

Mil e uma formas para ler: narrativas não lineares, design e gestalt do objeto¹

Charles William Cordeiro de Pinho²

José de Souza Muniz Jr.³

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais - CEFET-MG

RESUMO

Este trabalho sintetiza um projeto de pesquisa que propõe investigar como o design pode ser utilizado para compor, caracterizar e guiar a leitura de narrativas não lineares em livros impressos. Fundamentada no conceito de literatura ergódica de Aarseth (1997), na teoria da narrativa de Barthes (1981), nas abordagens de Samara (2011) e Lupton (2020) para o design editorial e na gestalt do objeto de Gomes Filho (2008), a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, utilizando pesquisa bibliográfica e estudos de caso para a análise de conteúdo nos seguintes eixos: macro e micro da materialidade do livro; estrutura narrativa; e gestalt do objeto.

PALAVRAS-CHAVE: editoração; narrativas não lineares; livros; design; gestalt do objeto.

INTRODUÇÃO

O livro, objeto central deste estudo, é definido por Andrew Haslam (2010) “como um suporte portátil composto por uma série de páginas impressas e encadernadas, que preserva, expõe e transmite conhecimento ao longo do tempo e do espaço”. No entanto, o conceito tradicional de livro, que remete a uma estrutura em códice contendo um texto protegido por capa e contracapa, se presta a infinitas variações, podendo dar origem também a outras categorias, como o livro de artista e o livro-objeto. Diante dessa diversificação, surge a necessidade de compreender melhor essas categorias e decompô-las, já que é nessas estruturas que as narrativas tornam-se manifestas. Dessa forma teremos uma maior dimensão de como o suporte livro pode ou não ser trabalhado, concomitante às narrativas que o contém.

Segundo Barthes (2011), a narrativa é um elemento fundamental da experiência humana, sustentada por diversas formas de expressão, como texto e imagem, e que atravessa diferentes culturas e contextos sociais. Quando acrescentamos o adjetivo “não

¹Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho de Produção Editorial, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

²Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG, email: charlestecq01@gmail.com

³Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG, email: jmunizjr@cefetmg.br

linear” a esse conceito de Barthes, outras ideias emergem, como complexidade, caos e imprevisibilidade. Para Aarseth (1997), a narrativa não linear pode fazer parte, seguindo alguns critérios, do grande grupo da literatura ergódica, termo que deriva das palavras gregas *ergos* (trabalho) e *hodos* (caminho/trajeto). O autor pontua que esse tipo de texto exige um esforço não trivial do leitor para poder “concluir” sua leitura, ao passo que as narrativas lineares têm uma relação clara de causa e efeito, com início, meio e fim bem definidos. Nesse contexto, o tempo, o espaço e os personagens podem ser modificados ou rearranjados pelo leitor durante a manipulação da narrativa e do objeto livro. Os conceitos abordados por Aarseth (1997) são pertinentes para entender a relação da não linearidade com a literatura ergódica. Ao falar de *cybertexto*, o foco do autor não é a mídia impressa e sim os textos eletrônicos; entretanto, para se pensar a ergodicidade do texto, não podemos excluir a reflexão da mídia impressa como uma tecnologia em que essa temática pode ser trabalhada:

A variedade e engenhosidade dos dispositivos usados nos textos demonstram que o papel pode se manter contra o computador como uma tecnologia de texto ergódico. No entanto, após a invenção da computação digital em meados do século XX, logo ficou claro que uma nova tecnologia textual havia chegado, potencialmente mais flexível e poderosa do que qualquer meio anterior (Aarseth, 1997, p. 10).

Este projeto busca, então, caracterizar as narrativas não lineares e refletir sobre a materialização desse tipo de estrutura narrativa no formato impresso. Isso implica pensar sua interatividade, ou seja, o manusear da materialidade do impresso a fim de dar continuidade à leitura, por parte do leitor, que precisa organizar e interpretar os elementos narrativos de maneira semelhante à montagem de um quebra-cabeça. Dada essas características, torna-se importante refletir sobre as ferramentas do design que o mercado editorial utiliza para construir essas obras. Portanto, a pergunta que esse projeto tenta responder é: como o design pode ser utilizado para compor, caracterizar e guiar a leitura de narrativas não lineares no livro?

