

OS MODOS DA IMAGEM, ANIMAÇÃO E SOM NA COMPOSIÇÃO DA NARRATIVA DOS LIVROS INFANTIS DIGITAIS DO PROGRAMA “LEIA PARA UMA CRIANÇA”

Letícia Stefane Cunha Castro¹; Tamires Helena de Souza²; Denise Giarola Maia³

1 Nome da Autora, ex-bolsista (PIBITI - IFMG), estudante egressa do Curso de Licenciatura em Pedagogia, IFMG Campus Ouro Branco, Ouro Branco - MG; leticiacastro01@outlook.com.br

2 Nome da Autora, bolsista (PIBITI – IFMG), Curso de Licenciatura em Pedagogia, IFMG Campus Ouro Branco, Ouro Branco - MG; helenatamires201@gmail.com

3 Orientadora: Pesquisadora do IFMG, Campus Ouro Branco; denise.maia@ifmg.edu.br

RESUMO

Este trabalho apresenta as ações executadas no projeto intitulado “Análise multimodal do design de livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil”, bem como seus dados, divulgando, assim, os resultados alcançados até o momento. O objetivo dessa pesquisa é investigar os aspectos estruturais e do design de livros digitais, questionando a literariedade das semioses, a partir das seguintes perguntas: além da escrita, que outros modos e recursos semióticos compõem o texto literário dos livros digitais? Que função esses outros modos desempenham no texto? Como eles contribuem ou interagem com a escrita para construção de sentido? Eles são utilizados coerentemente e sem excesso no livro? Assim, a análise fundamenta-se no referencial teórico da Abordagem da Multimodalidade. O corpus é constituído por 16 livros da coleção “Estante Digital” do programa “Leia para uma criança”, os quais são disponibilizados gratuitamente e podem ser acessados pelo celular. A metodologia consiste na transcrição e no mapeamento dos modos e das funções que eles desempenham no texto. Inicialmente, foi discutido o estado da arte, por meio de uma revisão literária sobre a temática dos livros digitais infantis. Em seguida, foi realizada a leitura dos livros da coleção estudada e feitas anotações, a fim de contextualizar o material e de auxiliar na compreensão do texto. Finalmente, foi feita a descrição dos recursos da imagem, buscando classificar os elementos (participantes representados e processos), de acordo com a estrutura que formam, o que diz respeito ao significado representacional (Kress; van Leeuwen, 2020), e também a interpretação dos efeitos de sentido da combinação dos modos e de suas funcionalidades. Assim, os dados demonstram que, embora imagem, animação e som/música desempenhem predominantemente a função de ilustrar o verbal (parte escrita da narrativa), há momentos em que esses modos contribuem para caracterizar os personagens e o cenário, antecipar uma informação, aguçar a curiosidade do pequeno leitor, fazendo-o criar hipóteses, inferências e outras estratégias de leitura, além de criar um aspecto lúdico para a narrativa.

Palavras-chave: Livro infantil digital; Literatura; Multimodalidade.

Área de conhecimento conforme tabela do CNPq: Linguística, Letras e Artes.

INTRODUÇÃO:

O projeto de pesquisa intitulado “Análise multimodal do *design* de livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil” está vinculado à área do conhecimento de Linguística, Letras e Artes e tem como objeto de estudo o livro infantil digital. Na atualidade, o livro não é visto apenas como um suporte, no qual o texto, geralmente, escrito, é impresso. Isso porque a sua própria materialidade (seu formato, sua textura) é, muitas vezes, projetada, durante o *design*, entendido como o processo de criação e de caracterização estética do texto, conforme Kress (2010); para criar efeitos de sentido e ampliar as experiências estéticas do leitor com a narrativa literária contada. De modo semelhante, a materialidade no livro digital é indispensável e, portanto, também pensada durante a criação artística. Além dos diferentes modos de navegação, os quais Coscarelli (2016 *apud* MACHADO, REMENCHE, 2017) define como procedimentos que o leitor realiza durante a leitura, tais como clicar, usar barras de rolagem, usar menus, passar os olhos pela página na tela; recursos de interatividade e de som juntamente com a escrita e ilustração compõem a obra e desempenham diferentes funções no texto. Assim, o meio digital permite uma expansão das narrativas verbo-visuais características do livro ilustrado infantil, e também a tecnologia *touch-screen* permite uma participação direta do leitor com o texto. Moraes (2015) afirma que

se na tradição impressa tal materialidade se assenta no livro, contemporaneamente, na era digital, o texto ganha, com o meio eletrônico, uma nova materialidade, cujas potencialidades

se aproximam das possibilidades do próprio texto literário. [...] Nos livros ilustrados, assim como na literatura digital para crianças, o ato de ler literatura não depende apenas da compreensão do texto escrito, pois é preciso manejar muito mais elementos para interagir com a obra. (MORAES, 2015, p. 234 e 237)

