

1

Introdução

A temática que norteia esta Tese surgiu do interesse pelo design da ilustração no livro infantil, no que concerne à relação imagem/texto. É resultante de reflexões e percepções pessoais¹ geradas, também, e principalmente, pela contextualização das novidades tecnológicas como suportes do livro impresso, no que diz respeito especialmente ao que os leitores eletrônicos ou *e-readers* poderão trazer num futuro próximo, incluindo o recurso da animação no espaço tradicionalmente reservado às ilustrações que acompanham narrativas textuais impressas.

A história do livro infantil é sempre pensada como a história da ilustração e, para muitos leitores modernos, o termo “literatura infantil”, ou “livro infantil”, denota um tipo de exemplar no qual a imagem tem precedência sobre o texto (Lerer, 2008): “Desde o começo, crianças lêem seus livros com ilustrações” (p.320).²

Testemunhos dos primórdios da narrativa ilustrada, um pequeno fragmento de papiro do Egito bizantino, que reconta *Os Trabalhos de Hércules* (fig. 1), com finalidades didáticas e destinado a uma audiência jovem, inclui as imagens do herói e do leão (Cribiore, 2005); outros textos ilustrados de períodos antigos, como manuscritos das peças de Terêncio (um dos mais importantes representantes das escolas clássica e medieval) também continham imagens pictóricas. (Lerer, 2008); e o *Livro dos Salmos* (figura 2), coleção a partir da qual as crianças cristãs aprenderam a ler durante um milênio, com frequência, traziam as letras iniciais ricamente ornamentadas (Black, 2001).

¹ “Quando alguém decide investigar um assunto determinado, sua escolha, em geral, é feita em função de um interesse atual da intuição e reflexão pessoal, da formação antecedente, de meios exequíveis (tempo, recursos financeiros e humanos, equipamentos, etc.) de informações documentadas, etc.” (Chiziotti, 1991 p. 31).

² No original: *From the beginning, children read their books with pictures.* (Lerer, 2008, p. 320).



Figura 1. Papiro com texto sobre os Trabalhos de Hércules com ilustrações.
(Cribiore, 2005 p. 139)



Figura 2. Iluminura medieval do livro dos Salmos com a primeira letra decorada ³

Na mesma época, em Portugal, surgiu a *Grammatica da língua portuguesa*, com os mandamentos da santa madre igreja, também conhecida como *Cartilha de João de Barros e Cartinha para aprender a ler* (1539), que “talvez seja o primeiro livro didático ilustrado, antecedendo ao de Comenius” (Brasil, Biblioteca Nacional [s.d]), o *Orbis Sensualium Pictus* (1658), que influenciou durante dois séculos a criação de livros pedagógicos (Lerer, 2008). E ainda “John Locke deixou claro que ensinar as crianças fica mais fácil quando o texto verbal vem acompanhado

³ In: Lerer, 2008

de imagens pictóricas, e ele colocou esse princípio em prática em sua versão totalmente ilustrada de Esopo” (Lerer, 2008 p. 320).

Algumas obras se tornaram parte dos cânones da literatura infantil, com imagens pictóricas que são hoje consideradas inseparáveis do livro. “Como é possível se lembrar de *Alice no país das maravilhas* sem as ilustrações de John Tenniel?” diz Lerer (2008 p.321), embora, hoje em dia, muitas crianças associam essa obra à *Alice* da versão em desenhos animados de Walt Disney (19--?). Algumas histórias publicadas originalmente só com texto tornaram-se – no imaginário de muitas crianças e adultos - intimamente associadas com as imagens pictóricas que ilustraram edições posteriores. Para Monteiro Lobato, esse era o caso do clássico *Robinson Crusoé* (Lobato apud Cagnetti, 1998), e Lerer (2008) afirma o mesmo com relação à *Odisseia*, de Homero; *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, ou *Huckleberry finn*, de Mark Twain –. Para esse historiador, não é possível pensar nessas obras “sem que nos lembremos das ilustrações nas edições para crianças” (p. 321).

Na França, reimpressões de duas obras da tradição de Crusoé – *Le Robinson suisse*, de Johann David Wyss (1862); e *Robinson des demoiselles*, de Catherine Woillez (1885) – tinham capas com ilustrações dramáticas, cada uma apresentada em uma espécie de medalhão, com o título do livro formando um arco sobre a mesma.