Timothy Samara (2011) afirma que o designer, em colaboração com o editor, deve encontrar a melhor forma visual para transmitir uma ideia. Já Yolanda Zappaterra (2014), de maneira semelhante, observa que o design editorial organiza palavras e elementos visuais para contar histórias ou comunicar ideias. Com base em Ellen Lupton (2020), diríamos também que o papel do design gráfico e editorial é criar uma

experiência de leitura que agregue elementos à narrativa proposta pelo autor e guiar o leitor para além do óbvio.

Para falar do design, utilizaremos também os conceitos de Gomes Filho (2008), que a partir da teoria da gestalt fornece uma gama de possibilidades para analisar as obras do nosso corpus a partir de princípios como ordenação, equilíbrio, clareza e harmonia visual, entre outros. Joanita Baú de Oliveira (2018), por sua vez, ao falar de narrativas hipertextuais, destaca a investigação dos impactos de diferentes padrões textuais nas formas de organização dos eventos de uma história, o grau de interatividade concedido ao leitor e os efeitos estéticos produzidos nessas obras. Há muitos termos que nos orientam para as proximidades do dito caráter “não linear”, “ergódico” e “hipertextual” da narrativa, dessa forma entendemos que é necessário uma extensa bibliografia para a contextualização da perspectiva da pesquisa, assim como também para se analisar as especificidades das narrativas do corpus.

Portanto, o referencial teórico buscará integrar diferentes áreas de estudo, sendo assim de caráter interdisciplinar, como é próprio do campo da edição. Essa abordagem permitirá que a pesquisa se insira em uma discussão mais ampla sobre os conceitos que nos permitem analisar essas narrativas. A hipótese inicial é de que, se esse tipo de narrativa muitas vezes necessita extravasar para além da materialidade do códice, ou até mesmo desmembrar a materialidade tradicional, no caso das narrativas não lineares, o design tem que participar da fase de autoria da obra, podendo variar sua participação dada a importância dos aspectos gráficos e visuais no conceito da publicação, pensada pelo editor em sintonia com o autor.

Em pesquisa exploratória nas plataformas Google Acadêmico, SciELO e IBICT, é possível dizer que as pesquisas que utilizam os conceitos da literatura ergódica se concentram nas estruturas provenientes do texto para computador e jogos digitais (Junior, 2016; Borgato, 2021; Vargas, 2011, e outros), o que nos dá a oportunidade de preencher uma lacuna e trazer esse conceito também para o livro impresso. Refletir sobre essas dinâmicas no objeto livro pode ser um avanço nas pesquisas acadêmicas relacionadas a essa temática.

O objetivo principal da proposta é investigar de que forma o design pode ser utilizado na produção de narrativas não lineares em livros. Para alcançar esse objetivo, pretende-se:

- identificar as nuances da não linearidade presentes em narrativas impressas, buscando compreender como essas estruturas se diferenciam das narrativas lineares tradicionais, através de pesquisa em referências bibliográficas;
- analisar e categorizar a estrutura do objeto (livro) e da narrativa nas publicações do corpus da pesquisa, mapeando os elementos que contribuem para a não linearidade, através de estudos de caso;
- examinar a presença e o uso dos fundamentos do design gráfico e editorial na materialidade do corpus, investigando como o design afeta a legibilidade e a experiência do leitor ideal;
- estudar a relação entre a estrutura física do objeto, seus elementos pré e pós textuais e os paratextos, percebendo se isso está interligado com o desencadeamento narrativo, dessa forma buscando entender como o design contribui para a leitura e interpretação das narrativas não lineares, analisando as soluções editoriais adotadas por meio da abordagem da gestalt no design.

Para atingirmos esses objetivos utilizaremos de estudo de caso qualitativo, atrelado a pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo. Com isso, ao levarmos em consideração o leitor ideal, podemos primeiramente definir a unidade-caso da pesquisa como sendo: livros que possuem narrativas não lineares em que o leitor pode ou não realizar uma atividade ergódica para lê-lo. Dessa forma abordaremos caso a caso, livro a livro, a sua estrutura física e narrativa, a partir da teoria da gestalt. Dentro dessa unidade-caso determinamos o número de casos que irão compor o corpus da pesquisa. Ao levar em consideração a multiplicidade de formas em que as narrativas não lineares podem se apresentar, identificou-se a necessidade de utilizar múltiplos casos, já que “a utilização de múltiplos casos proporciona evidências inseridas em diferentes contextos, concorrendo para a elaboração de uma pesquisa de melhor qualidade” (Gil, 2002, p.139), não necessariamente descartando a modificação do corpus posteriormente.

