

MIGRAÇÕES DA LITERATURA INFANTIL: DO LIVRO AO CIBERESPAÇO

Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos*

Pedro Lyra**

Analice de Oliveira Martins***

RESUMO: Os modos de produção, leitura e circulação do texto sofreram significativas alterações que, no decorrer da história ocidental, provocaram verdadeiras revoluções, especialmente após o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. Em consonância com essa revolução, muitos conteúdos literários direcionados ao público infantil têm sido produzidos em suporte eletrônico para circular e ser lido também nesse formato. Diante disso, esta pesquisa pretende investigar manifestações de literatura infantil disponibilizadas na internet gratuitamente, verificando em que aspectos as novas tecnologias de informação e comunicação estão sendo utilizadas para a criação literária. Inicialmente será feito um breve histórico da literatura infantil, bem como uma correlação entre ilustração, ludicidade e linguagem da hipermídia, prosseguindo com a análise de alguns sites de escritores já consolidados pela crítica contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil. Ciberespaço. Hipermídia.

Introdução

A literatura infantil é recente e, por muito tempo, não usufruiu de prestígio, sendo muito associada a instrumentos pedagógicos: a literatura dirigida à infância era permeada pela moralidade. Por esse viés, aspectos relacionados à imaginação infantil e à criação literária ocuparam um plano inferior, o que só se altera em uma realidade muito contemporânea, quando, enfim, o texto rende-se à ludicidade infantil.

Não apenas como um fator de atratividade mas também como um mecanismo que garante à criança o próprio acesso ao texto, a ilustração se torna elemento essencial para o envolvimento do pequeno leitor com o texto e sua posterior compreensão.

* Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, Brasil. Imeio: elidatuao@hotmail.com

** Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, Brasil. Imeio: pedrowlyra@hotmail.com

*** Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, Brasil. Imeio: analice.martins@terra.com.br



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons.

Assumindo expressividade na literatura infantil, a ilustração ultrapassa a visualidade e integra estruturados sentidos junto ao texto verbal – ou independente dele – e, não raro, torna-se indissociável da palavra escrita, sempre grávida de sentidos.

Seguindo as alterações provocadas pela revolução digital, a literatura infantil migra para o ciberespaço, tanto em um formato semelhante ao texto impresso quanto em um molde incompatível com o papel, realizável unicamente na tela informática, seja pelo hipertexto, seja pela hipermídia.

Diante desse contexto, algumas questões foram levantadas e se tornaram geradoras desta pesquisa. Em que sentido a tecnologia digital potencializa a ilustração e a ludicidade? Qual a literatura infantil existente no ciberespaço?

A fim de construir possíveis respostas para essas inquietações, o presente trabalho traz um panorama geral da literatura infantil desde suas primeiras manifestações nos impressos até sua disposição na internet. Para tanto, serão analisados sites de escritores renomados da literatura infantil impressa que disponibilizam algumas de suas obras na internet ou as constroem especificamente para o computador, quais sejam: Roseana Murray, Ziraldo, Sérgio Capparelli e Angela Lago.

Considerações sobre a Literatura Infantil

A literatura infantil teve início no século XVII, quando a criança começa a ser vista como um ser diferente do adulto, com necessidades e características próprias. Nessa época, a literatura infantil distingue-se conforme posições sociais: as crianças nobres liam os grandes clássicos¹ sob a instrução de um adulto preparado para isso; já aquelas das classes populares liam ou ouviam as histórias de cavalaria ou ainda lendas e contos folclóricos – a literatura de cordel.

¹ Entre os clássicos, estão as *Fábulas*, de La Fontaine (entre 1668 e 1694), *As aventuras de Telêmaco* (1717), de Fénelon, e os *Contos da Mamãe Gansa*, cujo título original era *Histórias ou narrativas do tempo passado com moralidades*, Charles Perrault (1697).

A literatura direcionada à infância não desfrutava de prestígio, tanto que em *Contos da Mamãe Gansa* (1697), cujo título original era *Histórias ou narrativas do tempo passado com moralidades*, seu autor, Charles Perrault, já um nome importante nos meios intelectuais franceses, atribui a autoria ao filho adolescente, Pierre Darmancourt, sendo a história dedicada ao herdeiro da França, país que tem um rei ainda criança:

A recusa de Perrault em assinar a primeira edição do livro é sintomática do destino do gênero que inaugura: desde o aparecimento, ele terá dificuldades de legitimação. Para um membro da Academia Francesa, escrever uma obra popular representava fazer uma concessão a que ele não podia se permitir. Porém, como ocorrerá depois a tantos outros escritores, da dedicação à literatura infantil advirão prêmios recompensadores: prestígio comercial, renome e lugar na história literária. (LAJOLO; ZILBERMAN, 1999, p. 14-15)

Com a ascensão da burguesia e sua necessidade de solidificação política e ideológica, instituições são convocadas a trabalharem a seu favor. Assim, a família e a escola passam a cumprir papéis sociais essenciais para a consolidação burguesa. Com isso, a criança se torna a motivação para a existência familiar e a preservação da infância passa a canalizar um prestígio social que não existia até então: “Os primeiros livros para crianças foram produzidos ao final do século 17 e durante o século 18. Antes disto, não se escrevia para elas, porque não existia a ‘infância’ [...]” (ZILBERMAN, 1998, p. 13). Isso estimulou o aparecimento de objetos industrializados (brinquedos) e culturais (livros), além de novos ramos da ciência destinados à criança (psicologia infantil, pedagogia e pediatria). A escola também é convocada para a solidificação da burguesia, tornando-se obrigatória e essencial.