Figura 3. Exemplar antigo de *Les Robinson Suisse* ⁴

Lerer (2008), afirma que “ainda hoje alguns livros infantis, bem menos elaborados do que esses volumes do século XIX, trazem capas e ilustrações que convidam o leitor a apreciá-los [...], são tesouros e eles transformam as prateleiras em

⁴Imagem disponível em <<http://les-robinsons.chez-alice.fr/robinsonnade/boutons/livreor.jpg>> Acesso em 04/10/2009

uma coletânea valiosa” (p.330). Ele mesmo reconhece que muitos desses tipos de livro já estão disponíveis como imagens em sites da Internet (ICDL; [s.d])⁵, e diz ser possível “sentar-se diante do computador e folhear centenas deles em uma tarde” (Lerer, 2008, p.330). A sua presença na rede mundial de computadores, e ainda antes disso, os exemplares comercializados em CD-Rom como livros interativos digitais, precedem a atual possibilidade de lê-los em suportes móveis – os *e-readers* – cujo advento, como já foi explicado, foi um provocador para esta Tese.

A história da literatura infantil é “uma história tanto de ilustrações quanto de palavras. É, também, uma história de artefatos” (Lerer, 2008, p. 328). Agora a literatura infantil ganha com o *e-reader* um novo artefato no qual pode se apresentar. Tendo esse dispositivo características diferentes daquelas dos livros de papel, cabe a reflexão: na medida em que (o *e-reader*) poderá vir a suportar imagens que se movem, este trabalho traduz a tentativa de identificar se também a compreensão das histórias, por crianças, poderia ser afetada ou distinta, de alguma forma, daquela obtida no livro impresso.

A pesquisa contou, inicialmente, com uma etapa de natureza exploratória, que permitiu testar a viabilidade da pesquisa definitiva. Para instrumentalizar essa primeira fase foi utilizada uma determinada história, adaptada para duas versões – uma impressa, como livro infantil ilustrado e, a outra, digital, com ilustrações animadas – e desenvolvido um questionário a ela relacionado, que foi aplicado a um grupo homogêneo de crianças, divididas em dois subgrupos. Os resultados obtidos do estudo exploratório indicaram que essa história poderia não ser, de todas as possíveis, a mais adequada para a investigação em curso, pois, nas respostas das crianças, surgiram variáveis espúrias que poderiam prejudicar o resultado final e definitivo da pesquisa.

Um segundo bloco de materiais foi instrumentalizado a partir de uma nova história infantil – que, como a primeira, tinha sido originalmente publicada como livro impresso –, e utilizado no que se considerou a pesquisa definitiva. Também para esta parte foi diagramada uma versão impressa da história, com imagens ilustrativas estáticas, e uma segunda versão (da mesma história), transmediada para formato eletrônico, com imagens animadas⁶, para emular o que aconteceria

⁵ INTERNATIONAL Children’s Digital Library. Disponível em < <http://en.childrenslibrary.org/>> Acesso, 01/05/2005

⁶ Animações são sequências de imagens em sucessão que, apresentadas no tempo adequado, criam ilusão de movimento quando vistas pelo olho humano

com o uso de dispositivos móveis de leitura para textos digitais (*e-readers*).

O uso de computadores utilizados como suporte da história em versão digital deu-se como possibilidade única – diante dos recursos financeiros disponíveis – e porque por ocasião da implementação da pesquisa, os *e-readers* não tinham chegado ao Brasil, fato que se tornou realidade em novembro de 2009, quando o *Kindle*, que utiliza tecnologia baseada no princípio de tinta eletrônica, cujo display não emite luz e não cansa a vista, emulando páginas impressas em papel, da empresa americana Amazon, passou a ser importado e divulgado.

Por permitir interpretação mais abrangente, optou-se pela triangulação de um método de natureza quantitativa e outro qualitativo. Para a etapa quantitativa, a coleta de dados foi feita pela aplicação de questionários. Os resultados foram codificados, tabulados e analisados estatisticamente. Por último, foram realizadas entrevistas enriquecidas por observação intensiva, junto a um terceiro grupo de sujeitos. A análise qualitativa das respostas obtidas e registros da observação dessa etapa ampliaram as possibilidades de interpretação dos resultados.

1.1 Situação-Problema

De todos os autores estudados ao longo da produção desta tese, encontra-se em Chartier (1998) a principal referência, na qual o problema proposto no presente trabalho se baseia. Para ele, “a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito como nas maneiras de ler” (p. 13). Partindo daí, e pensando especificamente em crianças, duas questões foram levantadas, considerando-se como novidade a inclusão de animação nas ilustrações de histórias infantis e se essas poderiam influenciar a interpretação e compreensão de uma narrativa por crianças:

a) Que tipo de relação a criança estabelece com a narrativa / histórias infantis quando as ilustrações têm movimento?

b) Há alguma equivalência entre a relação que a criança estabelece com a ilustração do livro impresso e a que se dá quando as imagens são animadas?

