uma ilustração mostra o livro como tabela de basquete, onde o furo é a cesta. No canto inferior direito uma pequena ilustração mostra uma bola de papel amassado sendo arremessada. A literalidade da imagem é quebrada pelo traço rápido e por um certo *nonsense* operacional, já que o livro sem perder sua “função” primordial, ganha outras tendo sua narrativa completada pelo leitor de forma lúdica transcendendo a leitura. Novamente livro e brinquedo se confundem e se complementam.



Figura 18 - *O livro com um buraco no meio*: reprodução do livro aberto

Ludicidade similar é encontrada em *The onion's grate escape*, da norte-americana Sarah Fanelli. Nele, entretanto, o “buraco” precisa ser aberto pelo leitor, podendo ser novamente preenchido. Uma faca gráfica recorta o formato de uma cebola caricaturizada (com braços e pernas) em todas as páginas (na capa inclusive) a imagem ser destacada. Todas elas presas pela costura que encaderna o livro, revelando uma única cebola composta por várias camadas fixadas a um eixo comum, como um leque que se abre tridimensionalmente, ou como as cascas e camadas de uma cebola.

61 TULLET, H. *O livro com um buraco no meio*, p. 20/21.

62 Id., p. 38/39.



Figura 19 - *The onion's grate escape*: como tirar a cebola

Aqui, o *brinquedo* ganha vida quando é retirado do livro (figura 19). A narrativa textual, toda manuscrita, convida o leitor, logo no início – “Pense! Imagine! Escreva!”<sup>63</sup> – a responder perguntas, complementar trechos e fornecer dados que personalizem o “seu” livro. O personagem é apresentado como uma cebola qualquer, com o medo de seu destino trágico: “a grande fritura”. O envolvimento emocional por meio da empatia com o personagem — e a alteridade consequente — se dá a partir de uma pergunta direta, feita logo na primeira página, “*Who am I?*” (Quem sou eu?). Na sequência, o que era uma grande área vermelha se reduz página a página, ganhando paulatinamente olhos, nariz e boca até se transformar no personagem ocupando o centro do livro, em sua área de costura. Esse movimento focal, permite ao leitor se identificar com a personagem e se colocar em seu lugar: uma jovem cebola ávida por aprender a crescer (figura 20). Ao destacar a cebola e tirá-la do livro, o leitor consegue presentear a com a salvação e a si mesmo com um brinque-

63 FANELLI, S. *The onion's grate escape*, p. 14/15.

do/ cebola, um troféu representativo de uma boa ação. E no livro o espaço deixado pela cebola, um furo com o seu contorno garante que, mesmo distante, ela jamais será esquecida. A compaixão como mola propulsora da ação e o humor como contraponto ao fim eminente.



Figura 20 - *The onion's grate escape*: ilustração de Sara Fanelli

É fato que o diálogo narrativo só se faz relevante quando insere o leitor e o convida a mergulhar em suas entrelinhas. Esse mergulho no objeto e na narrativa pode, entretanto, utilizar-se menos da ludicidade dos exemplos anteriores e mesmo assim não perder sua profundidade. Em *Zoom*, de Istvan Banyai, o leitor transforma-se em uma câmera fotográfica que ao se afastar de uma imagem, revela outra imagem na qual ela estava inserida como um simples detalhe. A cada página o olhar se afasta mais e mais, mostrando sucessivamente uma imagem dentro da outra em um mergulho inverso vertiginoso. Detalhes escondidos dentro de detalhes revelando a importância do olhar atento aos detalhes. (figuras 21, 22 e 23).

Tudo depende de um ponto de vista e do que enxergamos quando vemos. Um *contraponto por justaposição* de narrativas paralelas conduzidas unicamente pela imagem, sem interligações históricas, geográficas ou temáticas. A cada cena retradada o leitor pode construir um enredo específico, independentemente do mergulho ótico proposto pelo autor.



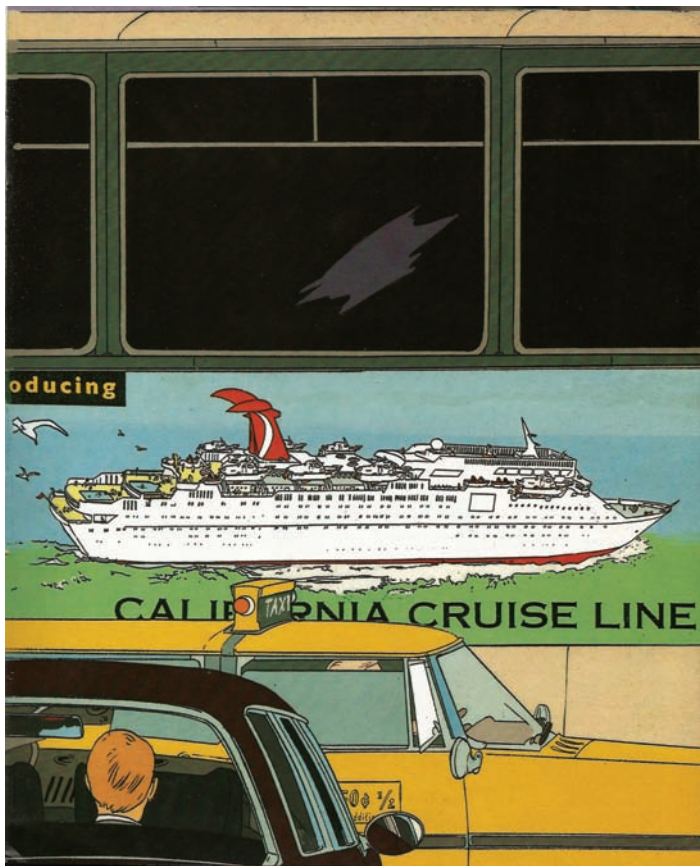


Figura 21 - Zoom: ilustração de Istvan Banyai (1)



Figura 22 - Zoom: ilustração de Istvan Banyai (2)



Figura 23 - **Zoom**: ilustração de Istvan Banyai (3)

O ato de folhear o livro sendo o fio condutor da narrativa também é a estratégia utilizada em *A história de uma cidade contada por ela mesma*, de Leny Werneck. Em contraponto ao cenário multicolorido composto por plantas, animais exóticos e paisagens, um traço preto, exato e contínuo da primeira à última página, constrói personagens, monumentos, meios de transporte, pontos turísticos e edificações da cidade do Rio de Janeiro: as tribos que habitavam suas terras; o Cristo Redentor no morro do Corcovado, o Pão de Açúcar e a cadeia de montanhas que circundam a cidade; as primeiras caravelas; a arquitetura da capital da Colônia e da República; a praia e seu uso como lazer. Uma linha do tempo ininterrupta e maleável que se reconfigura a cada página unindo passado, presente e futuro. (figuras 24 e 25)



Figura 24 - A história de uma cidade contada por ela mesma: ilustração de Guto Lins (1)

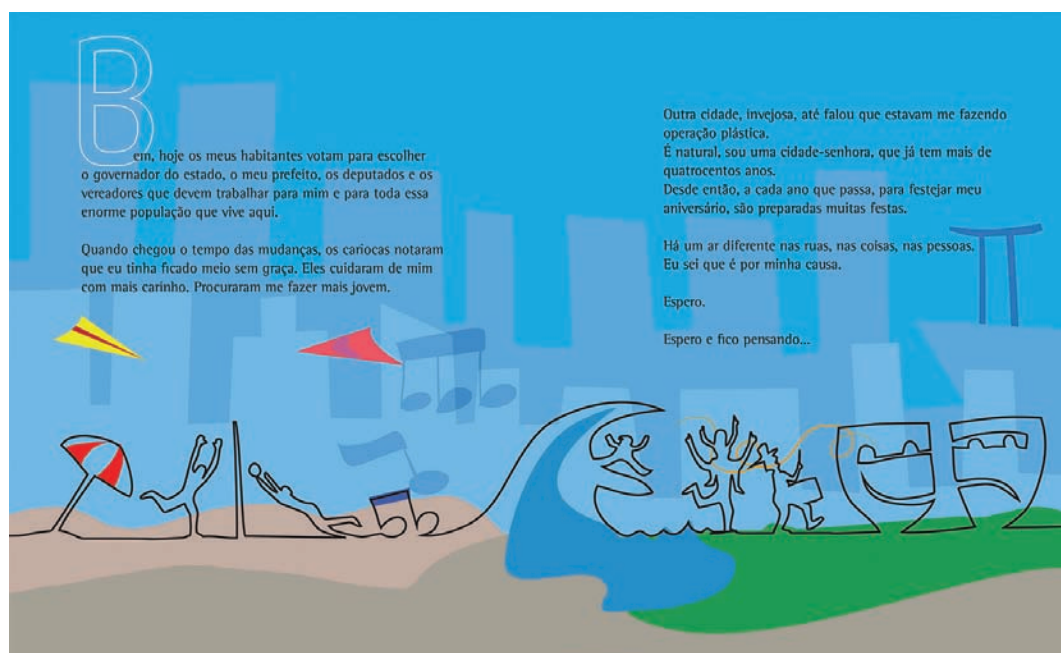


Figura 24 - A história de uma cidade contada por ela mesma: ilustração de Guto Lins (2)



A participação mais efetiva da imagem na construção narrativa pode entretanto situar-se com mais ênfase, no projeto gráfico e na diagramação do texto. Em meu livro *A Hora H*, essa é a estratégia utilizada para sinalizar os diversos interlocutores que interagem na narrativa textual, que consiste na produção de um filme onde dois jovens enamorados procuram o lugar e a hora onde consumir sua primeira relação sexual. A filmagem de cada cena é narrada paralelamente pelo rapaz e pela moça, cada um com o seu ponto de vista, e suas falas são intermeadas pela voz do diretor – em uma tipografia diferenciada – que corrige a cena, pede que ela seja repetida e busca outro plano ou enquadramento. Três maneiras de se enxergar a mesma situação, utilizando signos tipográficos como códigos de leitura diferenciada. (figura 26)

#### CENA PEGA NA MENTIRA

- Mãe, vou dormir na casa da Marcinha.
- E a aula de amanhã?
- Não tem.
- Escova de dentes?
- Tá aqui.
- Tchau!
- Tchau!

[a fala do diretor:]

- Agora na casa dele.
- Mãe, vou dormir na casa do Claudão.
- E a aula de amanhã?
- Não tem.
- Pegou a escova?
- Tá aqui.
- Tchau!
- Tchau!
- Juízo, hein?!

[a fala do diretor:]

- Boa!

[e o texto continua, repetindo um trecho já lido páginas atrás]

No outro lado de uma cidade perdida entre Tokio e Visconde de Mauá, uma moça de vestido longo, cabelos longos e vida longa olhava vitrines, pessoas, anúncios e não via nada.

Só pensava no que poderia acontecer...

[fala do diretor:]

- Ué!? Que confusão é essa? Esta cena já foi gravada. Tá todo mundo maluco? Cadê o *storyboard*?<sup>64</sup>

64 LINS, G. A hora h, p. 60/61.

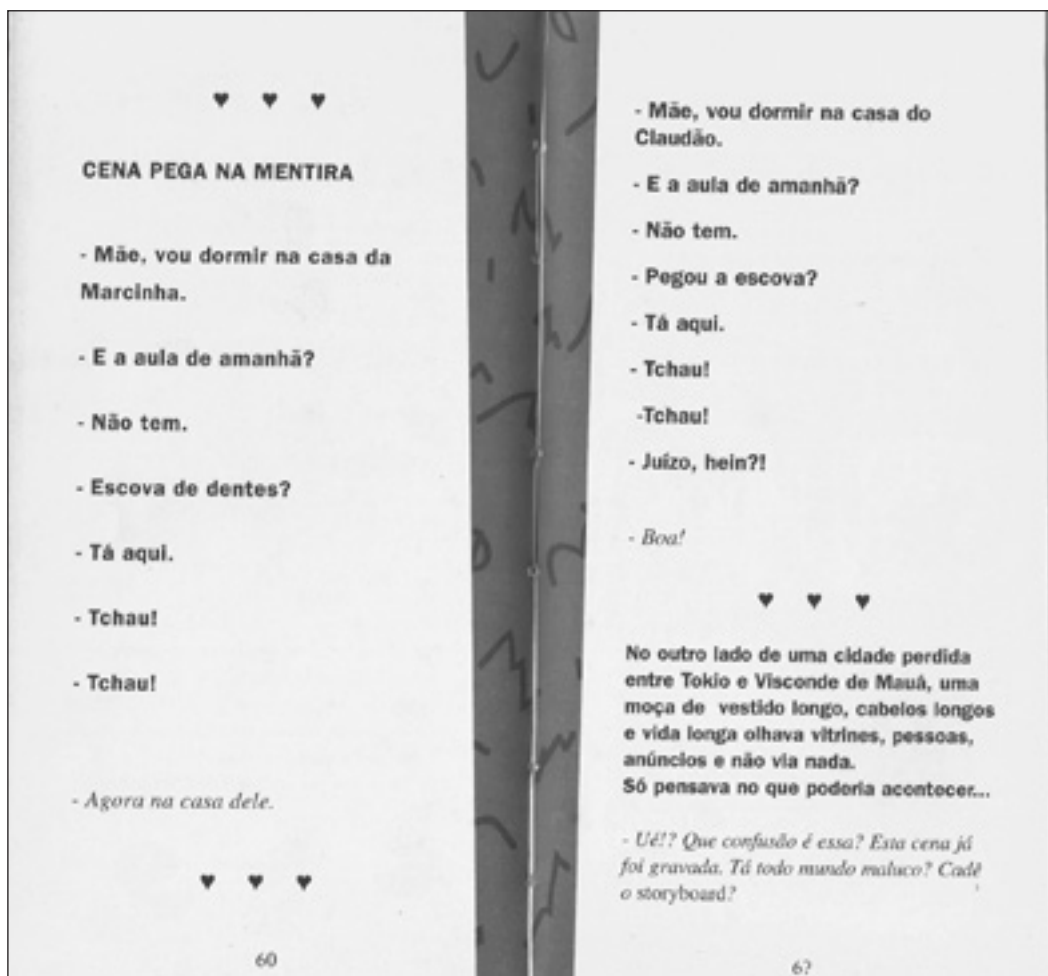


Figura 26 - A hora H: projeto gráfico

Na duas páginas seguintes, o *storyboard*<sup>65</sup> do livro esboça quadro a quadro as cenas “gravadas” até o ponto em que se encontra a narrativa. Essa “postura tipográfica”, sinalizada com a diagramação e a paginação, indica não somente o que se lê, mas também como ler, dando personalidade a um bloco de texto. O projeto gráfico caminhando de forma empírica, lado-a-lado com a construção narrativa, norteador e sendo norteador por ela.

Os meios de solução e de leitura dos códigos gráficos (e tipográficos) podem, inclusive, ser oferecidos pelo próprio objeto, como em *Dentro do espelho*, de Luise Weiss. Nele, um espelho encadernado na 2a capa, é a ferramenta que permite a leitura da narrativa (texto e imagens), que é, por sua vez, composta ao contrário, espelhada em todas as páginas. Uma mensagem a princípio enigmática que somente passa a fazer sentido para o leitor com a cumplicidade do livro. Um pacto se estabelece. O livro conta a história da “Rainha da noite escura” que tem um chapéu em forma de coroa com uma estrela amarela na ponta e que gosta de embaralhar palavras para assustar as pessoas. Seu reinado termina com a chegada da “primeira luz da manhã”. O dia como reflexo da noite e vice-versa. As ilustrações e a

<sup>65</sup> Simulação ilustrada quadro a quadro de uma sequência a ser filmada.

tipografia são todas feitas com a colagem de papéis coloridos recortados à mão e acrescentam informação visual à narrativa textual (figura 27) e muitas vezes diametralmente oposta a ela. Por exemplo no trecho em que fala “Ela assusta pessoas”<sup>66</sup>, a ilustração mostra o contorno de uma figura feminina (sem coroa e sem estrela) sentada em uma cadeira tendo a seus pés um gato preto com os pelos eriçados de susto. Da boca da mulher sai um balão de fala e dentro dele um coração vermelho. O texto e a imagem espelhados, mostrando emoções inversas. O amor também assusta.

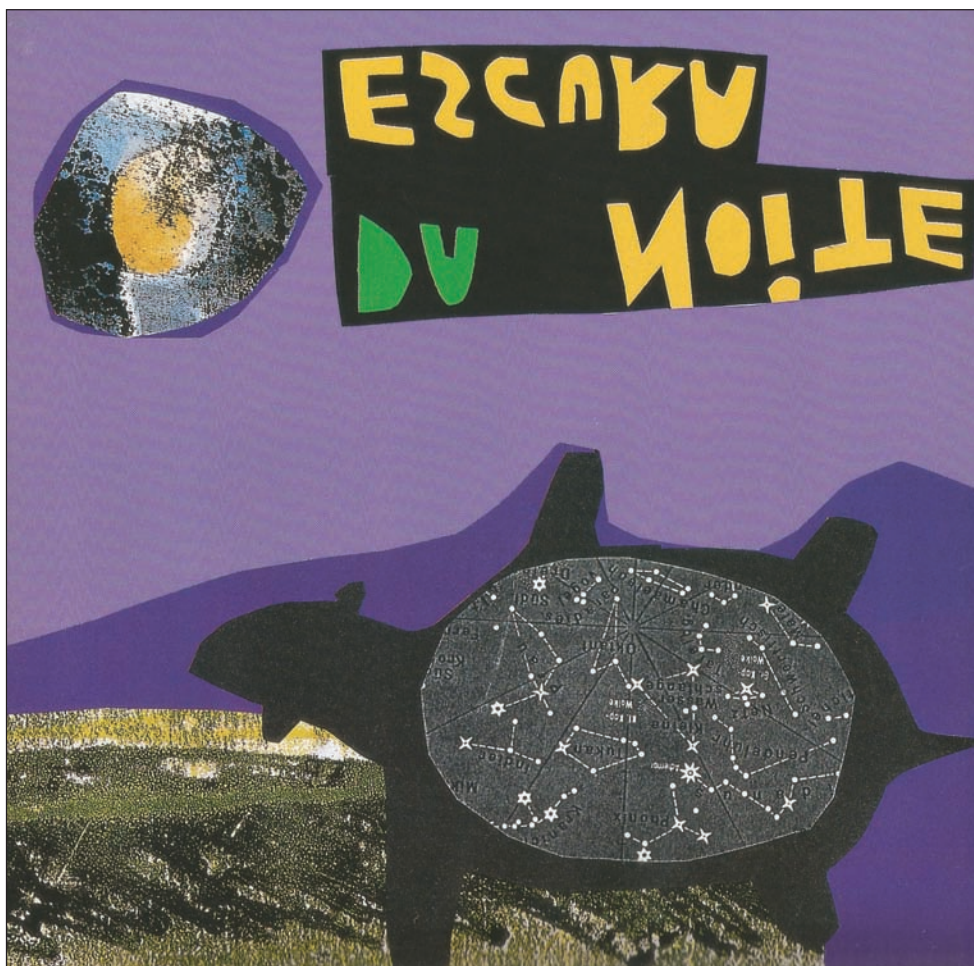


Figura 27 - **Dentro do espelho**: ilustração de Luise Weiss

No final, em um pequeno texto autobiográfico, a autora revela que a inspiração para o livro nasceu de uma foto de família, onde um quadro negro contracena com quatro crianças. No quadro – que poderia ser uma janela – o desenho de uma figura estranha, um monstro desenhado com traços infantís que foi apelidado por ela de o Rei da Noite. No livro, o rei virou rainha e quadro negro se transformou em espelho. Tudo depende de como se vê.

O ponto de vista oferecido ao leitor, o que ele vê, está muitas vezes atrelado à voz do narrador da história. Uma cumplicidade do olhar entre o leitor e o personagem. Em *Teimosinha*, de Fabrício Carpinejar, toda a história é narrada em primeira pessoa por uma menina que vive angustiada, presa eternamente ao seu dia de

66 WEISS, L. Por dentro do espelho, p.18/19.

aniversário e ao livro. “Meu aniversário é o dia mais triste da minha vida”<sup>67</sup>, diz ela que só quer crescer, mas é impedida por sua mãe superprotetora, que a deixa enclausurada no tempo e cercada somente pela lembrança de suas festas de aniversário sempre temáticas, desde os seis anos de idade. “De Cinderela, de Branca de Neve, de Gata Borralheira...”. O que seria uma festa comemorativa na garagem de sua casa toda decorada com balões e enfeites, se torna um castigo para ela.

A vela do bolo não se apaga nunca e seu sopro se transforma num interminável suspiro. A tipografia utilizada tem a característica peculiar de mesclar letras maiúsculas e minúsculas com a mesma altura de corpo, uma analogia sutil ao tema central da história: a passagem do tempo e o ato de crescer. Ela não tem nome na história e não tem rosto também. As ilustrações, todas feitas com referências às festas de aniversário (figura 28), utilizam enfeites de festa – fôrmas de brigadeiro, bandeirinhas e papel de bala – e retratam sua invisibilidade, mostrando o que ela vê, mas não como é vista. Cabe ao leitor dar-lhe fisionomia (figura 29).

