

DO LIVRO IMPRESSO AO DIGITAL: COMUNICAÇÃO, TRANSPOSIÇÃO E LINGUAGENS

Thiago COSTA

Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

RESUMO

O presente artigo busca discutir a passagem do texto impresso para um meio digital. Portanto, discute-se os procedimentos de que o escritor se vale em seu texto e as possibilidades pensadas no percurso da transposição para um livro hipermediático (*e-book*), combinando diferentes visões de seu texto e o gênero que a obra constitui. Para tanto, busca Roger Chartier, posteriormente estudos de design e de hiperídia, na medida em que esses recursos tornam a obra mais hesitante e instigante ao navegador. Também considera os processos de convergência das linguagens tendo como base os escritos de Lúcia Santaella. Discute-se a codificação digital e a transposição do texto que ampliam o universo literário, ampliam o público-alvo de uma mesma obra e criam novos nichos de mercado, trazendo um grande impacto social no universo da comunicação. Nessa nova era dos textos eletrônicos e interativos, todos esses elementos contribuem para que a literatura seja potencializada e possam emergir daí novos meios.

Palavras-Chave: Livro; Transposição; *E-book*; Linguagem.

1. INTRODUÇÃO

O presente texto discute alguns elementos que caracterizam a passagem do texto impresso para a tela digital, levando em consideração que a programação digital é uma forma específica de codificação.

A natureza social dessa transposição e do surgimento de uma nova mídia, aborda alguns tópicos de reflexão sobre a relação entre o texto digital na tela interativa e o leitor, medidas pela linguagens da representação gráfica e por considerações enunciadas por Chartier em *A Aventura do livro*: do leitor ao navegador. Para Chartier, a interação entre texto/leitor é influenciada pelo suporte textual que varia em função de sua forma de difusão e da percepção individual do texto no ato da leitura [1].

Santaella [2], por sua vez, discute em um de seus textos, três princípios baseados na obra de Betty Leiner: o princípio da sonoridade, da visualidade e da discursividade verbal, de modo que se apresentem diante de nossos olhos e consigam nos transportar para outras fronteiras da realidade, do passado e do futuro.

Dentro dessas interfaces e interpretações, podemos notar que as matrizes nunca são puras. Não há linguagens puras, afirma Santaella [3]:

A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que observe a lógica da

sintaxe, que vem do domínio sonoro. A verbal é a mais misturada de todas, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual.

O designer é peça fundamental e de grande importância para o desenvolvimento desses processos de transposição para a linguagem do *e-book*, dessa forma para que não restem dúvidas sobre o entendimento do termo design, nos apropriamos da formulação de Adrian Forty, que o define como

[...] [transmissora de] ambos os sentidos, a conjunção deles em uma única palavra expressa no fato de que são inseparáveis: a aparência das coisas é, no sentido amplo, uma consequência das condições da sua produção [4].

É importante esclarecer que a lógica da matriz verbal não se manifesta necessariamente por palavras, tampouco a lógica da sonora necessariamente com um som, uma vez que ambas podem aparecer de uma maneira otimizada. Assim, as três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes, ao contrário, para Santaella [5] elas comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes.

2. ENTRE LINGUAGENS

A codificação computadorizada pode parecer algo bem recente, todavia é importante notar que a comunicação humana por meio de códigos é um processo fundamental de toda comunicação.

Conforme Flusser [6], notamos que um dos elementos de extrema importância e essencial para codificação consiste nas cores. Timothy Samara descreve a psicologia da cor em sua obra *Guia de Design Editorial* [7], suas observações leva-nos a crer que somos envolvidos o tempo todo por cores dotadas de significados; somos guiados por cores, que são um aspecto do mundo em que vivemos.

A seleção de uma cor, de palavras ou imagens específicas formam uma composição e pode também acrescentar sentido e criar associações com a mensagem verbal. Esse componente emocional da cor opera em um nível instintivo, porém é influenciado pela cultura.

O design, leva-nos a elaborar uma outra visão, dentro de sua característica e área de conhecimento, ou seja, a analisar e considerar algumas manifestações predominantes na três matrizes da linguagem (verbal, visual e sonora).