Em decorrência da industrialização e dos novos recursos tecnológicos que modernizam a sociedade, a literatura assume a condição de mercadoria. Pressupondo a capacidade de leitura, a literatura infantil fica numa posição subsidiária em relação à educação, por isso, frequentemente assume um tom pedagógico que inspira confiança à burguesia, principalmente por imitar seu comportamento – à literatura, atribuía-se uma função prática, utilitária.

Como muitas obras publicadas no século XVIII pactuavam com as instituições envolvidas com a educação da criança, poucas permaneceram. Diferentemente, os contos de Perault e as adaptações de romances de aventuras, como os clássicos *Robinson Crusoé* (1719), de Daniel Defoe, e *Viagens de Gulliver* (1726), de Jonathan Swift, se mantiveram vivos – uma aceitação que também ocorreu com a coleção de contos de fadas dos irmãos Grimm, no início do século XIX, tornando-se uma referência para a literatura infantil.

Já no Brasil, a literatura infantil, além de manter o caráter pedagógico, também constituía uma adaptação de produções europeias, as quais normalmente circulavam em edições portuguesas que se distanciavam bastante da língua materna dos leitores brasileiros. Teve início entre os séculos XIX e XX com o processo de urbanização e a exigência do mercado consumidor de produtos industrializados, entre os quais estavam os livros e as revistas de literatura infantil, tendo como marco o lançamento e sucesso da revista infantil *O Tico-Tico*, em 1905. De um modo geral, tem-se que, até 1920, a literatura infantil era composta, basicamente, de traduções de contos de fadas europeus, como os *Contos da carochinha*, e adaptações de textos, como os de Júlio Verne.

A produção literária brasileira destinada à infância é iniciada com Monteiro Lobato, que publica, em 1920, *A menina do nariz arrebitado*, primeira obra com elementos da cultura local. Trata-se de um texto de visão emancipatória da infância e que utiliza ilustrações coloridas para isso. O autor cria uma ficção que orbita em torno de personagens lembrados até hoje: Dona Benta, Tia Nastácia, Pedrinho, Narizinho, Emília, Visconde de Sabugosa, Quindim, Rabicó. Entre ensinamentos dos personagens adultos às crianças e a fantasia de criaturas fantásticas, a narrativa flui até os dias atuais, conquistando o gosto do público infantil. Também caracteriza Lobato, o aproveitamento do dialeto brasileiro, a exploração do folclore, o aproveitamento de elementos e personagens da literatura infantil tradicional, além, simplesmente, da exploração da imaginação.

A literatura infantil no Brasil ficou muito associada à escola e por muito tempo carente de exemplares, podendo, de acordo com Maria Antonieta Antunes Cunha (1997), ser considerada muito recente: “[...] não podemos negar que grande parte da produção literária para a infância no Brasil ainda se ressentia da excessiva preocupação pedagógica” (CUNHA, 1997, p. 24).

Hoje a literatura infantil passa por uma época de grande florescimento que também gera discussões, pois há interesses de venda e consumo do livro infantil enquanto mercadoria, fruto da cultura de massa. Ainda assim, a qualidade com que a maioria dos livros é produzida se torna um aspecto de superior relevância. Há livros em que é feita a releitura de contos de fadas ou o texto se constrói a partir do humor e da ironia; outros abordam com delicadeza dramas humanos do cotidiano ou tematizam questões de gênero, etnia e diferenças em geral. Destacam-se também aqueles que retomam o folclore ou são construídos a partir de poéticas de grande qualidade estética. São muitas as tendências, entre as quais ainda vigora o interesse dos pequenos leitores pelos clássicos de literatura infantil, que agora gozam de traduções mais apropriadas.

Pode-se dizer que a literatura infantil brasileira se intensificou na década de 70 e as estruturas composicionais dos livros foram readaptadas conforme o mundo visual emergente. Atualmente, os livros destinados às crianças já não podem mais ser pensados apenas pelo viés da palavra, exigindo considerações sobre o processo de construção do sentido a partir do convívio das diferentes linguagens que podem compor o texto, demonstrando inclinações para a visualidade e para a interação entre as linguagens verbal e não verbal.

Não mais fundamentada apenas na palavra escrita, a literatura infantil passa a utilizar a palavra desenhada, a ilustração. Contemporaneamente, há uma oscilação entre narrativas feitas apenas de imagens e narrativas baseadas na própria linguagem verbal, que parte da intertextualidade e da metalinguagem. Do mesmo modo, também existem textos em que palavra e imagem se entrelaçam, compondo um único texto, híbrido.