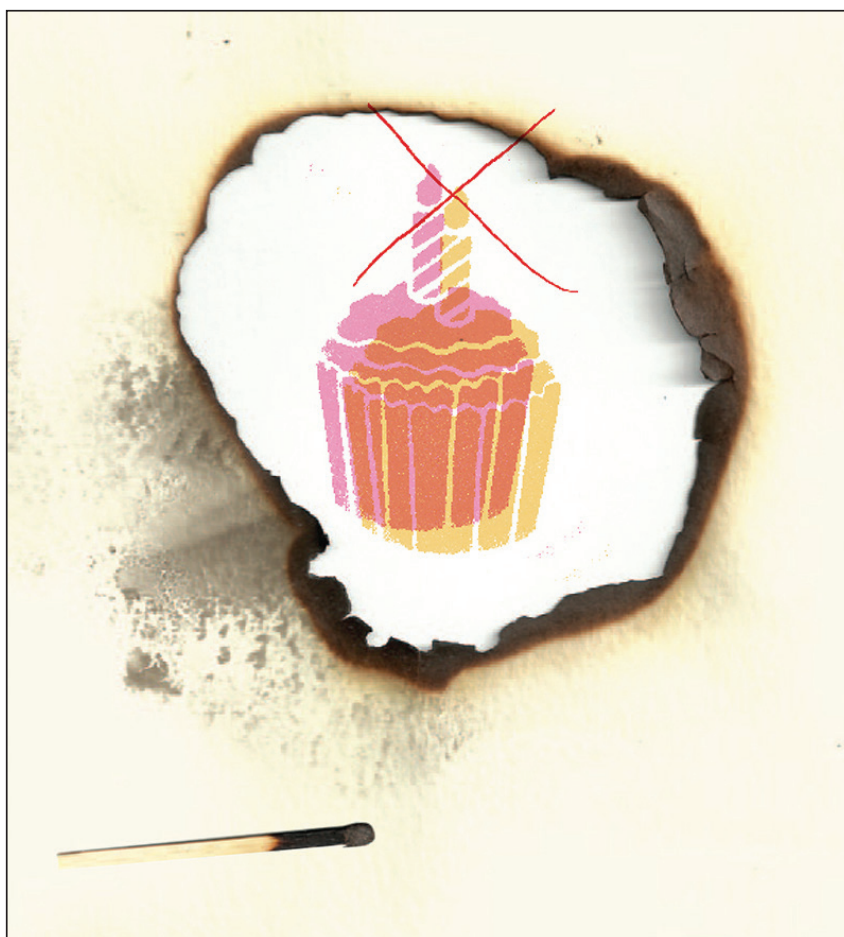


Figura 28 - **Teimosinha**: ilustração de Guto Lins (1)

67 CARPINEJAR, F. *Teimosinha*, p. 7.



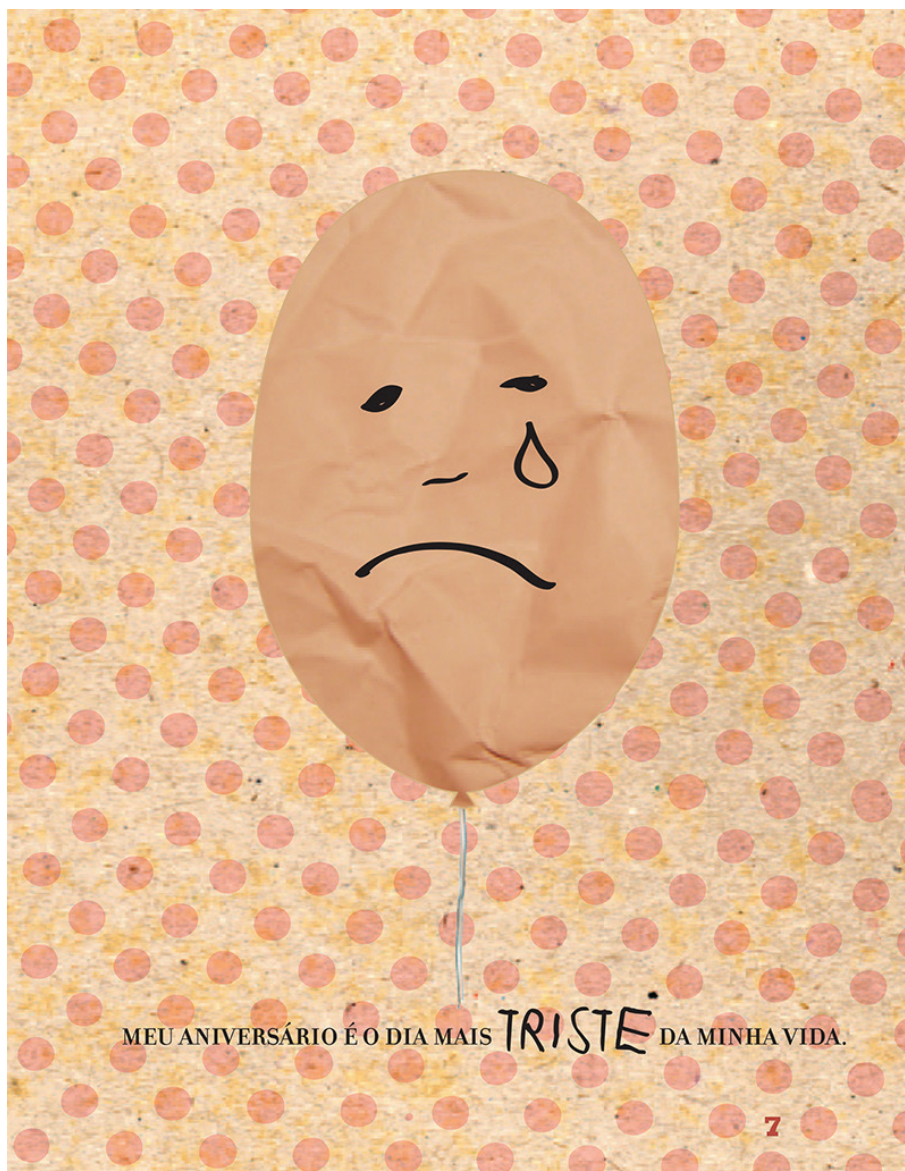


Figura 29 - **Teimosinha**: ilustração de Guto Lins (2)

Em determinado ponto da narrativa ela pede uma pausa para pensar melhor no que dizer e pede uma página em branco. E ganha. Na página dupla seguinte ela extravasa seus sentimentos e reclama de todas as coisas que sua mãe não lhe deixa fazer, em uma sequência de frases negativas sempre com a repetição da palavra “mãe”. Essa repetição é potencializada e ressignificada pela diagramação que aumenta gradativamente o tamanho da palavra até que vire um grito no final (figura 30).

Na última página textual, um grito de ajuda é ligado por um fio, uma rota de fuga que perpassa todas as páginas seguintes até uma escada ilustrada no verso da última capa. Um outro exemplo onde a imagem salva o personagem, ou pelo menos lhe indica o caminho da salvação ou ao menos uma rota de fuga, uma saída.



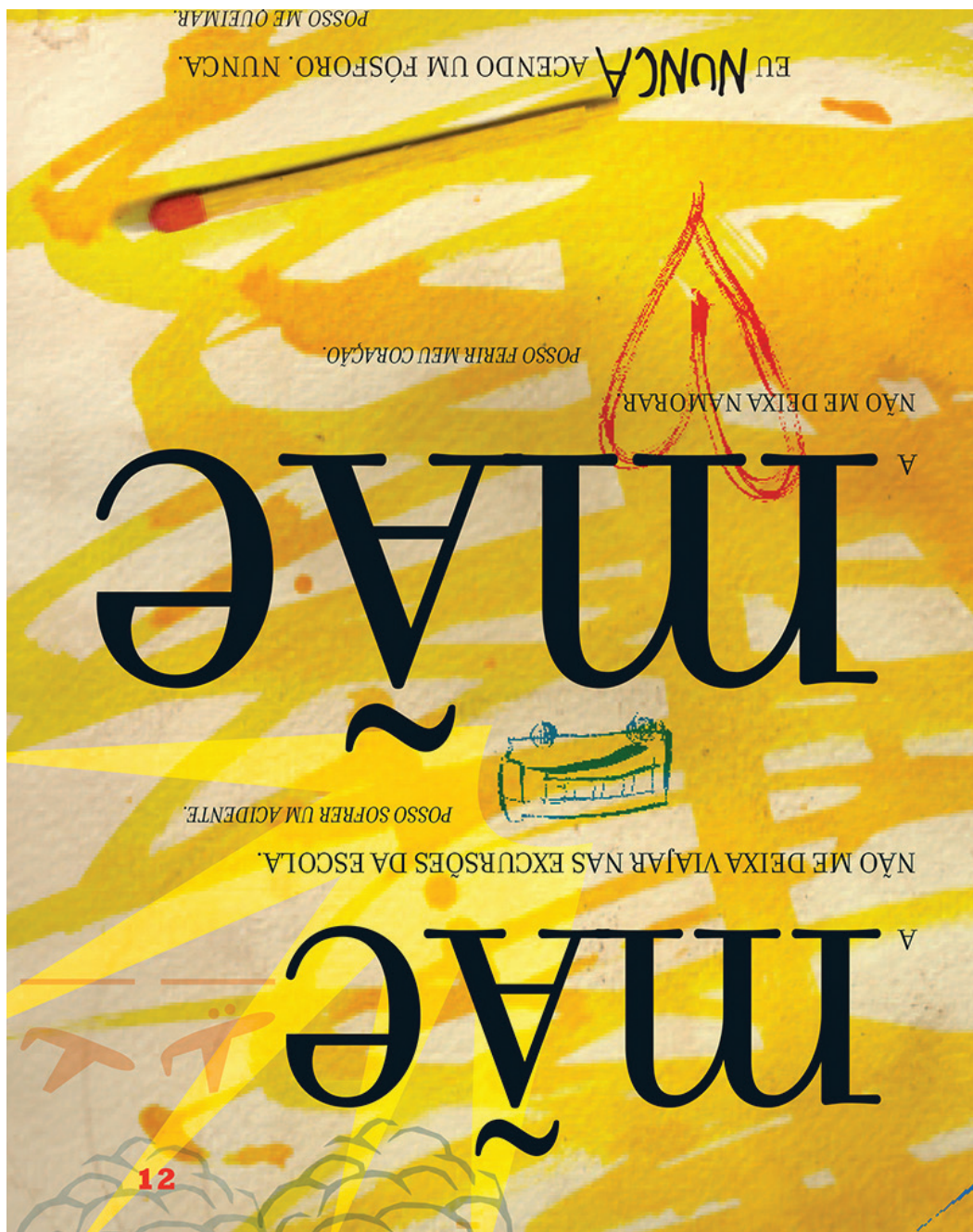


Figura 30 - *Teimosinha*: ilustração de Guto Lins (3)

O melhor caminho para um percurso narrativo específico pode passar pela utilização de recursos gráficos, assim como tirar partido da variação de texturas e superfícies e da encadernação, permitindo ao leitor, por meio da ludicidade, a experiência de caminhar em comunhão com o objeto. Ambos desvendando juntos, passo a passo, os elementos que constituem a história. Em *Na noite escura*, do designer e teórico italiano Bruno Munari, as páginas iniciais são impressas em papel preto e levam, através de um pequeno furo, à “uma luzinha” (figura 31).

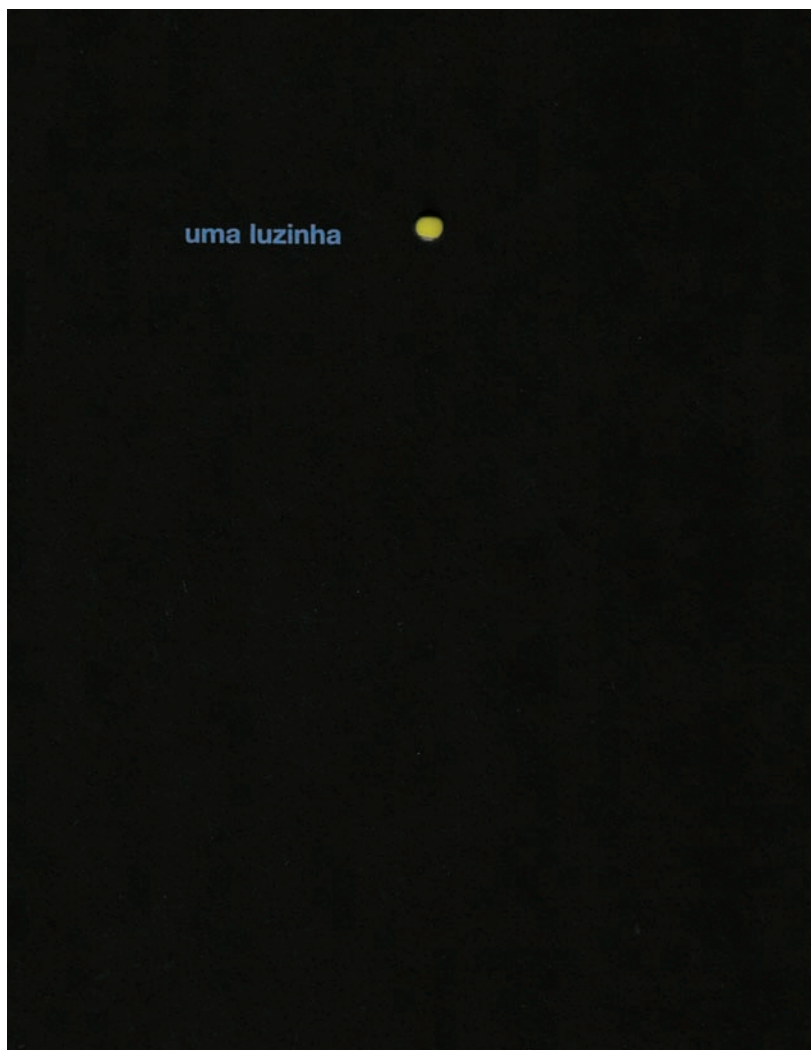


Figura 31 - **Na noite escura**: ilustração de Bruno Munari

Na sequência, lado do furo, a frase “bem longe”<sup>68</sup> é impressa em azul em duas páginas consecutivas, sendo que na segunda em um corpo de letra muito menor evidenciando a distância. Na páginas pretas subsequentes *seres noturnos* são impressos em azul, sem detalhes, só os contornos. Quando o dia nasce surge uma sequência de páginas em papel vegetal, translúcido, que permite a sobreposição visual. Assim se forma um matagal impresso em camadas, revelando a cada página um inseto diferente – impresso em preto – assim como pequenos textos escondidos: “é o vaga-lume/ que vai dormir no mato/ porque o dia raiou.”<sup>69</sup>, é o primeiro deles. Uma tradução visual da expressão esperançosa “ver a luz no final do túnel”. O medo do escuro é compartilhado sinesteticamente pela utilização do preto como fundo e pela concretude da superfície. Em contraponto à luz sem barreiras da transparência.

Mais a frente desse caminho, em papel texturizado, um furo irregular convida a um passeio por dentro de uma gruta de onde o leitor sai para a noite repleta de vagalumes, representados por pequenos furos, no papel preto da última página.

68 MUNARI, B. *Na noite escura*, p.5.

69 Id. p. 21.

Um passeio de luz e sombras proporcionado pela materialidade do papel e pela encadernação. Uma conjunção de metáforas sensoriais e todas a elas a serviço da linearidade narrativa e do ciclo de rotação da terra. Um dia após o outro. No caso, uma noite após a outra, o que é a mesma coisa.

Em outro título, *Guardiamoci negli occhi* (Vamos olhar para os olhos), Munari transgride formalmente o objeto-livro, embalando vinte e cinco folhas soltas – de papéis diversos – empilhadas, todas numeradas como páginas. *Máscaras* feitas com ilustrações em diferentes técnicas, mas sempre com três furos redondos permitindo a visão e a fala. A empatia transcende os limites físicos do livro, o leitor se transforma em personagem e cria suas histórias, enxergando o mundo com outros olhos e se comunicando com ele. Editado em 1970 de forma quase experimental, com uma tiragem de apenas 250 exemplares, foi reeditado em escala industrial no início dos anos 2.000. O avanço da tecnologia tornou viável o experimentalismo original. (figuras 32, 33 e 34).

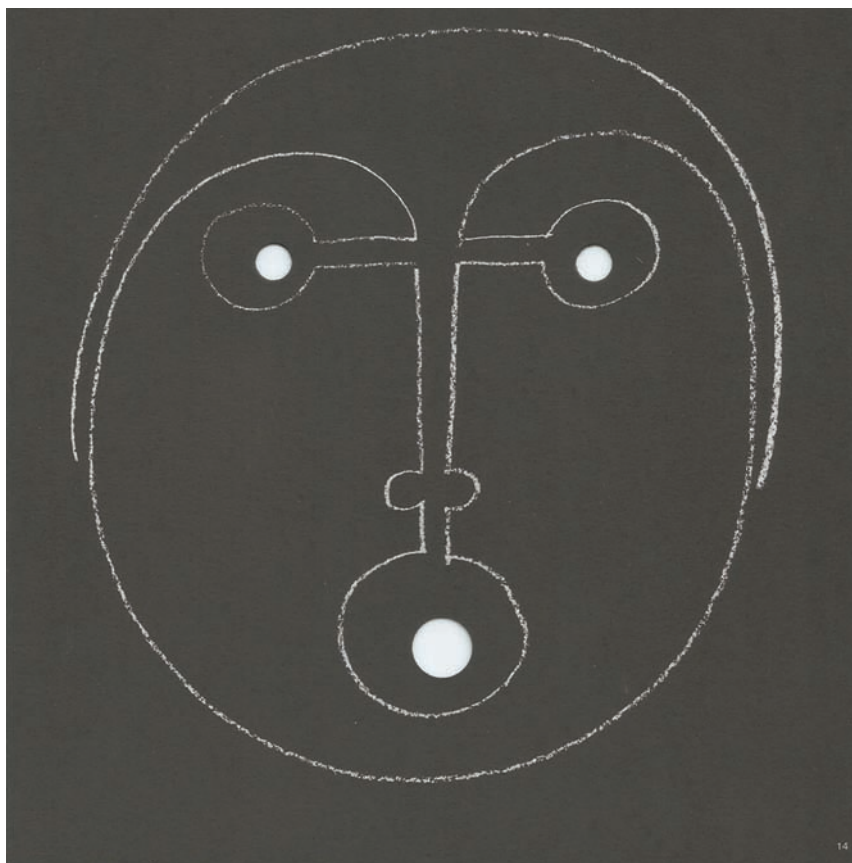


Figura 32 - *Guardiamoci negli occhi*: ilustração de Bruno Munari (1)





Figura 33 - *Guardiamoci negli occhi*: ilustração de Bruno Munari (2)

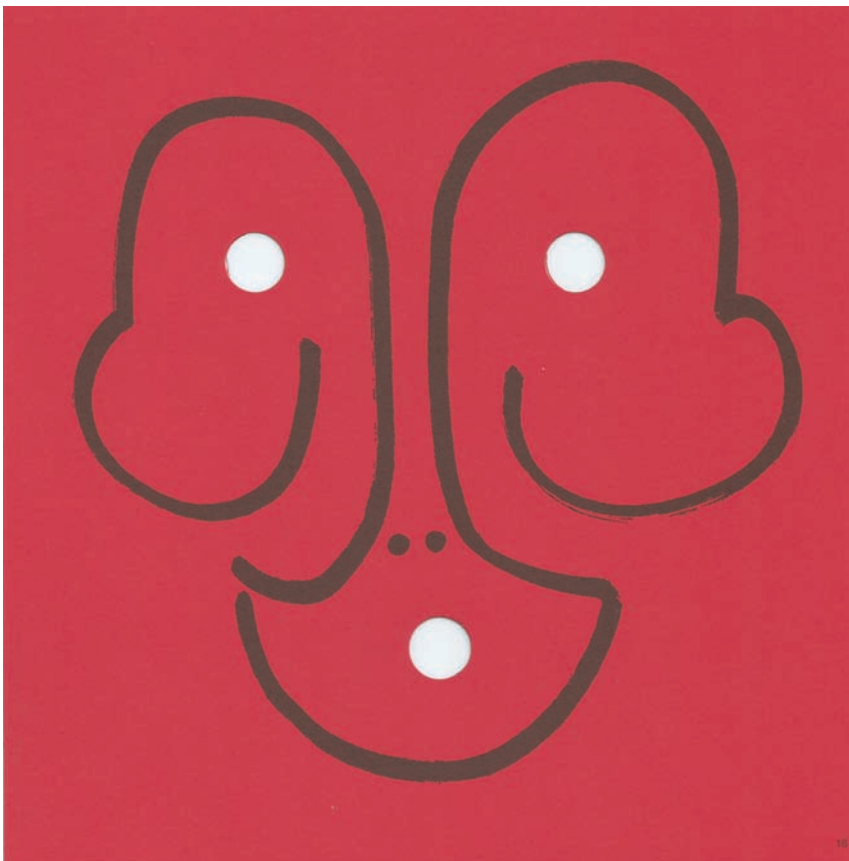


Figura 34 - *Guardiamoci negli occhi*: ilustração de Bruno Munari (3)

O uso de papéis diferenciados e facas gráficas são instrumentos e artifícios que contém a capacidade de se tornarem agentes na construção narrativa, com funções também diferenciadas. Em *Jogo da meia-noite* de Kvêta Pacovská é outro deles. Um palhaço, integrante de uma trupe teatral é acordado pelos raios da lua e a convida para assistir a uma peça. Todos os atores dormiam e os raios de luz os acordaram. A lua é representada no firmamento por um furo nas páginas iniciais e finais, assim como na primeira e na quarta capas. Um furo que deixa a luz entrar. Na capa pende atada a um barbante que sai da lombada, tal qual um adereço teatral.

E no mesmo formato do furo, uma lua de papel com olhos, boca e braços colados ao corpo. No miolo do livro a mesma lua é impressa em duas páginas-chave sobre a translucidez de um papel vegetal. Os nomes do elenco são apresentados em tiras recortadas no papel: “Leo Bate-Que Bate”, “Florinda Redonda”, “Bento Nina”, “Batista Coral”, “Frido Macieira”, “Ronda Gira-Gira”, “Nana Horacerta”, “Cora Bolinhas”, “Macedo Azambuja”, “Geralda Falsamoita”, “Horacio Coração-de-Leão”, “Bebel Folia”, “Mimi Farol” e “Frederico Miaumiau”<sup>70</sup>.

Após trocarem de roupa para o espetáculo e assumirem personagens, seus nomes e sobrenomes novamente impressos em tiras recortadas, se misturam: “Batista Bate-Que Bate”, “Roda Redonda”, “Nana Nina”, “Cora Coral”, “Macedo Macieira”, “Geralda Gira-Gira”, “Horácio Horacerta”, “Bebel Bolinhas”, “Bento Azambuja”, “Frederico Falsamoita”, “Leo Coração-de-Leão”, “Florinda Folia”, “Frido Farol” e “Mimi Miaumiau”<sup>71</sup>. Da mesma forma a imagem de cada um dos catorze integrantes do elenco é reproduzida em uma página cortada em três abas horizontais longitudinais, da mesma altura e independentes, que proporcionam múltiplas combinações entre elas ao virar de página.

O jogo teatral e a alteridade inerente a ele, se transformam em um jogo gráfico no qual o livro é o palco e o o leitor é simultaneamente roteirista, figurinista e diretor de cena. É ele que define os personagens e escolhe o enredo a ser dramatizado. Uma trajetória com várias alternativas em analogia ao teatro e à própria vida (figuras 35 e 36).