O critério para a definição do corpus da pesquisa se dá pelas diferenças de cada caso, seja pela estrutura do objeto, sua proposta narrativa ou o design utilizado, o que tornará a análise mais rica. Das obras participantes do corpus temos: *Casa de Folhas*, de Mark Z. Danielewski, publicada originalmente em 2020, teve em 2024 sua edição brasileira publicada pela Darkside Books. É um livro de terror que ganhou destaque no

*Publish News*⁴, a partir do lançamento da edição brasileira. Classificada pelo canal como “experimento literário”, possui três abordagens dentro do seu miolo: uma pesquisa acadêmica realizada por um personagem sobre um documentário fictício de uma família, que vive em uma casa que possui um labirinto infinito, e uma leitura e discussão dessa pesquisa por outro personagem.

Já *Mandíbula de Caim*, de Edward Powys Mathers, publicado inicialmente em 1934, com publicação brasileira em 2022 pela editora Intrínseca, é um livro sobre um assassinato. Possui folhas destacáveis para que o leitor possa desvendar o mistério e, com isso, pode ser considerado um quebra-cabeça literário.

Outro título presente no corpus da pesquisa é *Cidadela do Caos*, de Steve Jackson, com a primeira publicação em 2002 e lançado nacionalmente pela editora Jambô em 2016. Nesse livro, caracterizado como um livro-jogo, o leitor-jogador tem uma aventura interativa pela masmorra da obra em questão. Ao concluir uma passagem da narrativa, o leitor é direcionado a outras partes do livro até a conclusão da leitura.

Por último, temos o *Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar, publicado originalmente em 1963, com publicação brasileira pela editora Companhia das Letras em 2019. Esse livro utiliza abordagem semelhante à obra anterior, com a opção de passar de capítulo a capítulo por meio da tabela recomendada pelo autor, ou a opção de realizar a leitura convencional.

Os casos acima (e outros que possam ser incluídos posteriormente no corpus) serão observados em três eixos analíticos: Análise da materialidade do livro e paratextos; Análise da estrutura narrativa; e a Análise da gestalt: design. Para cada elemento de análise serão definidas categorias analíticas. Por exemplo: para a análise de materialidade e paratextos distinguiremos o nível macro (material, formato, tamanho, paginação, manuseio e acabamentos gráficos) e o nível micro, que diz respeito à sua estrutura e organização (fluxo de leitura, diagramação, hierarquia de informação, tipografia, cores, imagens etc.) (Samara, 2011). Para a análise estrutural da narrativa, utilizamos a proposta de Barthes (2011) que considera os personagens, o tempo e o espaço. Já na análise de gestalt, com base em Gomes Filho (2008), utilizaremos os

⁴ Notícia publicada pelo *Publish News*, com entrevista do tradutor e diagramadora da obra. Disponível em:

<https://www.publishnews.com.br/materias/2024/04/30/darkside-books-publica-casa-de-folhas-classico-moderno-do-horror-escrito-por-mark-z-danielewski> Acesso em: 20 de out de 2024.

princípios de unidade, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma, conceitos de harmonia e ordem, desarmonia e desordem, simetria e assimetria, entre outras categorias. Com essa abordagem, acreditamos que seja possível categorizar o corpus destacando semelhanças e diferenças na utilização dos recursos gráficos e observar possíveis efeitos na experiência do leitor.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BARTHES, Roland. et. all. **Análise estrutural da narrativa**. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011
- BORGATO, Henrique Barbosa. **Homo Machina**: A Inteligência Artificial Humana Em Detroit: Become Human. 2021. Disponível em: <http://tede2.uepg.br/jspui/handle/prefix/3354>. Acesso em: 20 out. 2024.
- FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto**. Sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Edições, 2008.
- GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002
- HASLAM, Andrew. **O livro e o design II** - Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
- LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Osasco, SP: Gustavo Gili, 2020.
- OLIVEIRA, Joanita Báu de. Padrões de Hipertexto e Criação Literária. **Intersemiose**. v. 6 n. 9 (2018): Literatura eletrônica e afins. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/intersemiose/article/view/252406> . Acessado em: 15 out. 24
- PIRES JUNIOR, João Reynaldo. **Ler por labirintos**: literatura ergódica e letramentos no game The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time. 2016. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1629495>. Acesso em: 19 out. 2024.
- SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial**: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- VARGES, Júlia Pessoa. **Videogames Como Narrativas Interativas**: Integração De Gameplay E Narratividade Na Análise De Red Dead Redemption. 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2652> Acesso em: 18 out. 2024
- ZAPPATERRA, Yolanda. **Design editorial**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.