Devemos, porém, analisar em paralelo os elementos textuais e os elementos intratextuais.

Na retórica tradicional, baseada em textos, isto é, linguagem, em suas manifestações específicas em forma de figuras linguísticas, o objeto da análise e o instrumental analítico pertencem à mesma dimensão. É obvio que só com o texto é possível falar e escrever sobre textos. A retórica baseada em textos lida somente com uma variável, ou seja, as manifestações linguísticas escritas. A retórica clássica também lidava com aspectos extratextuais; porém, só maquinalmente, como fenômenos secundários; por exemplo, a entonação num discurso, gesticulação e expressão faciais. Técnicas tipográfica também fazem destaques com tipos em negrito ou itálico, funcionando como equivalências para entonação; todavia, só de maneira secundária [8].

Retomando o pensamento de codificação de Flusser [9], o autor ressalta que, mesmo depois da invenção da escrita, o leitor da tela guarda certos traços de semelhança com o leitor da antiguidade.

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da antiguidade ou leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas de suporte material do escrito assim nas maneiras de ler [10].

O fato de a humanidade ser programada por superfícies (imagens) pode ser considerado, no entanto, como uma novidade revolucionária, porém, a necessidade de leitura e compreensão servem de base para os aspectos visuais de diversas publicações, mesmo com um grande volume de texto e, ainda, publicações baseadas em imagens. Porém, é de extrema importância estabelecer hierarquias claras entre os componentes do texto, imagens e ícones, para que o público seja capaz de identificá-las e utilizá-las quando em um *e-book* e sua navegação.

Temos que lembrar que antes da invenção da escrita, as imagens eram meios decisivos de comunicação, pelas quais, aproximadamente oito mil anos atrás, os homens das cavernas comunicavam-se. E, mesmo depois da invenção da escrita, os

códigos de superfície, como afrescos e mosaicos, tapetes e vitrais de igrejas, mantiveram-se importantes para toda essa evolução, tendo em vista que somente após a invenção da imprensa o alfabeto começou realmente a se impor.

Flusser, [11] faz uma comparação entre a Idade Média (e inclusive a Renascença) com a tão colorida Idade Moderna: “Nesse sentido, nossa situação pode ser interpretada como retorno à Idade Média, ou seja, como uma *volta avant la lettre*”

Flusser [12] apresenta-nos esse processo da seguinte forma: as imagens pré-modernas são produtos elaborados por artesões e realizados de formas mais manuais *obras de arte*, enquanto as obras pré-modernas são produtos da tecnologia. Dessa forma, podemos perceber pela palavra do autor que, por trás das imagens, podemos constatar uma teoria científica, porém não se pode dizer o mesmo das imagens pré-modernas.

Um texto possibilita a produção de outro, e todas as traduções de um texto conectam-se com o texto original; por mais que cada tradução esteja inserida em um dado sistema e que tenha suas particularidades, é negável que todas elas carreguem consigo o original.

Alguns autores questionam, por exemplo, se a emergência e permanência de mídias diversas implicará no apagamento do livro. Sobre o assunto, Pierre Lévy [13] nos mostra que:

Um pensamento se atualiza num texto e um texto numa leitura (numa interpretação). Ao retomar essa encosta da atualização, a passagem ao hipertexto é uma virtualização. Não para retornar ao pensamento do autor, mas para fazer do texto atual uma das figuras possíveis de um campo textual disponível, móvel, reconfigurável à vontade, e até para conectá-lo e fazê-lo entrar em composição com outros corpus hipertextuais e diversos instrumentos de auxílio à interpretação. Com isso, a hipertextualização multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a leitura.

Podemos dizer que o hipertexto, hiperídia ou multimídia interativo levam adiante um processo já antigo, levantado também por Flusser, que é a artificialização da leitura, de modo que, se ler consiste em construir uma rede de remissões internas ao texto e associar a outros dados, temos também os dispositivos hipertextuais que constituem de fato em uma espécie de objetivação, de exteriorização e de virtualização dos processos da leitura.

Além de permitir a mistura de variadas modalidades de três matrizes da linguagem e de pensamento, Santaella [14] ainda nos ensina que “em vez de um fluxo linear de texto, o hipertexto quebra essa linearidade em unidades ou módulos de informação consistindo de parte ou fragmentos de textos”.