70 PACOVSKÁ, K. *Jogo da meia noite*, p. 15.

71 Id, p. 37.

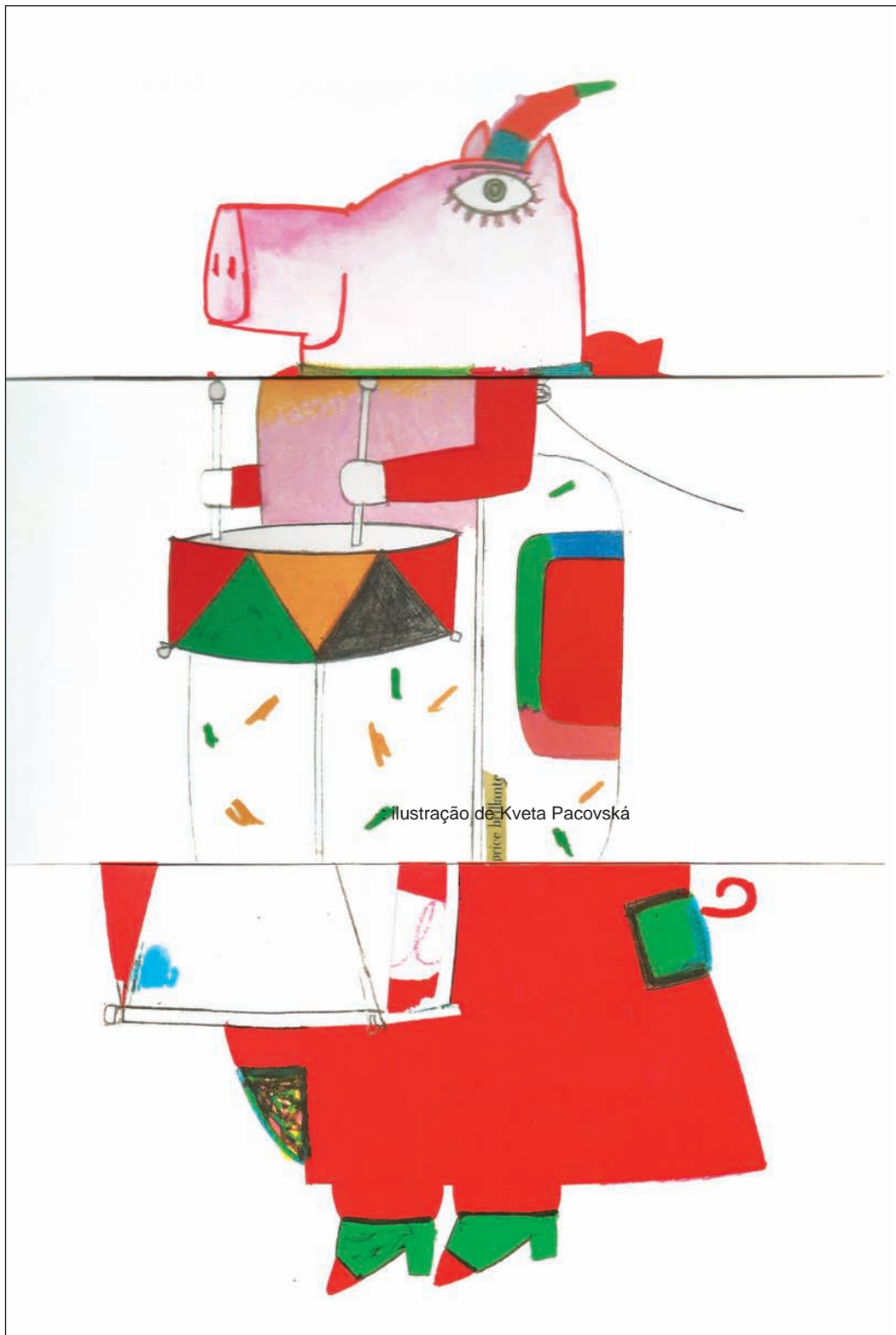


Figura 35 - O Jogo da meia noite: ilustração de Kveta Pacovská (1)



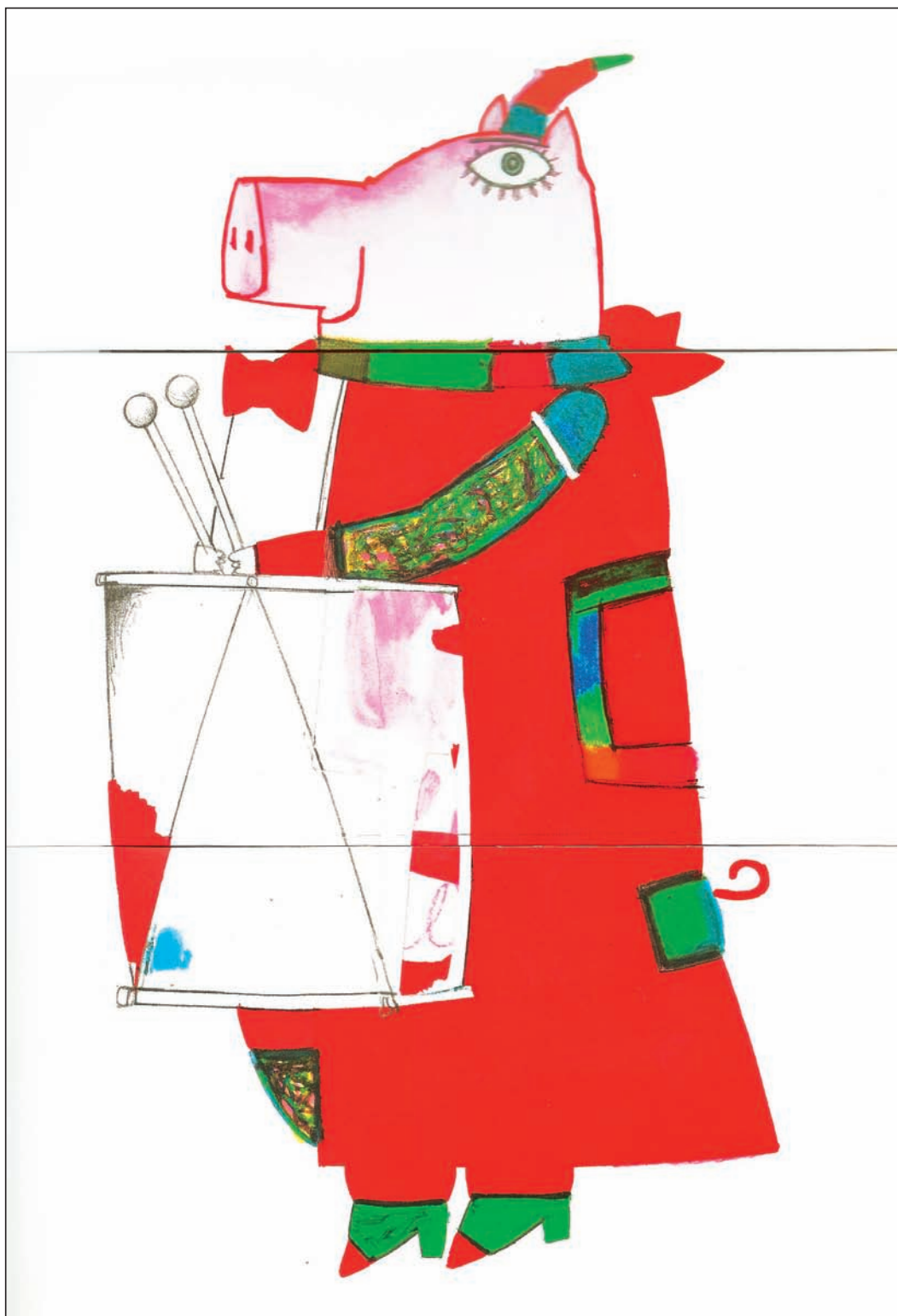


Figura 36 - O Jogo da meia noite: ilustração de Kveta Pacovská (2)

Da mesma autora, *The Alphabet* propõe uma transposição sinestésica, a partir dos caracteres do alfabeto ocidental. Nele a oralidade, se transformam na concretude de uma experiência tátil. Cada letra é representada de uma forma distinta. Algumas na forma de *popups*<sup>72</sup>, gerando leituras secundárias; outras letras interagem com personagens fantásticos ou se utilizam da textura e da materialidade do papel e da tinta reflexiva. O “D”, o “S” e o “X” são impressos em uma textura áspera, similar ao sistema Braille<sup>73</sup>. A brincadeira fazendo parte do processo de alfabetização, desmitificando a seriedade da leitura e aproximando ludicamente o leitor da matéria prima construtiva de um texto escrito.

Com mais sutileza gráfica, o autor inglês Nicky Bantock revela em uma narrativa epistolar a troca de correspondências de dois personagens, *Griffin & Sabine*. O relacionamento dos personagens é construído por uma série de cartões postais sequenciados, centralizados cada um em uma página ímpar, com o seu verso reproduzido na página par subsequente. O primeiro tem na frente, também reproduzida na capa, a ilustração de um periquito. Em seu verso Sabine escreve: “Griffin Moss. Que bom finalmente conseguir entrar em contato com você. Será que eu poderia receber um dos seus postais de peixe? Acho que você estava certo, a taça de vinho causa mais impacto que a xícara.”<sup>74</sup> E assina, Sabine Strohem, tendo como endereço postal as ilhas Sicmon, no Pacífico Sul.

Ao lado, a frente de um outro postal traz estampada de forma hiperealista a imagem de um cálice se espatifando ao ser atrevessado, tal qual uma bala, por um peixe voador. Seu verso traz o seguinte texto: “Sabine, obrigado por seu postal exótico. Desculpe se for um lapso de memória, mas eu a conheço? Não consigo entender como sabe do meu primeiro esboço [a xícara quebrada] para este cartão. Não me lembro de tê-lo mostrado a ninguém. Por favor, esclareça-me. Atenciosamente, Griffing Moss.”<sup>75</sup> No rodapé a mesma caixa postal. Ambas as correspondências escritas à mão e com caligrafias diferentes.

O estranhamento de Griffing aumenta a cada correspondência, com Sabine sabendo seus segredos, discrevendo seus desenhos e pinturas mesmo antes de estarem terminados e situações cotidianas como se as estivesse presenciado. Aos poucos sabe-se que Sabine, assim como Griffin é quem desenha seus próprios cartões.

A correspondência se intensifica e Sabine revela parte do mistério em uma carta manuscrita, dobrada e acondicionada em um envelope com as mesmas dimensões dos postais anteriores (figura 37). Sabine conta sua vida: “Na aurora de meus quinze anos, eu estava deitada, naquele estado tranqüilo, meio dormindo meio acordada, quando a imagem de uma flor semidesenhada apareceu na minha cabeça. Fiquei enfeitiçada. Aos poucos ela cresceu e mudou, linhas apareceram e desapareceram – foi tão real e claro! Eu podia ver o desenho, mas não a mão que o criava

72 Engenharia de papel que, através de cortes e dobraduras, permite ao abrir a página o “surgimento” de uma imagem tridimensional.

73 Método de escrita acessível a deficientes visuais.

74 BANTOCK, N. *Griffin & Sabine*, p.10.

75 Id., p.12.

[...]. Era um desenho seu.”<sup>76</sup> Na resposta, em uma carta datilografada com algumas correções feitas à caneta, Griffin também conta sua vida e sua trajetória de artista e ao final – antes de se desculpar por sua má datilografia – pergunta: “Você não acha que somos gêmeos separados no nascimento, acha? Ou isso é simples demais?”. No final, Griffing ansioso por conhecer seu rosto pede-lhe uma foto, mas recebe um auto-retrato: “É autolisongeiro, mas esse é nosso privilégio como artistas”.

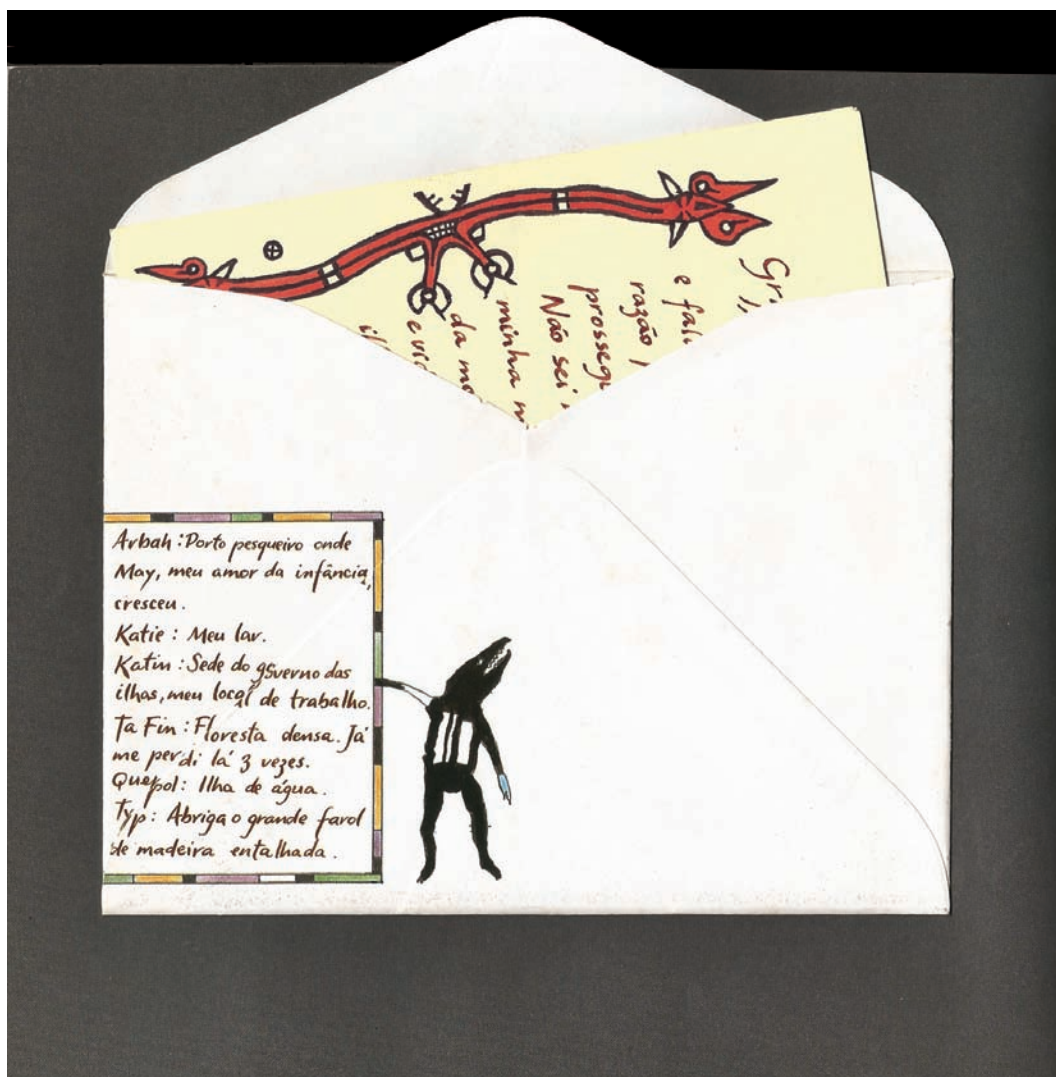


Figura 37 - Griffin & Sabine: envelope encartado

Em sua resposta, em um postal estampado com a imagem sombria de seu inferno particular (intitulada *Última apresentação de Perrot*) Griffing escreve, à mão, que a situação se tornou insustentável: “Sabine, você não existe. Eu inventei você. Você, os postais, os selos, as ilhas, você é fruto da minha imaginação [...] estou perdendo o controle [...]. Comecei a pensar que estou apaixonado por você. Antes que isso acabe comigo, vou parar. Sabine responde em outro postal: “Seu tolo. Você não pode me transformar num fantasma porque está com medo. / Não se dispensa uma musa / por capricho. Se você não vier me encontrar, então, irei até você.”. Na página ao lado, em vez de outra correspondência um pequeno texto: “Estes postais

<sup>76</sup> Ibid., p.22.

e cartas foram encontrados pregados no teto do estúdio vazio de Griffing Moss. Griffing Moss está desaparecido”, levando o mistério, assim como as correspondências, para algum lugar fora do livro. Um personagem em conflito, ou dois personagens em um só?

O autor (que curiosamente mora em uma ilha perto de Vancouver, no Canadá) assume a personalidade de ambos, suas caligrafias e seus estilos pictóricos. Tudo, ficção e realidade conspirando em favor do mistério que habita nossas múltiplas personalidades. Essa mesma troca de experiências proposta pelo autor se expande em mais dois títulos da mesma série, *Agenda de Sabine* e *O caminho do meio*.

A busca dessa cumplicidade entre leitor e livro tira partido em alguns casos, de uma metalinguagem que transforma o livro em suporte e conteúdo simultaneamente. Em *Sem título* de Hervé Tullet, por exemplo, o leitor entra em um livro ainda em construção. Os personagens (desenhados de forma inacabada como garatuñas infantís) e o autor são pegos de surpresa, e *nos bastidores* conversam com o leitor olhando pra ele e revelando, sem medo ou vergonha, sua intimidade e sua incompletude, afinal, estamos todos em construção permanente (figura 38). O fim é apresentado como fruto de uma trajetória repleta de alternativas e sempre em construção. E tudo termina com uma pergunta: “E aí, quer brincar?”.



Figura 38 - **Sem Título**: ilustração de Hervé Tullet



Essa metalinguagem também pode se dar pela transposição de conceitos e linguagem utilizando a mesma forma, mas com outro fim. *Lá em casa tem um bebê — e para que serve?*, utiliza a estrutura tradicional de uma agenda, ou diário, construindo a narrativa cotidiana de um menino e sua convivência com seu irmão recém-chegado da maternidade (figura 39).



Figura 39 - *Lá em casa tem um bebê*: ilustração de Guto Lins

Um relato em primeira pessoa, em tom coloquial e recheado de dúvidas e lembranças. Pontuando a narração, desenhos, fotografias coladas com fita adesiva e *marcas* deixadas pela adaptação ao convívio. No dia quatro de março, por exemplo, após voltar das férias que passou na casa da avó na Bahia – só ele, sem o bebê – o menino escreve: “Fiz xixi na cama. Na Bahia não fiz nenhuma vez.”<sup>77</sup>. Ao lado, uma mancha líquida deforma a pauta do papel.

Os percalços da aprendizagem do convívio são traduzidos na forma de confissões singelas, sempre com uma tipografia manuscrita que simula a grafia do menino. Como no dia 26 de junho: “Hoje ele me mordeu forte. Eu chorei e ele também, mas quando eu ia morder ele, minha mãe não deixou. E eu nem ia morder forte.”<sup>78</sup>

<sup>77</sup> LINS, G. *Lá em casa tem um bebê*, p.17.

<sup>78</sup> Id., p.25.



No final ele finalmente consegue responder à pergunta do título e descobre para que serve seu irmão: “Hoje dei uma topada no pé da mesa da sala. Chorei pra caramba. Ele veio andando até bem pertinho de mim, tirou a chupeta babada da boca, me deu um beijo e um abraço. O primeiro beijo e o primeiro abraço de toda a vida dele. Ele estava como outro tênis meu, mas nem liguei. Agora sei pra que ele serve. Ele é meu irmão e é pra sempre.”.<sup>79</sup> Neste livro, de minha autoria, a emoção latente do menino e de toda a família permeia toda a narrativa visual e incorpora minhas próprias emoções – vivenciando situação análoga – na forma de fotos pessoais, bilhetes e desenhos. A objetividade formal de um diário traduzindo graficamente a subjetividade de intimidades universais.

A brincadeira, a ludicidade e o *fazer* levados a sério. Segundo Benjamim, em uma de suas análises sobre o brinquedo: “O espírito do qual descendem os produtos” [o quê?], “o processo total de sua produção” [como?], “e não apenas seu resultado” [para quê?] “está sempre presente para a criança”.<sup>80</sup>

Em outro livro, *Aperte aqui*, Tullet utiliza a brincadeira como uma crítica velada ao embate entre o livro físico e o eletrônico. O autor empreende de forma muito simples, uma analogia tátil entre as páginas de papel e as telas sensíveis comuns a *tablets* e *smart phones*. As ilustrações se reduzem a singelos círculos pintados à mão em três cores básicas (amarelo, azul claro e vermelho) *transformados* em botões sensíveis ao toque (figura 40).



Figura 40 - *Aperte aqui*: ilustração de Hervé Tullet

O texto convida o leitor a apertar e passar o dedo sobre esses botões, mudando sua configuração na página seguinte. Assim, ao obedecer o comando proposto “Clique cinco vezes na bola amarela”<sup>81</sup>, impresso sob o trio de círculos, o leitor percebe ao virar a página que a bola amarela da ilustração se quintuplicou. Uma metáfora visual calcada em uma ilusão de ótica que sugere uma ação sequenciada.

<sup>79</sup> Ibid., p.33.

<sup>80</sup> BENJAMIM, W. A Criança, o brinquedo, a educação, p.93.

<sup>81</sup> TULLET, H. *Aperte aqui*, p.13.

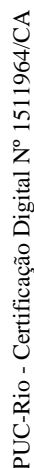
A metalinguagem do objeto-livro e a sua disputa com o livro eletrônico pela conquista do leitor fazem o núcleo temático de *É um livro*, de Lane Smith. Nele, um macaco leitor tenta explicar a um burro, que não larga o seu *laptop*, como funciona um livro. O burro, acostumado somente com o ambiente virtual, pergunta se é “tipo um blog”; “cadê o seu mouse”; se é possível fazer “os personagens lutarem” como em um jogo eletrônico; mandar mensagens e ver vídeos? A tudo o macaco responde: “Não! É um livro!”. No final, o burro, curioso, pega o livro pra ler e não o larga mais. Mas antes de devolvê-lo, pergunta se é preciso recarregá-lo. O macaco que saia em rumo à biblioteca para pegar outro livro em substituição àquele, levanta o chapéu de onde sai um rato que diz a frase final: “Não precisa! É um livro, burro!”.

O autor, com humor e ironia, ridiculariza o suporte digital, valorizando o livro como fonte de saber e prazer e como uma ferramenta transformadora e aproximadora de diferenças. O burro, mesmo achando que o livro “tem letras demais”, aprende a usá-lo e se rende aos seus encantos. Cabe realçar a analogia feita pelo autor ao personificar ironicamente seus personagens: O macaco leitor é um primata (muito maior em escala que o burro), o burro é um ignorante relutante em aprender e o ratinho *de biblioteca* escondido sob o chapéu do macaco – sua consciência – fecha a narrativa com a piada final (figura 41).



Figura 41 - *É um livro*: ilustração de Lane Smith

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1511964/CA



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1511964/CA

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1511964/CA

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1511964/CA

bém, um ser concreto e vivo. No término da narrativa, após o “Fim”, a frase “Ou melhor,” abre para uma última página onde, com o mesmo código visual do início, um quadro avisa: “Reinicializar: 62%”



Figura 43 - *Perdido no Ciberespaço*: logotipo

Esse diálogo entre o analógico e o digital – ou, em alguns casos, a falta dele – já foi uma questão de debate e embate décadas atrás, no que diz respeito à ilustração enquanto *arte* a ser reproduzida a fim de compor uma página impressa. Esse *modus operandi* pressupunha a existência de um “original”, termo que foi ao longo dos anos perdendo sua importância. A ilustração, assim, muda de status, migrando do universo das artes plásticas, para o das artes aplicadas. Paralelamente, todo o ferramental mecânico foi paulatinamente absorvendo recursos eletrônicos e *softwares* gráficos cada vez mais qualificados, permitindo que o fluxo operacional fosse otimizado em todas as etapas envolvidas, desde o processo criativo seminal, até o livro impresso na mão do leitor. Hoje a tecnologia viabiliza econômica e tecnicamente produções fotográficas relativamente complexas, assim como a digitalização eletrônica de praticamente qualquer *original*. Essa transposição encarada inicialmente como *promiscua* e pasteurizante tem se mostrado capaz de resgatar técnicas seculares e tradicionais e resignificá-las em prol da narrativa, respeitando e qualificando o livro e consequentemente o leitor.

Aos invés da temida pasteurização, a originalidade. Assim como sempre, é ela que alimenta a experimentação e é alimentada por ela. Uma originalidade que, ironicamente, na atualidade não necessita – no caso das artes aplicadas – ser *transportada* em um original concreto e sim em um arquivo virtual. Uma reprodução ainda fiel à catarse do criador e sujeita ao seu rigor artístico. Isso além do *bônus* de acrescentar a possibilidade de se controlar detalhes vistos por lupas poderosas.

A subjetividade sendo potencializada pela objetividade proporcionada pela máquina, assim como grandes mestres da pintura universal tiraram partido da câmara escura<sup>83</sup> e do prisma ótico<sup>84</sup> na busca de maior fidelidade e controle técnico. Os *softwares* gráficos, além de ferramentas de desenho e ilustração, têm permitido acesso a uma mistura de técnicas até então inimagináveis, como digitalizar uma pintura em aquarela e *corrigi-la*<sup>85</sup>, até a manipulação de imagens fotografadas digitalmente. Cabem aqui dois exemplos, *Manual de boas maneiras* e *Bestiarium brasiliis*.

Em ambos a concretude se relaciona com o imaginário utilizando conceitos abstratos. No *Manual*, a questão central da tradução visual consiste em determinar uma linguagem que quebre a possível interpretação moralista do tema abordado, o que poderia ocasionar um efeito inverso, afastando o leitor. Para tal, mostrou-se adequado o uso de objetos reais e identificáveis em uma *assemblage*<sup>86</sup> composta por sucata de brinquedos, materiais descartados, utensílios domésticos reconfigurados e objetos resgatados do lixo. A leitura das imagens, calcada em elementos reconhecíveis, propõe, analogicamente, a leitura de posturas de comportamento – igualmente reconhecíveis – que compõe algumas das regras básicas de convivência com o homem e com o meio ambiente.