Então, motivado pela importância e urgência em se discutir o letramento visual para formação do leitor desse tipo específico de Literatura, este projeto de pesquisa tem como objetivo analisar os aspectos estruturais e do *design* de livros infantis digitais. O termo “letramento” está ainda muito associado ao conhecimento e uso dos recursos da escrita, devido à supremacia que é dada a esse modo em nossa sociedade. Kress e van Leeuwen (2020), no entanto, ressaltam a importância das imagens na comunicação e representação, levando-nos a revistar nossas concepções de leitura e a romper com essa visão canônica de letramento para uma perspectiva que acolhe as questões socioideológicas das práticas sociais e que considera a multiplicidade de formas e de modos de produção de sentido. Nosso *corpus* é composto por 16 (dezesseis) livros digitais que fazem parte da coleção de obras literárias do programa “Leia para uma criança” do Itaú Social, os quais estão disponíveis gratuitamente em seu site¹ e podem ser facilmente acessadas em um celular *smartphone*. Em um primeiro momento, buscamos, com a análise, responder: além da escrita e ilustração, que outros modos e recursos semióticos compõem o texto literário dos livros digitais da coleção estudada? Que função esses outros modos desempenham no texto? Como eles contribuem ou interagem com a escrita para a construção de efeitos de sentido? Eles são utilizados coerentemente e sem excesso na narrativa?

O principal referencial teórico desta pesquisa são os trabalhos ancorados na Abordagem da Multimodalidade, da qual tomamos em Kress (2015) o conceito de “modo” como meios materiais e físicos compartilhados social e culturalmente como recursos semióticos para fazer sentido. Cada modo possui seus limites e potencialidades (*affordances*), isto é, apresenta ou não recursos para melhor realizar certas finalidades comunicativas. Por exemplo, “a imagem mostra o que leva muito tempo para ler, a escrita nomeia o que seria difícil de mostrar. A cor é usada para destacar aspectos específicos da mensagem global”² (KRESS, 2010, tradução nossa). Dessa maneira, um ou mais modos podem ser usados juntos para construir a mensagem desejada, pois o que falta em um modo pode estar disponível em outro modo.

METODOLOGIA:

A análise multimodal do design dos livros infantis digitais da coleção “Estante Virtual” do programa “Leia para uma criança” consistiu na identificação dos modos e de suas funções na narrativa. Após estudo do estado da arte, isto é, de trabalhos teóricos que tratam da temática dos livros digitais infantis, e também do referencial teórico da Multimodalidade, foi realizada a leitura dos 16 (dezesseis) livros, a saber:

- (1) “O menino e o foguete”, escrito por Marcelo Rubens Paiva e ilustrado por Alexandre Rampazo;
- (2) “O sétimo gato”, escrito por Luis Fernando Verissimo e ilustrado por Willian Santiago;
- (3) “O cabelo da menina”, escrito por Fernanda Takai e ilustrado por Carolina Ina;
- (4) “A bicicleta voadora”, escrito por Antonio Prata e ilustrado por Caio Bucarety;
- (5) “Chapeuzinho vermelho”, escrito por Irmãos Grimm, ilustrado por Bruna Assis Brasil e traduzido por Mariana Beer;
- (6) “Pode ser”, escrito por Adriana Falcão e ilustrado por Willian Santiago;
- (7) “A menina das estrelas”, escrito por Tulipa Ruiz e ilustrado por Laurent Cardon;
- (8) “As bonecas da vó Maria”, escrito por Mel Duarte e ilustrado por Giovana Medeiros;
- (9) “Meu amigo robô”, escrito por Giselda Laporta Nicolelis e ilustrado por Dika Araujo;
- (10) “Malala, a menina que queria ir para a escola”, escrito por Adriana Carranca e ilustrado por Bruna Assis;
- (11) “Sovaco da cobra”, escrito por Ângelo Raphael Albuquerque Ferreira, revisado por Eliane da Silva Chaves, adaptado por Jessé Andarilho e ilustrado por Erika Lourenço;
- (12) “A flor que chegou primeiro”, escrito por Mayara de Aleluia Pereira, revisado por Elisete Tavares, adaptado por Jessé Andarilho e ilustrado por Ivy Nunes;
- (13) “Super-protetores”, escrito por Jessé Andarilho e ilustrado por Ivy Nunes;
- (14) “Da a janela de Minas”, escrito por Nicole Rodrigues Florentino, revisado por Terezinha Lima da Silva, adaptado por Lulu Lima e ilustrado por Fe Sponchi;

¹ Endereço eletrônico: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/>

² Nossa tradução de “image shows what takes too long to read, and writing names what would be difficult to show. Colour is used to highlight specific aspects of the overall message.”