A partir da disseminação das novas tecnologias de informação e comunicação, não só a multimodalidade impressa se aperfeiçoou e se tornou ainda mais atrativa, como a literatura infantil encontrou espaço também no ambiente digital. Assim, não se torna estranho que, além do suporte impresso, o meio digital também se configure como um veículo para o texto literário direcionado para crianças, motivando tanto autores iniciantes como os já consagrados a transportar para o ciberespaço a literatura que há tanto se manteve preservada em encadernados: “O espaço virtual gerado pelas redes de computadores funciona como um novo meio. Abre-se com ele uma miríade de oportunidades que expandem o conceito de literatura em função da emergência de novas formas de criação” (SANTAELLA, 2012, p. 230).

Nessa migração de suporte, é muito comum encontrar sites em que os escritores divulgam seus livros, como forma de publicidade. Outros, no entanto, expõem na rede algumas de suas obras, integralmente, mas de modo similar ao impresso. Também há aqueles que fazem uso do hipertexto e da linguagem da hipermídia para recriarem o próprio fazer literário, obtendo uma literatura eletrônica: “obra com aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (HAYLES, 2009, p. 21).

Ilustração e ludicidade: o que a tecnologia digital potencializa?

Toda literatura une o universo da escrita ao da leitura, concretizando a palavra não só gráfica, mas também visualmente, em letras e imagens. Como resultado, surge um elaborado jogo verbo-visual que, independente do suporte utilizado para registrá-lo, necessita de um leitor capaz de compreendê-lo: “Um texto híbrido, que exige um leitor híbrido, capaz de ler palavras e imagens. E não só capaz de ler os dois textos separadamente – o verbal e o visual –, mas a sua interação” (CAMARGO, 2008, p. 237).

Equivocadamente, livros infantis têm sido tomados como resultado de facilitação ou redução artística por se estruturar em torno da ilustração e da ludicidade. Contudo,

como acentua Cunha (1997, p. 70), “a obra literária para crianças é essencialmente a mesma obra de arte para o adulto. Diferente desta apenas na complexidade de concepção: a obra para crianças será mais simples em seus recursos, mas não menos valiosa”. Ilustrar um texto, não se trata, portanto, de uma simplificação ou facilitação do texto, por isso, qualquer tentativa de deixar a obra fácil também recai sobre o risco de artificialização e, conseqüentemente, fica desinteressante para o leitor infantil.

O hibridismo típico do papel recebe novos contornos a partir da linguagem hipermidiática, pois, além das ilustrações, há também animação e som sendo somados à palavra, além do imediatismo possibilitado pelo hipertexto digital: basta um clique para que um texto surja diante do leitor, sem esforços. Tal construção atribui à literatura eletrônica ou digital maior ludicidade, agregando à relação criança-texto certa compatibilidade.

Conforme o filósofo francês Gilles Bougère (2002), existe uma cultura lúdica que deve ser tomada da perspectiva da sociedade na qual cada criança está inserida, sendo o contexto social o determinante das brincadeiras escolhidas e do modo como elas serão realizadas: “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social [...]” (BROUGÈRE, 2002, p. 20). Dessa forma, tem-se que o brincar varia conforme a sociedade e a época em que a criança está inserida, constituindo a existência de uma cultura lúdica.

Tendo em vista que o mundo contemporâneo está permeado pela tecnologia digital e pelo hibridismo da linguagem, não causa estranhamento o fato de a literatura infantil também receber tais influências e atrair a ludicidade para manifestações digitais do texto literário. Uma nova técnica cria novas experiências lúdicas que transformam a cultura lúdica de muitas crianças, como ressalta Gilles Brougère (2002, p. 26), ao se referir aos videogames.

Aparelhos eletrônicos têm assumido a condição de suporte para o texto e neles a tecnologia digital emerge como uma possibilidade de potencialização da linguagem,

graças aos recursos de que dispõe – não realizáveis no papel. Em relação à ilustração, esse caráter fica ainda mais explícito:

Se nas enciclopédias e livros impressos, só com muito esforço a imagem podia se desprender da função subsidiária de ilustradora de ideias, na hipermídia, ela pode comparecer em sua plena potência, ainda mais amplificada pela animação: movimento resultante da computação na morfogênese das imagens que gesticulam. Na hipermídia, fotos, desenhos, gráficos, sinais de trânsito interno, formas em multi-luz-cor, texturas, sombras e luzes estão lá para orquestrar sentidos. Palavra, texto, imagens fixas e animadas podem complementar-se e intercambiar funções na trama de um tecido comum. Como se isso não bastasse, a hipermídia pode importar sons, vozes, música, ruídos e vídeos. Tudo isso é então orquestrado em ambiente 3D em cujas arquiteturas o receptor imerge em processos de busca propositada ou aventureira. (SANTAELLA, 2005, p. 392)

A linguagem da hipermídia

O emprego da linguagem híbrida não é novidade na literatura infantil contemporânea, pois já é convencional os livros apresentarem palavras e imagens. O inaugural, no entanto, é a introdução de várias mídias em um único suporte, resultando, por conseguinte, em um único texto. Isso se dá graças à hipermídia:

