

5 Aportando...

Cada livro é uma tática.
Walter Benjamin

Navegar pelo design das narrativas integradas evidenciou a importância da expertise do designer no projeto editorial com vistas em incitar novas experiências e imersão na leitura do mundo contemporâneo. *S. – O navio de Teseu* trouxe uma visão ampla dos *insights* e dos processos das edições americana e brasileira para chegar nas particularidades dos recursos e ferramentas do design editorial.

Os recursos tecnológicos abriram novos caminhos, possibilitaram novas linguagens. Neste cenário de transformações, percebe-se um deslocamento e um crescimento das funções do design editorial, principalmente como consequência de uma demanda material do próprio objeto livro, que mais uma vez se vê questionado. O livro deixa de ser apenas um suporte e o design editorial passa a não cuidar mais só das formas. Se tudo pode ser gerado e compartilhado virtualmente, o livro precisa ter um investimento maior em sua materialidade – e isto só é possível por meio do design.

O design do livro destaca-se pela inovação e criatividade, redefinindo, reformulando e enriquecendo as funções que o diferenciam. Sendo assim, o designer se torna um agente fundamental desse processo, assumindo a responsabilidade de fornecer os aportes sensoriais e interativos aos textos.

S. – O navio de Teseu é um livro complexo. “O livro partiu da ideia de ser um simulacro, um objeto trocado por dois leitores e que provocasse uma ilusão de ótica no leitor-real”³¹.

De acordo com o designer Antonio Rhoden, no site da Intrínseca, o livro já nasceu com aura de ser um objeto único. Desde os primeiros *insights* e reuniões dos escritores, a proposta era resgatar a experiência do objeto analógico, “queríamos que fosse o objeto mais belo, interessante e tátil possível” (Abrams). Mas para juntar o conceito com a experiência, realizar a “lista de desejos” de Abrams e fazer a falsificação parecer original, a narrativa imersiva precisou ser construída de forma singular.

A singularidade deste objeto só seria possível por meio da linguagem do design. Tendo isto em mente, o designer norte-americano Paul Kepple pesquisou

³¹ Releia na página 18 desta dissertação.

referências visuais, carimbos, cartas, rasuras, tipografias, texturas, imagens.... “Basicamente, eu garimpei livros e a internet para a minha imersão no design daquele período” (Kepple). O designer brasileiro Antonio Rhoden estudou caligrafia, pesquisou canetas, papéis, cores, gerou inúmeros originais, e precisou “entrar nos personagens – é um trabalho de ator” (Rhoden, site da Intrínseca). Os designers seguiram o conceito de simulacro, ou seja, as imagens deveriam representar, sensorial e sinestesticamente, os universos de Straka, de Eric e Jennifer; os períodos das histórias, a passagem de tempo e todos os objetos reais manipuláveis.

Toda a representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou em primeira instância, toda a representação é gesto que codifica o universo. (FERRARA, 2001, p.7)

Um projeto gráfico ou editorial trabalha tanto com a linguagem verbal quanto a linguagem não-verbal, pois o verbal também compõe o visual, já que a própria tipografia é um sistema de signos com forma e contexto, existindo a possibilidade de explorá-lo enquanto imagem. Ou seja, a imagem atua na construção linguística do texto.

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 codex é o formato mais comum de apresentação do livro físico e a sua encadernação sequenciada normalmente serve de base para que o designer construa uma sequência visual narrativa.

A capa é a porta de entrada do livro, elemento determinante cujo discurso e o estilo situam o leitor e geram expectativas. As páginas iniciais funcionam como aberturas de um filme e devem se relacionar de maneira teatral com o conteúdo do livro, “conduzindo o leitor a uma certa disposição de espírito” (LINDEN, 2014, p.59). Segundo Linden, a primeira guarda antecipa a história e desperta a curiosidade no leitor, enquanto a última remete de volta a ela. O suporte, a superfície das páginas, serve para enquadrar as imagens e criar efeitos.

Em *S.– O navio de Teseu*, para criar a narrativa imersiva, as imagens geradas por Paul Kepple foram integradas ao texto escrito, em uma relação de

complementariedade. Segundo Nikolajeva (2014, p. 238), “a narrativa dupla dos livros ilustrados nos apresenta um desafio interpretativo a mais”. Quando tanto a narrativa verbal quanto a não-verbal apresentam os eventos como sendo verdadeiros ou desejados 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). No caso da mimese, imagens que simulam a realidade, a comunicação é interpretada pelo receptor como sendo verdadeira.