Separado por verbetes em ordem alfabética, o texto composto em versos aposta, por sua vez, no humor e na rima, e sua tradução imagética se dá ora de forma literal, ora conceitual. No verbete *Remela*<sup>87</sup> por exemplo, o texto “É vaidosa a donzela/ que todos chamam remela./ Todo dia de manhã/ tem os olhos só pra ela./ Deixa cego o preguiçoso/ que não dá um banho nela./ Lave este rosto, menino!” é interpretado visualmente por um rosto composto por dois relógios de pulso no lugar dos olhos (com uma *sujeira gráfica* aplicada sobre eles); a tampa de um tubo de pasta de dentes como nariz; uma escova de dentes se fazendo de boca e no fundo um papel amassado como a cara de quem acabou de acordar (figura 44). Optou-se por objetos que orbitam, direta ou indiretamente, no universo correlato ao texto.

83 *Ancestral* da câmara fotográfica, permitia a pré-visualização do quadro ao transportar para a tela a imagem da composição a ser retratada.

84 Sistema de espelhos em forma de pirâmide que além de auxiliar na visualização das “deformações” necessárias ao desenho de perspectiva, deu a luz ao estudo físico da fenomenologia da cor.

85 Uma das características básicas da técnica de aquarela é a transparência das cores, não permitindo (como na pintura a óleo ou com tinta acrílica) a sobreposição de uma camada que “apague” anterior corrigindo-a.

86 Colagem executada com objetos e materiais tridimensionais.

87 LINS, G. *Manual de boas maneiras*, p.24.



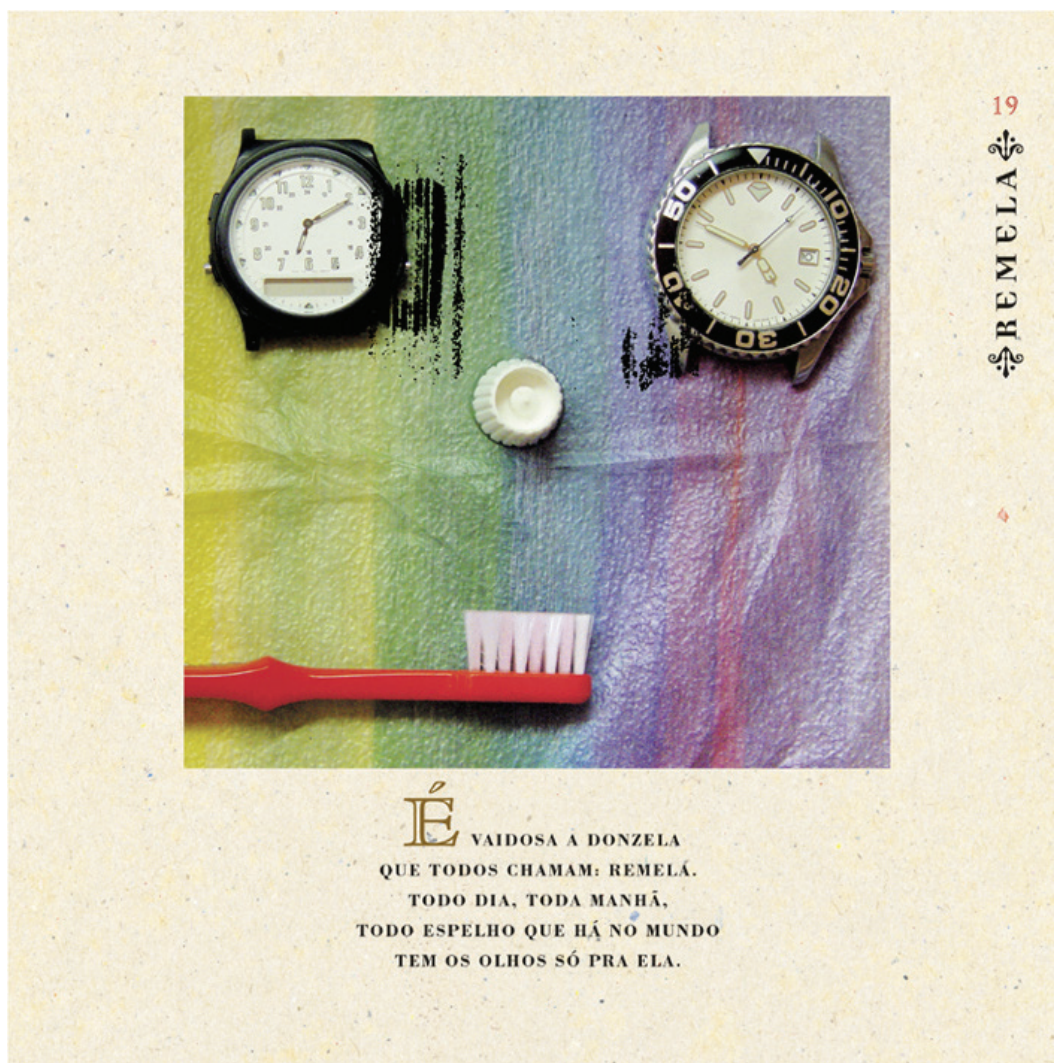


Figura 44 - Manual de boas maneiras (Remela): ilustração de Guto Lins

Já no *Bestiarium*, a problemática é outra. O texto, também em versos, lista monstros e seres mágicos presente no imaginário cultural e no folclore brasileiro, e o medo gerado por eles. As imagens também se utilizam da técnica de *assemblage*, para enfatizar e suavizar esse medo simultaneamente.

O *Bicho-papão* – apresentado com o texto a seguir – é representado com três olhos feitos com bolas de isopor aplicados sobre um prendedor de cabelos (*piranha*) vermelho e felpudo – aberto como uma boca cheia de dentes – que engole um broche com a imagem do símbolo que representa a tristeza, uma *unhappy face*. As ilustrações foram fotografadas com o efeito luminoso gerado pela incidência da luz em prisma ótico, o que imprime mistério à cena assustando à primeira mas induzindo ao riso após o medo. Um medo irracional, de um monstro imaginário que se esconde nas sombras e que ao acender das luzes se revela um cabideiro repleto de roupas, um guarda-chuva esquecido em um canto do quarto ou um singelo urso de pelúcia. Um medo que nos faz ver o invisível e que transforma ruídos em rugidos estremecedores (figura 45).

Cuidado, menino!  
Cuidado, menina!  
Ali, onde a noite faz esquina  
bem na quina da escuridão mora o bicho-papão.

Segue a presa pelo cheiro  
e ele gosta do tempero.  
De bagunça misturada com chiqueiro.  
De criança sem banho o dia inteiro.

E no final, bem no final  
uma pitada de criança mal-criada. Hummmm! <sup>88</sup>



Figura 45 - **Bestiarium Brasilis (Bicho Papão)**: ilustração de Guto Lins.

88 LINS, G. *Bestiarium brasilis*, p.9.





Figura 46 - **O balão azul**: ilustração de Guto Lins

A narrativa visual pode se utilizar de imagens exatas ou abstratas, traduzindo e interpretando a narrativa textual de forma literal ou simbólica. Zul é uma menina balão de gás no livro *O balão azul*, de Marta Lagarta. Um mundo dividido ao meio por dois reinos inimigos: o “Reino dos Redondos” – do qual Zul faz parte – e o “Reino dos Pontudos”. Ela não se sente integrante de nenhum dos dois reinos e vive inconformada com essa divisão. Os *redondos* são alegres e festeiros, os *pontudos* são “sérios, muito sérios” e promovem a cada cem anos um grande baile de máscaras (figura 46). Zul aproveita a efeméride, se disfarça de estrela e penetra no baile do reino inimigo. Lá encontra Triz, um pontudo fantasiado de foguete. Ela acaba sendo desmascarada e Triz sentindo-se trado a expulsa, mas se arrepende tempos depois e, na ânsia de reencontrá-la, invade o Reino dos Redondos disfarçado de pizza, mas uma tropa de “tatus-bolinhas” o fareja. Durante a perseguição, Zul se joga de sua janela nos braços de Triz e ambos fogem para o Reino dos Pontudos. Uma guerra se deflagra e só termina quando o Rei Redondo VIII, ferido de morte é salvo por um paramédico do exército inimigo, o enfermeiro Quadrilátero. A paz se instala, a linha divisória de fronteiras é interrompida e os reinos se unem em um grande jogo da velha.

As ilustrações, ao invés de buscarem analogias e investirem em imagens alegóricas ou referências históricas e arquetípicas – e até óbvias – com o clássico *Romeu e Julieta* e a rivalidade entre *Capuletos* e *Montéquios*, aposta na pura e simples geometria que rege o Universo, unificando a humanidade em formas primais. Uma *anti-metáfora* onde os *Redondos* são representados como círculos e elipses e os *Pontudos* como polígonos, com seus vértices pontiagudos. A aridez e a impessoalidade das formas exatas são humanizadas pelo traço feito à mão e pela textura dos personagens, uma variedade de secções de papéis estampados, que poderiam ter sido recortados pelo próprio leitor.

Ponto de referência (e reverência), muitos personagens clássicos, por sua força dramática e empatia, foram ao longo dos anos ganhando interpretações diversas. Alguns dos mais emblemáticos são, sem dúvida, a *Alice* de Lewis Carroll e o menino/boneco *Pinóquio*, criado por Carlo Collodi.

Carroll fez diversas observações visuais em seus manuscritos. Referências e diretrizes que não se perderam ao longo das traduções e interpretações feitas por artistas de diferentes épocas e nacionalidades, desde sua primeira edição de 1865<sup>89</sup> – ilustrada por Sir John Tenniel – até os dias de hoje. Observações e indicações, inclusive com relação específica à diagramação do texto. Em todas as edições, o trecho do julgamento do rato, processado pelo cão Fúria<sup>90</sup> é diagramada seguindo orientações desenhada por Carroll, com o bloco de texto assumindo a forma da cauda de um rabo que se afina sinuosamente.

A menina Alice foi se adaptando aos tempos. Não só por seu figurino ou corte de cabelo, mas também pela técnica da ilustração. A Alice de longos cabelos louros criada por Tenniel, no traço de Willy Pogany (figura 47) para a edição norte-americana de 1929<sup>91</sup>, parece mais velha e tem os cabelos curtos com um penteado típico da época. Já Barry Moser (figura 48) em 1982<sup>92</sup> a fez com longos cabelos negros esvoaçantes. Na versão do artista plástico brasileiro Luiz Zerbini<sup>93</sup>, as imagens são o resultado de uma composição escultórica de imagens impressas, cartas de baralho e o jogo de sombras proporcionado por suas reproduções fotográficas, gerando o estranhamento necessário, mesclado a detalhes e elementos identificáveis (figura 49). A artista japonesa Yayoi Kusama, ilustrou *sua* Alice<sup>94</sup> com texturas gráficas, formas geométricas e mosaicos figurativo representando, pelo ponto de vista da menina, objetos de cena, frutas, animais e alguns dos personagens. Nessa versão o rosto de Alice só é revelado por sua irmã, no último capítulo, após sua volta do País das Maravilhas. Durante toda a narrativa o leitor se coloca no lugar da personagem, vivencia suas aventuras e imagina sua fisionomia (figura 50).

89 London: Macmillan, 1865.

90 “O cão Fúria disse/ ao rato, sem/ muito/ tato:/ ‘Vamos/ juntos ao/ tribunal: eu/ vou processar/ você. Venha,/ não aceito/ desfeita. A justiça/ tem de ser/ feita. E agora.../Tenho /tempo:/ uma hora./ Disse o/ rato ao/ cão: ‘Um/ julgamento/ desse senhor, / sem júri/ nem juiz,/ seria mera/ perda/ de tempo’./ ‘Eu serei/ o júri e também/ serei o juiz’./ disse/ o astuto/ e velho Fúria:/ Eu/ julgo a/ causa/ e/ o/ condeno/ à/ morte” (CARROLL, Lewis, trad. Vanessa Bárbara *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Globo, 2014.)

91 New York: E. P. Dutton, 1929.

92 London: Penny Royal. University of California Press. 1982.

93 São Paulo: Cosacnaif, 2009.

94 São Paulo: Globo, 2014.



Figura 47 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Willy Pogany



Figura 48 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Barry Moser





Figura 49 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Luiz Zerbini



Figura 50 - Alice no País das Maravilhas: ilustração de Yayoi Kusama

Pinóquio, por sua vez, tem características físicas determinantes para a construção narrativa da história: ele é um boneco de madeira que sonha ganhar vida e seu nariz cresce ao contar mentiras ou tentar ludibriar alguém. Em sua primeira versão ilustrada, em 1883 por Enrico Mazzanti<sup>95</sup>, Pinóquio é um boneco adulto. Na edição de 1942<sup>96</sup>, o ilustrador italiano Gianbattista Galizzi também mostra um boneco adulto, mas com um aspecto traçoeiro. Ambas quase opostas à versão feita por Walt Disney para o cinema em 1940, na qual Pinóquio é um cativante boneco representando um menino simpático, com formas arredondadas e olhos vivos (figuras 51, 52 e 53).



Figura 51 - **Pinóquio**: ilustração de Enrico Mazzanti

95 Felice Firenze: Paggi, 1983.

96 Torino: S.E.I., 1942.





Figura 52 - Pinóquio: ilustração de Gianbattista Galizzi

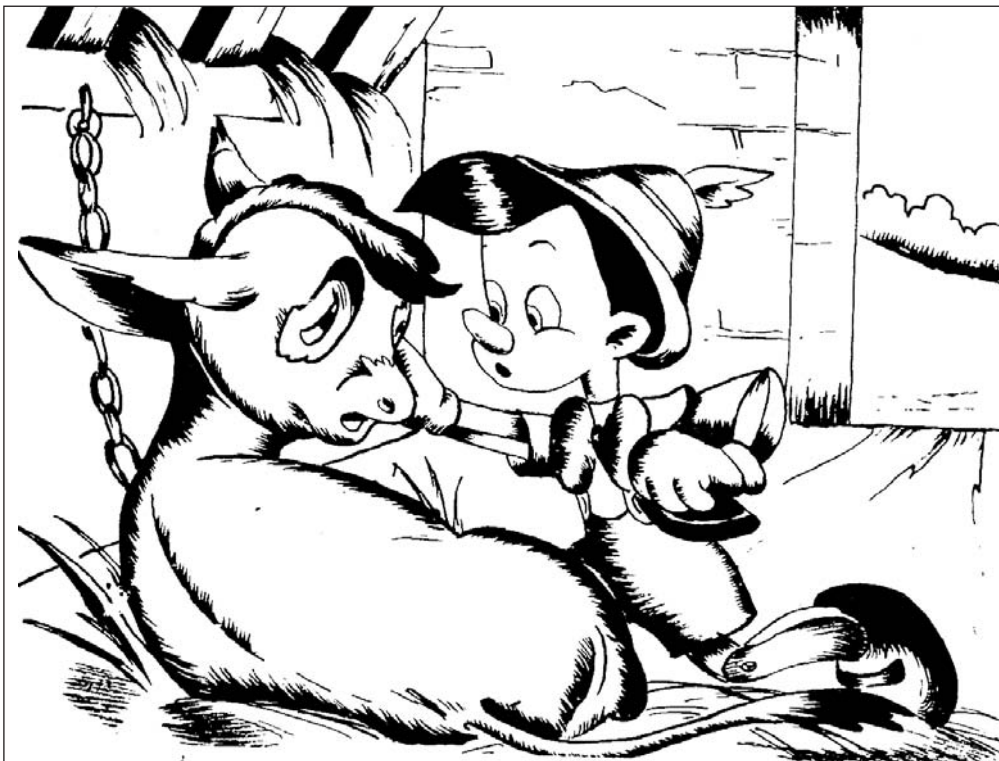


Figura 53 - Pinóquio: ilustração de Walt Disney

Cabe aqui a inclusão – retomando a primeira citação desse capítulo – outro clássico: *O Pequeno Príncipe* de Antoine de Saint-Exupéry. Assim como a *Alice* de Carroll, o *Pequeno Príncipe* ganhou sua primeira representação de seu próprio autor, que o retratou em ilustrações aquareladas. Diferentemente de Alice e Pinóquio entretanto, a imagem do *Pequeno Príncipe* não sofreu alterações contundentes em nenhuma de suas edições e continua fiel ao traço de Saint-Exupéry. Texto e imagem interligados, assim como a troca de desenhos que estabelece a comunicação entre o autor – um piloto perdido no Saara após a aterissagem de emergência de seu pequeno avião – e um menino viajante do espaço recém chegado à Terra após peregrinar por diversos planetas. Enquanto narra suas aventuras, pede ao piloto que as desenhe. O fato do autor ter combatido, como piloto de aeronave, na segunda Guerra Mundial dá tal veracidade e identidade ao seu depoimento visual que o faz parte integrante da narrativa.

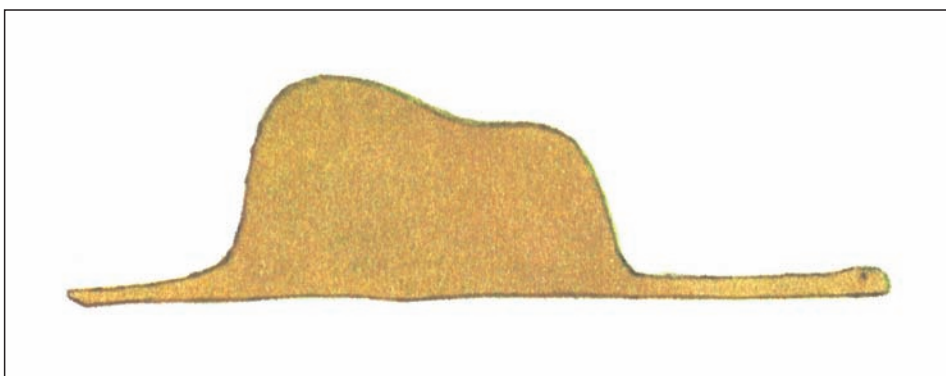


Figura 54 - **O Pequeno Príncipe**: ilustração de Antoine Saint-Exupéry

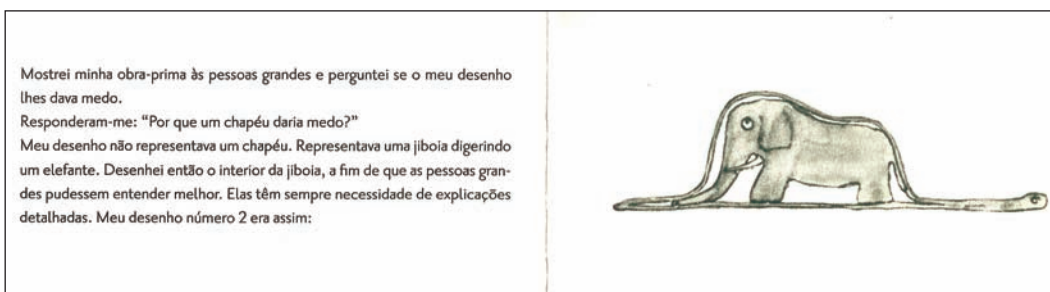


Figura 55 - **O Pequeno Príncipe**: folheto encartado

Sem quebrar esse elo, em uma edição de 2009<sup>97</sup>, o projeto gráfico e o *design*, potencializaram as ilustrações originais do autor, acrescentando ludicidade à narrativa. Quando, no começo da história, o piloto revela sua frustração aos seis anos de idade quando, ao ilustrar um jibóia digerindo um elefante inteiro não causou medo algum nos adultos: “Por que um chapéu daria medo?”. Ele então se sentiu obrigado a desenhar o interior da jibóia ao constatar que “as pessoas grandes [...] têm necessidade de explicações detalhadas”. Nas edições tradicionais são apresentados os dois desenhos em sequencia. Nesta, o *falso chapéu* (a jibóia) está impresso em um papel dobrado e colado na página. Ao ser desdobrado revela o segundo desenho, o interior da jibóia (figuras 54 e 55).

97 Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.

Um segredo compartilhado, uma experiência que aproxima a criança leitora do autor criança. A ilustração inicial – o menino decolando de seu pequeno planeta içado por passáros – ganha movimento e por meio da engenharia de papel sai da superfície ao virar de página. Esse mesmo artifício e efeito é utilizado em outros pontos da narrativa, *tirando* da superfície do papel os Baobás que infestam seu planeta; sua amada flor e alguns dos planetas visitados por ele durante a viagem. Em outros momentos a encadernação traz um mecanismo de papel cujo manuseio permite ao leitor dar movimento às imagens, girar planetas, *auxiliar* o menino a capinar os brotos de Baobá e até controlar o bote da cobra que com o seu veneno, no final, transporta o menino de volta à sua origem.

Personagens com força dramática que transcendem ao seu tempo histórico e se transformam em arquétipos, por representarem padrões de comportamento e de relacionamento humano atemporais. Personagens-símbolo com valores e atitudes a serem repetidos ou evitados. Isso também se dá no núcleo familiar, composto por elementos originais de nossa escala evolutiva, com perfís e papéis em constante evolução, mas fiéis a determinadas condutas e posturas básicas. Elementos que se relacionam entre si, que compartilham memórias, emoções, responsabilidades e comprometimento. Na coleção *Família*<sup>98</sup> esse compartilhamento é evidenciado por meio do texto e da imagem. Trechos e situações se repetem entre os livros. Peças de roupa ou do mobiliário transitam pela família como heranças sentimentais que transformam um objeto banal em especial, dando-lhe uma aura luminosa que o identifica no tempo e no espaço. Da mesma forma, objetos assumem personalidades distintas em cada livro. O mesmo quadro pendurado na sala de jantar da família, pode ser um quadro clássico da *Madonna* com o menino Jesus em seu colo; a coroa de uma princesa; um borrão de tinta e bagunça ou o time do Flamengo (figuras 56 e 57).



Figura 56 - **Mãe:** ilustração de Guto Lins

98 LINS, G. Mãe, Pai, Filho, Filha, Avó, Avô, Irmão, Irmã, Primo, Prima e Sogra. São Paulo: Editora Globo, 2008-2010.



Figura 57 - **Pai**: ilustração de Guto Lins

A narrativa de todos os livros da coleção (figura 58) é composta com o objetivo de mostrar a pluralidade e a individualidade as múltiplas funções e personas que compõe qualquer núcleo familiar. Os diversos tipos de mãe ou de pai, por exemplo – naturais, adotivos ou afetivos – são apresentados sempre com o mesmo rosto, reforçando que ser pai ou mãe independe de laços genéticos. Cada personagem assume seu *papel* representado simultaneamente todos os seus similares genealógicos. Assim, para o leitor, o *Primo* além de um primo qualquer, é o primo *dele*, identificado por algum detalhe ou padrão de comportamento comum. Essa identificação fez com que coleção extrapolasse o formato livro, já tendo sido reproduzida em produtos diversos como canecas, copos, aventais e cadernos, multiplicando laços afetivos.

