

4

Navegando pelas narrativas de S.

Tudo é leitura. Tudo é decifração. Ou não. Depende de quem lê. Tudo é texto. (...) Portanto, não é só quem lê um livro, que lê. (...) Um espetáculo de dança é narração. Uma exposição de artes plásticas é narração. Tudo é narração. Até o quadro "Branco sobre o branco" de Malevich conta uma estória.²²

Affonso Romano de Sant'Ana

²² Disponível em http://www.gargantadaserpente.com/artigos/affonso_romano4.shtml (acessado em 21/03/2017)

No decorrer da pesquisa, observou-se ser ínfima a bibliografia dedicada à construção da narrativa visual especificamente relacionada ao design gráfico/editorial, ou seja, as escolhas gráficas do designer, como: tipografia, diagramação, cores, tipografias, embalagem, acabamentos e, principalmente, pelo uso de imagens, texturas, desenhos.... Optou, então, tomar para estudo, material sobre a construção da narrativa visual por meio de ilustração de livros com ou sem textos verbais, de *games*, de histórias em quadrinhos e cinema. Sendo assim, torna-se fundamental transpor a palavra “ilustração” para o âmbito do design gráfico.

Ao longo da história, foram inúmeras as definições para imagens. Na época de Platão as imagens eram associadas às sombras, tendo como base a ideia de representação e reflexo especular. No século XX, passou a ser relacionada a um suporte da comunicação visual, ligada a ideia de materialidade e independente em relação aos temas e objetos representados. Segundo o dicionário *online* Michaelis, uma das definições de “ilustração” se refere às artes gráficas e à editoração: “desenho, gravura ou **imagem** que acompanha texto de livro, jornal, revista etc. **ilustrando-o**”²³.

Para a autora Barbara Kiefer, qualquer livro que construa narrativa por meio de imagens é considerado um livro ilustrado. Ao longo do livro *Para ler o livro ilustrado*, a autora Sophie Van Der Linden alterna o uso das palavras “ilustração” e “imagem”, confirmando a sua equivalência ao dizer que o livro ilustrado tem passado por grandes inovações pelas quais “a imagem foi gradativamente conquistando um espaço determinante” e que “hoje revela sua exuberância pela multiplicação de estilos e pela diversidade das técnicas utilizadas” (LINDEN, 2011, p.8). Assim, subentende-se que “ilustração” engloba uma série de estilos e técnicas que produzem sentido por meio da imagem.

Ler um livro ilustrado é também apreciar o uso de um formato, de enquadramentos, da relação entre capa e guardas com seu conteúdo; é também associar representações, optar por uma ordem de leitura no espaço da página, afinar a poesiado texto com a poesia da imagem. (ibid, p.8 e 9)

Na atualidade, tanto a abrangência da formação do designer, que inclui disciplinas de desenho, pintura, fotografia, entre outras técnicas relativas a

²³ <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ilustra%C3%A7%C3%A3o/>

construção de imagens; quanto o desenvolvimento e o acesso às novas tecnologias e, ainda, considerando a transdisciplinaridade do campo do design – afirmado por Bonfim (1994) –, possibilitaram a diluição da fronteira entre ilustração e design gráfico. O acesso ao computador, a equipamentos de digitalização, a bancos de imagens, a programas como Photoshop, Illustrator, Quark Xpress e Indesign, permitiram que tanto o ilustrador quanto o designer gráfico disponham das mesmas ferramentas e interfaces. Sendo assim, o diferencial está nas habilidades do profissional e em suas escolhas imagéticas, que estarão subordinadas ao conceito e ao processo de realização do projeto.

Tendo isto em mente, a palavra ilustração, utilizada pelas referências bibliográficas citadas, estará se referindo a qualquer tipo de imagem empregada para representar ou narrar algo, inclusive o texto²⁴; a função de ilustrador passa a ser também abarcada pelo designer, tornando-se equivalente neste relatório. O livro *S.* por usar imagens em todo o seu conteúdo, está sendo considerado um livro ilustrado.

Ilustração = imagem

Ilustrador = designer

Texto, textualidade = imagem

4.1

S. – O navio de Teseu

De acordo com Will Eisner, no livro *Graphics storytelling and visual narrative*, existem dois meios principais de contar uma história: por meio do texto escrito e por meio da ilustração, ou por ambos de forma combinada. Eisner afirma que “quando a linguagem visual é empregada como transmissão de ideias e informação, (...) ela se torna um meio de narrativa” (EISNER, 1996, p.5 e 6, tradução livre). Ainda, segundo ele, toda a narrativa segue uma mesma estrutura, sendo influenciada apenas pelo estilo de cada mídia, e tanto o formato quanto a embalagem “tem uma importante influência na narrativa visual” (ibid, p.14). Eisner

²⁴ Para reler sobre texto e imagem, retorne até a página 21.

explica que o processo de escrever uma narrativa visual inclui o desenvolvimento do conceito, sua delimitação e a construção da sequência da narrativa para transpô-la ao imaginário – para a linguagem gráfica. De acordo com o processo criativo descrito tanto pelo designer original Paul Kepple quanto pelo designer brasileiro Antonio Rhoden, ambos vivenciaram estas etapas ao longo das atividades projetuais em *S*..

Para Miguel Carvalho, a narrativa visual possui três características fundamentais: alteridade, sequencialidade e dimensão temporal/espacial, sendo:

A característica da alteridade nos remete a uma narração de fatos que estão objetivamente colocados diante do sujeito. E, nessa situação, o sujeito formula uma narrativa, transmitindo aquela experiência para outro. A forma como se desenvolve essa narrativa é sequencial, ou seja, pressupõe uma apresentação organizada numa sequência factual. Inclui por fim a dimensão temporal (tempo de leitura, tempo da narrativa, ritmo) e espacial (deslocamento, cenários etc.). (CARVALHO, 2012, p.30)

Miguel afirma que o leitor constrói um sentido a partir da sequência, pois ele estará “diante dos fatos no momento que eles acontecem” (ibid, p.41), e assim, compreende o mecanismo da narrativa. E ainda, que “os aspectos formais como técnica e efeitos visuais também trarão contribuições para provocar uma sensação de presença dentro da realidade narrada ou um distanciamento” (ibid, p.41).