(15) “O apanhador de acalantos”, escrito por Beatriz Pereira Rodrigues, revisado por Vânia Ribeiro, adaptado por Carolina Moreyra e ilustrado por Gabriela Martins Peixoto e

(16) “A descoberta do Adriel”, escrito por Mel Duarte e ilustrado por Lhaiza Morena.

Para cada uma dessas obras, foram feitas anotações sobre os autores e ilustradores, personagens, temática e um resumo do enredo, a fim de contextualizar o material e de auxiliar na compreensão do texto e na análise multimodal. Os livros chamam a atenção para a representatividade de personagens negros, crianças, sendo a maioria meninas, e para as temáticas que abordam o feminismo, a diversidade cultural, empatia e respeito, solidariedade e amizade, sonhos e profissões, tendendo ora a um realismo cotidiano, em sua vertente lúdica ou então emotivo/humanitário, ora a uma fusão do real com o maravilhoso, isto é, a um realismo mágico (COELHO, 1991), e ainda a um retorno a contos tradicionais. Pretende-se, futuramente, centrar-se na discussão crítica desses aspectos sociais e ideológicos das obras literárias dessa coleção e do programa. Por ora, a análise realizada orientou-se pelos objetivos e questões pontuadas anteriormente e, portanto, caracteriza-se por ser descritiva e de natureza quali-quantitativa.

Após a leitura dos livros da coleção, foi realizada a transcrição e análise do material conforme uma tabela modelo (Figura 1) que foi elaborada para esse fim.

Figura 1. Tabela utilizada para análise das obras “O menino e o foguete” e “O sétimo gato”

Nº DAS FIGURAS	TELA DO CELULAR	RECURSOS MULTIMODAIS				SIGNIFICADO REPRESENTACIONAL DO DESENHO	INTERAÇÃO ENTRE OS MODOS E RECURSOS
		Escrita	Desenho	Animação	Som/Música	Tipo de estrutura	
1		Sim. No título da história e no nome do autor e ilustrador. Também nos dados da obra apresentados na parte inferior da tela.	Sim. São ilustrados os sete gatos (gato francês Bolinha - PR2; gato alemão - Chuchu PR3; gato Coringa - PR4; gato chinês Mimoso - PR5; gata russa Branquinha - PR6; gata Kaka - PR7; sétimo gato - PR8).	Sim. Os sete gatos (gato francês Bolinha - PR2; gato alemão - Chuchu PR3; gato Coringa - PR4; gato chinês Mimoso - PR5; gata russa Branquinha - PR6; gata Kaka - PR7; sétimo gato - PR8) se movimentam suavemente e o gato Coringa - PR4 - pisca os olhos.	Sim. Há o som do piscar dos olhos do PR4 - gato Coringa - e dos diferentes miados dos sete gatos que ao longo da história serão apresentados.	Conceitual simbólico Os participantes são representados em termos do que eles são, ou seja, gatos.	A imagem refere diretamente ao texto escrito no título embora não seja possível identificar qual deles seria “o sétimo”. Já os recursos de animação trazem um aspecto divertido e lúdico. O som também cria esse efeito lúdico, e até mesmo antecipa o que será apresentado ao longo da narrativa por meio do recurso da escrita: os diferentes miados dos sete gatos.

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores

Na primeira coluna, foram enumeradas as telas do livro digital. Na segunda, há uma imagem da tela a ser descrita. Já na terceira, “modos e recursos”, há quatro divisões, sendo que cada uma corresponde aos modos que se buscou identificar ou não no texto, são eles: escrita, desenho, animação e som/música. Já na terceira coluna, foram classificados os seguintes elementos: (i) *participantes representados* (RP), que correspondem aos objetos e às pessoas que aparecem na imagem, e (ii) seus *processos*, que consistem nas ações realizadas pelos PR, as quais podem ser percebidos pelos vetores, isto é, por meio de linhas visíveis ou imaginárias formadas pelos corpos e membros dos PR. Em seguida, indicou-se a estrutura que esses elementos formam, o que diz respeito ao *significado representacional* da imagem (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020). Assim, os PR podem formar uma *estrutura narrativa*, quando esses estão conectados por vetores, representando-os como fazendo algo para alguém, ou eles podem se relacionar em termos de sua classe, estrutura ou significado, formando o que Kress e van Leeuwen (2006) denominam de *estrutura conceitual*. Imagens conceituais são diferentes das narrativas, porque não apresentam vetores indicadores de ação.