Figura 58 - **Coleção Família**: capas

Laços afetivos que nos tempos atuais se compõem não somente pelo contato físico ou pela proximidade cotidiana, mas pelo compartilhamento multifacetado de emoções alheias. Um laço virtual com grande poder de facilitar a aproximação de quem está distante, mas que traz em si o risco de, em contrapartida, nos afastar de quem está próximo. Esse dilema, entre o contato físico e o virtual está presente também na produção editorial de livros eletrônicos. Os títulos disponíveis no formato digital são, em sua grande maioria, adaptações do livro impresso. Obras híbridas, presas ao modelo físico e sendo transpostas para a mídia eletrônica ainda subutilizando suas capacidades multisensoriais, que podem incluir, entre outras coisas: ramificações da narrativa; efeitos sonoros e visuais; animações; sensibilidade ao movimento, à luz e ao toque na tela.

Essas adaptações, feitas quase que integralmente *a posteriori* da obra impressa, permitem, por meio da manipulação eletrônica da imagem original, pequenos movimentos de alguns elementos que compõem a cena, como o passar de uma nuvem, um piscar de olhos ou o pulo de um animal. Nada que, de fato, interfira, interaja ou acrescente sensações ou informações à narrativa original do livro impresso. O projeto gráfico entretanto, fica bastante comprometido no formato digital, por ser uma adaptação que necessita na maioria das vezes de uma mudança de sentido, do livro físico vertical para uma tela horizontal. Assim, é comum a mancha gráfica invadir a ilustração, comprometendo a leitura de texto e imagem.

A pouca diversidade de títulos de literatura editados exclusivamente no formato digital se dá principalmente por questões de gerenciamento operacional. Todo o processo envolve uma outra escala produtiva, agregando profissionais de áreas diversas e integrado a um sistema de distribuição ainda não consolidado, para um número relativamente pequeno de leitores com acesso à tecnologia necessária. Essa matemática que ainda não fecha, explica parcialmente a predominância de livros eletrônicos pasteurizados, multinacionais e produzidos em escala mundial, principalmente para a primeira infância ou para o leitor iniciante. Passatempo para os pequenos e um pouco de tempo para os pais.

Simultaneamente, ganha força o uso da informática, sendo utilizada somente por sua capacidade cumulativa de compactar informações, possibilitando ao leitor levar consigo uma estante de livros dentro de seu *iPad*. Uma função prática e uma evolução que reduz custos em toda a cadeia produtiva. Custos físicos, operacionais e ambientais, reduzindo a necessidade do uso do papel como matéria prima e problemas relacionados ao armazenamento, distribuição. Isso, além de permitir a manutenção e o acesso a obras importantes, mas mercadologicamente deficitárias, assim como títulos fora de catálogo.

A literatura, até por sua origem na oralidade, independe de um suporte específico, mas como qualquer atividade humana, artística ou não, está inserida em um processo evolutivo tanto de pensamento, quanto tecnológico. Desde as tábuas da era pré-cristã esculpidas com elementos cuneiformes até o processo de impressão digital *on demand*, a história humana e suas histórias foram reproduzidas, documentadas e transportadas por iluminuras pintadas à mão por monges benediti-

nos enclausurados; pelos tipos móveis inventados por Guttenberg; pela linotipia<sup>99</sup> e pela fotocomposição<sup>100</sup>. Da mesma forma a tecnologia tem sido, ao longo do tempo, apropriada pelo artista em seu ofício. O ato de escrever, por exemplo, evoluiu do processo manuscrito com a invenção da máquina de escrever no início do século XIX e mais ainda com uso de ferramentas digitais que favorecem a lapidação ao permitirem um controle mais apurado da edição e da revisão do texto. Diminui o trabalho braçal liberando tempo para o trabalho criativo e o olhar detalhado. Esse *rito de passagem* entre tecnologias sempre foi, em sua fase seminal, pautado pelo antagonismo, já que muitas vezes traz em seu bojo mudanças de paradigmas econômicos, sociais e políticos, interferindo em um sistema pré-estabelecido.

No que se refere à imagem (ilustração, projeto gráfico e *design*) inserida na literatura, essa evolução se deu de forma ainda mais contundente. Os primeiros livros, impressos pelo sistema gutenberguiano, composto por clichês (matrizes) metálicos, contiam em sua quase totalidade, imagens monocromáticas. O advento do sistema *off-set*<sup>101</sup> de impressão no início do século XX, otimizou o processo de reprodução, permitindo a utilização da policromia e impressões em largas tiragens. Os reflexos da Revolução Industrial foram visíveis na produção editorial, viabilizando projetos experimentais com a utilização de novas formas de encadernação e potencializando o objeto livro. Todo o processo criativo e produtivo sofreu mudanças ainda mais significativas na últimas décadas, tendo a eletrônica como ferramenta.

Assim como na produção textual, a tecnologia alargou o nível de controle e apuro por parte do ilustrador, do editor e do impressor. Algumas experimentações gráficas possibilitadas pela Revolução Industrial e tiradas de cena por questões mercadológicas de custo/ benefício, com a queda substancial de custos em toda a linha produtiva, puderam ser resgatas. Desde os gastos, por parte do artista, de material de desenho e pintura, até as perdas industriais (e de tempo) que foram radicalmente reduzidas pelo controle operacional otimizado.

Essa evolução entretanto não tem sido utilizada na literatura com a mesma ênfase e eficácia no que se refere à linguagem. Levando-se em conta as mudanças de ritmo e de potencialidades cognitivas do leitor, caberia à literatura se utilizar das ferramentas virtuais disponíveis, propondo novas linguagens e resgatando de certa maneira o espírito inovador e imaginativo que sempre a norteou. Fatores como a não linearidade narrativa, o hipertexto e o movimento tem sido raramente explorados, sendo utilizados quase que exclusivamente em um universo mais rentável: os jogos eletrônicos.

99 Máquina inventada em 1886 na Alemanha por Ottmar Mergenthaler, fundia de uma só vez toda uma linha de catoda em bloco cada linha de caracteres tipográficos, gerados por um teclado.

100 Sistema de composição a frio utilizado desde o início dos anos 1950, gerando caracteres por meio técnicas fotográficas.

101 Sistema onde chapas metálicas (uma para cada cor desejada) são gravadas por um processo químico a partir de matrizes fotográficas (fotolitos). Após entintadas, as chapas transferem suas informações para um cilindro de impressão.

Nesse sistema ainda em formação, se adaptando e se moldando ao tempo, ao espaço e principalmente ao leitor, raros exemplos se destacam e alguns se encontram na fronteira entre a literatura, o cinema de animação e o jogo eletrônico. *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* de William Joyce e Brandon Oldenburg, por exemplo, conquistou o prêmio de melhor curta metragem de animação. No entanto é também um livro impresso e um aplicativo para iPad, onde a história de “pessoas que dedicam suas vidas aos livros e livros que retornam o favor”. Morris Lessmore está sentado escrevendo seu livro de memórias, quando surge uma tempestade e *sopra* o livro e suas palavras para fora das páginas. Morris agarra-se a ele, sendo levado também pela tempestade. Na volta encontra a cidade arrasada. Segue as páginas espalhadas até o campo, onde uma moça passa voando suspensa por livros. Ela envia um dos livros para baixo e ele leva Morris até uma biblioteca de livros voadores que lhe contam suas histórias. Nas paredes fotos de diversas pessoas, entre elas a moça suspensa por livros. Ele se torna o bibliotecário e passa a cuidar dos livros voadores com carinho, retoma suas memórias e compartilha suas história com eles.

Anos mais tarde, Morris, já um homem velho, finalmente conclui o livro. Satisfeito com o trabalho de sua vida, ele fecha o livro e se dirige para à saída. Nesse momento os livros voam a seu redor e Morris se torna jovem novamente. Em seguida, ele voa para longe, suspenso por livros como a mulher que vira no início. Da mesma forma, o livro que escrevera torna-se um livro voador. Mais um para a biblioteca, onde uma jovem chega e começa a ler o livro voador de Morris, enquanto o retrato dele aparece lado a lado com os outros bibliotecários que o antecederam, pendurados na parede. O fim na verdade é um recomeço, elos de uma corrente ligados pela imaginação voadora proporcionada pela literatura.

No ambiente eletrônico a narrativa textual é mantida, tal qual seu similar impresso, porém como outro projeto gráfico, adaptado ao formato horizontal. A tela sensível permite ao leitor *criar*, com um passar de dedos, a ventania que leva Morris e seu livro na aventura. A metáfora do vento que faz voar a imaginação é intensificada com a participação ativa do leitor. Um toque no piano da biblioteca, faz aparecer um teclado na tela e uma pauta de música para o leitor tocar. Em várias cenas pode-se interferir colorindo, movendo objetos e paginando livros, sempre interagindo com a narrativa central. Nada é totalmente aleatório (figuras 59 e 60).





Figura 59 - *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*: página de abertura



Figura 60 - *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*: tocando música

Em uma versão eletrônica de 2011 de *Pinocchio*<sup>102</sup>, o leitor pode movimentar personagens, objetos e interferir no cenário, mas não na narrativa (figuras 61 e 62). A *Alice* de Carroll em seu formato digital também permite que leitor interaja interferindo em cenas e alterando a anatomia da personagem. Uma interatividade efetivada não somente por hipertextos e animações, mas também pelo manuseio do suporte. A experiência física se mesclando com a eletrônica em prol da narrativa.

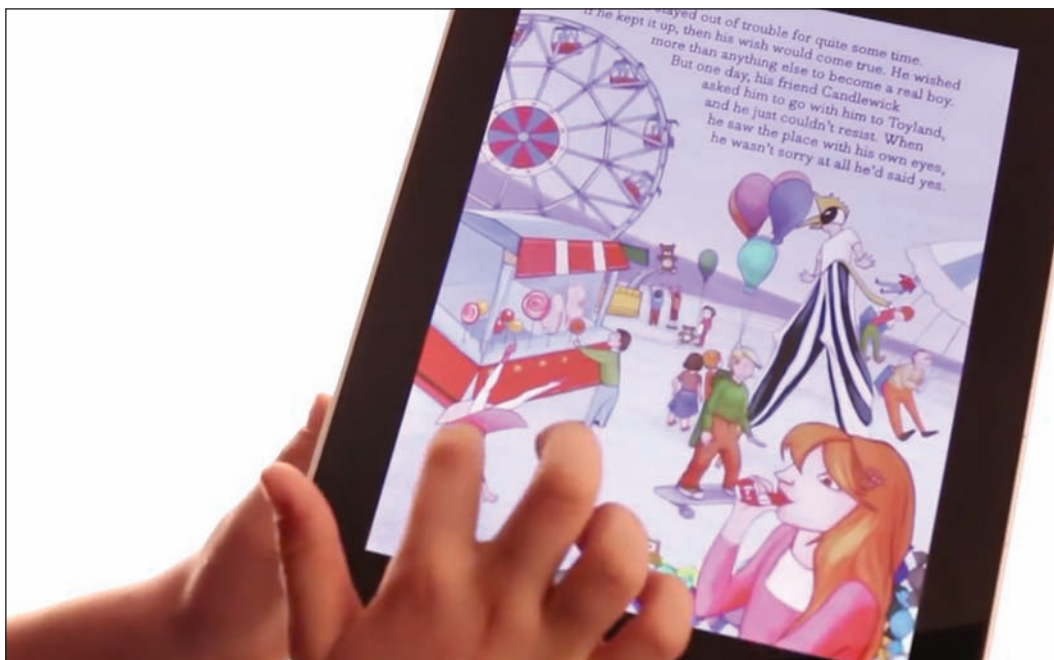


Figura 61 - *Pinocchio*: narrativa sensível ao toque (1)

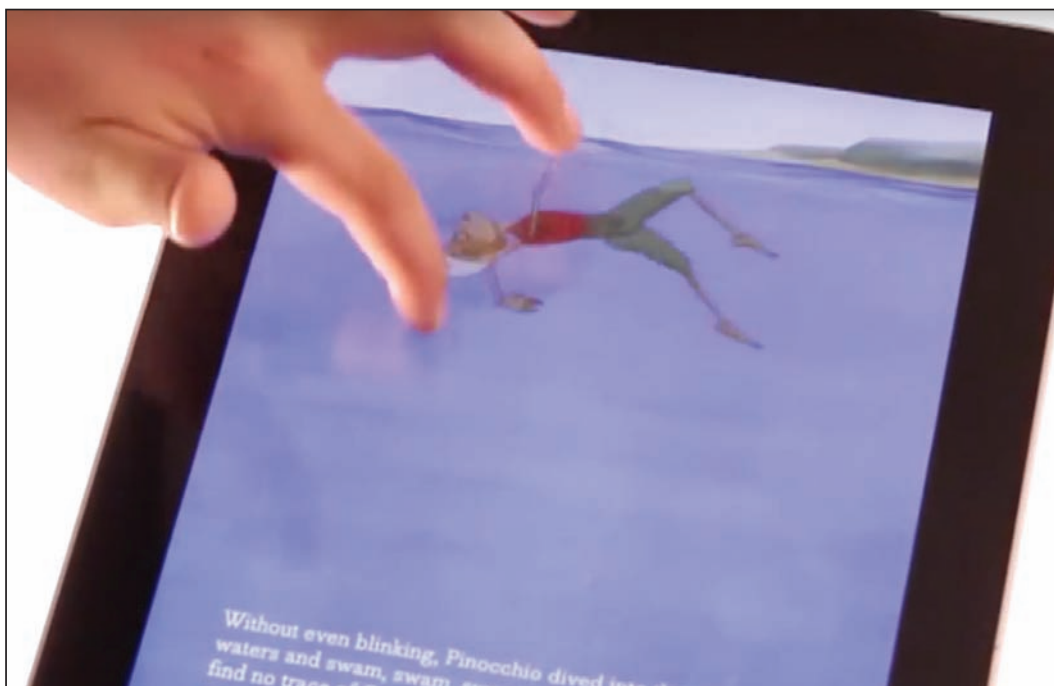


Figura 62 - *Pinocchio*: narrativa sensível ao toque (2)

102 Italia: Elastico Srl, 2011.

Movidos pelo desafio, as possibilidades dessa simbiose têm instigado autores a buscarem novas estruturas narrativas, agregando questões e conceitos novos, como o movimento; a multiplicidade de informações cognitivas e a ramificação do eixo narrativo central na arquitetura do texto. Isso, obviamente, sem abrir mão da valorização da literatura enquanto arte libertadora de pensamento (do autor, da obra e do leitor) e como transmissora de saberes e emoções e consequentemente – de acordo com o pensamento norteador dessa pesquisa – formadora de valores éticos.

Luiz Fernando Veríssimo escreveu seu primeiro livro de literatura infantil, *O sétimo gato*, já exclusivamente em formato digital. Através da utilização em seu telefone móvel (ou *iPad*) de um determinado aplicativo alocado em uma rede social, o leitor tem acesso à história de um menino e seus sete gatos, cada um deles tem um som ou expressão específica, seu idioma e sua personalidade. *Chuchu*, por exemplo, queria ser alemão e não gosta do seu nome, preferindo ser chamado de Hans. Cada um a seu modo, representando, segundo o autor a “liberdade de ser diferente”. É uma narrativa composta por recursos sonoros e pequenas animações pontuais. Atendendo às limitações e características técnicas e com uma expectativa de difusão a milhões de leitores proporcionada pelo meio digital – e potencializada pelo acesso via rede social – é um *produto* com potencial para atender à questão principal desta pesquisa: a busca de “alternativas de inserção e fomento do hábito de leitura no universo infantil e juvenil”. E sua formatação para o telefone celular, amplia ainda mais a sua versatilidade e as possibilidades de leitura compartilhada.

Um outro exemplo, onde a tecnologia e a interatividade se integram de forma mais contundente com a narrativa, é o aplicativo *Crianceiras* que adapta o disco e espetáculo de mesmo nome, composto por dez “poesias brincantes” de Manoel de Barros musicados por Márcio Camillo. São eles: *Bernardo*; *Sombra boa*; *Linhas tortas*; *O menino e o rio*, *Sabastião*; *O idioma das árvores*; *Um bem-te-vi*; *Se achante*; *Os rios começam a dormir* e *O silêncio branco*.

O uso do aplicativo se dá com o acesso a quatro áreas distintas: **Clipes**, onde os dez poemas ganham animações de Marta Barros, filha do poeta, com ilustrações que dançam ao ritmo da melodia. **Poesia**, que permite ao leitor brincar com alguns dos poemas, movimentando palavras com os dedos e interagindo com imagens e sons. **Desenha**, que convida o leitor a utilizar e reconfigurar (destacar do contexto, mudar o tamanho, rotacionar, etc.) as texturas, as cores e os personagens das ilustrações. **Fotos**, campo que oferece *adesivos virtuais*, elementos visuais com os quais pode-se customizar fotos e imagens pessoais. (figuras 63, 64 e 65)

A confluência harmônica de mídias e recursos narrativos, agregando linguagens e saberes se apresenta como uma alternativa poderosa quando se busca a inserção do hábito prazeroso de leitura em um cotidiano tão dinâmico e rico de informações e cognições como o de uma criança ou adolescente atualmente.





Figura 63 - **Crianceiras**: manipulação de personagem



Figura 64 - **Crianceiras**: narrativa sensível ao toque



Figura 65 - **Crianceiras**: refazendo poemas



“[...] muitos dos casos mais estimulantes de contraponto entre texto e imagem serão encontrados em livros de um mesmo autor-ilustrador, que tenha total liberdade para escolher qual dos dois aspectos do iconotexto levará a carga principal da narrativa”<sup>103</sup>

A vitória-régia (*Victoria amazonica*) é uma planta aquática que boia plana sobre a superfície de águas calmas. Sua flor pode ser roxa, branca, rosa, ou amarela e se abre à noite expelindo um forte odor adocicado semelhante ao do abricó maduro. Essa plácida flutuação entretanto é garantida por uma sofisticada arquitetura submersa composta de hastes, rizomas, *vigas* e *vergalhões* formando sua bela raiz aquática. Raiz da qual o índio extrai o *sangue*, para ornar seu corpo com uma tintura negra descoberta com curiosidade e astúcia.

Essa complexa geometria natural, resultado de um processo empírico e seletivo em sua essência, revela a estrutura construtiva e objetiva que está por trás (no caso, em baixo) da beleza, do encantamento e do cheiro adocicado de abricó. Um labirinto lógico de canais de informação e estímulos. Um labirinto com múltiplas saídas, porém único em sua forma natural e exclusiva onde sistemas similares em sua *praxis*, adquirem formas semelhantes, porém nunca idênticas. Analogicamente, essa intrincada cadeia invisível se encontra na raiz do pensamento humano, principalmente no *pensar* e no *fazer* artístico.

Toda obra resulta de um enredo que o artista projeta sobre a cultura, considerada como o quadro de uma narrativa – que, por sua vez, projeta novos enredos possíveis, num movimento sem fim.<sup>104</sup>

Buscando exemplificar e mostrar alguns dos urdimentos subjetivos e objetivos que sustentam a construção narrativa de um livro infanto-juvenil, refaço passo a passo, de forma mais detalhada, o livro experimental *Eros & písiqe. com. br*, de minha autoria. Um processo criativo e produtivo calcado na “sabedoria prática” proposta pela escola aristotélica, que defende a não generalização e soluções específicas para situações específicas, sempre buscando, caso-a-caso, os procedimentos mais apropriados e utilizando as regras “apenas como sumários e orientações”. Uma sabedoria que precisa ser “flexível, pronta para surpresas, preparada para ver, engenhosa na improvisação”.<sup>105</sup>

O livro *Eros & písiqe. com. br*, foi vencedor na categoria “Literatura Jovem”, do Prêmio SESC - Rio <sup>106</sup>de Fomento à cultura, 2011. Um livro constituído – atendendo ao edital do Prêmio – por um suporte híbrido, físico e virtual, com parte de sua narrativa disponibilizada em *site* exclusivo na internet: [www.erosepisique.com.br](http://www.erosepisique.com.br).

103 NIKOLAJEVA, M & CAROLE S. Livro ilustrado: palavras e imagens, p.33.

104 BOURRIAUD, N. Pós-produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo, p.14.

105 NUSSBAUM, M. A fragilidade da bondade, p.266.

106 Serviço Social dos Comerciários do Estado do Rio de Janeiro.

O **objeto-livro** produzindo efeitos sensoriais através de recursos gráficos, e o **ambiente virtual** oferecendo ao leitor a oportunidade de interagir, construindo e compartilhando discursos paralelos (visuais e textuais) complementares à narrativa impressa, assim como interagir, escolher a fisionomia dos heróis e enviar mensagens de amor *online*.

A interatividade do suporte eletrônico e a ludicidade do livro-objeto pautaram toda a construção narrativa colaborativa e, absorvendo subjetividades diversas norteadas por balizas conceituais e objetivas. Algumas delas especificadas no próprio corpo do edital.: ser dirigido ao público juvenil; existir em suporte físico e virtual; ter orçamento compatível ao valor do prêmio<sup>107</sup> e atender aos prazos de produção e promoção exigidos pelo gestor. O processo produtivo, por sua vez, também determinou parâmetros, atendendo a necessidades pontuais, relevando suas características e a seus limites técnicos.

Subjetividade e objetividade caminharam lado-a-lado desde o primeiro passo, a pesquisa de um enredo que pudesse atender artística e tecnicamente as diretrizes. Ou seja, uma trama estruturada em valores éticos, direcionada pela emoção de seus personagens e que pudesse sensibilizar um jovem leitor, convidando-o a interagir.

Vale realçar que toda essa releitura da produção tem como uma de suas prioridades, determinar as possibilidades de colaboração e integração que podem ser oferecidas pelos recursos tecnológicos (gráficos e eletrônicos) e sua inserção no discurso narrativo: sua capacidade de diálogo estético e lúdico com a narrativa (textual e visual) e em que circunstâncias esses recursos podem se tornar ferramentas eficientes na formação de leitores, em especial os mais jovens.

Se hoje nos encontramos no limiar de uma era midiática que opera com sistemas de produção, transmissão e recepção radicalmente novos, a partir das possibilidades inovadoras da organização do saber – o hipertexto – e de novas qualificações para a ficção – o ciberespaço –, precisamos, fora dos clichês de uma crítica da cultura pessimista, lançar um olhar atento sobre as mudanças que ocorrem quando o livro, nos últimos 500 anos figura emblemática de nossa civilização ocidental, além do lugar tradicional na biblioteca, em sua forma impressa e encadernada entre duas capas, conhece novos espaços e modos de atuação, abertos pela tecnologia digital, e a literatura passa a disputa-los, além disso, com incontáveis discursos rivais da mídia de massa.<sup>108</sup>

Nesse estudo a ser apresentado, o livro será observado criticamente de forma setorizada. **Eixo narrativo:** o mito e os personagens; **construção da linguagem:** arquétipos, metáforas e contrapontos; **projeto editorial:** gerenciamento, objetivos e prazos e **processo criativo compartilhado:** co-autoria, equipe e funções. Vale ressaltar que o fato de ser um livro de minha autoria, experimental e de pequena tiragem, facilita sobremaneira o acesso a informações fundamentais para a pesquisa, principalmente as que se referem ao processo criativo e às escolhas conceituais e técnicas.