No livro *S. – O navio de Teseu*, a sequencialidade e a tensão da narrativa são inicialmente experimentadas pelo leitor-real a partir da visualidade e do manuseio da caixa preta: o contato com os acabamentos, a cor preta, a laminação fosca, o verniz reserva brilhoso na letra “S”, a lombada aparente do livro envelhecido.... Em seguida, a tensão do rompimento do lacre representa um momento sem volta. Os artifícios do design foram utilizados para que o leitor-real reconstrua o enredo em torno do mistério, da raridade, do segredo e, assim, transformá-lo em personagem da história. “O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve” (HUIZINGA, 2014, p.15). Com o *unboxing* a caixa preta sai de cena provocando uma ruptura na narrativa.



Figura 80 (grupo): Sequência inicial da manipulação de S.
Fonte: Fotos produzidas para a pesquisa

Segundo Eisner e, como foi visto no capítulo anterior, o sucesso da comunicação depende da experiência dos narradores e dos leitores, de sua bagagem visual, sua percepção e sensibilidade. “O leitor espera compreender coisas como tempo, espaço, movimentos e emoções” (EISNER, 1996, p.49) e o maior desafio para o narrador é manter o leitor interessado – o que ele chama de “control of the reader”. Para ele, o “controle do leitor” é feito em dois estágios: atenção e retenção. A atenção é realizada por meio de imagens provocativas e a retenção é alcançada pela organização lógica e intelegível das imagens. De acordo com Eisner, a surpresa é um elemento muito usado em todas as narrativas, no cinema isto é alcançado com algum acontecimento repentino, e, neste caso, só é possível porque o expectador apenas vê o que é mostrado em sequência.

Os vídeos de *unboxing* disponíveis no Youtube, nos quais os leitores (usuários) apresentam o livro sendo desembalado, são exemplos da realização desta primeira sequência. Enquanto demonstram o passo-a-passo da manipulação, observam e comentam os detalhes dos acabamentos, construindo simultaneamente este momento da narrativa. Ao retirar o livro da caixa, um outro momento da narrativa é iniciado.

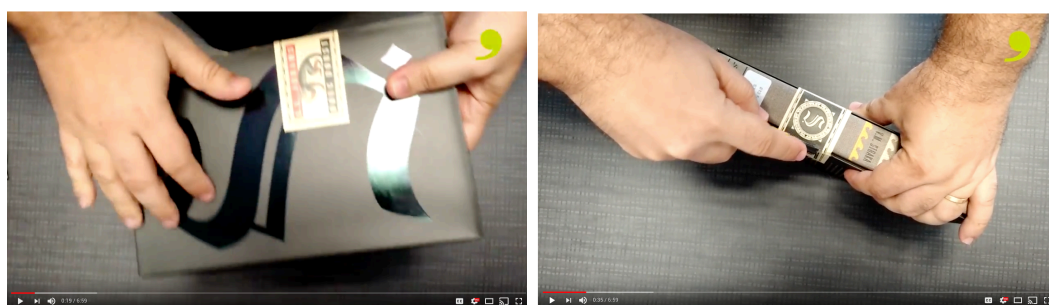


Figura 81: Sequência da manipulação da caixa em vídeo de *unboxing*.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-mOnGdkp6V8> (25/11/2017)

A tangibilidade é a principal característica do livro físico, permitindo que a narrativa seja construída e realizada por todos os sentidos: a interação tátil com o objeto, a sensorialidade de seus acabamentos e do manuseio das páginas, o cheiro e o som do papel, o cheiro da tinta, a visualidade do projeto gráfico que inclui a imagem de capa. “Cada forma material, na qual os textos e, por conseguinte, as narrativas se apresentam, interfere no modo como será realizada a leitura” (PIRES, 2005, p.68).

O design da capa imediatamente fornece pistas sobre o período em que se passa a história: a textura de tecido cinza desgastado, o tipo de ilustração vetorial e sem retículas, a tipografia arte-decô, são elementos que remetem a um período antigo, contextualizando o leitor no tempo e no espaço do enredo. Segundo Ellen Lupton “a tipografia é uma ferramenta com a qual o conteúdo ganha forma, a linguagem ganha corpo físico e as mensagens ganham fluxo social (LUPTON, 2015, p.5), já que as fontes correspondem aos “métodos de produção, estilos de impressão e hábitos artísticos do seu tempo” (ibid, p.11). A capa do livro *O navio de Teseu* é a porta de entrada por onde o leitor-real vai penetrando no cenário e no universo de Straka. Segundo Linden:

A capa constitui antes de mais nada um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto da leitura. Ela transmite informações que permitem apreender o tipo de discurso, o estilo da ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa. Tais indicações podem tanto introduzir o leitor ao conteúdo como levá-lo a uma pista falsa. (...) A questão da imagem de capa não pode ser dissociada da do título. Esse entra em ressonância com o conjunto dos demais elementos da capa: nome do autor, da editora, da coleção ou série, subtítulo, imagem, tipografia, diagramação, etc.... (...) O título se relaciona sobretudo com a representação figurada da capa. Dessa forma, ele obedece a qualquer tipo de vínculo texto-imagem, com suas relações de redundância, complementariedade ou contradição. (LINDEN, 2014, p. 57 e 58)



Figura 82: A textura da capa sendo experimentada por um leitor do Youtube.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-mOnGdkp6V8> (25/11/2017)

O codex é o formato mais comum de apresentação do livro físico. A sua encadernação sequenciada serve de base para o designer construir a sequência visual da narrativa, ou para ele subverter a linearidade. Para isto, o designer explora as páginas duplas e as dobras dos cadernos, aproveita os limites do suporte para estabelecer relações de enquadramento e escala produzindo tensões e efeitos óticos por meio de imagens e tipografias. Ele também faz correspondências gráficas entre várias páginas, criando ecos ou surpresas.

Ao abrir a capa de *O navio de Teseu*, o leitor-real se depara com o carimbo “livro para empréstimo” na primeira guarda. A guarda, o falso rosto e a folha de rosto funcionam como cartelas iniciais de um filme – uma cena introdutória –, e servem para criar uma entrada na história. Linden fala que “no livro ilustrado, a diagramação é trabalhada no intuito de articular formalmente o texto com as imagens” (LINDEN, 2014, p. 47), pois é a diagramação que condiciona em boa parte o discurso veiculado ou os efeitos almejados, estimulando a imaginação do leitor. Assim, “por essa perspectiva, os formatos, as capas, as guardas, folha de rosto e páginas de miolo devem na maioria das vezes ser vistas como um conjunto coerente” (ibid, p.51). As guardas podem se relacionar de maneira teatral com o conteúdo do livro, orientando a leitura e sugerindo uma interpretação, a primeira guarda antecipa a história e desperta a curiosidade no leitor, enquanto a última remete de volta a ela.