1.2 Hipóteses

Partindo dessas perguntas, em direção à etapa quantitativa do estudo, as hipóteses a serem testadas foram formuladas de tal forma que se pudesse verificar se há diferença entre a apreensão do conteúdo por crianças que lêem uma determinada história *com* e *sem* ilustrações animadas, sendo esta avaliação baseada na quantidade de respostas corretas a um mesmo questionário sobre a história. Portanto, a hipótese nula a ser testada foi:

H_0 : Não existe diferença entre as respostas dos grupos.

Consequentemente, a hipótese alternativa foi:

H_1 : Existe diferença nas respostas dos grupos.

1.3 Variáveis

a) Dependentes:

- compreensão das histórias.

b) Independentes:

- ilustrações estáticas em livros impressos.
- ilustrações animadas em livros digitais.

c) Intervenientes:

- Conhecimento prévio da história pelos sujeitos participantes da pesquisa
- Gosto e história (no sentido de bagagem) pessoal, como afinidade ou rejeição das personagens que protagonizam a história.

1.4 Especificação dos Objetivos

1.4.1 Objetivos gerais

Examinar e compreender o papel e o valor das imagens ilustrativas em movimento na relação das crianças com as histórias infantis

1.4.2 Objetivos específicos:

Verificar junto a crianças de 8 a 11 anos a influência de ilustrações animadas em histórias infantis com relação à:

- a) Compreensão global das narrativas
- b) “Preenchimento” de lacunas (intencionais ou não) da narrativa verbal
- c) Aquisição de novo vocabulário
- d) Atenção ao detalhe

1.4.3 Justificativa

A comunicação mediada por suportes digitais eletrônicos foi, antes de tudo, textual (Berenger, 1998). Desde seu advento têm havido projetos e experimentos, utilizando estes recursos como base para novas experiências literárias (Murray, 1997). Desde 1993 (Bus & De Jong, 2003), pelo menos, existem livros digitais infantis, sendo comercializados no Brasil e em muitos outros países. Com o advento dos computadores, permeando a vida de muitas crianças de todas as classes sociais, seja na escola, em projetos de inclusão social, residências ou em qualquer outra situação, pesquisadores de várias instituições ao redor do mundo vêm se debruçando no estudo dos impactos que o contato com leituras mediadas por computadores têm ou podem ter na formação de leitores, em especial, crianças em classes de alfabetização e pré-alfabetização (Korat & Shamir, 2006; Bus & De Jong, 2003; McKeena, 2006).

No decorrer do desenvolvimento da pesquisa, o advento dos leitores eletrônicos tornou-se realidade. Os *e-readers*, que permitiriam a leitura em suporte tecnológico, emulando o papel, deixou de ser um projeto para o futuro e se concretizou inicialmente com o Kindle da Amazon e, na época da conclusão desta Tese, já tinham se disseminado outros leitores com recursos equivalentes, como o da Sony, que suporta imagens coloridas, e o da mega livraria norte-americana, *Barnes and Noble*⁷, entre outros.

Em 2009, esses equipamentos já eram sonho de consumo de muitos leitores em diversos cantos do mundo, sendo assim apresentados em revistas de larga circulação como a Time Magazine nos E.U.A, Época e Veja no Brasil, além de, também aqui, merecerem reportagens de jornais de primeira linha como O Globo.

São esses os artefatos que hoje existem e que permitem leitura em suportes digitais. Nos Estados Unidos, desde 2007, é possível adquirir a segunda versão do Kindle, suporte portátil, leve e barato para leitura de livros digitais desenvolvido pela Amazon.com (2007). No Brasil uma das mais novas versões desse dispositivo, comercializado a partir da segunda semana de novembro de 2009, prometendo – a médio e longo prazo - revolucionar os hábitos de leitura:

O aparelho que chega ao Brasil é mais que um leitor eletrônico. Ele é um agente subversivo. Pela facilidade de uso e pelo conforto da tela, o Kindle tem o potencial para quebrar a relação que estabelecemos com o papel desde 1439, quando o alemão Johannes Gutenberg inventou a prensa. É uma revolução parecida com a catalisada pelos primeiros iPods. Antes deles, já havia formatos de música digital. Mas foi preciso um aparelho charmoso, acessível e fácil de usar, ligado a uma loja digital, para desvincular a música dos CDs. A partir do iPod, música virou um arquivo digital, que qualquer um pode baixar na internet, copiar, gravar, multiplicar, distribuir. (...). Antes do iPod, poucos aficionados se orgulhavam de ter uma discoteca com 10 mil discos em casa. Hoje, dá para levar isso no bolso. É essa transformação que vai mudar a forma como consumimos livros, jornais e revistas. A partir de agora, entramos em uma nova era de acesso ao conhecimento (Ferrari; Deodato; Pereira, 2009, p. 96).

Nos Estados Unidos essa mudança começou há quase dois anos, já que a Amazon lançou o primeiro modelo do Kindle em novembro de 2007.