Antes da era digital, os suportes estavam separados por serem incompatíveis: o desenho, a pintura e a gravura nas telas, o texto e as imagens gráficas no papel, a fotografia e o filme na película química, o som e o vídeo na fita magnética. Após a digitalização, todos esses campos de produção de linguagem e processos de comunicação humanos juntaram-se na constituição da *hipermídia*. (CUNHA, 2009, p. 180)

Segundo Maria Zilda da Cunha (2009, p. 105-106), as formas de produção das matrizes de linguagens humanas podem ser divididas em três paradigmas, sendo a hipermídia o terceiro. O primeiro é composto pela linguagem verbal, visual e sonora, em seu modo de produção artesanal, em que para a construção de sentidos concorrem as manipulações performáticas do corpo e da voz; já o segundo abrange os processos de produção de linguagens mediados pela tecnologia, de modo que haja um suporte artificial que armazene aquilo que o corpo produz artesanalmente:

propagação e difusão da voz – e da imagem – no espaço e tempo, por exemplo. Nessa perspectiva, Cunha (2009) subdivide também as narrativas:

Com base nessa divisão, teríamos as narrativas primordiais derivadas das manifestações orais, no primeiro paradigma; as formas híbridas de literatura que hoje compõem o denominado universo da Literatura Infantil e Juvenil no segundo e as recentes produções infográficas no terceiro. (CUNHA, 2009, p. 106)

Desse modo a literatura infantil passa a ser produzida também a partir da linguagem da hipermídia ou através de outras capacidades e contextos fornecidos pelo computador, como fazem alguns escritores brasileiros, quais sejam: Roseana Murray, Ziraldo, Angela Lago e Sérgio Capparelli.

Literatura infantil na internet

Entre os sites de escritores de literatura infantil, está o da autora dos conhecidos *Classificados Poéticos*, Roseana Murray, o qual traz um *menu* que não se restringe à publicidade de livros impressos da autora. Nele há tanto a reprodução de textos da autora, como o poema *Para ouvir a paz* que ilustra a página inicial de seu site, quanto a oferta de dois *e-books* gratuitos: um em prosa, *A Bruxa da Casa Amarela*, e outro em versos, *Variação sobre silêncio e cordas*². Com esses *e-books*, o leitor tem a simulação do livro impresso, pois, clicando e arrastando, as páginas podem ser viradas.

Em *A Bruxa da Casa Amarela*³, de 2013, o texto surge entre bordas brancas ao centro de uma página amarela. É construído com palavras e imagens: uma página de texto verbal e a outra de ilustrações bastante coloridas. Nele, o caráter impresso também se mantém nos recursos utilizados para a construção do texto, uma vez que não há o emprego de hipertextos no interior da narrativa, nem se explora a animação e a sonoridade, diferentemente da hipermídia:

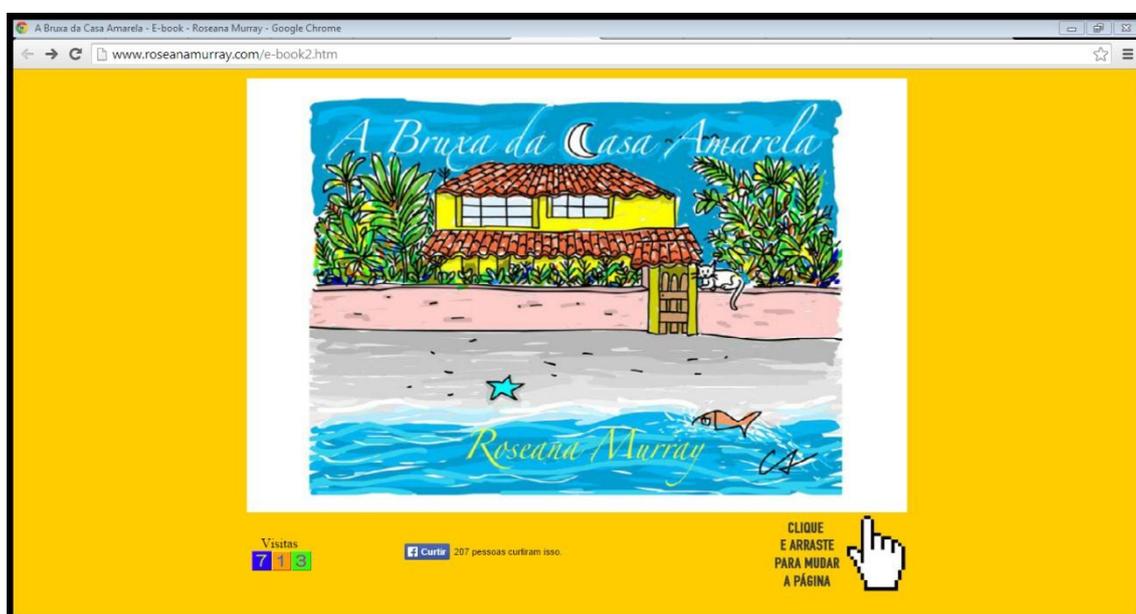
² Os poemas do livro *Variação sobre silêncio e cordas* são de Roseana Murray, já as ilustrações são de Elvira Vigna.