(As guardas servem) para conduzir o leitor a uma certa disposição de espírito. Na relação com o livro, trata-se de um momento importante, o da abertura em duas acepções: de um objeto de duas dimensões passando para uma terceira, e abertura do assunto. (LINDEN, 2014, p.59)

Em *O navio de Teseu*, as informações transmitidas visualmente pelas imagens destas primeiras páginas (guarda, falso rosto e folha de rosto), estabelecem as relações de verossimilhança que irão nortear toda a narrativa: a relação entre ficção e realidade (imaginário, simulacro), o não pertencimento (livro roubado, apropriado por outros), a transgressão (livro rabiscado, escrito). São relações que provocam surpresa, dúvida e questionamentos no leitor-real.

A folha de rosto constitui um patamar convencional que precede a narrativa. Por isso, tudo o que se aparenta a uma narrativa e intervém antes dessa página é sentido como uma espécie de pré-narrativa, à maneira de pré-créditos, sendo por vezes evidente a comparação com o cinema. (ibid, p. 62)

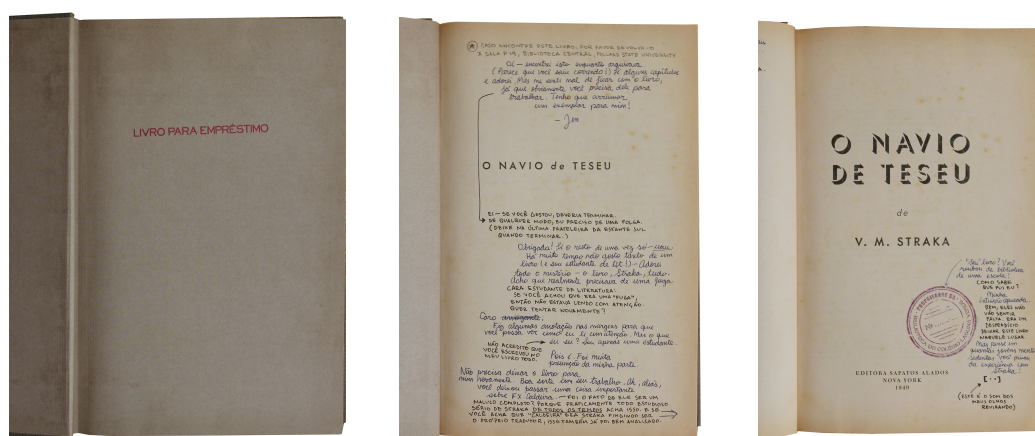


Figura 83 (grupo): Sequência inicial do miolo do livro: 1ª guarda, falso rosto e rosto.
Fonte: Fotos produzidas para o relatório.

Todas as páginas do miolo de *O navio de Teseu*, do início ao fim, possuem imagens de papel amarelado no fundo, ocupando toda a área e ultrapassando os limites das folhas, “sangrando”. Como foi dito anteriormente, o designer utilizou diferentes tipos de imagens amareladas e manchadas com a proposta de criar um cenário real e contínuo, ambientando o enredo para anos 1940 e 1950, transformando um livro novo em livro antigo. Segundo Linden, “a maneira como as imagens se inserem na página não deixa de ter implicações para a percepção que temos delas” (LINDEN, 2014, p.71). Para ela uma imagem dentro de uma moldura faz um recorte na narrativa, estabelece uma fronteira entre ficção e realidade, enquanto uma imagem sangrada cria uma espécie de “espetacularização”, neste caso:

A imagem tende então a anular o suporte. (...) Quando o livro ilustrado propõe uma

sucessão de imagens sangradas, a página dupla pode então ser assimilada a uma tela: o suporte é uma moldura invariável sobre a qual se estendem as representações. (...) Jogar com a moldura permite seguramente indicar ao leitor o seu papel crítico, lembrando-lhe de que as representações dependem de uma construção imaginária. (LINDEN, 2014, p.74)

Maria Nikolajeva em *Livro ilustrado: palavras e imagens* dedica um capítulo à representação mimética e não mimética e confirma que “a narrativa dupla dos livros ilustrados nos apresenta um desafio interpretativo a mais” (NIKOLAJEVA, 2014, p. 238). Ela chama de simetria quando tanto a narrativa verbal quanto a visual apresentam os eventos como sendo verdadeiros ou desejados. Desta forma, elas são simétricas em seu simbolismo já que “do início ao fim, a imagem dominante do livro leva o leitor a escolher uma interpretação simbólica” (ibid, p. 237). Para ela, as “afirmações que interpretamos podem ser um reflexo ou imitação da realidade (mimese)”, neste caso, a interpretação mimética “significa que decodificamos a comunicação recebida como sendo verdadeira” (ibid, p. 237).

De acordo com Cândida Gancho, toda a narrativa apresenta um discurso que envolve comunicação em um determinado contexto. “Chamam-se discursos as várias possibilidades de que o narrador dispõe para registrar as falas dos personagens” (GANCHO, 1991, p.33). Miguel Carvalho destaca “a noção de *elipse* como figura de linguagem” que “traz em si a característica de algo que é silenciado, mas que dentro do contexto é subentendido” (CARVALHO, 2012, p.25). O autor usa como exemplo um trecho extraído do texto *O discurso dos cabelos*, de Pasolini (1990), no qual dois jovens se expressam sem palavras. Desta forma, ele demonstra que os códigos visuais podem produzir um discurso através das “imagens como portadoras de signo e matéria prima do discurso” (ibid, p.25).

Enquanto a linguagem é discursiva e apresenta a capacidade de generalização, as imagens representam holisticamente e se referem primariamente a singularidades, e uma mídia não é traduzível pela outra sem perda (LANGER, *apud* SANTAELLA e NÖTH, 2014, p.46)

Como *S. – O navio de Teseu* é um livro construído em camadas, foram criados diversos mecanismos visuais para identificar os discursos dos personagens paralelos à história de *O navio de Teseu* e, principalmente, para guiar o leitor-real para dentro da narrativa. O discurso de F.X. Caldeira está representado por meio da

diagramação do prefácio, nas notas de rodapé ao longo do livro. Nestas notas estão todos os enigmas e cifras que caracterizam o livro como um livro-jogo. Na maioria das vezes os códigos são sutis, demandando muita atenção para serem identificados. Apesar de Dorst ter negado a intenção de criar um livro-jogo, de acordo com o autor Johan Huizinga, algumas características de jogo podem ser identificadas em *S*.