Os recursos gráficos, ferramentais e as imagens que ilustram *S. – O navio de Teseu* estabelecem as relações de verossimilhança que norteiam toda a narrativa: a relação entre ficção e realidade (imaginário, simulacro), o não pertencimento (livro roubado, apropriado por outros), a transgressão (livro rabiscado, escrito). As páginas amareladas do miolo enganam o olhar por estarem sangradas, ocupando toda a superfície da página, e ambientam o enredo para os anos 40-50, (período de publicação do livro de Straka), transformando um livro novo em livro antigo. Para Linden, uma imagem sangrada anula o suporte e cria uma espécie de “espetacularização”. Além disso, situa o leitor no tempo e no espaço da narrativa, funcionando como cenário, já que “o suporte é uma moldura invariável sobre a qual se estendem as representações” (LINDEN, 2014, p.74).

O grande diferencial de *S. – O navio de Teseu* está nos 23 efêmeros encartados em páginas específicas, permitindo que a narrativa seja construída e sentida pelo manuseio real e simultâneo no momento da leitura, promovendo a multissensorialidade. As texturas, cores, fundos, tipografias e simulações foram fundamentais para narrativa, fornecendo as noções de verossimilhança, sequencialidade, enredo, personagens e tempo. E ainda, 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).

Como *S. – O navio de Teseu* é um livro construído em camadas, diversos mecanismos visuais foram criados para diferenciar e identificar os discursos dos personagens paralelos à história de *O navio de Teseu* e, principalmente, para guiar o leitor-real na imersão da narrativa. O design das notas de rodapé e do prefácio se

referem ao discurso de Caldeira, o design dos manuscritos nas margens do livro representa o discurso dos leitores-fictícios Eric e Jennifer. Nas mensagens de Eric e Jennifer, a diferenciação das cores das canetas e do uso do lápis fornecem uma pista sobre os cinco períodos distintos, a passagem de tempo e do ir e vir do livro, além de narrar a relação crescente e as eventuais tensões entre eles.

As representações visuais dos discursos de Eric, Jennifer e Caldeira, remetem aos conceitos propostos por Iser sobre ponto de vista em movimento, perspectiva e leitor implícito. Também servem para direcionar a leitura, destacar passagens do texto de *O navio de Teseu* e a manipular os efêmeros, provocando uma quebra da hierarquia e da linearidade da paginação. Esta quebra possibilita múltiplas “navegações” e a criação de novas linearidades na narrativa, promovendo uma experiência física dinâmica e multilinear, remetendo à fluidez do hipertexto.

Com tantos recursos visuais, uma característica que chama atenção em *S. – O navio de Teseu* é a ausência de espaços vazios. Segundo Ellen Lupton, por mais que haja um preenchimento visual, o leitor irá selecionar aquilo que se torna 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).

Como foi visto, por meio do design os signos não-verbais foram articulados com o texto escrito para intensificar a capacidade associativa e a produção de inferências. Cada linguagem possui seus próprios mecanismos, produzindo diferentes sentidos que são interpretados pelos leitores.

A análise das funções do design permite fazer associações e apresentar interpretações estéticas, simbólicas e práticas, evidenciando a interdependência destes componentes e as possíveis conexões na produção de sentidos. Possibilita o entendimento do processo, o que leva a uma síntese intelectual – à terceiridade –, ou seja, na compreensão e na comunicação da mensagem. O olhar da terceiridade é o ponto de chegada, quando o leitor introjeta todos os aspectos das narrativas integradas, tornando possível a imersão.

A articulação entre narrativa e experiência é um tema recorrente nas obras de

Walter Benjamin, assim como a relação entre o original e a cópia, remetendo, em muitos aspectos ao livro *S. – O navio de Teseu*. Por isso, alguns conceitos e temas argumentados por Benjamin e por autores já citados foram são retomados como pontos importantes da dissertação.



Figura 93: Conceitos e temas de Walter Benjamin.
Fonte: Christiane Almeida.

Para Benjamin (1987, p.166), “em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens fazem sempre pode ser imitado por outros homens”. Embora insinue, no ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1955), que a reprodução técnica produz a destruição da aura, porque faz carecer da presença e autenticidade – o aqui e agora –, confere às artes gráficas “a mão das responsabilidades artísticas mais importantes”, colocando “no mercado suas produções sob forma de criação sempre nova”, (ibid, p.167). E ainda corrobora que “a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original. Em sua existência serial, ela pode, principalmente, aproximar o indivíduo da obra (ibid, p.168).