Sendo assim, a complexificação da realidade midiática dá-se a partir da existência de múltiplos canais de criação, recriação e propagação de conteúdos. Por serem distintos, cada um desses canais apresenta características específicas que influenciam não só na criação ou transposição do conteúdo, mas, também, no posicionamento do conteúdo referente ao público.

A intercomunicação entre textos não é algo recente. Há mais de 20 anos, a previsão de Kinder era que esses super sistemas

transmídia se tornariam cada vez maiores e mais abrangentes e que, conseqüentemente, o público passaria a ter mais envolvimento com o processo de contar histórias.

Na atualidade, a precisão desse raciocínio é confirmada com o surgimento de mídias e *gadgets* que vão evoluindo nessa era digital, surgindo, assim, novas culturas, como a Cultura Digital. Santaella [15] adverte que “cultura é tudo o que o ser humano produz no sentido mais amplo, sem tendencialidade.”

Hoje, o termo criado por Marsha Kinder é frequentemente complementado pela palavra *narrativa*. Temos, então, *narrativas transmídia*, ou seja, mais do que pensar em mídias agrupadas, pensa-se em mídias que se complementam, cada uma com igual importância, a fim de contar e/ou propagar uma história.

Há quem defenda que o texto literário propriamente dito tenha nascido de uma relação de empréstimos e trocas com obras anteriores ou contemporâneas a ele. A *Bíblia*, por exemplo, serviu de referência para a confecção de textos como *A Divina Comédia* e *Os Lusíadas*, e até mesmo alguns tipos de discursos menos nobres acabaram por influenciar produções literárias posteriores [16].

Os contos são um ótimo exemplo do conceito de inter-relacionamento entre textos ao longo dos tempos. Quando ainda pertencentes exclusivamente à oralidade, eles já eram moldados de acordo com quem os contava, com quem os ouvia ou de acordo com a região onde estavam inseridos, assim trazendo diferente interpretações; desde essa época, um mesmo conto já era propagado em diferentes versões. Desta forma, a transição do conceito das matrizes da linguagem e pensamento para o designer, nos permite apropriar do conceito de Tradução Intersemiótica, desenvolvido na obra do pesquisador, professor e artista Julio Plaza, contemporâneo de Lucia Santaella e também influenciado pela obra teórica de Charles Sander Peirce. Essa inspiração peirciana, nos leva em busca de alguns problemas de uma poética da tradução criativa, que podemos agora expandi-la para o campo da arte, mídia e da literatura.

Podemos perceber que Plaza [17], em sua obra, apropria-se dessa teoria geral dos signos de Peirce, distante de funcionar como algo que engesse a ambigüidade dos fenômenos analisados, a teoria é, ao contrário, utilizada como mapeamento que vai orientando a visão da tradução do pensamento em signos, como transcrição das formas até as operações signícas que se processam no interior de um ato tradutor.

O estudo dos processos comunicativos devem depreender as diferentes linguagens e sistemas signícos que se configuram dentro dos veículos em consonância com potencial e limites de cada veículo. Dessa forma, a mistura entre essas linguagens se evidencia nos veículos híbridos (hipermídia) como a televisão, o cinema, os vídeo games, entre outros.

Devemos pensar que diversas versões de um texto, quando conectadas, auxiliam na compreensão global. Plaza afirma que, “como se pode ver, o próprio pensamento já é intersemiótico”, [18] apontando também para uma conjuntura que une pensamento e linguagem. Esse pensamento nos leva a seguir por essa caminho, pois Plaza buscou na tradução intersemiótica elementos teóricos na obra de Roman Jakobson, onde se lê que aquele tipo de tradução “consiste na interpretação dos signos não-verbais”, ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” ou vice-versa” [19].