O jogo é tenso, como se costuma dizer. É neste elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação como quebra-cabeças, as charadas (...). Desde a origem, nele (no jogo) se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo (...). O culto vem-se juntar ao jogo. (HUIZINGA, 2014, p. 14 e 21)

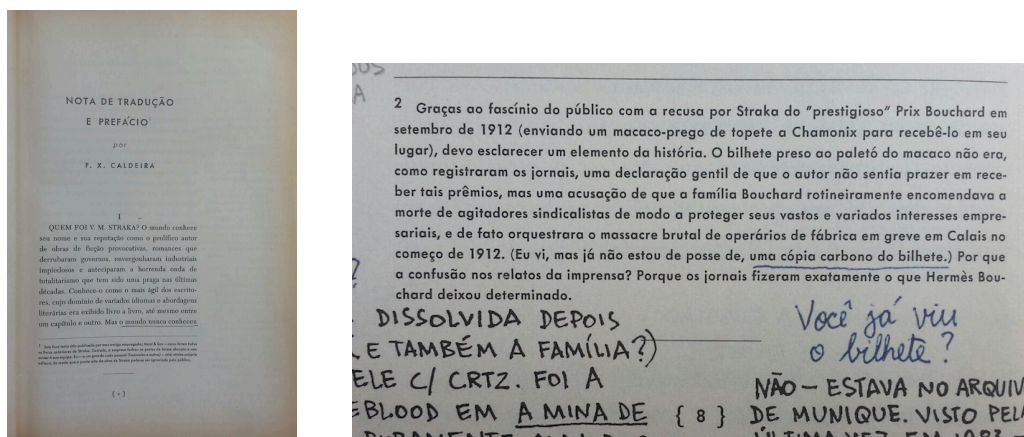


Figura 84 (grupo): Representações do discurso de Caldeira.
Fotos: Christiane Almeida.

Para representar o discurso de Eric e Jennifer os designers optaram por dois tipos distintos de letras manuscritas e diferentes cores de canetas. Jennifer tem a letra cursiva e arredondada, um estilo mais despojado, bagunçado, utiliza canetas nas cores laranja, azul e roxa. Eric tem letra de forma e seu o estilo é limpo e preciso, escreve à lápis e com canetas preta, vermelha e verde. A letra manuscrita é um recurso utilizado pelos designers para aproximar os leitores, produz a sensação de proximidade, de ter alguém se comunicando diretamente. O ato de escrever a mão simula um ambiente mais íntimo, natural e real, produzindo empatia, que, de acordo com Eisner, é a característica básica mais importante da narrativa, pois “esta habilidade de “sentir” (...) evoca um contato com o leitor” (EISNER, 1996, p. 47).

O recurso do manuscrito e das cores das canetas evidenciam e tornaram

possível a convivência de diferentes tempos históricos na narrativa: enquanto a publicação do livro data de 1949, os manuscritos de Eric e Jen são de 2012. O uso de canetas coloridas e do lápis fornece pistas sobre os cinco períodos distintos da escrita, a passagem de tempo e do ir e vir do livro, além de narrar a relação crescente e as eventuais tensões entre os leitores-fictícios. Esta distinção não é informada no texto e, por isto, requer do leitor competências para decodificar esta informação visual:

• 1º período – Eric, lápis

As primeiras mensagens de Eric foram escritas à lápis, Jennifer ainda não fazia parte da trama. São anotações solitárias e ele ainda tinha cuidado de preservar o livro – o grafite pode ser apagado.

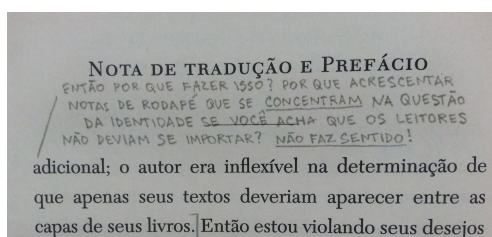


Figura 85: 1º período do manuscrito.

Foto: Christiane Almeida.

• 2º período – Jen, caneta azul; Eric, caneta preta

Neste momento, Jennifer entra em cena e passa a pegar o livro na biblioteca, iniciando a escrita com caneta azul. Suas mensagens são respondidas por Eric com uma caneta preta, podendo ser uma forma de “marcar território” e dando um destaque maior às suas mensagens.

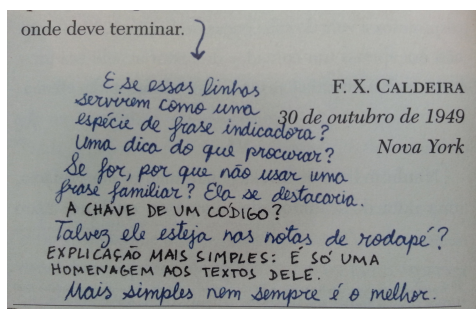


Figura 86: 2º período do manuscrito.

Foto: Christiane Almeida.

• 3º período – Eric, caneta verde; Jen, caneta laranja

Se refere a um período intermediário entre eles. Tentaram marcar alguns encontros e desvendar alguns mistérios, mas ainda não havia nada de concreto.

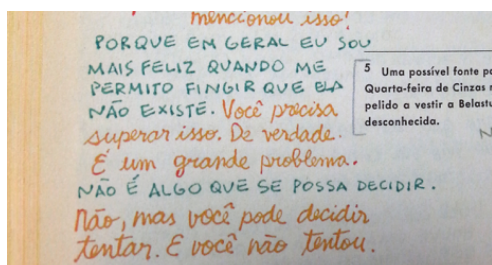


Figura 87: 3º período do manuscrito.

Foto: Christiane Almeida.

• 4º período – Eric, caneta vermelha; Jen, caneta roxa

Eles passam a utilizar canetas de ponta mais grossa e há um aumento de intimidade entre os dois.

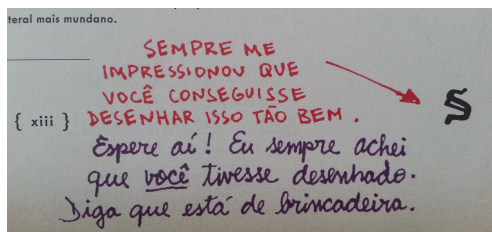


Figura 88: 4º período do manuscrito.

Foto: Christiane Almeida.

• 5º período - Eric e Jen, caneta preta

O uso da mesma caneta indica que os dois estavam juntos.

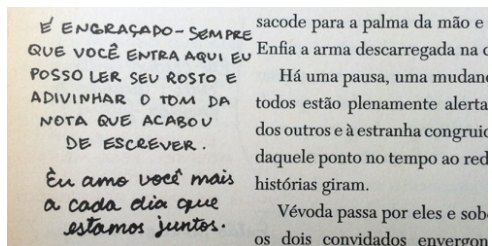


Figura 89: 5º período do manuscrito.