A aura é uma visão simbólica composta de elementos espaciais e temporais: é a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja e corresponde ao valor da obra. O aqui e agora está na autenticidade da obra, “sua existência única no lugar onde ela se encontra” (ibid, p.167), se refere à presença e às inúmeras transformações que ela sofre em sua estrutura física com a passagem do tempo ou pelo uso.

Em *S. – O navio de Teseu*, a autenticidade está na existência de 458 originais manuscritos realizados pelo designer por meio de pesquisa, treinos e incontáveis horas de escrita, além da manufatura de matrizes e carimbos, digitalização e manipulação. Por serem originais sua existência é única, estão guardados fora do acesso da grande maioria dos leitores e sujeitos à passagem do tempo. Porém, com a reprodução técnica, a autonomia aproximou o indivíduo da obra, que passa a estar em lugares impossíveis para esses originais.

Apesar de sua reprodução ser seriada, cada exemplar de *S. – O navio de Teseu*, necessariamente volta ao processo manual, pelo qual ele é etiquetado e encartado com os efêmeros – em páginas específicas, para depois ser lacrado e colocado na caixa preta *S.*. Assim, por meio do design, o leitor volta a ter uma obra com a aura de ser única, o exemplar número 813.54, escrito por Eric e Jennifer, e cuja a passagem do tempo amarelou suas páginas. O rompimento do laço é o aqui e agora, a intervenção, o momento único e sem volta, evidencia a produção de presença. Este sentimento, é reforçado pela experiência de manipular os efêmeros a aguçar os sentidos do leitor-real.

Não se pode interpretar a obra a partir da vida. Mas pode-se a partir da obra, interpretar a vida. (SONTAG, 1986, p. 87). Do início ao fim, *S. – O navio de Teseu* é um projeto que evoca a autenticidade da obra única ao mesmo tempo que possui a autonomia da reprodutibilidade; resgata o analógico ao mesmo tempo em que é repleto de referências ao suporte digital, à fluidez, à virtualização e à hipertextualidade.

No mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência. O ciberespaço está misturando as noções de unidade, identidade e localização (...). É como se a digitalização estabelece uma espécie de imenso plano semântico, ecessível em todo o lugar, e que todos pudessem ajudar a produzir, a dobrar diversamente, a retomar... (LÉVY, 2014, p.48 e 49)

Kepple fala que “J. J. Abrams estava muito convicto de que tudo deveria ser o mais autêntico possível”. Para simular os elementos, ele folheou e observou livros antigos e as diferentes formas de acidez de papéis, pesquisou texturas e tipografias, diferentes tipos de papéis usados em documentos, como a gramatura e a qualidade da década de 1940, os de um bloco de escola se diferencia de outros blocos. O livro

antigo e os documentos encartados remetem ao raro, à fragilidade, cartas e postais revelam intimidades e segredos, representam a nostalgia de um hábito e de uma época passada, e que, ao longo da vida, foram “alimentando” o nosso repertório sensorial (talvez, extrassensível) e, por isso, naturalmente nos identificamos e nos sentimos atraídos. Esses artifícios gráficos foram usados para criar um universo repleto de referências simbólicas.

O design de *S. – O navio de Teseu* leva o leitor para dentro do caminho ficcional. “O designer é portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engebrar armadilhas (FLUSSER, 2015, p.182). Flusser, argumenta que o design estabelece uma conexão intrínseca ao “enganar a natureza por meio da técnica, substituindo o natural pelo artificial” (FLUSSER, 2015, p.184), utilizando-se de artifícios.

A narrativa não-verbal de *S. – O navio de Teseu* se desenrola a partir das ilustrações e das fotografias, que, pela sequencialidade da diagramação, a anterior é complementada pela que vem a seguir, seguindo a forma e o seu propósito. *S. – O navio de Teseu* contextualiza e cria uma narrativa por meio da forma.

Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar “o semelhante no mundo” é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único (...). O valor de culto, como tal, quase obriga a manter secretas as obras de arte” (BENJAMIN, 1985, p.170 e 173).