³ Disponível em: < <http://www.roseanamurray.com/e-book2.htm/>>. Acesso em 02 out. 2014.

Longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para a transmissão de conteúdos preexistentes, a hipermídia é, na realidade, uma nova linguagem em busca de si mesma. Essa busca depende, antes de tudo, da criação de hiper-sintaxes que sejam capazes de refuncionalizar linguagens que antes só muito canhestramente podiam estar juntas, combinando-as e retecendo-as em uma mesma malha multidimensional. (SANTAELLA, 2005, p. 392)

Por outro lado, é curioso que na parte inferior da página há um contador de visitas e um ícone da rede social digital *Facebook*, permitindo ao leitor *curtir* o livro – e divulgá-lo na rede.

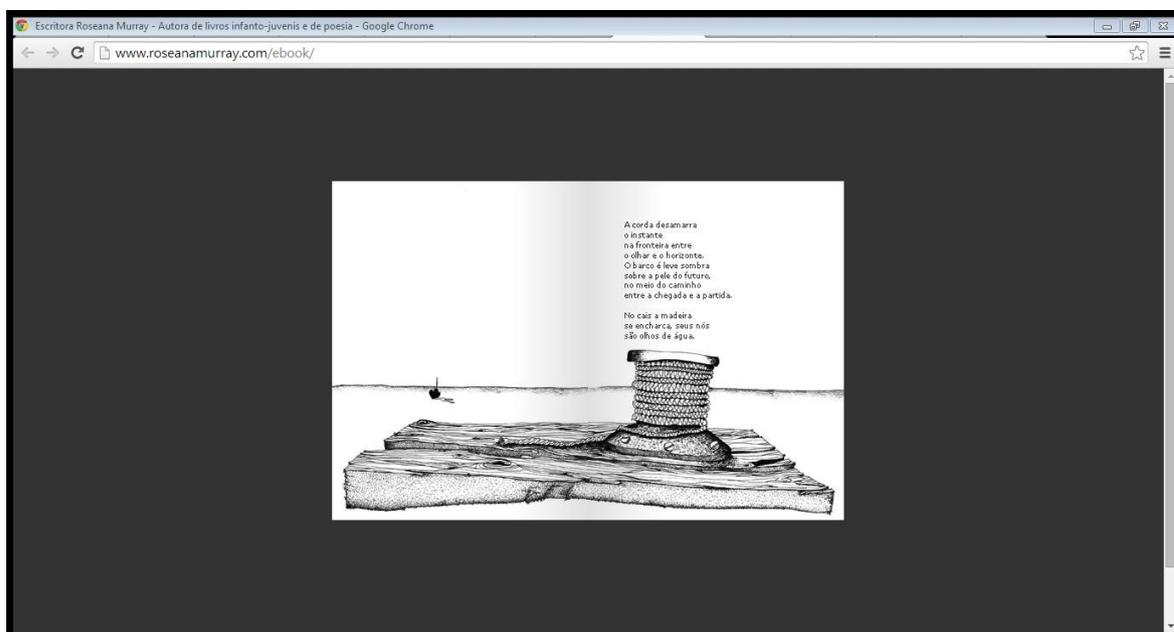
Fig. 1 – E-book *A Bruxa da Casa Amarela*, de 2013.



O e-book *Variação sobre silêncio e corda*⁴, de 2008, também é ilustrado, mas não está vinculado a redes sociais. O texto aparece em um retângulo branco, ao centro de uma tela preta, em letras bem pequenas se contrastadas com o espaço total da tela. Todo o texto se constrói em preto e branco:

⁴ Disponível em: <<http://www.roseanamurray.com/ebook/>>. Acesso em: 02 out. 2014.

Fig. 2 – Primeiro poema do e-book *Variação sobre silêncio e corda*: “A corda desamarra/ o instante/ na fronteira entre/ o olhar e o horizonte./ O barco é leve sombra/ sobre a pele do futuro,/ no meio do caminho/ entre a chegada e a partida./ No cais a madeira/ se encharca, seus nós/ são olhos de água”



No site de Roseana Murray, também há a opção *Poemas*, a qual dá acesso a uma página colorida que intercala ilustrações e poemas, conservando a estaticidade do texto impresso. À medida que desejar conhecer os poemas arquivados pela autora, o leitor deverá descer a barra de rolagem da página – procedimento que em muito se assemelha ao da leitura em rolo, em que praticamente ficava estabelecida a leitura linear⁵. Nessas páginas manuseadas por meio de barras de rolagem, o leitor contemporâneo experimenta, de certa forma, o condicionamento à leitura linear principiado pelo rolo. Ainda há uma opção incomum para o leitor: *Poemas Falados*. Nessa seção, é possível ouvir alguns poemas da autora e, até mesmo, fazer o seu *download*.