Foto: Christiane Almeida.

Os designers também utilizam letras maiúsculas (caixa alta) e textos sublinhados na narrativa de Eric e Jennifer para destacar informações importantes, para comunicar algo de forma que deve ser subentendida, para representar surpresa e exclamações, ou ainda, para causar uma tensão na conversa: “só que ele NUNCA SAIU do RIO” (p.6 em *O navio de Teseu*); “LADO NEGRO” (p.313 em *O navio de Teseu*) “ISSO É INCRÍVEL” (p. 355 de *O navio de Teseu*). Estes recursos foram usados principalmente para a Jennifer, representando um caráter mais dramático: “ONDE VOCÊ ESTAVA???” (p. 33 em *O navio de Teseu*); “AHÃ...” (p.36 em *O navio de Teseu*); “SIM. JURO” (p.10 em *O navio de Teseu*). Os manuscritos também mesclam escritos com outros elementos como rabiscos, setas, asteriscos, linhas, círculos e *doodles*.

Doodle é uma palavra inglesa, a sua tradução para o português não é precisa, refere-se a um tipo de esboço ou desenho realizado ao acaso. São desenhos simples que podem ter significado concreto ou abstrato. Em *O navio de Teseu* aparecem dezesseis *doodles*, cuja a autoria pode ser identificada pelas cores das canetas. Eles servem para ilustrar passagens no texto, destacar e representar informações que não podem ser escritas claramente, funcionando como sinais. Provavelmente também servem de recurso para preencher espaços vazios na diagramação. Enquanto elementos gráficos tanto os *doodles* quanto as rasuras, por sua espontaneidade, intensificam o caráter de simulacro.

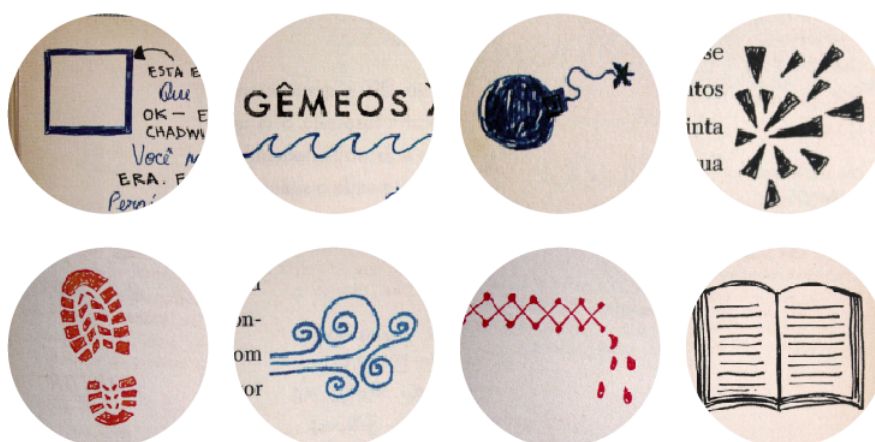




Figura 90 (grupo): Doodles diagramados em diversas páginas do livro.
Fotos: Christiane Almeida.

As setas e as linhas são indicações feitas por Eric e Jen para orientar a leitura dos textos entre ambos, guiando também a leitura do leitor-real, indicando e destacando passagens no texto corrido de *O navio de Teseu*. Os asteriscos e outras setas fazem com que o leitor-real vire ou vá a outra página, ou ainda, que leia uma mensagem escrita em outra parte da marginalia. As mensagens de Eric e Jennifer, junto com as setas e outras indicações, também guiam o leitor-real para a manipulação e leitura dos efêmeros, muitas vezes de forma direta e, eventualmente de forma sugestiva.

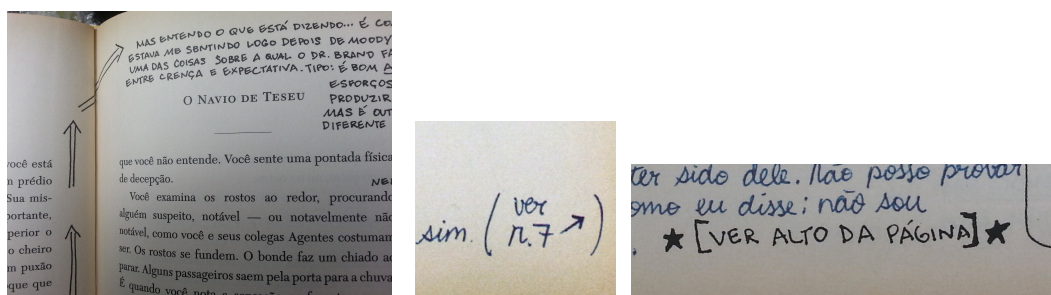


Figura 91 (grupo): Detalhes de setas, indicações e asteriscos.
Foto: Christiane Almeida.

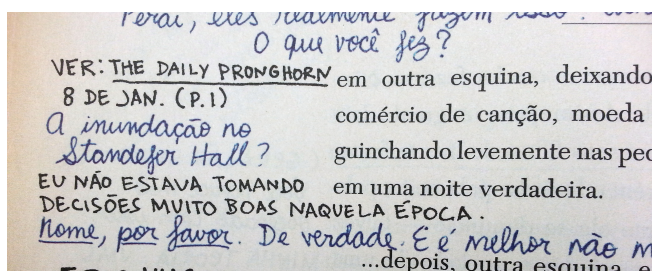


Figura 92: A mensagem de Eric orienta a leitura do jornal *The Daily Pronghorn*.
Foto: Christiane Almeida.

As representações visuais dos discursos de Eric, Jennifer e Caldeira remetem aos conceitos propostos por Iser sobre ponto de vista em movimento e perspectiva²⁵ Esses discursos podem estar em primeiro plano ou em segundo plano, de acordo com processos seletivos do leitor-real – as perspectivas – e interpretados conforme seus critérios subjetivos. A experimentação das diversas linguagens, possibilita a criação de hiatos, exigindo uma nova articulação mental do leitor-real e mudanças de perspectivas.