Culto diz respeito a práticas mágicas, rituais e culturais, é a contemplação, são valores atribuídos à cerimônia ritualística ao qual o objeto está inserido. Para Huizinga culto é um espetáculo, “uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada” (HUIZINGA, 2014, p.19). Romper o lacre e retirar o livro *S. – O navio de Teseu* da caixa traz a noção de culto e de ritual. O lacre é ritual de passagem do exterior para o interior, é mergulhar em outro universo. Também é a exposição do objeto, momento decisivo do nascimento.

O mais profundo encantamento do colecionador consiste em inscrever a coisa particular em um círculo mágico no qual ela se imobiliza, enquanto a percorre um último estremecimento. (BENJAMIN, 2009, p. 239)

No texto *O narrador*, Benjamin questiona a perda da faculdade narrativa o empobrecimento da experiência do presente e do excesso de informação, se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por este declínio (BENJAMIN, p.113). No entanto, nos dias atuais e principalmente nas grandes metrópoles, vive-se um empobrecimento da experiência à medida que o excesso de estímulos e o aumento do ritmo de vida causam a sua desvalorização. Uma das consequências é a facilidade com que as coisas são esquecidas – vive-se aceleradamente e muito se esquece.

Um dos propósitos dos chamados “operadores analógicos de memória” como cartas, diários, postais e fotografias é rememorar as experiências vivenciadas, constituindo uma das principais características do ato de colecionar, ou seja, permitir lembrar através de objetos, pois como sugere Baudrillard “(...) a coleção representa o perpétuo reinício” (BAUDRILLARD, 2008, p.103). Os objetos quando são destituídos de seu valor de uso e troca e passam a ser provas testemunhais de acontecimentos pessoais.

Com a substituição dos operadores de memórias físicos pelos aparatos eletrônicos cuja a capacidade de armazenamento é infinita, há um distanciamento da materialidade. Nos textos *Experiência e pobreza* e *Experiência*, Benjamin observa que o desenvolvimento da técnica leva a um começar do início, à busca de referências do passado, a um despertar de memórias, a uma nostalgia. Quanto mais tecnológicos e virtuais ficamos, mais buscamos resgatar algo mais físico, analógico, tátil, próximo aos nossos corpos. Pierre Levy corrobora com esta afirmação ao defender a hipótese de que

Entre as evoluções culturais em andamento nesta virada do terceiro milênio – e apesar de seus inegáveis aspectos sombrios e terríveis –, exprime-se uma busca da hominização. (LEVY, 2014, p.11)

“Não encontrar o caminho numa cidade não é muito importante” (BENJAMIN, apud SONTAG, 1986, p.87). Sontag comenta que para Benjamin “cada relação importante era a entrada do labirinto” e que “assinalam um problema geral de orientação e simboliza a dificuldade e a complexidade. Um labirinto é um lugar onde as pessoas se perdem” (SONTAG, 1986, p. 88). Mas, também é uma

oportunidade de conhecer outros caminhos, vencer novos desafios, construir novas histórias, novas experiências.

O tempo não nos concede muitas oportunidades: ele nos impele por trás, empurrando-nos pela estreita passagem do presente que desemboca no futuro. O espaço, ao contrário, é amplo, fértil de possibilidades, posições, intersecções, passagens, desvios... (SONTAG, 1986, p. 91)

Os 23 efêmeros de *S. – O navio de Teseu*, a leitura dos manuscritos de Eric e Jennifer e mais as notas de rodapé de Caldeira são os desvios da linearidade e as múltiplas formas de leitura deste livro. É se perder neste grande labirinto de oportunidades. O design transpõe a história cíclica e labiríntica dos personagens para a sensorialidade e para a visualidade do projeto do livro. As discontinuidades ampliam o tempo, produzem intervalos e interrupções e se transformam em novos caminhos que podem ser percorridos.

Uma das principais modalidades da virtualização é o desprendimento do aqui e agora. (...) Desteritorializado, presente por inteiro em cada uma de suas cópias e de suas projeções, desprovido de inércia, o hipertexto contribui para produzir o aqui e acolá. (LEVY, 2014, p.20)

Com tantos desvios, *S. – O navio de Teseu* é um livro que demanda tempo disponível para leitura. As camadas de leitura, a hipertextualidade dos encartes, manuscritos nas margens, notas de rodapé, a interação e compreensão do livro tornam-se um contraponto ao veloz, instantâneo e efêmero da contemporaneidade.

Os hábitos culturais da tela estão gerando mudanças no design de impressos e reafirmando o papel da imprensa como um lugar onde uma leitura extensiva ainda pode ocorrer. (LUPTON, 2015, p.94)