Num rápido passeio pelo metrô de Nova York, nota-se a quantidade de pessoas que se renderam aos leitores de livros eletrônicos. Segundo Bezos (da Amazon), o site vende atualmente 48 cópias de versões para o Kindle a cada cem livros físicos, em diferentes formatos. Cinco meses atrás, as vendas eram de 35 cópias. Segundo ele, o ritmo de crescimento vem superando as expectativas (Ferrari; Deodato; Pereira, 2009, p. 97).

⁷ Informações disponíveis no site da livraria <www.barnesandnoble.com>

[...]

A chegada dos leitores eletrônicos também tem potencial para transformar a educação. "É um sonho termos material didático em um aparelho tão pequeno. Estudantes com mochilas menores, menos peso, fácil acesso aos textos": disse Bezos na apresentação da versão maior do aparelho, o Kindle DX, em maio. Na ocasião, três das principais editoras de materiais didáticos dos Estados Unidos já tinham fechado acordo com a Amazon para oferecer títulos em sua loja virtual. Hoje, estima-se que 60% das apostilas e dos livros didáticos das universidades americanas estão digitalizados e à venda (Ferrari; Deodato & Pereira, 2009, p. 97).

Pensando especificamente no público infantil, que prefere imagens coloridas às preto e branco (Sharf & Moses, 2000), embora o Kindle ainda não esteja disponível em versão de tela policromática, é preciso levar em conta o que diz a criadora de peças interativas, Célia Pearce (Pearce apud Berenger, 1994): "todo aquele que quiser pensar em desenvolver interativos deve começar por esquecer a tecnologia" (p. 2). Ou seja, que não é necessário esperar até que tudo seja realidade para pesquisar o que poderá acontecer quando o evento previsto se concretizar.

É fato largamente aceito por pesquisadores, estudiosos, pedagogos, pais e professores que crianças estabelecem relações com os conteúdos narrativos de qualquer tipo, absorvendo e associando os conteúdos linguísticos dos relatos lidos - ou a elas narrados - às imagens ilustrativas que, desde sempre, conforme resumido no começo deste capítulo, acompanharam os livros infantis (Lerer, 2008; Camargo, 2005; Azevedo, 2002; Meireles, 1979; House & Rule, 2002; Shaft & Moses, 2002). Cabe agora, diante das novas possibilidades e novos recursos tecnológicos, verificar como as crianças lidam com as novas formas de movimento das imagens. Cabe tentar descobrir se estas poderão servir como mais um recurso para [tentar] incentivar crianças a abraçarem o hábito da leitura, hábito este que é de fundamental importância para, um dia, se tornarem adultos funcionalmente alfabetizados e sujeitos aptos a vivenciar o mundo como cidadãos plenos (Ferreiro, 2002).

Enquanto o *Kindle*, ou outro *e-reader*, ainda não estava acessível para efeito de investigação – ao longo do período em que esta pesquisa foi desenvolvida, foram utilizadas as telas dos computadores - aos quais muitas crianças já têm acesso - para servir de suporte à pesquisa em referência. Antes que as vozes da exclusão social se manifestem, devemos esclarecer que boa parte das crianças envolvidas são oriundas de classes menos favorecidas, mas possuem acesso a computadores, na escola

municipal que frequentam e/ou no projeto de ação social onde permanecem diariamente no período complementar ao da escola.

1.5 Delimitação do estudo

O que se pretendeu estudar foi exclusivamente a forma como a inclusão de imagens em movimento, no lugar de animações estáticas, poderia influenciar a compreensão e interpretação de uma história por crianças com idades entre 8 e 11 anos.

Não houve intenção de pesquisar se as crianças gostariam mais de uma ou outra forma de apresentação das ilustrações, se a leitura seria facilitada ou prejudicada, utilizando-se telas de computadores ou livros de papel, se um tipo de fonte seria mais ou menos adequado, ou se a diagramação, as cores das ilustrações e as ilustrações em si eram do agrado dos sujeitos participantes da pesquisa.

1.6 Estrutura da tese

O desenvolvimento desta tese está estruturado em seis capítulos. O primeiro, **Introdução**, faz apresentação, contextualiza a discussão e justifica o tema além de delinear as hipóteses e objetivos. O segundo capítulo é o **Referencial Teórico**; o terceiro, **Métodos e Técnicas de Pesquisa** trata do percurso metodológico privilegiado; o quarto capítulo é de **Resultados** onde é apresentado e discutido o que surgiu nas entrevistas, do tratamento estatístico e das respostas das crianças ao estímulo /impresso/digital aos questionários. E, após análise dos dados obtidos, será delineada a **Conclusão** no quinto capítulo, com a contribuição dos resultados deste trabalho no contexto do Design, e possíveis desdobramentos. Por último, o sexto capítulo traz as referências que serviram de base ao trabalho.