Uma das principais teorias de Iser é a do leitor implícito, um leitor sem existência real que emerge de estruturas embutidas no texto que funcionam como pistas sobre a condução da leitura. Estas estruturas são imagináveis e têm a intenção de antecipar os efeitos previstos sobre os possíveis leitores, mas, a atualização do texto é particular a cada leitor. Segundo Iser:

Todo o texto literário oferece determinados papéis a seus possíveis receptores. Esses papéis mostram dois aspectos centrais: o papel do leitor se define como estrutura do texto e como estrutura do ato. Quanto à estrutura do texto, é de supor que cada texto literário representa uma perspectiva de mundo, criada por seu autor. O texto, enquanto tal, não apresenta uma mera cópia do mundo dado, mas constitui um mundo do material que lhe é dado. É no modo da constituição que se manifesta a perspectiva do autor. Se pretendemos captar o grau de não-familiaridade desse mundo constituído pelo texto, precisamos de uma estrutura que possibilite ao leitor realizar as visões previamente dadas. (...) Só quando todas as perspectivas do texto convergem no quadro comum de referências o ponto de vista do leitor torna-se adequado. (ISER, 1996, p. 73-74)

Os recursos gráficos que representam os personagens Eric, Jennifer e Caldeira, podem ser relacionados à teoria do leitor implícito. Por meio dos manuscritos, cores, sinais, indicações... o design fornece as pistas sobre como o leitor-real deve conduzir a leitura, ou seja, o design é a própria estrutura que antecipa os efeitos previstos. Por sua vez, o leitor-real atualiza o texto fazendo suas próprias associações e escolhendo o caminho que deseja seguir. Segundo Pierre Levy:

As passagens do texto mantêm entre si virtualmente uma correspondência, quase que uma atividade epistolar, que atualizamos de um jeito ou de outro, seguindo ou não as instruções do autor. Carteiros do texto, viajamos de uma margem à outra do

²⁵ Para reler sobre esses conceitos, retorne até a página 87 desta dissertação.

espaço do sentido valendo-nos de um sistema de endereçamento e de indicações que o autor, o editor, o tipógrafo (*o designer*) balizaram. Mas podemos desobedecer às instruções, tomar caminhos transversais, produzir dobras interditas, estabelecer redes secretas, clandestinas, fazer emergir outras geografias semânticas. (LÉVY, 2014, p. 36, grifos da autora)

Ao evidenciar visualmente esta estrutura, Caldeira e os leitores-fictícios são colocados no papel de autores, ao mesmo tempo que o design promove uma ênfase no papel do leitor-real, no qual este está encarregado ao difícil desafio de interagir com as narrativas integradas da obra, ou seja, com vários pontos de vistas, enquanto também constrói o seu próprio. A autoria é também questionada, pois o autor está diluído nas diversas camadas de leitura, e o leitor está inserido nesta realidade artificialmente estruturada, neste jogo. Pode-se afirmar que, de acordo com o conceito de Lévy, a autoria é virtualizada, pois remete à potência, dinâmica, desterritorialização, processo de acolhimento da alteridade, pelo qual “não é mais a unidade do texto que está em jogo, mas a construção de si, construção sempre a refazer, inacabada” (LÉVY, 2014, p.36).

O autor e o leitor participam, portanto, de um jogo de fantasia; jogo que sequer se iniciaria se o texto pretendesse ser algo mais do que uma regra de jogo. É que a leitura só se torna um prazer no momento em que a nossa produtividade entra em jogo, ou seja, quando os textos nos oferecem a possibilidade de exercer as nossas capacidades (ISER, 1999, p.10)

Os efêmeros permitem que a narrativa seja construída e sentida por meio do manuseio real e trazem para dentro desta narrativa uma parceria com o gênero epistolar. De acordo com a estrutura apresentada, é possível destacar:

- A sequencialidade é realizada com o encarte de cada efêmero em uma página específica, indicando na narrativa o momento certo para serem manipulados, mesmo que o leitor-real subverta esta sequência. Vários efêmeros são datados e no caso dos postais, há uma data cronológica que remete à viagem de Eric, ao envio dos mesmos e ao seu encarte no livro.

- O enredo diz respeito à sucessão de fatos com que o personagem se depara e a verossimilhança transmitida. Com a sequencialidade proporcionada pelo encarte, o leitor-real visualiza e manipula os efêmeros simultaneamente no momento em que são mencionados pelos leitores-fictícios. E, por meio dos recursos

gráficos, o leitor-real vivencia uma experiência real com estes objetos.

- Os personagens são construídos por quase todos os efêmeros. As cartas, os postais, as fotocópias de documentos e o cartão são assinados. O conflito está presente em muitos documentos assim como as emoções, principalmente nas cartas e nos postais pelos quais são identificados os sentimentos entre Eric e Jennifer.

- O tempo se relaciona com sequencialidade e com o enredo. Os recursos gráficos do design simulam os efeitos, texturas e cores de cada mídia representada pelo efêmero, assim como o tempo histórico que ele representa.

- O elemento surpresa: o leitor-real é surpreendido ao visualizar e vivenciar algo incomum; são acontecimentos repentinos, visualizados na sequência da leitura; é conquistado pela quantidade de “extras” encartados em um livro de literatura; podemos ressaltar os efeitos de atenção (pelo uso de imagens provocam ao causarem estranheza) e retenção (lógica intelegível das imagens), “control of the reader”, de acordo com Eisner.

Esse encontro entre os gêneros não traz somente benefícios à literatura, como transforma o olhar do leitor que se reveste de uma camada significativa de realidade por meio da ficção, ou seja, encontra na leitura uma releitura de experiências vividas. (GOMES, 2008, p.20)

O design e o manuseio dos efêmeros fazem com que o leitor-real vivencie história no mesmo momento que os leitores-fictícios, tirando-o da posição solitária. Gomes destaca que um autor ao escrever uma ficção vai se desfazendo da realidade, “de modo que a não-ficcionalidade precisa ser admitida como pressuposto básico”. Ao incluir cartas, manuscritos e outros elementos que funcionam como romance epistolar, o texto volta a ter a “força necessária para estabelecer a ilusão de realidade” (GOMES, 2008, p.19).

4.2

Hipertextualidade

Where do I begin? This is up to you. (...) Some readers have chosen to read *Ship of Theseus* along with the marginalia, inserts, and footnotes as they come to them. This is one method. However, it may fragment your ability to comprehend what you are reading with too much multi-tasking (...). Another option is to read the printed text of *Ship of Theseus* in its entirety before going back through a second time and reading the margin notes and viewing the inserts. Understanding the book itself may help you understand extras and the story they contain (...). There is no right or wrong way – there is simply what you think would work best for your style of comprehension and entertainment. This is a book to be savored.²⁶

Além da virtualização dos papéis, os recursos gráficos de Eric, Jen e Caldeira promovem a quebra da hierarquia e da linearidade da paginação, possibilitando múltiplas “navegações” e a criação de novas linearidades na narrativa. Estes recursos gráficos realizados por meio do design, permitem uma experiência física dinâmica e multilinear que remete à fluidez do hipertexto.