107 R\$200.000,00.

108 OLINTO, H. K & SHØLLHAMMER, K. E., Literatura e mídia, p.68.

## 5.1

### Eixo narrativo

Sempre procurando atender ao objetivo maior de incentivar a inserção da prática da leitura prazerosa no universo juvenil, a utilização do mito grego como eixo temático se deveu principalmente à universalidade implícita em sua atemporalidade dramática e na arquitetura narrativa de sua trama, uma história de amor repleta de desafios aparentemente intransponíveis. Esse argumento se sustenta no pensamento de, entre outros, Martha Nussbaum:

[A]firmo que essas obras [as tragédias e em decorrência o mito grego] evidenciam-nos três coisas sobre os valores que os seres humanos perseguem na vida, as quais a filosofia moral pode facilmente esquecer. Primeiro, há o fato de que alguns valores humanos expõem o ser humano ao risco. O cuidado com as crianças, os amigos, as pessoas amadas; o cuidado para com a cidadania política e a ação política; o cuidado em geral, quanto à capacidade de agir, e não apenas ser – todas essas preocupações e afeições colocam a pessoa que as estima à mercê da fortuna, pelo menos em alguns aspectos.<sup>109</sup>

A adequação da narrativa original a um público leitor jovem de nossos dias, bombardeado pelas inúmeras informações multissensoriais que compõem sua realidade, passa pelo entendimento da adolescência e seu rito de passagem entre a inocência da infância e as responsabilidades da fase adulta. Segundo Bruno Bettelheim, a adolescência “é um período de mudanças grandes e rápidas, caracterizadas por períodos de passividade e letargia totais alternando-se com uma atividade frenética, e até comportamentos perigosos para «provar a si próprio» ou descarregar tensões internas<sup>110</sup>.”

Em *Eros & Psiquê.com.br*, a experiência da leitura ocorre a partir de um diálogo constante entre o leitor e o suporte. Toda a narrativa depende desse diálogo, no qual o leitor interage com sua estrutura e tem a oportunidade de construir e compartilhar discursos paralelos (visuais e textuais) complementares à narrativa apresentada. O rosto dos heróis, por exemplo, não é revelado. O jovem leitor tem a oportunidade de determinar o rosto de Eros e o de Psiquê, escolhendo em um banco de imagens, composto por seções de faces extraídas eletronicamente de obras clássicas da pintura universal. Assim, abre-se a possibilidade não só da rediscussão do “belo” e de seu uso como parâmetro social, mas também o acesso a uma linha virtual histórica, ligando através da arte, a Grécia antiga e a atualidade. E esse acesso tem o poder de despertar a consciência de nossa própria humanidade, repleta de emoções, desejos e obstáculos das mais variadas matizes que valorizam nossas realizações e conquistas.

109 NUSSBAUM, M. A fragilidade da bondade, p. XXVII.

110 BETTELHEIM, B. A psicanálise dos contos de fadas, p.240.

A experiência tátil, a participação colaborativa e a sensação de coautoria acolhem o leitor, criando laços afetivos com o enredo e com suporte narrativo. Em [www.erosepsique.com.br](http://www.erosepsique.com.br), essa participação não só interage e interfere na história, mas transcende a ela permitindo que o leitor compartilhe sua experiência com outros leitores. Ao serem disponibilizados, todos os textos, imagens e mensagens criados pelo leitor, poderão ser editados e recriados, multiplicando as camadas narrativas e as possibilidades de leitura.

É relevante registrar que devido à linguagem colaborativa derivada da estrutura narrativa e dos suportes utilizados, em *Eros & Psiquê. com. br.* os conceitos de *tykhe* e *tékhne* se misturam ao longo de toda a experiência da leitura e de seus desdobramentos. *Tykhe*, em seu significado básico, seria o fortuito, ou “o que simplesmente acontece”.<sup>111</sup> A sorte incontornável ou a falta dela que pressupõe o encontro e as emoções dele decorrentes. O acaso que sempre norteia a paixão lendária e as histórias de amor de qualquer ser humano, transformam o leitor passivo em receptor ativo, se reconhecendo e se espelhando em outras realidades. Ao revelar seus anseios, prazeres e pesares descobre o quanto esses são comuns e pertencentes ao ser humano, seja de que época ele for.

A *tékhne*, por sua vez, se apresenta como um conjunto de ferramentas capazes de realizar o sonho e possibilitar o encontro. E ela se apresenta concretamente mesmo antes do livro ser aberto, já que a encadernação inclui um lacre em costura reta que precisa ser rompido pelo leitor. Um convite claro a uma experiência física e emocional simultaneamente. Experiência essa fundamental para a imersão necessária no *corpus* narrativo, sendo que cada imersão é individual e única inserindo textos e contextos à narrativa original.

Sem essa mistura, o projeto seria irrealizável, pois não haveria *química* suficiente entre os agentes componentes da equipe criativa, tornando impossível o processo colaborativo de geração de conceitos e conteúdos. Consequentemente, não seria possível qualquer simbiose entre forma e conteúdo, conceito que constitui todo o eixo narrativo e o processo produtivo. Por fim, não haveria o leitor ativo e participativo, curioso e disposto a vivenciar a experiência de uma leitura diferenciada.

Como já foi dito, a estrutura temática utilizada – uma adaptação livre do mito grego *Eros e Psiquê* – se mostrou, desde o princípio, ideal por diversos fatores. O edital de inscrição ao prêmio institucional de fomento estipulava, além do direcionamento para um público leitor inserido numa faixa etária específica e da necessária maleabilidade do suporte híbrido, também um prazo determinado composto por etapas a serem seguidas cronologicamente.

Uma história de amor vivida por heróis emblemáticos e repleta de mistérios e de desafios a serem vencidos, faz do mito *Eros e Psiquê* uma história sempre atual. No mito grego original o eixo narrativo é baseado no confronto e no encontro de perso-

111 NUSSBAUM, M. C. A fragilidade da bondade, p.79.



nagens norteados por suas emoções, capazes de quebrar barreiras e abrir as portas da imortalidade. Uma história de amor como tantas. Como todas.

A força dramática, a construção narrativa, a personalidade e as atitudes dos personagens do mito foram – e ainda são – parte de nosso inconsciente coletivo, padrões de comportamento e de relacionamento humano analisados pela psicanálise e que fazem parte da estrutura narrativa de diversos contos de fada.

Platão - que entendeu possivelmente a formação da mente humana melhor do que alguns de nossos contemporâneos, que desejam suas crianças expostas apenas a pessoas e acontecimentos cotidianos “reais” - sabia o quanto as experiências intelectuais contribuem para a verdadeira humanidade. Ele sugeriu que os futuros cidadãos de sua república ideal comessem sua educação literária com a narração dos mitos, em vez de meros fatos ou os ditos ensinamentos racionais. Mesmo Aristóteles, mestre da razão pura, disse: “O amigo da sabedoria é também um amigo do mito”. Os pensadores modernos que estudaram os mitos e os contos de fadas de um ponto de vista filosófico ou psicológico chegaram à mesma conclusão.<sup>112</sup>

No livro *Eros & písiqe. com. br*, a narrativa original foi livremente adaptada. Afrodite e seu filho Eros são donos de uma empresa familiar, uma inusitada agência de relacionamentos, *Afrodite Recados e Pecados*, responsável por criar situações que atendam às expectativas e características individuais dos envolvidos e suas fantasias, proporcionando e favorecendo o encontro e a conquista. No livro impresso são relatados somente três casos de sucesso. No primeiro é feita a simulação de um pequeno incêndio transformando o pretendente em herói, atingindo em cheio o coração da amada e seu fetiche por bombeiros fardados. No segundo uma ex-freira quer reconquistar um amor da juventude. Eros, profissional incansável em sua pesquisa, descobre que o amor perdido coincidentemente também virara padre, largando posteriormente a batina por causa de um amor de sua juventude. Resumindo, “o moço era o moço da moça e a moça, a moça do moço”. Como apogeu, se casaram em um helicóptero sobrevoando a Capela Sistina. O terceiro é de um cliente que foi recusado e orientado a mudar de postura. Eros critica o tom do bilhete do rapaz “Minha fofa, para adoçar o seu bonbom coração” e a obviedade calórica do presente, uma caixa de bonbons “engordativos e foférrimos”. Aconselha o moço a mandar algumas flores para a sua amada e levá-la ao cinema.

No ambiente virtual, além desses, o leitor poderá inventar outros, compartilhá-los e da mesma forma, colaborar com a narrativa criada por outro leitor. Casos tão verdadeiros quanto alguns da vida real:

Uma mulher enviou um e-mail para Paulinho da Viola com um pedido desesperado: quer que ele grave um vídeo caseiro falando sobre as coisas do amor. Seu objetivo? Reconquistar o ex-marido, fã do príncipe do samba. “Eu estraguei nosso casamento. Mas o amor suporta tudo. Pede para ele me perdoar e voltar, Paulinho.”<sup>113</sup>

112 BETTELHEIM, B. A psicanálise dos contos de fadas, p.35.

113 GOIS, A. O Globo, 1 nov. 2015.

Afrodite, por meio de um *espelho mágico-oráculo* descobre a beleza maior de Psiquê. Atendendo a um pedido da mãe, Eros realiza um baile de máscaras — onde somente os homens utilizariam máscaras — com o intuito de aproximar Psiquê de algum amigo estrangeiro e afastá-la para bem longe. No baile, se apaixonam e ele impõe apenas uma condição: ela jamais poderia ver o seu rosto. Ela, entretanto, sem suportar a curiosidade, tira-lhe a máscara e num átimo, tudo desaparece. Seu amado Eros inclusive. O cenário da festa é desmontado em cena aberta deixando-a atordoada no meio do salão. Para reconquistá-lo ela tem que realizar quatro “tarefas gráficas” interativas, cada uma revelando em sequência, uma das letras do nome de seu amado: EROS.

O Olimpo e seus deuses foi transformado em uma holding composta por empresas diversas. Dentre elas: *Posseidon, passeios marítimos; Artemis, artigos de caça e pesca; Hermex, serviço de entregas; Dionísio, vinhos finos; Apolo, academia de musculação*; etc. Cada uma das empresas ganhou logotipo próprio.

## 5.2

### Construção da linguagem

O termo *design thinking*, traduz de forma sintética toda uma cadeia de procedimentos confluentes. Segundo o *designer* e educador Charles Burnette:

“É um processo de pensamento crítico e criativo que permite organizar informações e idéias, tomar decisões, aprimorar situações e adquirir conhecimento.”<sup>114</sup>

O *modus operandi* desse processo se constitui basicamente em quatro tarefas sequenciadas: *imersão*, que fornece dados e saberes para o entendimento da questão; *ideação*, onde, a partir dos dados e saberes coletados e adquiridos se inicia o processo criativo; *prototipação*, que consiste na realização de testes e modelos que atendam questões e conceitos básicos estabelecidos nas etapas anteriores e *desenvolvimento*, onde os resultados são aplicados concretamente.

A imersão nas características e nos objetivos práticos e subjetivos nortearam a busca de uma linguagem adequada. Todos os modelos e testes realizados nessa busca, estavam desde o início em consonância com os recursos da indústria gráfica e de programação computacional, tendo como premissa inicial a inserção de tudo que permitisse a participação do leitor, incluindo da melhor forma possível suas dúvidas e suas respostas. Todo o processo, portanto, foi norteado pela busca do que Paul Ricoeur chama de “estratagemas”:

114 BURNETTE, C. Conferência: *Design Thinking on Swinburne University of Technology*. Melbourne: Australia. 2009.

Precisa-se de uma outra teoria da literatura que ponha ênfase na resposta do leitor—sua resposta aos estratagemas do autor implicado. O novo componente com que a poética se enriquece remete então mais a uma ‘estética’ do que a uma ‘retórica’, se concordarmos em devolver ao termo estética a amplitude no sentido que lhe confere a aísthesis grega, e lhe dar por tema as múltiplas maneiras como uma obra, ao agir sobre um leitor, o afeta<sup>115</sup>

Afetar o leitor está no cerne do projeto. O afeto e a ludicidade como ferramentas e o amor como fim de uma jornada composta por elementos e personagens que se tornaram referência de comportamento humano, traduzindo dores e amores ordinários de forma épica. O mito de *Eros & Psiquê* e sua tradução latina de *Cupido* e *Psiquê* são analisados por Bettelheim de forma específica e comparativa com alguns contos de fada clássicos como *Cinderela* e a *Bela Adormecida*, ambas heroínas castigadas por uma mulher adulta, seja madrastra ou bruxa, e salvas pelo amor de um belo príncipe.

Figuras masculinas e femininas aparecem nos mesmos papéis nos contos de fadas; em “A Bela Adormecida” é o príncipe que observa a moça dormindo, mas em “Cupido e Psique” e muitos contos derivados dele, é Psique quem apreende Cupido dormindo e, como o príncipe, fica maravilhada com a beleza dele.<sup>116</sup>

Outro fator determinante na conceituação da linguagem poderia ser sintetizado em uma única palavra: *encontro*. Sendo uma história de amor, no livro (físico e virtual), toda ela é permeada por ferramentas e artifícios utilizados com o intuito de proporcionar e incentivar a conquista e o encontro do leitor com o seu ser amado. E tanto no mito, quanto no livro a história se conclui com o encontro final de Eros e Psiquê.

O *encontro* proposto, enquanto conceito, somente se concretiza com a participação efetiva do leitor. Encontro tátil e visual com o objeto-livro customizando-o e tornando-o em algo pessoal e único, repleto de significados. Encontro na forma de uma confluência de sentidos e eventos interagindo com o leitor no ambiente virtual. Um encontro composto pela diversidade de opções e opiniões.

Tendo como premissa a adequação da narrativa original para um público leitor jovem de nossos dias passa pelo entendimento da adolescência e seu rito de passagem entre a infância e a fase adulta. Assim, todo o processo de codificação e da construção da linguagem foi baseado em um discurso direto que dialoga com informações paralelas que invadem a página e a história.

A partir de um primeiro esqueleto da narrativa textual, a linguagem a ser adotada foi apresentada à equipe (v. 5.4 - *Processo criativo compartilhado*) e norteou todo o processo. O direcionamento estético teve como alicerce o encontro de imagens realizadas com técnicas e tratamentos variados atendendo e reforçando o conceito de diversidade. Paralelamente, essa mistura deu liberdade criativa, possibilitando o resgate de imagens de épocas diversas e ilustrações realizadas por

115 RICOEUR, P. “O tempo narrado”. IN: Tempo e narrativa, p. 285.

116 BETTELHEIM, B. A psicanálise dos contos de fadas, p.242.

*encomenda* atendendo a fins específicos. Assim, procurou-se desmitificar o mito grego permitindo que ele conviva, em um desequilíbrio harmonioso, com textos sintéticos de anúncios classificados de jornal: “Ana Maria 68 procura cabeludo largadão e engajado, para troca de ideologias, livros, saliva e afins.”; “Compositor frustrado busca musa inspiradora para relacionamento tão intenso, quanto breve.”, etc. Incluído também a linguagem das histórias em quadrinhos e mensagens cifradas de amor a serem enviadas para seu amor, acondicionados em *biscoitos da sorte*: “Esquece o frio na barriga: pode vir quente que estou fervendo.”; “Você é meu número!”; “Trago o homem amado em...ih, olha ele aí!”; etc. Mensagens textuais e visuais, físicas e virtuais visando sempre a harmonia, o convívio e o respeito às diferenças, sem perder o bom humor.

### 5.3

#### Projeto editorial

Todo o processo de criação e edição, foi balizado não pela margem de lucro do produto, mas pelo caráter experimental do livro e pelos custos compatíveis com os recursos disponíveis, buscando a integração de forma e conteúdo, como também uma participação efetiva do leitor utilizando sua curiosidade e suas emoções. A experimentação e o discurso narrativo em um método sistemático capaz de auferir valores conceituais que legitimassem cada escolha. Analisando o pensamento aristotélico e seu conceito de *tékhne*, Martha Nussbaum compreende que a “escolha reside em uma percepção que responde flexivelmente à situação que se tem em mãos”<sup>117</sup>. Uma união de saberes e fazeres imbricados e ajustados harmonicamente com um determinado fim, atendendo ao eixo narrativo.

A produção gráfica foi norteadada pela análise dos recursos disponíveis, adequados conceitualmente e que permitissem algum grau de interatividade. Todas as decisões foram calcadas em soluções objetivas que traduzissem questões subjetivas e, por vezes, sutis. Informações, inclusive, anteriores à leitura. Como por exemplo o formato do livro fechado (15x18,5), um retângulo áureo<sup>118</sup> perfeito. Uma forma que tem suas proporções harmoniosas encontradas em diversas estruturas da natureza, teorizada na Grécia antiga e presente em diversas edificações desde o Partenon. Encadernado manualmente com linha de costura vermelha, o formato retangular do miolo do livro é envolvido por uma capa quadrada – evidenciando ainda mais a proporção áurea – lacrada com uma costura reta que não permite o acesso ao

<sup>117</sup> NUSSBAUM, M. A fragilidade da bondade, p272.

<sup>118</sup> Retângulo “ótimo” cuja proporção das arestas é composto de forma que ao se demarcar um quadrado interno a ele –tendo como lado as arestas menores do retângulo – encontra-se com a área excedente um novo retângulo, proporcional ao original. Este retângulo resultante, ao ter demarcado seu quadrado interno, revela um novo retângulo, também proporcional ao maior e assim sucessivamente. A sequência infinita forma uma espiral virtual harmonizando o todo e direcionando o olhar do observador. Essa estrutura geométrica serviu de base para inúmeras obras arquitetônicas e nas artes plásticas, como a famosa *Gioconda* de Leonardo da Vinci.



interior do livro e nem o seu manuseio. Para ser aberto pelo leitor curioso, o *lacre* precisa ser cortado, rasgado ou descosturado, dependendo de suas emoções e de sua ansiedade. Um mistério a ser revelado por sua ação e pelos rastros dessa ação na integridade do objeto. Esse ar de mistério que envolve a trama e é transportado para o objeto funciona não somente com uma ferramenta narrativa, inerente ao mito original, mas como um elo de ligação entre leitores através do livro. O jogo amoroso, independente da faixa etária em que ocorra, é repleto de incertezas e surpresas e coberto pelo véu da intimidade. Ainda mais se tratando de um público infantil ou juvenil. Em respeito aos personagens e, em extensão, ao leitor nem tudo é revelado, nem tudo é exposto.

...a sociedade infantil cerca suas atividades de uma verdadeira estratégia de sigilo e suporta com dificuldade o olhar dos adultos, sentindo diante deles uma vergonha inexplicável.<sup>119</sup>

O detalhamento criterioso que permeou todo o processo. O padrão tipográfico utilizado no título e em grande parte do interior do livro é baseado na fonte *Trajanus*<sup>120</sup>, esculpida no mármore no templo em homenagem ao imperador Trajano.<sup>121</sup>

Esta talvez seja a primeira tipologia desse período, a ser digitalizada no século XX para uso eletrônico em computadores pessoais.

Na capa dois furos ocupam a letra “O” de Eros e o “Q” de Psiquê. Por eles observa-se furtivamente os heróis, reproduzidos na primeira página cada um por um ícone exclusivo – redondo, ocupando visualmente o furo da capa – que irá representá-los durante todo o percurso (figuras 66 e 67). Ambos impressos sobre papel espelhado onde, logo de cara, o leitor se vê e em consequência faz sua exclusiva página de rosto. O verso dessa página/ espelho reflete e dá sentido ao título, impresso invertido na página seguinte. Logo no início, o leitor é “convidado” a interagir e a olhar com outros olhos as informações que lhe serão oferecidas.

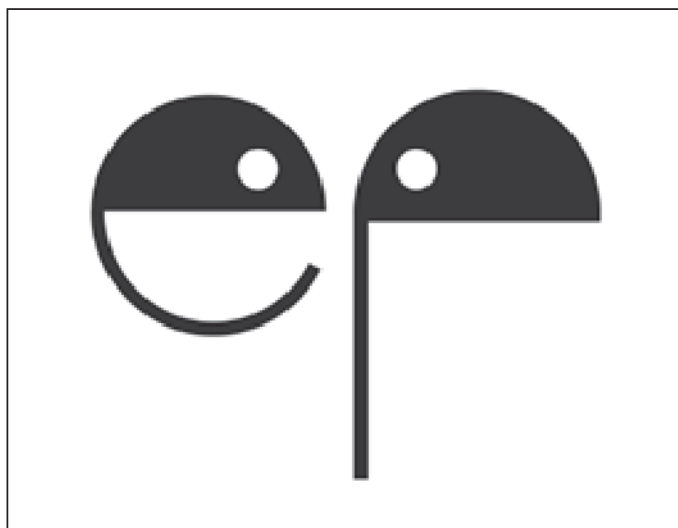


Figura 66 - **Eros & Psiquê.com.br**: ícones dos personagens

119 VIRILIO, P. Estética da desapareição, p. 20.

120 Fonte tipográfica desenvolvida por Roger White em 1993.

121 Trajano foi imperador de Roma entre os anos 98 e 117.



Figura 67 - *Eros & Psiqué.com.br*: reprodução da capa

Nas primeiras páginas, após a apresentação textual do perfil da personagem Afrodite, é reproduzida uma versão (em linguagem coloquial) do mito de Afrodite. A seguir, uma sequência de três páginas narra, na linguagem dos quadrinhos, a infância e a adolescência de Afrodite e sua trajetória de “mulher fatal”, que sempre teve “O mundo a seus pés. E que pés! Perfeitos, desenhados, sedosos e macios.” Nas páginas seguintes são apresentados Eros (o personagem e o mito), um perfil da *holding* “Afrodite: Recados e Pecados”, incluindo os logotipos exclusivos de todas as suas empresas. Poseidon: passeios marítimos; Atena & Atena: advogados associados; Pã: madeiras; Artêmis: artigos de caça e pesca; Apolo: musculação; Gaia: imobiliária; Ares: escola de artes marciais; Hebe: cosméticos; Dionísio: vinhos finos; Hermex: entregas; Cronos: cronômetros relógios de precisão; Urano: linhas aéreas e Caos: danceteria.

A eficácia de Eros que “[f]azendo jus ao nome, [...] era o arco e a flecha ao mesmo tempo” é compartilhada metaforicamente com o leitor na forma de uma série de desenhos esquemáticos que ensinam a construir um avião de papel no formato de uma seta com asas. Nele o leitor poderá escrever e enviar seu recado “via aérea”. Sua capacidade de sedução e fama de conquistador é respaldada por seu cavalheirismo e pelo uso de frases, mensagens e truques eficientes. Um deles é oferecido na

sequência ao leitor. Impressa sobre papel semente<sup>122</sup>, a frase “Despedace o coração” em letras garrafas aparece sobreposta à ilustração de um coração em chamas. No verso vem escrito: “Aproveite a rima, / Não se reprima. / Mande uma flor/ para o seu amor!” e logo abaixo: Papel confeccionado com sementes da flor Boca de Leão. Coloque alguns pedaços desse papel em um vaso, umedeça, cubra com terra e regue diariamente. Em cerca de 20 dias acontece a germinação.” (figura 68). Uma mensagem/ flôr que pra germinar necessita ser regada e cuidada, assim como o amor implícito na mensagem. O coração despedaçado que renasce em um novo amor. A seguir, em um conjunto de cinco páginas em papel-jornal foi impressa a sobreposição de uma série de falsos anúncios da sessão de classificados de um jornal qualquer, parodiando o *correio do amor* que é publicado diariamente nas páginas áridas e frias de diversos veículos da imprensa ao longo do mundo.