Painter et all (2014) ressaltam que as crianças recebem livros ilustrados como sua primeira experiência de leitura, em parte porque uma representação semiótica visual é muito mais acessível do que uma representação linguística. Isso ocorre porque a imagem de uma cena ou objeto em um livro ilustrado usa as mesmas formas que nos são familiares de nossa experiência dessa cena ou objeto no mundo material. Por essa razão, um tipo de livro ilustrado simples (o livro conceitual) usa imagens desenhadas ou fotográficas principalmente como um meio de ensinar a criança a reconhecer as formas escritas que nomeiam o objeto ou evento que é representado. Ao mesmo tempo, muitas das representações nas primeiras histórias infantis estão longe de serem naturalistas, já que elas podem ser mais difíceis de serem interpretadas pelas crianças.

Finalmente, na última coluna, tem-se a interpretação dos efeitos de sentidos da combinação desses vários modos, observando, especialmente, a interação entre escrita, ilustração e efeitos de som e de animação. Posteriormente, essa tabela (figura 1) foi modificada, uma vez que os dados indicavam um padrão

quanto às funções desempenhadas pelos modos na narrativa literária. Assim, chegou-se a essa outra tabela (Figura 2) que sintetiza os resultados obtidos na análise de 14 (quatorze) obras.

Figura 2. Levantamento dos modos e de suas funções no texto de 14 livros do *corpus*

LIVRO	Modos e recursos semióticos																		
	Total de telas ou “páginas”	Páginas com navegação lateral (“deslize para os lados” <--->)	Página panorâmica (“incline seu celular”)	Escrita	Imagem						Animação					Som/Música			
					Tipo de estrutura		Função				Função					Função			
					Narrativa	Conceitual	Ilustrar	Antecipar informação	Acrescentar informações	Outra	Reiterar informações da parte escrita	Criar ludicidade	Caracterizar participantes (personagens, cenário)	Outra	Reiterar informações da parte escrita	Criar ludicidade	Caracterizar personagem/ambiente	Outra	
O menino e o foguete	14	4	4	14	11	3	10	2	1	0	2	2	0	0	3	3	4	0	
O sétimo gato	16	2	5	16	12	4	9	1	8	0	7	4	5	0	11	12	11	0	
A bicicleta	16	0	4	16	12	4	15	1	0	0	6	6	4	0	4	10	7	0	
Chapeuzinho o Vermelho	13	1	1	12	13	0	11	3	0	0	5	10	8	0	4	11	11	0	
Pode ser	13	0	3	13	13	0	7	1	3	0	7	6	8	0	7	5	8	0	
A menina das estrelas	11	5	1	10	10	1	8	1	2	0	3	3	1	0	3	3	10	0	
As bonecas da vó Maria	13	0	2	12	8	5	13	0	1	0	9	6	4	0	6	3	13	0	
Malala, a menina que queria ir para a escola	11	0	5	11	11	0	9	0	3	0	4	2	7	0	8	3	10	0	
Sovaco da cobra	13	0	1	13	11	2	9	1	4	0	7	5	3	0	2	7	6	0	
A flor que chegou primeiro	10	0	2	10	8	2	9	0	1	0	4	5	3	0	2	4	6	0	
Super-protetores	11	0	2	11	9	2	6	2	3	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
Da janela de Minas	10	0	2	10	7	3	7	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
O apanhador de acalantos	14	0	5	14	12	2	11	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
A descoberta de Adriel	13	0	4	13	11	2	9	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Fonte: Dados da pesquisa/Elaborado pelos pesquisadores

Na primeira coluna, tem-se a indicação da obra, já nas três seguintes, identificamos o tipo de navegação, isto é, comandos, tais como: “deslize para o lado”, nas páginas com navegação lateral, e “incline seu celular”, nas páginas panorâmicas. Nas obras da “Estante digital” do programa “Leia para uma criança”, antes de ter acesso as telas das páginas do livro, é apresentada uma lista de “Dicas para uma boa leitura” contendo 5 ícones e suas respectivas funções que o leitor deve conhecer antes de iniciar a leitura da história (Figura 3).