O hipertexto é um sistema de escrita não sequencial e não hierárquico. Nele, palavras em meio a frases (na forma de *links*) podem levar o leitor a um novo parágrafo ou a uma imagem. Em um *click* de segundo, o texto é reorganizado no próprio ato da leitura pelas suas escolhas. (PIRES, 2005, p.55)

De acordo com Pierre Levy, muitas ações por nós realizadas remetem as funções do hipertexto pois uma “tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetiviza, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental” (LÉVY, 2014, p.38).

Em *S. – O navio de Teseu*, os sublinhados, as setas e asteriscos das mensagens de Eric e Jennifer; as referências numéricas e aos enigmas das notas de Caldeira podem ser considerados hipertextos. Assim como, a interação com o próprio livro e, principalmente, com os efêmeros: o virar a página do livro à procura de informações adicionais, seguir pistas, pular textos, retornar, reler... manipular os efêmeros, desdobrá-los, virar, examinar, ver, ler, dobrar e encartá-los novamente. “Com isto, a hipertextualidade multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a leitura” (ibid, p.43).

²⁶ Leia a tradução na página 146.

Fonte: <https://whoisstraka.wordpress.com/the-ship-of-theseus-by-v-m-straka-a-beginners-guide-to-reading-s/>

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade imaginística por ciclos. (FLUSSER, 1985, p.7)

Mesmo que o leitor-real opte por não ler as mensagens dos leitores-fictícios e nem manipular os efêmeros, o próprio texto corrido de *O navio de Teseu* leva às notas de rodapé, se encarregando de promover a multilinearidade. Por meio da referência numérica, as notas fazem o *link* com passagens no texto, propõe enigmas, orientam outras leituras e releituras no livro, inclusive, instigam o leitor-real a procurar informações e imagens na *internet*²⁷ realizando de fato a hipertextualidade. Segundo Lévy, “a partir do hipertexto, toda a leitura tornou-se um ato de escrita” (LÉVY, 2014, p.46).

Com tantos recursos visuais, uma característica que chama atenção em *S. – O navio de Teseu* é a ausência de espaços vazios. Segundo Lupton, por mais que haja um preenchimento visual o leitor irá selecionar aquilo que é importante para sua interpretação e sentido. Mesmo na era da sobrecarga de informações, a cognição é o segredo por trás dos passes de mágica, pois “as pessoas continuam podendo processar só uma mensagem de cada vez” (LUPTON, 2015, p.95). Para Plaza, perceber é “selecionar e categorizar o real, extrair informações que interessam num momento determinado para algum propósito” (PLAZA, 2003, p.46).

A beleza e a maravilha do “espaço vazio” é outro mito modernista sujeito à revisão na era do usuário. Os designers descobriram que o espaço aberto na página pode ter tanta presença física quanto as áreas impressas (...). Uma só superfície lotada de informações bem organizadas pode ser melhor que várias páginas com espaços em branco. (LUPTON, 2015, p. 95)

Julie Pires comenta que muitos escritores de livros impressos anteciparam a lógica do hipertexto:

Alguns escritores pioneiros, apesar de terem seus textos veiculados pela materialidade de impressos, anteciparam a lógica do hipertexto, a despeito da

²⁷ Para ler sobre os paratextos digitais, avance até a página 126

seqüência do código, e sua estabilidade imposta pela tinta fixada no papel. Diversos autores consideram que aquelas experiências foram tentativas de rompimento dos limites do livro impresso. Textos que procuravam despertar o leitor para uma rede de associações intertextuais, própria da sua atuação, que buscavam estabelecer relações inovadoras entre autor/texto/leitor, não importando o fim, mas o processo: o instante da leitura. (PIRES, 2005, p. 74)

Segundo Julie, as narrativas contemporâneas e hipertextuais, ao contrário das clássicas, rompem a estrutura linear de começo, meio e fim pois “não existe uma seqüência única, na qual sucedem os fatos, mas um *arranjo* de possibilidades que serão descobertas e trilhadas pelo leitor” (PIRES, 2005, p.66). Ela se refere à autora Janet Murray para ressaltar que a possibilidade de o leitor montar a linearidade, não significa ausência de narrativa:

A autora (Janet Murray) preocupa-se em esclarecer que, apesar das narrativas “interativas” se apresentarem de maneira aberta à sua montagem pelo leitor, as narrativas “multiseqüências” não devem ser confundidas com as “não-seqüenciais”. O fato da narrativa em meio eletrônico não se apresentar em um formato linear convencional não significa uma ausência de “causalidade narrativa”, mas, ao contrário, essa “estrutura caleidoscópica” proporciona ao leitor a percepção de “múltiplos destinos possíveis”, “múltiplos pontos de vista” e “resultados possíveis” partindo de uma situação em comum. (PIRES, 2005, p.72)

4.3

As narrativas integradas

O ser humano consegue perceber o mundo, recortá-lo segundo um modelo, absorvê-lo e transformá-lo em cultura através de seu próprio corpo e dos meios de que este dispõe para efetuar tal função. Estes instrumentos privilegiados são os cinco sentidos: a visão, a audição, o tato, o paladar, o olfato. Estes sentidos estão condicionados por dois outros fatores: espaço e tempo. Os sentidos, aliados a estas duas dimensões, são o instrumental de que o homem dispõe para apreensão, compreensão e desenvolvimento intelectual do universo no qual está inserido. (RECTOR e TRINTA, 2005, apud BRAIDA e NOJIMA, 2011, p.221)

Como foi visto, o design de *S. – O navio de Teseu* faculta a integração entre as narrativas verbais e não-verbais, viabilizando uma contextualização gráfica tão importante quanto o texto literário. As narrativas textuais se referem ao texto escrito, enquanto as não-verbais incluem os cinco sentidos: a visão, a audição, o

tato, o paladar e o olfato. Os sentidos são sensores que percebem, distinguem as informações, gerando estímulos.

Cada linguagem possui seus próprios mecanismos, produzindo diferentes sentidos que são interpretados pelos leitores, constituindo sempre uma relação dialética e dialógica. A articulação da linguagem não-verbal com a linguagem verbal, intensifica a capacidade associativa e a produção de inferências, ou seja, associações importantes no processo de semiose. Ferrara afirma que a capacidade da cultura ocidental de operar e associar por meio da linearidade, “capacitou-nos também a inferir principalmente por contiguidade, de forma que qualquer elemento de um sistema é capaz de suscitar, despertar em nossa mente, todo o conjunto de que faz parte” (FERRARA, 2001, p.9). Ela se refere a David Hume para mencionar um outro processo de inferência, por similaridade, que atua por comparação, semelhanças, aproximações entre objetos e situações originalmente distantes.