Figura 68 - Eros & Psiquê.com.br: papel semente

Essa volta ao mundo é realçada com a reprodução da receita dos tradicionais *biscoitinhos da sorte* oferecidos em restaurantes orientais, uma espécie de *oráculo de bolso* atendendo aleatoriamente a desejos universais. Simultaneamente, é oferecida uma série de curtas mensagens românticas destacáveis<sup>123</sup>, assim como espaço para que o leitor crie e utilize as dele também (figura 69) Essa participação é explicitada com a inclusão de imagens e bilhetes de amor executadas pelos participantes de uma oficina oferecida com esse fim no Sesc-Tijuca. Nessa oficina (atividade incluída no projeto, atendendo ao edital) os alunos (em sua maioria adolescentes) foram instigados a produzir mensagens de amor, visuais e textuais. Algumas foram selecionadas e reproduzidas no livro impresso.

122 Papel confeccionado com semente da flor *boca de leão*. 20 a 30 dias de germinação.

123 Alguns exemplos: *Esquece o frio na barriga: pode vir quente que eu tô fervendo; Amar é saber entender a importância insubstituível de um cafuné depois do almoço; Você é meu número; O telefone irá tocar em dois minutos. Se não tocar, me liga!; Amor faz cosquinha, alegria, lágrimas, sorriso e filhinhos*. Etc.



Figura 69 - Eros & Psiquê.com.br: receita de biscoitinho da sorte

Toda a narrativa textual central é composta por duas “camadas” de texto. O narrador acrescenta comentários e explicações. Como se fossem notas de rodapé, mas compostas alinhadas com o texto principal em um tom mais claro e de cabeça para baixo, obrigando o leitor a manusear o objeto-livro e a lê-lo de forma invertida também. Utilizarei com exemplo a página 60, “A Festa”. (figura 70)

Texto principal, ou *primeira camada*:

Eros organizou então o Baile dos Mascarados, no qual somente os homens deveriam usar máscaras. Estranho, né? Estranheza fazia parte da Afrodite: Recados e Pecados.

A estranheza deles mesmos e de estranhos diversos, anônimos, famosos. Afinal, como diz o ditado, cala louco com a sua mania. E não faltam louco e tampouco manias. Todos (bandidos, cirurgiões, super-heróis...) chegaram pontualmente mascarados. Eros usava uma máscara especial.

No mesmo alinhamento, mas no sentido inverso, com a primeira linha de um texto coincidindo com a última do outro, a *segunda camada*:

Obviamente, Eros conhecia o assunto. Nasceu sabendo. Sabia que tinha amigos bonitões e sabia também que no meio da matilha teria alguns convidados bem feinhos. Máscaras lhe caíam muito bem.



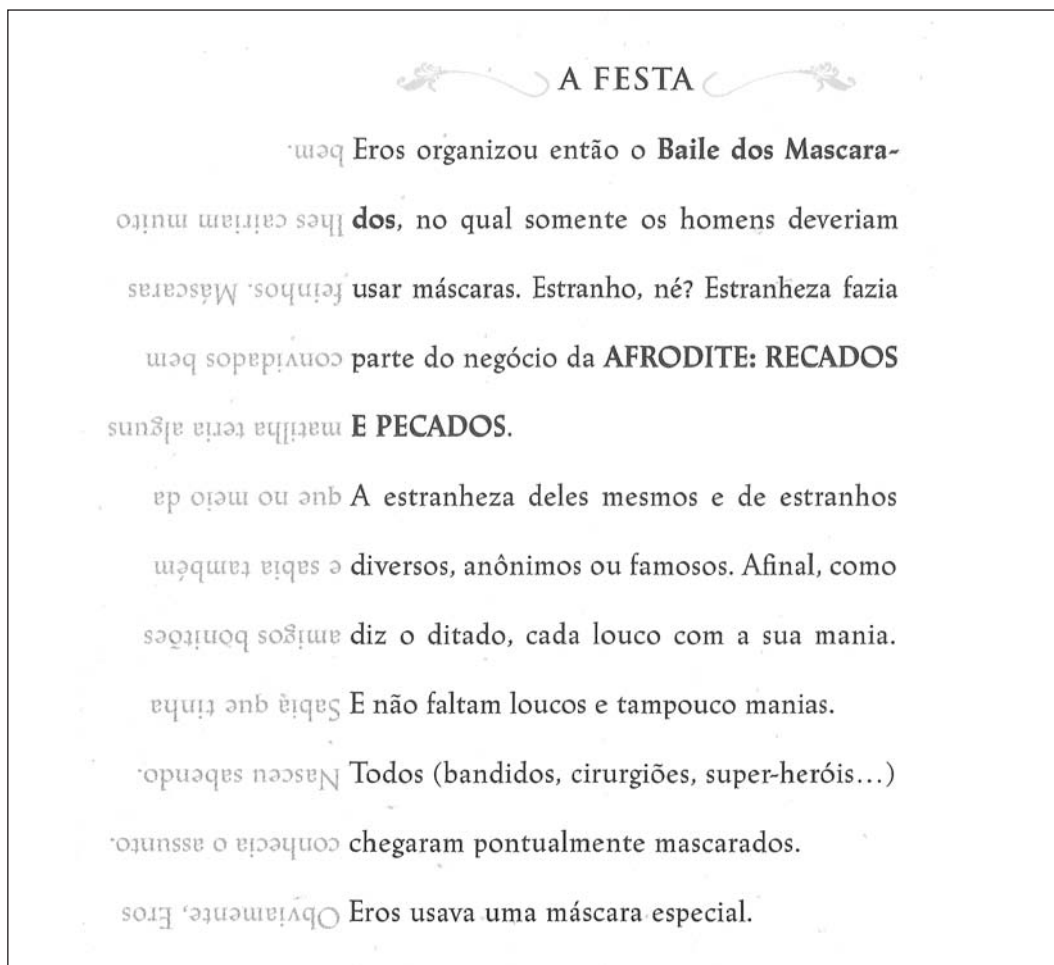


Figura 70 - Eros & Psiquê.com.br: texto em camadas

Ao lado dessa página textual vem encartada uma máscara de lobo a ser destacada e que dialoga com as duas camadas de texto. Uma analogia entre a máscara original que *protege* Eros de Psiquê e o arquétipo do lobo mau, à espreita. Uma máscara que o esconde e o revela ao mesmo tempo. E o mito do lobo se espelha e se espalha pela *matilha* de amigos convidados. Outros lobos-maus unidos pela máscara e pelo desejo.

Psiquê é apresentada graficamente da mesma forma como o fora Eros e Afrodite. A entrada avassaladora de Psiquê no baile interfere na diagramação. A frase inicial “Ela entrou...” é composta em um corpo de letra bem maior que o restante do texto e em um tipo com alinhamento irregular, mais *alegre* e *dançante*. Psiquê então, curiosa, não conseguiu atender à única condição imposta por Eros e ao tirar-lhe a máscara, enquanto ele cochilava ao seu lado, o texto – assim como ela mesma – se desmonta. As linhas do texto a seguir se desalinham e desaparecem espalhando-se pela página:

Ao ver a beleza de Eros levou um susto tão grande que gerou uma reação em cadeia irreversível: com o susto da aparição, esbarrou em uma linha de texto. Essa linha esbarrou em outra e essa outra em outra, outra, outra e mais outra. E assim sucessivamente, até que todo o texto dessa página caísse sobre o até minutos antes, belo adormecido.

A página seguinte – onde Eros se decepçiona e termina abruptamente com a festa e “como em um passe de mágica, toda a cena mudou de vinho para água” – é toda composta invertida, de cabeça para baixo. Uma segunda camada de texto entretanto, está alinhada com o texto principal, porém sentido correto: “Caramba! Que confusão!!! Logo na hora que a festa estava ficando boa... Não para não! Aumenta o som!!!!”.

Eros desaparece e Psiquê procura o seu amor “em todos os cantos possíveis”. Esse olhar que vagueia filtrado pelo foco do amor é representado por uma faca gráfica, um furo no formato de um coração, no centro de uma folha de papel vermelho. Na página seguinte, um coração impresso em vermelho — que se encaixa visualmente com o furo da página anterior — é cercado por um texto denominado *oráculo*. Nele se explica que Psiquê “insana e insone, descobriu enfim a moradia daquele por quem seu coração ardia e que nem o nome sabia”. Em uma outra camada, no pé da página e impressa no sentido inverso: “Ih, não falei?...O cara é conquistador barato mesmo...ainda mora com a mãe e nem paga aluguel”. Após esmurrar a porta pela terceira vez, “em vez de abrirem, “mandaram por baixo dela um recadinho cifrado”.

A seguir, as quatro tarefas as quais se sujeita Psiquê no mito original com o objetivo de reconquistar seu amado, se transformam em quatro obstáculos gráficos, cada um deles revelando uma das letras do herói: EROS. Ladeando cada um dos *obstáculos*, um código Q.R.<sup>124</sup>, contendo um pequeno texto a ser decifrado. Ao lado da letra **E** – impressa em verniz fotossensível sobre uma página composta por camadas de caracteres ilegíveis – o texto: “no meio de tudo se encontra ela, mas no escuro ela se revela”. O **R** se encontra partido ao meio no verso de um papel vegetal impresso com textura dourada. Um sistema de setas indica como dobrar a página e achar a letra. Codificado ao seu lado o seguinte texto: “E a mina de ouro, quem descobre? Se dobre e se desdobre ou o ouro vira cobre”. A letra **O** está escondida dentro de um coração vermelho, no interior de uma página dupla onde está impresso externamente, em dourado, um dragão que ocupa toda a sua extensão. A página precisa ser aberta com uma tesoura e a seu lado, também em código: “Abra caminho para a fonte mas sem encarar o bicho de frente”. Finalmente, ao chegar ao último obstáculo o leitor se depara com um envelope vermelho fechado. Ao abrí-lo, uma cobra em forma de **S**, construída com engenharia de papel (*popup*), “pica-lhe” a mão (figura 71).

Na página seguinte: “O amor mata muito bem a sede de amor que um amor sedento tem.” Písiq. assustada e aflita, grita a plenos pulmões o nome de seu amado e, extasiada, desfalece. Eros ouve o chamado e pu...”, nesse ponto a diagramação repete a letra “u” inúmeras vezes, construindo uma linha que perpassa horizontalmente a próxima página, ultrapassando-a até a seguinte “...uuuula algumas páginas apressado e chega um pouco atrasado. Ao ver sua amada desmaiada, fez o que o instinto e o toda a literatura universal mandaram naquele momento: aplicou-lhe um beijo cinematográfico”. A serpente traiçoeira que leva nossa heroína, tal qual Cinderela, ao sono profundo de onde é resgatada por um belo príncipe

124 Sigla para *Quick Response* em inglês. Espécie de código de barras capaz de armazenar informações alfanuméricas. A leitura ou decodificação pode ser feita com um aplicativo disponível gratuitamente para telefones celulares.



Figura 71 - Eros & Psiquê.com.br: a letra "S"

salvador e o pedido de socorro que traz a salvação é dado pelo projeto gráfico e a diagramação do texto.

Nas últimas páginas além de uma série de adesivos contendo mensagens (visuais e textuais) de amor – “Fui fisgado”, junto a um peixe enamorado; um megafone *gritando* um coração vermelho; um extintor de incêndio sinalizado com outro coração vermelho, etc. – e a base para a produção de um *stencil*<sup>125</sup>, com o qual pode-se grafitar a imagem de um cupido (ou seria Eros?), espalhando pelas ruas da cidade suas setas certas. Finalizando, a terceira capa<sup>126</sup> traz um senha exclusiva impressa individualmente. Ela dá acesso ao livro virtual<sup>127</sup> (figura 72).

125 Molde contendo uma imagem-padrão pra uso com tinta *spray*.

126 A capa de livro impresso se compõe na verdade por um conjunto: a *primeira capa* é onde se situam o título da obra, seu autor e a editor responsável. Seu verso tem a nomenclatura técnica de *segunda capa*. A *quarta capa* é o costuma-se chamar de *contra-capas* e onde em geral tem-se algum texto promocional, resumo do conteúdo e o código de barras identificador do título. Seu verso é a *terceira capa*.

127 V. p.13



Figura 72 - Eros & Psiquê.com.br: senha exclusiva

No ambiente virtual, após inserir sua senha (figura 73) e a confirmar com a data de seu aniversário, o leitor se depara com o texto:

“Festa boa é assim, no final todo mundo encontra um par. Procure o seu. Corra atrás, em vez de esperar que te achem. Escolha o para melhor que lhe convier, seja homem ou seja mulher, e se prepare pro que der e vier. E cuidado: se correr o bicho pega e se ficar...também...”

O leitor escolhe o gênero, Eros ou Psiquê, representados pelos mesmos pictogramas da capa do livro impresso e estes dão entrada a uma versão do clássico *Pac-Man*<sup>128</sup> (ou *come-come*), jogo de computador da década de 1980. No jogo, um ícone *caça* o outro em um labirinto e ao se encontrarem, forma-se um coração, dentro de uma balão de fala típico de histórias em quadrinhos. A seguir, um menu atextual, composto por quadrados e retângulos na proporção áurea (rearrumados aleatoriamente a cada acesso), mostram, ao passar do cursor, as opções de navegação: *Cartão de amor*; *Retrato falado*; *Criando casos*; *Imaginar* e *Empresas*. Cada uma delas permitindo, a seu modo, que o leitor possa interagir eletronicamente com a narrativa impressa (figura 74).

128 Jogo eletrônico criado em 1980 pela Tohru Iwatani para a empresa [Namco](#). Nele, um personagem constituido de um círculo personificado com uma boca que abre e fecha, tenta comer o maior número de pastilhas espalhadas em um labirinto, enquanto é perseguido por fantasmas.





Figura 73 - Eros & Psiquê.com.br: página de abertura



Figura 74 - Eros & Psiquê.com.br: menu de entrada

Ao clicar *Cartão de Amor*, o leitor tem acesso a uma ferramenta que permite criação e envio *online* de bilhetes de amor utilizando um banco de imagens (fundos e adesivos, como flores, estrelas, marcas de beijo, etc.), e quatro variedades de caracteres tipográficos<sup>129</sup> (figura 75). *Criando casos* permite que, além dos casos de sucesso solucionados pela empresa *Afrodite Recados e Pecados* e exemplificados no livro impresso, o leitor possa escrever outros (utilizando os três campos pré-definidos: *Início, meio e fim.*), disponibilizá-los e até interferir naqueles inventados por

<sup>129</sup> A versão eletrônica não permitiu o uso da tipografia *Trajanus*, utilizada na versão impressa.

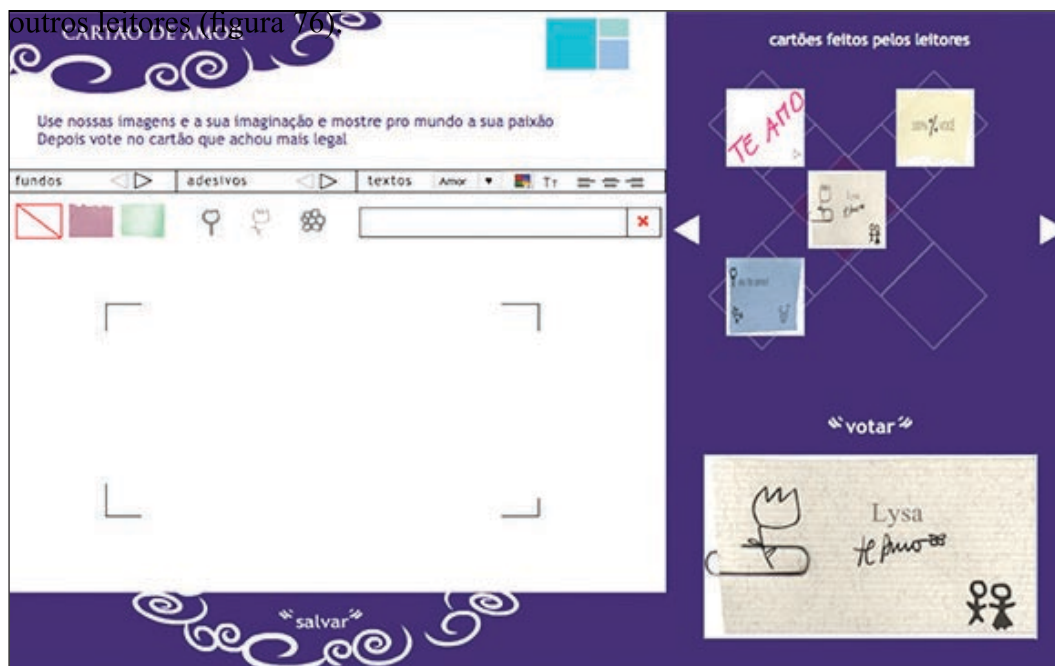


Figura 75 - Eros & Psique.com.br: cartões de amor .



Figura 76 - Eros & Psique.com.br: criando casos

Em nenhum momento da narrativa é revelado o rosto de nossos heróis. Em *Retrato falado*, pode-se criar, por meio de uma ferramenta muito semelhante àquela utilizada pela polícia ao fazer um retrato falado, tendo como banco de imagens uma coleção de queixos, narizes e olhos humanos. Todos eles “retirados” de quadros clássicos da história da arte, devidamente creditados e localizáveis pelo leitor com uso de algum sistema de busca *online* (figura 77).



Figura 77 - Eros & Psiquê.com.br: retrato falado

*Imaginar* dá acesso a um “oráculo virtual” composto por um texto finalizado por uma pergunta: “Está escrito que Afrodite, de beleza sem igual, era um pouquinho temperamental. Costumava alternar amores e humores com a mesma velocidade. Verdade! Qual seria a reação da bela ao saber de uma mais bela do que ela? Dizem que foi um tanto dúbia... Será?”.

Abaixo desse texto, um quadro e dois ícones (as letras gregas  $\alpha$  e  $\beta$ ), acionando cada um, um enigma e uma curta animação. Ambos tendo uma frase comum: “Ontem, hoje e no dia que virá, tu és a mais bela e sempre será!”. Ao escolher  $\alpha$  inicia-se uma animação composta por uma série de “ha, ha, ha” ao som de risadas femininas e uma palavra de ordem: “Eros, resolva isso!” e uma frase composta em verso: “Ontem/ eras tu/ a beleza infinita,/ mas hoje/ existe uma/ ainda/ mais bonita!”. Caso o leitor escolha  $\beta$ , a animação que segue mostra lágrimas caindo ao som de um choro feminino e construindo pouco a pouco o nome “Eros” em letras maiúsculas e a frase: “Resolva isso!”. No livro impresso, sabe-se que Afrodite, de fato, ordenou que seu filho resolvesse o problema, mas não sua reação ao saber-se não tão bela o quanto imaginava. No ambiente virtual o leitor escolhe e determina características emocionais da personagem.

Finalmente, em *Empresas*, mostra-se o logotipo de todas as empresas já reproduzidas no livro impresso, acrescidos de um pequeno texto com o seu perfil e atividade.

**Urano:** Que tal cruzar o Atlântico para desfrutar a efervescência cultural em Atenas, ou curtir a agitação em Corintos, nos templos de Afrodite? Transcenda sua noção de serviço de bordo com os mais famosos, perspicazes e extremamente belos comissários.

**Artemis:** Experimente a vida selvagem equipado com os melhores artefatos de caça e pesca disponíveis no mercado. *Design* sofisticado e materiais nobres, projetados para garantirem qualidade, conforto e beleza. Venha e conheça nosso exclusivo arsenal de prata. É caça com inspiração divina.

**Hefesto:** No topo do monte etna está a HEFESTO SIDERURGIA, onde se faz o verdadeiro aço dos deuses. “Só saio do Olimpo com minhas flechas feitas na Hefesto Siderurgia”, diz Apolo. Venha você também comprovar nossa eficiência na fundição de metais.

**Dionísio:** O generoso vinho e seus enebriantes efeitos, engarrafados à serviço da sua própria festa dionisíaca. Reunido com amigos e amantes, ou mesmo sozinho. Relaxe e deguste o sabor apurado desse transe líquido e, ligeiramente, cambaleante.

**Ares:** Venha tornar-se um verdadeiro guerreiro na ARES ESCOLA DE ARTES MARCIAIS. Aqui o aluno aprende tudo sobre valentia e bravura, usufruindo dos melhores e mais tradicionais métodos de treinamento. Somente chutar bonecos de madeira não basta, seja um lutador completo.

**Hebe:** Experimente a eterna juventude com os COSMÉTICOS HEBE. Cremes exclusivos feitos com as finíssimas saliva das ovelhas de Mileto e aveia de Argos. Perfumes dos mais variados preços e fragâncias, tinturas tão loiras quanto a cor do Sol.

**Cronos:** O que acontece quando se tem a experiência e o rigor de Cronos, deus do tempo, juntos em uma só empresa? Cria-se CRONOS, CRONÔMETROS E RELÓGIOS DE PRECISÃO, a mais prática e objetiva relojoaria de todos os tempos. Não perca mais tempo, venha nos conhecer.

**Caos:** CAOS DANCETERIA, a mais antiga casa da noite grega. Melhor espaço para se curtir gente perdida e clima de indefinição. Localizada em lugar nenhum, apresenta inexorável seleção de bebidas, para que cliente algum saia com o mínimo de direção. Não precisa bater na porta, é só entrar!

**Gaia:** Tanta terra espalhada pelo mundo e você ainda não achou seu espaço ideal? Deixe que GAIA IMOBILIÁRIA acabe com seu sufoco, encontrando abrigo perfeito para as suas necessidades. Que tal uma casa nas montanhas? Nós temos várias. Consulte nossos atendentes e tenha a garantia de ser tratado como um filho.

**Hermex:** Deixe seus pacotes, cartas e encomendas ao encargo da HERMEX ENTREGAS, pioneira na transmissão de mensagens. Aguarde com tranquilidade, enquanto nossos mensageiros viajam com a rapidez do vento e a discrição dos maiores gatinhos árcades.

**Atena & Atena:** Destaque nas principais questões fundiárias e políticas, famoso pelo voto de desempate no conturbado julgamento de Orestes, operações com repercussão em renomadas publicações, incluindo o polêmico Correio Espartano.



ATENA & ATENA ADVOGADOS E ASSOCIADOS, garantia de soluções equilibradas, justas e racionais.

**Pã:** Toras para cercados? Nós temos. Móveis e artefatos em madeira? Também. PÃ MADEIRAS, tudo que você precisar, com a mesma rapidez de um sopro que se transforma em música dentro da flauta.

**Posseidon:** Você que sempre quis conhecer a magnífica ilha de Atlântida, fazer um cruzeiro para Creta, ou se banhar nas águas profundas do Egeu, agora pode realizar isso tudo e muito mais. POSSEIDON PASSEIOS MARÍTIMOS entra na sua onda e mergulha fundo no seu sonho.

**Apolo:** Você homem másculo, forte e robusto, aumente sua capacidade muscular na APOLO MUSCULAÇÃO. Entre no auge de seu vigor com nossos poderosos equipamentos e técnicas, sem custos adicionais no treinamento personalizado. Matricule-se agora e garanta seu corpo divinamente escultural. (figura 78).



Figura 78 - Eros & Psique.com.br. Guto Lins. Site: as empresas do grupo.

## 5.4

### Processo criativo compartilhado

A cooperação, a colaboração e a interatividade de toda a equipe, ocorreram em praticamente todas as fases do processo. Sem isso nada seria realizável. Uma equipe multidisciplinar.<sup>130</sup> Todos responsáveis pelas pesquisas em suas respectivas áreas e em contato direto através de reuniões presenciais regulares. E todos com autonomia e liberdade criativa, cientes do eixo narrativo e dos conceitos norteadores da linguagem a ser adotada.