A partir da tecnologia digital, são aperfeiçoados os mecanismos de expansão do texto, possibilitando sua transposição para a tela do computador, tanto visual quanto

⁵ Na leitura de um pergaminho, era natural que o leitor não quebrasse a linearidade, uma vez que o próprio formato do texto – o rolo – não permitia a oscilação do curso da leitura. Não é difícil de imaginar o desconforto que seria acessar o meio ou o final do texto em pergaminho para depois reiniciar a leitura. Localizar partes de um texto sem possuir um sumário e sem ter as folhas encadernadas de um livro conforme é conhecido hoje seria um verdadeiro suplício!

sonoramente, e, pela hipermídia, é construído um único texto com som, imagem, movimento e código verbal escrito. Entretanto, no site Roseana Murray a hipermídia e o hipertexto não são utilizados para a potencialização do texto, o qual conserva formatos tradicionais. Há, por exemplo, o uso da sonorização em *Poemas Falados*, mas não o uso da hipermídia como mais um meio de hibridização da linguagem.

Como precursor do livro na internet, tem-se *Olha o olho na menina*, com o texto (verbal) de Marisa Prado e ilustração de Ziraldo. Um livro em versão completa na rede mundial de computadores desde fevereiro de 1996 e, como anuncia a página inicial do site, “o primeiro livro no mundo com versão integral disponível na Internet!”⁶.

Fig. 3 – Página inicial de Olha o olho da menina



São oferecidas duas versões para o livro de Ziraldo: a de bolso e a integral. Na de bolso, o texto aparece integralmente em uma página e para ser lido é preciso movimentar a barra de rolagem. Na época em que foi lançado, seria esse o mecanismo mais rápido de leitura, pois, como adverte o comentário disponibilizado

⁶ Informação disponível em: <<http://www.ipanema.com/livros/olha/cover.htm>>. Acesso em: 06 out. 2014.

na página, “essa versão completa do livro em uma página é para você que está querendo ler a história inteira, e não pode esperar o download de todas as imagens coloridas em tamanho integral” – o que retrata a situação da internet no Brasil em 1996, quando foi lançado esse livro, isto é, a lentidão na abertura dos arquivos em *flash*. As ilustrações estão em preto e branco e o leitor é convidado a clicar nas imagens caso tenha tempo:

Se não resistir à curiosidade, e quiser ver qualquer uma das páginas ocupar a tela inteira, é só clicar nas imagens. Convidamos você para voltar com mais calma, e apreciar todas as belíssimas ilustrações de Ziraldo que acompanham o texto de Marisa Prado. Lembre-se que as imagens em preto e branco são todas clicáveis⁷.

Na versão integral, as páginas são visualizadas por meio do clique em botões de avanço e retrocesso, acompanhados de ícones com nomeação em inglês: *prev*, *start*, *next*, *end*. Lado a lado são expostas ilustrações e seu correspondente texto verbal – não há animações.

Ziraldo continua explorando as tecnologias digitais e cria uma versão *online* para o clássico *Menino Maluquinho*. Nela, o leitor, como sugere o próprio autor na apresentação da narrativa, poderá aproveitar a “história com imagens em tamanho natural para ler, imprimir e colorir”⁸. Também na abertura dessa versão do clássico, Ziraldo, curiosamente, deixa implícita a evolução da internet no Brasil e, conseqüentemente, as possibilidades que ela abre para a disseminação da literatura infantil, uma vez que, enquanto o livro *Olha o Olho da Menina* (1996) apresentava uma versão integral em uma única página para quem não pudesse esperar o *download* de todas as imagens, em seu site atual⁹ tem-se que as imagens “foram todas adaptadas para a Internet, permitindo uma navegação rápida”¹⁰.

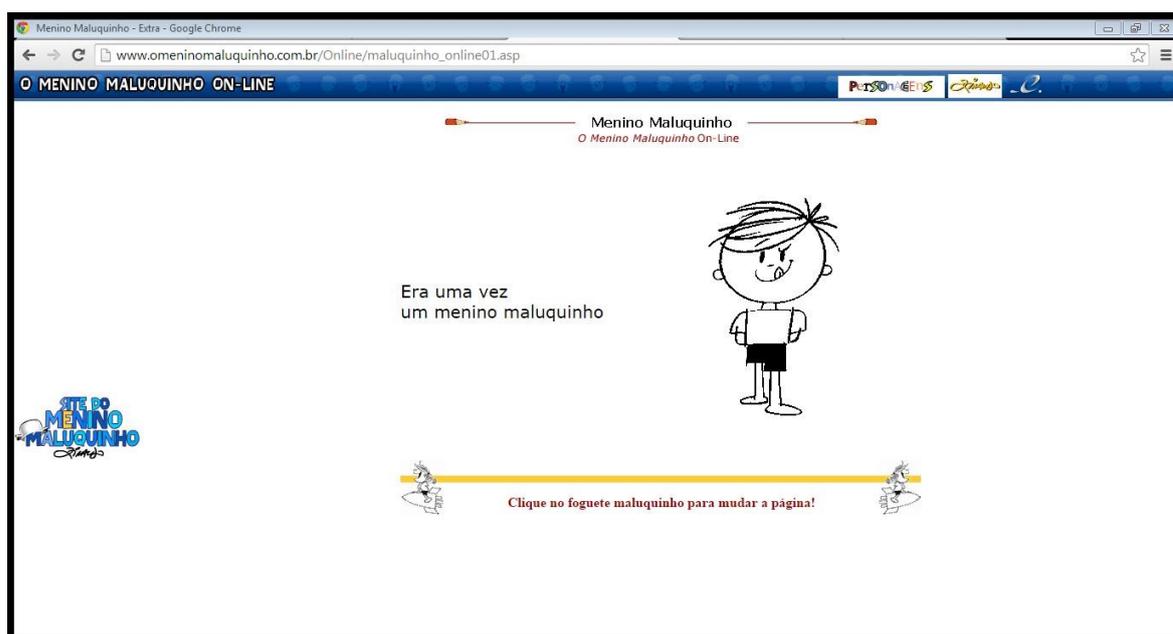
⁷ Disponível em: < <http://www.ipanema.com/livros/olha/mini.htm>>. Acesso em: 05 out. 2014.