A associação por similaridade sugere claramente que, ao lado do verbal falado ou escrito, a comunicação humana utiliza outros recursos expressivos que se agrupam ou se compõe com o próprio verbal. (FERRARA, 2001, p.10)

Uma das possíveis maneiras de se construir essa relação é no contraponto de linguagem: enquanto uma linguagem propõe parte das informações sobre a narrativa, mantém em suspenso outras que serão apresentadas pela outra linguagem. Logo, funcionando numa espécie de jogo onde na ausência de uma linguagem a outra se faz presente. (ibid, p.39).

Segundo Linden, quando a narrativa verbal (texto escrito) é articulada com a narrativa imagética (não-verbal), descrições que não são feitas no texto contam com a colaboração da imagem, já que “o texto do livro ilustrado é por natureza, elíptico e incompleto” (ibid, p.48). Desta forma, o que a narrativa do texto escrito deixa de lacuna (ausência) é complementada pela narrativa imagética (preenchimento) e vice-versa. Para Miguel de Carvalho, em livros híbridos a construção da narrativa é conjunta “permitindo que o texto e as imagens se complementem mutuamente (...) se tornando impossível separar as duas linguagens sem que altere o sentido da história” (CARVALHO, 2012, p.39). Assim, o escritor deve levar em conta o aporte da imagem no que diz respeito ao sentido.

Para Santaella e Nöth (2014, p. 56 e 57), as formas de relação imagem-texto são caracterizadas por dois pólos extremos que vão desde a redundância à informatividade. Na relação de redundância, a imagem é inferior ao texto e simplesmente o complementa; na informatividade, a imagem é superior ao texto, portanto, o domina, já que ela é mais informativa do que ele. Entre esses pólos, Santaella e Nöth citam a relação de complementariedade, na qual a imagem e o texto têm a mesma importância – a imagem é integrada ao texto. Segundo os autores, essa relação não é mera adição de duas mensagens informativas diferentes, “uma nova interpretação holística da mensagem total pode ser derivada dessa disposição”. De acordo com estas definições, pode-se afirmar que a narrativa imagética de *S. – O navio de Teseu* tem uma relação de complementariedade com o texto escrito, fazendo com que ambos tenham a mesma importância. Para Eliana Yunes:

Raramente, os sentidos e as "representações" do mundo se expressam numa única linguagem: são formas e cores e palavras (os títulos); são sons e palavras (as letras); são versos e ritmos (a musicalidade); são movimentos em imagens e sons; é o gesto, o corpo, a voz, entremeando expressões que associam linguagens e recobram outras. (YUNES, 1995, p.195)

Além do aspecto visual, tem sido recorrente nas análises apresentadas a referência ao aspecto tátil do livro *S. – O navio de Teseu*. Este aspecto, diz respeito à própria tangibilidade e ao manuseio das páginas, mas, principalmente, chama a atenção pela interação com os efêmeros – o grande diferencial deste livro. É na interação com os efêmeros que o leitor-real simultaneamente olha e toca, manipula e explora, apropria-se de objetos reais que exteriorizam e materializam o universo ficcional do livro – intensificando ao máximo a noção de presença física e afetividade. Inclusive, a audição também é despertada, à medida que existem os ruídos dos papéis sendo manuseados. Segundo Plaza:

Tato e contato nos confirmam a realidade que vemos. O tato é o primeiro sentido que se manifesta (...). Pela própria complexidade do mundo perceptivo, do qual o canal visual é apenas uma parte, as experiências espaciais tornam-se tão interligadas ao sentido tátil que os dois sentidos não podem ser separados: o olho e o tato se contêm mutuamente. (PLAZA, 2003, p. 56 e 57)

Para Plaza, “ao relacionar o tato com o visual, o fluxo de impressões sensoriais é reforçado, pois nele a pele é a fronteira” (PLAZA, 2003, p. 57). O tato é o receptor imediato, o que capacita a sentir as texturas, as diferenças por contraste e proximidade. “Para o tato, cada momento é único e a sua forma mais significativa é o intervalo, enquanto que para o visual é a conexão” (PLAZA, 2003, p. 57). Segundo Santaella:

Enquanto a percepção visual e a sonora são processos nítidos de decodificação, o apalpar já implica uma interação com a matéria, enquanto o cheiro e o paladar envolvem uma absorção da matéria pelos nossos órgãos sensores. O que é comum a todos eles, no entanto, é o fato de que há algum processo interpretativo por parte do sujeito perceptor, o que os caracteriza a todos, em menor ou maior gradação, como processos de linguagem. (SANTAELLA apud BRAIDA e NOJIMA, 2011, p.223)

Segundo Lindstrom (LINDSTROM, 2007, apud BRAIDA e NOJIMA, 2011, p.224), “armazenamos nossos valores, sentimentos e emoções em bancos de memória”, e os sentidos são “nossos vínculos com a memória e podem atingir diretamente nossas emoções”.

Em *S. – O navio de Teseu*, a simulação de páginas amareladas engana o olhar do leitor-real. À medida que esta interpretação mimética estimula seus sentidos sinestesticamente, pode levá-lo a manusear as páginas com cuidado²⁸ para não quebrá-las – já que visualmente “estão” ácidas. Da mesma forma, a percepção pode evocar o cheiro de livro velho, de sebo, já que o ato de folhear livros normalmente aciona o olfato. Livros antigos têm um perfume²⁹ inebriante da acidez do papel e os novos têm o frescor do cheiro das tintas e do próprio papel. A mistura de sensações é espontânea.

Além dos aspectos relacionados ao livro impresso, a integração das narrativas de *S. – O navio de Teseu* tem uma continuidade na internet, por meio dos blogs, sites e imagens oficiais criadas pela produtora Bad Robot³⁰, além de outros conteúdos criados por fãs. Ou seja, outras narrativas vão sendo integradas de acordo com as características tecnológicas de cada mídia.

²⁸ Heloiza Daou comenta sobre estas sensações. Para ler, retorne até a página 40.

²⁹ A empresa americana DuroSport vende uma coleção de aromas de livros em spray: <http://smellofbooks.com/aromas/>

³⁰ Uma relação dos paratextos digitais encontra-se no anexo desta dissertação. Para ler, avance até a página 131.