Figura 3. Dicas de navegação das obras da “Estante digital” do programa “Leia para uma criança”



Fonte: Dados da pesquisa

A próxima coluna da tabela (Figura 2) apresenta os modos de escrita e de imagem, animação e som/música e suas respectivas funções no texto.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Os dados apresentados na tabela (Figura 2) indicam que escrita, desenho, animação e som são modos que se articulam para compor a narrativa literária dos livros da coleção “Estante digital” do programa “Leia para uma criança”. No entanto, as relações verbo-visuais, isto é, entre escrita e imagem, continuam predominantes nas obras em questão, ou seja, elas se assemelham ao formato livro impresso - especialmente as 4 (quatro) últimas obras, cujos recursos de animação e som são praticamente inexistentes -, mesmo com as novas tecnologias e ferramentas da informática oferecendo um potencial para exploração de outros modos de comunicação e representação.

Nas 14 (quatorze) obras analisadas, nota-se que, em praticamente todas as telas, há a presença da escrita e da imagem, sendo assim, fica evidente a necessidade de um letramento visual. Porém, conforme afirmam Painter *et all* (2014), como a leitura, em especial a literária, envolve um engajamento com a linguagem escrita, facilmente supõe-se que a imagem no livro ilustrado sirva principalmente para ajudar as crianças a identificar os significados das palavras ou simplesmente para tornar a leitura mais fácil. Não raro a imagem, que pode ser um desenho, uma pintura, uma colagem ou outra técnica, também é concebida como mera decoração.

Contudo, conforme mostra a análise, por meio da representação imagética, algumas informações podem ser antecipadas para o leitor ou então acrescentadas à história, uma vez que evocam a situações, fatos, pessoas e objetos, que não foram mencionados na parte linguística do texto. Isso contribui, portanto, para ativar a curiosidade, imaginação e interpretação do leitor, que deve se permitir a uma observação atenta das escolhas realizadas nesse modo, entre elas, por exemplo, se a imagem representa uma ação, isto é, se ela mostra o que está acontecendo, o que Kress e van Leuween (2020) denominam de estrutura narrativa, ou se ela mostra quem é aquele que está sendo representado, em termos de sua identidade, o que os autores classificam como estrutura conceitual. Perceber essas diferenças contribuem para o engajamento do leitor com o texto, na medida em que ele passa a construir também sentido(s), por meio dos “rastros” que são deixados pelos produtores (autores, ilustradores e outros profissionais da área do *design* gráfico).

Em relação à animação e ao som/música, destaca-se ainda que, no *corpus* de análise, os recursos desses dois modos têm a função de caracterizar personagem e espaço da narrativa, além de trazer um aspecto lúdico para o texto.

Finalmente, os dados da análise evidenciam que os recursos utilizados têm suas funcionalidades, não estando em excesso, mas adequados para o momento em que eles ocorrem, contribuindo para uma experiência literária da criança.

CONCLUSÕES:

Como o projeto encontra-se em andamento, espera-se, como já mencionado, em uma próxima etapa, focar a análise nos aspectos sociais e ideológicos das escolhas semióticas feitas durante o *design*, já que os livros infantis têm um papel fundamental na vida e na educação das crianças e são um instrumento significativo de socialização, como fonte de mensagem abertas e encobertas sobre o mundo.

Desse modo, pretende-se, futuramente, analisar o discurso multimodal dos livros da “Estante Digital”, a fim de compreender que literatura é essa que o programa “Leia para uma criança” propõe e faz chegar às casas de muitos brasileiros. A hipótese é que a coleção possui um discurso multimodal que busca romper com a homogeneização da cultura dominante apesar de essa provavelmente ainda estar presente nesses livros. Assim, o programa parece dar visibilidade para algumas questões socioculturais, mas excluir outras tantas. Logo, identificar as representações no discurso multimodal dos livros infantis faz parte do letramento visual que se pretende promover com esta pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COELHO, Nelly. **Literatura infantil**: teoria, análise e didática. 5 ed. São Paulo: Editora Ática, 1991.

KRESS, Gunther. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. London e Nova York: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther. **Literacy in the New Media Age**. Lancaster University, 2015.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: The Grammar of Visual Design**. 3 ed. London: Routledge, 2020.

MORAES, Giselly. Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças. **Estudos de literatura brasileira contemporânea**, ano 2015, v. 46, p. 231-253, 1 jul. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/elbc/a/YvVT7xhDvVG9WbbqGKSDz8n/?lang=pt#> Acesso em: 16 jun. 2020.

PAINTER, C., MARTIN, J., UNSWORTH, L. **Reading Visual Narratives: Image Analysis of Children's Picture Books**. Sheffield: Equinox, 2014.

REMENCHE, Maria; MACHADO, Paulo Henrique. Leitura e produção do livro de Literatura Infantil: do analógico ao digital, **Revista Travessias**, v.11, n.03, set/dez.2017. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/18073> Acessado dia 03 de março de 2020.