⁸ Disponível em:< <http://www.omeninomaluquinho.com.br/Online/default.asp>>. Acesso em: 20 set. 2014.

⁹ O site de Ziraldo data de 2002-2014.

¹⁰ Disponível em:< <http://www.omeninomaluquinho.com.br/Online/default.asp>>. Acesso em 20 set. 2014.

Fig. 4 – Primeira página do Menino Maluquinho online.



Para virar as páginas da narrativa *Menino Maluquinho*, o mouse deve ser apontado sobre o *foguete maluquinho*, como informa a mensagem na introdução da história e também está escrito em vermelho entre a indicação de avanço e a de retrocesso de páginas. Não há animação nem sonorização nas imagens que acompanham a história, do mesmo modo que a narrativa é inteiramente linear. De contrapartida, a abertura do site, assim como os botões que funcionam como ícones de navegação, contém animação e apresentam som, fazendo, então, uso de hipermídia. Assim, sempre que um dos ícones é acessado, outro – denominado *Site do Menino Maluquinho* – aparece em destaque no canto esquerdo da tela, junto com uma panela e a assinatura de Ziraldo. Passando o cursor sobre ele, ecoa um som tirilante e, de dentro da panela, ressurgem todas as opções de leitura e de atividades do site: frases, tirinhas, brincadeiras e piadas, entre outros. Tudo muito bem seccionado: links de leitura propriamente dita e links de jogos, um independente do outro.

Tanto os sites de Ziraldo quanto o de Roseana Murray, exploram a universalização da linguagem, afinal, via digitalização, não importa se a informação originalmente estava preservada em vídeo ou em papel, por exemplo, pois fica homogeneizada em cadeias sequenciais de 0 e 1 – os bits. Também ficaram evidentes dois outros

méritos da digitalização: a compressão de dados e a independência da informação digital em relação ao meio de transporte:

Além da universalização da linguagem, a digitalização possui pelo menos dois outros méritos: de um lado, a compressão de dados, fenômeno suplementar que permite, de maneira cada vez menos onerosa, estocar e fazer circular uma enorme quantidade de informação; de outro lado, a independência da informação digital em relação ao meio de transporte. [...] Tendo base na digitalização, os fatores de aceleração da co-evolução entre homem e máquinas destinadas ao tratamento da informação têm sido a hibridização das tecnologias e a convergência das mídias. Vários setores tecnológicos e várias mídias anteriormente separadas convergem para um único aparelho. (SANTAELLA, 2005, p. 389)

Conforme foi possível observar nos sites analisados até então, a hipermídia não foi empregada para a construção do texto literário. Já o hipertexto, como é típico de toda página eletrônica, foi o recurso utilizado para viabilizar a navegação. De um modo geral, identificou-se a convergência de mídias para um único suporte, mas não a fusão do visual, do sonoro e do verbal como recurso para a construção de uma única textura.