Este tipo de interpretação, de transposição para um ambiente midiático contemporâneo, é o mais novo desafio dos designers diante dos *e-books* e, como já dito anteriormente, onde ainda há a predominância do código verbal na concepção dos livros. O pensamento desse processo de tradução formulado por Roman Jakobson, consiste na interpretação de um sistema de signos para outro e, de que todo pensamento, por si, já é um processo de tradução signíca, em que:

Pela mediação da linguagem como “terceiro universo” entre o real e a consciência, temos um pivô que define as relações do homem com o real. Como sistema-padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema-padrão de linguagem nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real. A expressão de nossos pensamentos é circunscrita pelas limitações da linguagem. Ao povoar o mundo de signos, dá-se sentido ao mundo, o homem educa e é educado por ele, o homem pensa com os signos e é pensado pelos signos, a natureza se faz paisagem e o mundo uma “floresta de símbolos [20].

Tanto Plaza com Flusser percebem e comentam a importância do profissional designer e de quando ele projeta algo, pois temos o designer como um operador de signos, como já escrito na própria palavra design.

Flusser investiga a tradução juntamente de seus aspectos poéticos, pois hoje, para ele, o design adquiriu a posição central no discurso cotidiano, e “porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas” [21]. E entende que:

Essa explicação pretende enganar. Mas também não pode se impor. E aqui se deve confessar uma coisa. Este ensaio segue design determinado: ele que traz à luz aos aspectos pífidos e ardilosos da palavra design, que normalmente costumam ser ocultados. Se ele tivesse seguido outro design, talvez pudesse ter insistido no fato de que design está associado a signo (*Zeichn*), indício (*Anzeichen*), presságio (*Vorzeichen*), insígnia (*Abzeichen*); e nesse caso poderia surgir uma explicação distinta mas igualmente plausível para a situação atual da palavra. Mas é exatamente assim: tudo depende do design [22].

Dessa forma, cria-se um entendimento em relação a história do design e a linguagem, baseado no entendimento convergente de Jakobson e Walter Benjamin, “Uma poética histórica ou uma história da linguagem verdadeiramente compreensiva é uma

superestrutura a ser edificada sobre uma série de descrições sincrônicas sucessivas” [23]. Podemos perceber, então, que nosso presente está minado de contradições e Plaza em seu discurso por meio da radicalidade benjaminiana apresenta que:

por meio dessa contradição entre a intensa consciência do presente que, por querer se afirmar como tal, tende à negação do passado e à impossibilidade de negar o tempo, pois somos seres habitados pelo tempo. A visão sincrônica da história não seria senão a conciliação sempre provisória dessa contradição. A consciência da história, que data do século XX e que traz consigo inalienavelmente a noção de progresso no tempo, carrega dentro de si a negação dessa noção. A visão sincrônica é a evidência dessa negação e a arte foi a primeira a materializar essa negação no que ela foi imediatamente seguida pela moda. Mas, se está recuperada a história ao nível do consumo, arte recupera a história ao nível da produção. Assim, toda produção que se gera no horizonte da ciência da história problematiza a própria no tempo presente. Desse modo, a radicalização da sincronia como processo embutido na operação tradutora traz, no seu bojo, a crítica da história e a consciência de que a obra, longe de ser uma consequência teleômica de uma linha evolutiva, é, ao contrário, instauradora da história, projetando-se na história como diferença. Se, num primeiro momento, o tradutor detém um estado do passado para operar sobre ele, num segundo momento, reatualiza o passado no presente e vice-versa através da tradução carregada de sua própria historicidade, subvertendo a ordem da sucessividade e sobrepondo-lhe a ordem de um novo sistema e da configuração com o momento escolhido [24].

Temos que destacar que algumas questões são importantes em relação à sincronia sob o advento *e-book*, pois, hoje, os designers pretendem estabelecer essa transposição do livro impresso ao digital de um modo mais sincrônico do que diacrônico. De forma geral, os designer geram e operam os signos e conseqüentemente linguagens. Desta forma, a Tradução intersemiótica, cumpre papel fundamental na orientação do designer no momento do desenvolvimento do *e-book*.

De uma maneira poética, Flusser escreve sobre a importância dos designers ao traduzirem esses códigos, e assim despertar uma nova geração de consumo, mesmo de forma cognitiva.