Como já foi citado, o edital, além de exigir, “uma obra híbrida, com ênfase no público jovem e permitindo uma leitura participativa”, previa a realização de um *workshop* presencial em alguma unidade do SESC-Rio. Foi realizado um encontro com jovens na sede do SESC Madureira. Nesse encontro foram geradas diversas mensagens de amor, *torpedos*, na forma de textos e ilustrações. Algumas foram utilizadas e integraram o livro impresso.<sup>131</sup>

O eixo narrativo e a linguagem adotada para atendê-lo, concebidos a partir da imersão em todas as variantes inerentes ao projeto, previam e objetivavam desde o início uma participação efetiva do leitor. Essa participação se dá nas duas plataformas, ou suportes (físico e virtual) e foi alcançada por meio de testes, modelos e experimentações realizados por todos os agentes envolvidos. Como já foi relatado, no suporte físico o leitor tem a oportunidade de transcender ao discurso impresso, enviando para seu ser amado mensagens que saem do livro, compactuando e potencializando a narrativa original. No ambiente virtual, entretanto, essa parceria com o leitor acontece de forma mais efetiva. Lá o leitor pode – tal qual no veículo impresso – enviar mensagens românticas e criar textos complementares à trama. Permite-se que o leitor escolha um gênero (masculino ou feminino); construa o rosto dos heróis; invente casos e situações solucionados pela empresa *Afrodite, recados e pecados* e navegue de forma intuitiva por todo o fluxograma de informações e sensações.

130 edição e direção de arte: Adriana Lins e Guto Lins; assistência de design: Augusto Erthal, e Pedro Palmier; textos adicionais: Luiza Miguez; Desenvolvimento Virtual: Alexandre Pessanha; webdesign: Ana Zylberberg; produção gráfica: Andréa Bruno.

131 *Querido par de pernas, dá um pulo aqui no bar... Rertribuo com mais verdades faladas ao pé-do-ouvido; Doce-de-côco, você deve ser toda feita de açúcar porque cá na festa só olham pra você. Que tal uma formiguinha bem faceira para aproveitar esse mel?; Gatinho lindo, para de olhar esse relógio, de se preocupar com o tempo. A noite mal começou, ter medo pra quê? Relaxa e vamos curtir, de preferência juntos; Princesa, perdi o prumo, perdi o rumo. E agora, como me arrumo? Me dá uma carona?; Você! Sim, você! Não virapro lado não! Dez passos a frente e um beijo te espera; etc.*

Procurou-se aqui ilustrar o papel da imagem como ferramenta narrativa potencializadora da literatura como suporte e veículo de emoções, sensações e sentimentos fundamentais à construção ética e moral do cidadão e do grupo social no qual ele se encontra inserido. Tanto a experimentação – e o acaso e o risco inerentes a ela – presente na obra literária desnudada, quanto a experiência de leitura compartilhada proposta pela sua estrutura narrativa, sugerem possibilidades, alternativas e soluções técnicas potencialmente capazes de alargarem os horizontes dessa experiência. O resultado desse processo coletivo e colaborativo é um produto híbrido, que tira partido da concretude dos recursos gráficos e do fluxo virtual de sensações do ambiente eletrônico, apontando um caminho de comunhão e confluência midiáticas, revertendo estigmas e estereótipos. Muitos desses estereótipos, inclusive, sustentam-se em dicotomias e preconceitos que foram tratadas metafóricamente, gráfica e eletronicamente em *Eros & Psiquê. com. br.*: antigo e moderno; analógico e digital; intelectual e manual; prazer e trabalho; lazer e saber.

Outro ponto a se realçar é que cada uma das escolhas que nortearam as soluções encontradas pelos agentes envolvidos, foi fruto de um processo metodológico objetivo, concebido para atender à uma grande variedade de subjetividades, habilidades e saberes presentes. Em *Eros & Psiquê. com. br.*, o conceito “experimental” se constituiu em uma espinha dorsal de todo processo. Nenhuma etapa previa o lucro financeiro, ou algum produto finalizado que após reproduzido em larga escala tivesse condições de alcançar um patamar de custo final favorável à sua comercialização dentro dos padrões praticados pelo mercado. Mesmo sabendo que um dos objetivos intrínsecos à essa análise se refere à inserção e ao acesso à literatura, onde o fator preço pode se tornar um diferencial no Brasil, optou-se por sinalizar possibilidades e alternativas e não em atender a procedimentos integralmente compatíveis com o *modus operandi* do mercado editorial e do sistema escolar vigente. Todos os objetivos e posicionamentos conceituais apresentados entretando, são adaptáveis a qualquer margem de custo.

É importante frisar que o diálogo colaborativo com a tecnologia, só faz sentido enquanto fator potencializador do discurso narrativo. Quando perde esse foco e a tecnologia assume o papel de um efeito especial desconexo, a integração se esvaía desmerecendo a narrativa como um todo. O caráter experimental do projeto analisado, portanto tirou partido de recursos gráficos e sistemas de impressão não convencionais que onerariam sobremaneira o produto final. No entanto, ele atende ao que se propõe: sinalizar alternativas pontuais, abrindo o leque de opções técnicas e tecnológicas capazes de potencializar o discurso narrativo.

Um projeto editorial tem a possibilidade de equacionar lacunas ao apostar na inovação decorrente da experimentação, tornando o livro mais atraente e acessível

ao público leitor. Esse projeto, entretanto, precisa se libertar de paradigmas e vícios mercadológicos e investir na transmissão de conhecimento e no prazer em adquiri-lo, fomentando o hábito da leitura e a construção da individualidade e da cidadania proporcionado pelo acesso à informação e à cultura.

A integração da literatura com a tecnologia e a indústria tem um potencial subutilizado, com pouca visibilidade e quase nenhuma inserção na escala produtiva no Brasil. No entanto, o livro, tanto físico quanto virtual, ao tirar partido dessas tecnologias, pode agregar valor à sua narrativa e aumentar seu alcance e interesse, principalmente no que diz respeito ao leitor infantil e juvenil.

Essa integração só se torna possível e eficiente<sup>132</sup>, com um trabalho colaborativo e integrado tendo um fio condutor que inclua a experimentação e o erro. Evidentemente essa colaboração só se torna plena quando estendida também ao leitor permitindo que ele participe da construção narrativa e determine o ritmo e a ordem de leitura.

O uso simultâneo das duas plataformas, uma analógica (o livro físico) e outra virtual (o *site*) se mostrou uma ferramenta de grande importância e com potencial de eficácia na comunicação com o jovem leitor e merece ser melhor explorado pelo sistema educacional e pelo mercado editorial.

Chego pois ao fim, sem que o fim, de fato apreça. Só o tempo dirá que atividades vão perdurar.

---

132 N.A. Levando-se em conta o fator “custo/ bebefício” que envolve: desenvolvimento, produção , promoção, distribuição e venda.



## Referências bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é ser contemporâneo?*. Chapecó: Unichapecó, 2008;
- ALBERNAZ, Jussara M. *Mundo Visual*, desenvolvimento e aprendizagem. Vitória, EDUFES, 2010;
- BALDACCI, Valentino; RAUCH, Andrea. *Pinocchio e la sua imagine*. Roma: Giunti Marzocco, Palazzo delle Esposizioni, 1982.
- BURNETTE, Charles. Conferência: *Design Thinking on Swinburne University of Technology*. Melbourne: 2009;
- BARTHES, Roland. *Os rumos da língua*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2004;
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. São Paulo: WMF Editora Cultrix, 1988;
- BENJAMIM, Walter. *A criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984;
- BETTELHEIM, Bruno. *Psicanálise dos contos de fadas, A*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002;
- CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Cia das Letras, 1994;
- DIDI-HUBERMAN, Geroges. “O que vemos, o que nos olha.” In: *História da Arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012;
- DIDI-HUBERMAN, Geroges. “A imagem sobrevivente.” In: *História da Arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012;
- FERRARO, Mara Rosângela. *O livro de imagens e as múltiplas leituras que a criança faz do seu texto visual*. Campinas: UNICAMP, 2001;
- GOMBRICH, E.H. *Arte e ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1995;: Contraponto, 2015;
- JACQUES, Philip; CHRISTIE, Elisabeth. *Visages d’Alice*. Paris: Editions Gallimard, 1983;
- JARDI, Enric. *Pensar com imagens*. São Paulo: Gustavo Gil, 2014;
- LEHNEN, Leila. *Conte algo que não sei*. Rio de Janeiro: O Globo (16/11/2015);
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. Campinas: Papirus, 1989;
- LEVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996;
- LINS, Guto. *Livro infantil?* São Paulo: Rosari, 2002;
- MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Cia das Letras, 2000;
- MENDES, Maria B. T. *Em busca dos contos perdidos*. São Paulo: UNESP, 2000;
- MEIRELLES, Cecília. *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984;

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *Da utilidade e desvantagem da história para a vida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003;

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify, 2011;

NUSSBAUM, Martha. *A fragilidade da bondade*. São Paulo: Martins Fontes, 2009;

NUSSBAUM, Martha. *Sem fins lucrativos. Porque a Democracia precisa das humanidades*. São Paulo: Martins Fontes, 2005;

NUSSBAUM, Martha. *El cultivo de la humanidad, la imaginación narrativa*. Madri: Paidós Iberica, 2005;

OLINTO, Heidrun Krieger; SCHØLLHAMMER, Karl Eric (org.). *Literatura e mídia*. Rio de Janeiro: Loyola, 2002

OLINTO, Heidrun Krieger; SCHØLLHAMMER, Karl. *Literatura e criatividade*, (org.). Rio de Janeiro: Sete Letras, 2012;

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*. São Paulo: Editora 34, 2005;

RANCIÈRE, Jacques. "A imagem intolerável." IN: *O espectador emancipado*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012;

RIBEIRO, Francisco Aurelio. *Leitura e literatura infanto-juvenil*. Vitória: UFES, 1997;

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010;

SHINYASHIKI, Roberto T., Marco Antonio G. Oliveira. *Marcianos x bruxas: Análise Transacional dos contos de fada*. São Paulo: Nobel, 1985;

VIRILIO, Paul. *Estética da desapareição*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015;

YUNES, Eliana. *Pensar a leitura: complexidade*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2002;

## Livros de literatura infantil e juvenil

Os títulos estão organizados pelo nome do autor do texto, seguido pelo nome do autor das ilustrações, exceto naqueles com um mesmo autor de texto e ilustrações.

BANTOCK, Nick. *Agenda de Sabine*. São Paulo: Marco Zero, 1995;

BANTOCK, Nick. *Griffin & Sabine*. São Paulo: Marco Zero, 1994;

BANTOCK, Nick. *O caminho do meio*. São Paulo: Marco Zero, 1995;

BANYAI, Istvan. *Zoom*. São Paulo: Brinque Book, 1995;

COLLODI, Carlo; MAZZANTI, Enrico *Pinocchio*. Firenze: Felice Paggi, 1983;

COLLODI, Carlo; DISNEY, Walt. *Pinocchio*. Milano: Mondadori, 1946;

COLLODI, Carlo; GALIZZI, Gianbattista. *Pinocchio*. Torino: S.E.I., 1942;

COLLODI, Carlo; ELASTICO. *Pinocchio*. Italia: Elastico Srl, 2011;

- CARROLL, Lewis; KUSAMA, Yayoi; trad. Vanessa Bárbara. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Globo, 2014;
- CARROLL, Lewis; MOSER, Barry. *Alice's Adventures in the Wontherland*. Penny Royal. London/ Berkeley: University of California Press, 1982;
- CARROLL, Lewis; POGANY, Willy. *Alice in the Wontherland*. New York: E. P. Dutton, 1929;
- CARROLL, Lewis; ZERBINI, Luiz; trad. Nicolau Sevcenko. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Cosac Naify 2009;
- CARPINEJAR, Fabricio; LINS, Guto. *Teimosinha*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012;
- CUNHA, Leo; LINS, Guto. *Perdido no ciberespaço*. São Paulo: Larrousse Júnior, 2017;
- FANELLI, Sarah. *The onion's grate escape*. New York/ London: Pahydon Press Limited, 2012;
- KAZUMI, Yumoto. Il. Komako Sakai. *O Urso e o Gato-Montês*. São Paulo: Brinque-Book, 2012.
- LA FONTAINE, Jean; DORÉ, Gustave. *Fábulas de La Fontaine*. Rio de Janeiro: Ebal, 1968;
- LAGARTA, Marta; LINS, Guto. *balão azul, O*. Brasília-DF: Edebe, 2015;
- LAGO, Angela. *Cena de Rua*. Belo Horizonte: RHJ, 1994;
- LINS, Guto. *Bestiarius brasilis*. Brasília-DF: Edebe, 2014;
- LINS, Guto. *Coleção Família: Mãe, Pai, Filho, Filha, Avó, Avô, Irmão, Irmã, Primo, Prima e Sogra*. São Paulo: Editora Globo, 2008-2010;
- LINS, Guto. *Eros&Psiquê.com.br*. Rio de Janeiro: Manifesto Design, 2011;
- LINS, Guto. *hora h, A*. Belo Horizonte: Editora Dimensão, 2006;
- LINS, Guto. *Lá em casa tem um bebê - E para que serve?*. São Paulo: Mercuryo Jovem, 2005;
- LINS, Guto. *Manual de boas maneiras: para crianças de todas as idades*. São Paulo: Editora Globo, 2013;
- LINS, Guto. *Que barato! ou metaformose*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996;
- LINS, Guto. *Que barato! ou metaformose*. São Paulo: Editora Globo, 2013;
- LINS, Guto. *Qual é a cor?*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1992;
- LINS, Guto. *Qual é a cor?*. São Paulo: Mercuryo Jovem, 2009;
- LINS, Guto. *Quando isto vira aquilo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008;
- MUNARI, Bruno. *Na noite escura*. São Paulo: Cosac Naify, 2007;
- MUNARI, Bruno. *Guardiamoci negli occhi*. Milano: Corraini Editore, 2003;
- NEWELL, Peter. *O livro do foguete*. São Paulo: Cosac Naify, 2008;
- NEWELL, Peter. *O livro inclinado*. São Paulo: Cosac Naify, 2008;
- PACOVSKÁ, Kveta. *Jogo da meia noite*. São Paulo: Editora Atica, 1993;
- PACOVSKÁ, Kveta. *The Alphabet*. São Paulo: DBA-Melhoramentos, 1996;
- PINTO, Ziraldo Alves. *Flicts – edição comemorativa*. São Paulo: Melhoramentos, 2009;
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *O Pequeno Príncipe*. Rio de Janeiro: Agir, 2002;
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *O Pequeno Príncipe*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009;
- SCIESZKA, Jon, Lane Smith. *O patinho realmente feio*. São Paulo: Cia. Das Letrinhas, 1997;

SCIESZKA, Jon, Lane Smith. *Sapos não andam de skate*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998;  
SMITH, Lane. *É um livro*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010;  
TULLET, Hervé. *Aperte aqui*. São Paulo: Editora Ática, 2011;  
TULLET, Hervé. *O livro com um buraco*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014;  
TULLET, Hervé. *Sem Título*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013;  
WEISS, Luise. *Por dentro do espelho*. São Paulo: Cosac Naify, 2002;  
WERNECK, Leny; LINS, Guto. *A história de uma cidade contada por ela mesma*. Rio de Janeiro: Escrita Fina, 2013.

### **Livros com acesso por meio eletrônico**

JOYCE W.; OLDENBURG, B.. The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore. Produced by: Moonbot Studios LA, LLC Apple Store. Aplicativo para iPad. disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/fantastic-flying-books-mr./id438052647?mt=8> > em 17 nov. 2016;  
GOLDI, C. Pinocchio. Produced by: Elastico. Aplicativo para iPad. disponível em: <https://itunes.apple.com/us/app/pinocchio-for-ipad/id422133774?mt=8&ls=1> > em 17 nov. 2016;  
VERÍSSIMO, L. F. Livros na Timeline - Sétimo Gato. Aplicativo para celular. Produzido por: Equipe Satélite disponível em: <https://www.facebook.com/itau/?fref=ts> > em 17 nov. 2016;  
BARROS, M. Crianças . Aplicativo para celular. Produzido por Criatto Produções. Disponível em: <http://www.criancas.com.br/manoel-de-barros/> > em 17 nov. 2016.

### **Artigos de jornal**

GOIS, Anselmo. O Globo, Rio de Janeiro, 1 nov. 2015;  
MENASCE, Márcio. Conte algo que não sei. O Globo, Rio de Janeiro, 16 nov. 2015.

### **Palestra**

WALDINGER, Robert. *O que torna a vida boa?*  
[www.ted.com/talks/robert\\_waldinger\\_what\\_makes\\_a\\_good\\_life\\_lessons\\_from\\_the\\_longest\\_study\\_on\\_happiness?language=en](http://www.ted.com/talks/robert_waldinger_what_makes_a_good_life_lessons_from_the_longest_study_on_happiness?language=en)



## Apêndice

### Lendo nas entrelinhas.

Mas como cheguei até aqui?

Hoje, pelo retrovisor embassado da memória, sei que tudo começou na biblioteca do vô Lins. Gosto de pensar assim e tenho certeza que ele gostaria também. Já o conheci em idade avançada, em uma época em que idade avançada era o oposto de um “velhinho avançado”.

O almoço no dia de Natal era uma fartura de primos, piadas e talharim artesanal feito pelas mãos habilidosas da vovó. E ninguém me contou. Eu filmei tudo, sem câmera nenhuma, sentado na rede da varanda. E horas depois, vendo as travessas na mesa e me lambuzando de molho de tomate no meio da algazarra, aprendia sem saber que tudo depende de nossas emoções. Elas me norteiam a céu aberto, na calada da noite, quando sonho e principalmente quando ousa compartilhar meus sonhos.

A biblioteca, na parte de baixo de uma casa no centro antigo de Vitória, ficava atrás do escritório de meu avô. Advogado, jurista e membro da Academia Espírito Santense de Letras, passou os últimos anos de sua longa vida advogando ali, naquele escritório, “causas perdidas”. Clientes humildes, carentes de grana e afeto eram atendidos na base do escambo, em troca de frutas, ou de uma galinha viva. Nos fundos, após um corredor em “L” repleto de livros grandes e pesados, uma biblioteca com estantes quase até o teto pseudo arrumadas e pseudo enfileiradas. A organização dos títulos nunca me fez sentido e ainda é motivo de piadas familiares. Lembranças coletivas.

Éramos um bando de crianças e adolescentes e cada dia 25 de dezembro era ansiosamente esperado, não só pelo talharim, mas pelo “Camonebói”. Para os que chegavam mais cedo, ou dormiam na casa, como eu, a ansiedade era maior. O jogo precisava de jogadores e eles iam chegando, pouco a pouco, arrumadinhos e penteados, ajudando a carregar os presentes. Bons meninos e meninas que dali a pouco, estariam se caçando no porão. O reencontro, muitas vezes anual, com rostos que se transformavam sem mudarem de cara, era movido pelo resgate histórias velhas que ávidamente se atualizavam para o próximo natal. Uma narrativa contínua, mesmo que intercortada pelo tempo.

Após formar quórum suficiente, descíamos para a biblioteca. Um lugar escuro e labiríntico. Perfeito para o Camonebói. Confesso que tentamos implantá-lo em outros lugares, mas nunca deu muito certo. Lá embaixo separávamos as equipes. Separar talvez não seja o termos correto. Na nossa *Terra do Nunca*, os mais velhos davam as cartas. O grupo dos mais velhos era menos numeroso, mas tinha maior poder de fogo e complexas táticas de persuasão com seus irmãos e primos menores.

Lei do oeste, *maibói*!

O jogo se consistia em um grupo se esconder e o outro procurar. Só isso. Ou tudo isso. Como um *Polícia e Ladrão* ou um pique esconde qualquer, mas com duas peculiaridades fundamentais: o local e o nome. Um camonebói só podia ser jogado na biblioteca do vô Lins. Nos escondíamos entre os livros desarrumados, resignificando a bagunça. Livros serviam de acento, apoio para braço e cabeça, cortina de invisibilidade. Tateando no escuro, livros eram paralelepípedos de papel. Uns pesados, outros muito leves. Pequenos, grandes, grossos, finos, capa dura, sem capa, folhas soltas...

Qualquer jogador podia “camonear” um do outro grupo. Ao ouvir o sussurro ecoando no papel: Camonebói!, o “camoneado” saía automaticamente do jogo. Claro que não antes de reclamar que tinha “camoneado” primeiro. Os primos mais velhos sempre utilizavam esse argumento. Às vezes funcionava. Esse era um dos motivos de a cada ano, um ou outro primo comemorar, com espinhas na cara, o upgrade de time. Uma passagem de fase no jogo da vida.

Pois bem, após algumas rodadas nos revezando entre escondedores e procuradores, todas as luzes são acesas e nos defrontamos com o caos. Livros espalhados para todos os lados. Hoje, buscando nos *backups* sobreviventes na memória, essa imagem vem carregada de risos e lágrimas que se misturam com o cheiro da macarronada e o dos livros velhos e se tornam um só. Todos aqueles paralelepípedos com os quais construímos nossas trincheiras, ganhavam cara, nome e alma. Nada se compara à sensação de ver a alma de um livro. Identificar uma caligrafia, compartilhar uma anotação de pé página, se reconhecer em segredos ancestrais, universais e tão familiares. Lado a lado, clássicos da literatura universal e livros escolares de gerações de tios e primos.

Nunca entendi a ordem de arrumação dos títulos. Na verdade, qualquer tentativa de ordenação seria destruída pelo Camonebói seguinte. E meus tios já haviam “camoneado” muito os meus primos mais velhos. Já era tradição familiar, o Camonebói e também a ordem aleatória dos títulos da biblioteca.

Ano passado, já fazendo o mestrado, quando “conheci” a biblioteca de Walburg, instantaneamente me veio a sensação de um camonebói bem jogado. Assim como, ao me “encontrar” com Marta Nussbaum, me reconheci em cada livro e em cada emoção vivida e revivida. Camoneboi!

Colocávamos os livros de volta às prateleiras com a pressa que nos cabia. Tínhamos coisas muito mais importantes a fazer em um dia de Natal do que arrumar a biblioteca empoeirada do vovô. Na hora de guardar um livro, eu tentava imaginar seu lugar, sua prateleira, em que espaço ele se encaixaria melhor. Alguns conjuntos traçavam narrativas engraçadas, unindo personagens e épocas. *Hiperlinks* que revivo a navegar hoje na internet, com a objetividade aleatória que me é peculiar e que minha profissão pede. Analogias e metáforas ligando conceitos, idéias e emoções.

Quase que invariavelmente saía da poeira com algum prêmio: uma boa lembrança, um bom livro ou ambos.

Boas lembranças e bons livros que me acompanham desde sempre e continuam ganhando, como eu, companheiros de viagem. As emoções e os afetos são o cimento de todos os meus paralelepípedos de papel. Mesmo aqueles que nunca viravam paralelepídeos e se contentaram em continuar como lembranças. Acumulo afetos. Sorrisos e abraços me fazem bem. No botequim, no mercado, o motorista do ônibus, meu porteiro. Rostos sem nome. Nunca fui bom para lembrar nomes, mas lembro de rostos. Rostos que só ganham nome quando ligam-se por laços afetivos. Uma memória que se acende quando cada novo camonebói termina. Meus colegas se tornam parceiros.

Hoje tenho consciência absoluta de que esse mergulho, em apneia, iniciado há dois anos, só se tornou possível ao se mostrar prazeroso. Graças ao afeto de tanta gente querida, este texto chega ao fim, se espalhando e se conectando. Uma segunda voz, que ecoa sussurando no papel. Nas entrelinhas.