Da atitude oriental surgiu uma aproximação estética e pragmática da vida que nós ocidentais nunca podemos compreender completamente. Agora, essas duas atitudes excludentes entre si podem (ou devem) fundir-se uma na outra. Elas já produziram diversos códigos novos (os códigos dos computadores), que conectam os dois lados do abismo. E de sua fusão podem surgir uma ciência e uma tecnologia inclassificável cujos produtos estão desenhados

com espírito que não se enquadra nas antigas categorias [25].

Assim como Flusser, para Plaza, traduzir signos também é conceitual e cognitivo, porém sua compreensão tem início no momento em que o signo é analisado e também está relacionada ao sentimento que essas formas podem trazer. O pensamento tradutor não é “uma mera sucessão de ideias atraídas umas as outras, mas a associação de formas. Ou seja, não há como separar as representações e as relações entre elas, os materiais e a qualidade do pensamento” [26].

Desse modo, além de conduzir signos e linguagens, Flusser afirma que, quando se conseguiu superar a separação entre a arte e a técnica, “abriu-se um horizonte dentro do qual podemos criar designs cada vez mais perfeitos, liberar-nos cada vez mais de nossa condição e viver de modo cada vez mais artificial (mais bonito)” [27]. Portanto, esse é o preço que pagamos por tirar de órbita tudo que é verdadeiro e renunciar a verdade e a autenticidade.

Além da universalização da linguagem, a digitalização possui ainda dois outros méritos: a compressão de dados e a independência da informação digital em relação ao meio de transporte. Suas formulações estão relacionadas ao código verbal, porém, podem ser transpostas para a linguagem hipermidiática.

Existe uma série de variáveis importantes que vão influir fortemente sobre as operações as quais o leitor irá se entregar, enfim, o suporte digital permite novos tipos de leituras (e de escritas) coletivas. “Um pensamento se atualiza num texto e um texto numa leitura (numa interpretação). Ao remontar essa encosa da atualização, a, passagem ao hipertexto é uma virtualização” [28].

Desta forma, a contribuição possível da Tradução intersemiótica para a prática do design voltada ao livro digital, *e-book*, é marcada por certas semelhanças e dessemelhanças dentro da linguagem poética e da codificação que nos leva a hipermídia.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Linda Hutcheon formula uma teoria que prevê três modos diferentes de engajamento com os conteúdos: contar, mostrar e interagir. Hutcheon determina que todas as formas de engajamento envolvem uma ação direta do público, porém o modo de interagir é o que proporciona uma participação mais ativa para a autora.

Nem o ato de olhar e interpretar palavras ou anotações em uma folha branca, e nem o ato de perceber e interpretar a representação direta de uma história em palcos ou nas telas de cinema são atos passivos; ambos se tornam ativos por conta da imaginação, da cognição e das emoções. Mas o salto para um modo interativo que depende também do nosso engajamento físico com a história e com seu universo – seja em jogos violentos de ação, de dinâmica teatral ou de teste de habilidades – é certamente ativo de uma maneira bastante diferente [29].

Para Plaza [30], cada tradução intersemiótica produzida e propagada por meio de uma determinada mídia ou sistema semiótico, proporciona ao público um determinado grau de engajamento e integra uma ampla rede de conteúdos, assim, possibilitando que a mesma obra de um autor possa alcançar públicos diferentes. Essa rede de conteúdos em mídias diversas é uma amostra da complexificação da realidade.

REFERÊNCIAS

- [1] R. Chartier. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1998.
- [2] L. Santaella. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora, Visual e Verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- [3] L. Santaella. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora, Visual e Verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- [4] A. Forty. **Objeto do desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [5] L. Santaella. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora, Visual e Verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- [6] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [7] T. Samara. **Grid: Construção e Desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [8] G. Bonsiepe. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2001.
- [9] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [10] R. Chartier. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1998.
- [11] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [12] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [13] P. Lévy. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 2014.
- [14] L. Santaella. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2009.
- [15] L. Santaella. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2009.
- [16] L. P. Moises. **Inútil poesia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- [17] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [18] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [19] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [20] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [21] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [22] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [23] R. Jakobson. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- [24] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [25] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [26] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- [27] V. Flusser. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [28] P. Lévy. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 2014.
- [29] L. Hutcheon. **The theory of adaptation**. New York: Routledge, 2013.
- [30] J. Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.