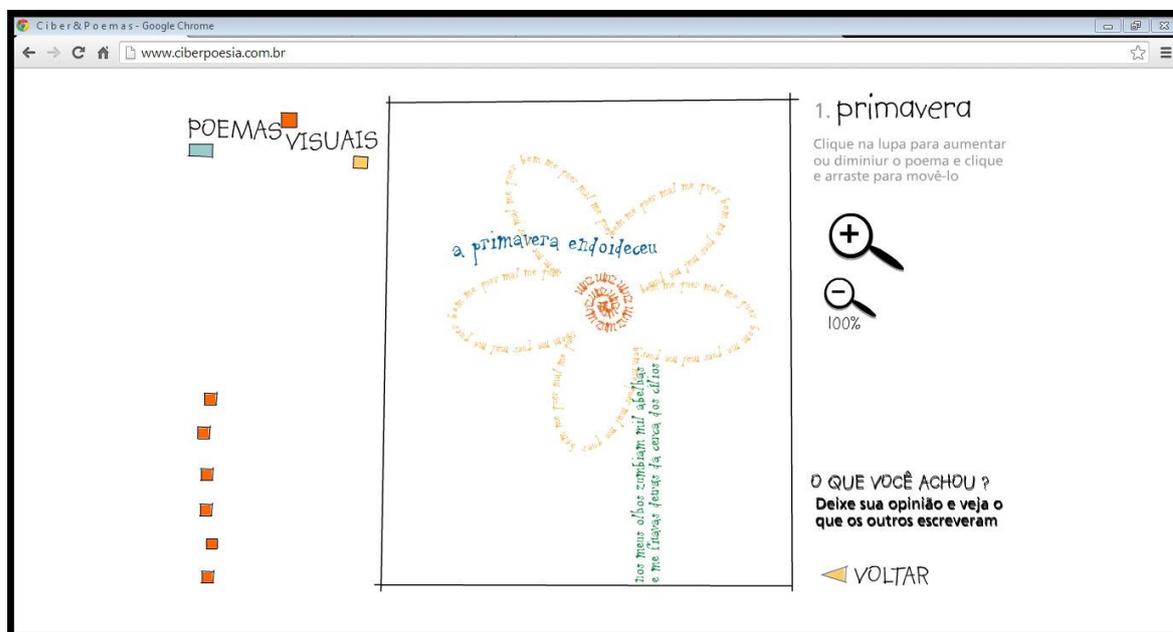
Entre os raros sites que se apropriam da hipermídia como linguagem para a criação literária, é possível mencionar dois, o de Sérgio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski e o de Angela Lago: o primeiro com *ciberpoemas* e o segundo com uma diversidade narrativa. Neles, o texto literário pode ser acessado pelas crianças gratuitamente e sob uma nova linguagem, a linguagem híbrida e lúdica da hipermídia.

No site de Sérgio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski há o uso da linguagem hipermidiática para a construção de *ciberpoemas*. Assim, no site *Ciberpoesia*¹¹, o leitor tem a opção de ler tanto os poemas visuais tipicamente impressos, quanto os ciberpoemas, sob o convite bastante sugestivo dos autores: “Clique para ler, interagir e fazer o seu!”. Entre as poesias visuais e os *ciberpoemas* armazenados no site, a maioria apresenta correspondência entre uma versão visual similar ao texto

¹¹ CAPPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Ciberpoesia*. Disponível em: <<http://www.ciberpoesia.com.br/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

impresso¹² e uma versão *ciber*, com animação. Dessa forma, tem-se, por exemplo, o poema visual *A primavera endoideceu* – frequente nos livros didáticos:

Fig. 5 – Poema visual *primavera*.



No caule, em verde, apresenta-se a inscrição: “Nos meus olhos zumbiam mil abelhas / e me fitavas de trás da cerca dos cílios”; nas pétalas alaranjadas, repete-se por todos os contornos: “bem me quer mal me quer”; no miolo vermelho da flor, a palavra “zum” é repetida para dar a forma de espiral; entrecortando as pétalas, sobressai o título: “a primavera endoideceu”. Como o poema também é imagem e sua disposição na tela compromete a leitura, o leitor poderá aumentar ou diminuir a imagem a partir das metáforas de interface representadas por lupas sinalizadas para a ampliação e a redução da imagem. Retornando à página principal, o leitor terá acesso à versão hipermidiática desse poema, a qual recebe o mesmo título.

Na legenda da maioria dos poemas, já há o link *versão ciber* que encaminhará o leitor para outra experiência de leitura, a hipermidiática. Em vez de um retângulo que mimetiza a folha de caderno, o poema aparecerá dentro de um computador, cuja

¹² Os poemas visuais também existem em um livro impresso, *Poesia visual*, dos mesmos autores do site.

tela traz movimentos discretos e constantes. Clicando sobre a imagem que acompanha o título *Primavera*, uma tela auxiliar se abre e nela há a imagem de dois caules de árvores sem suas respectivas copas e são dadas duas alternativas de leitura, ambas requisitando a interação: ou clica sobre uma parte da grama verde ou clica sobre um dos caules. Optando pela grama, aparecem flores, palavras e abelhas que se embaralham e preenchem a tela, acompanhadas de um zum-zum-zum e uma voz que recita repetidamente um trecho do poema — que, impresso, corresponde ao caule da flor¹³. Caso o clique seja sobre o caule de árvore, folhas e flores surgem para formar a copa ausente; palavras retomando parte do poema também aparecem, mas logo somem; um jardim, cujas flores ficam a piscar também ganha destaque, enquanto uma voz recita o poema.

O site é composto por dez ciberpoemas: *Chá, Xadrez, Van Gogh, Navio, Zigue-zague, Primavera, Flechas, Gato letrado, Babel, Cheio/vazio*; e doze poemas visuais – *Navio, Chá, Van Gogh, Babel, Cheio, Vazio, Eu/tu, Xadrez, Zigue-zague, Primavera, Gato e Flechas*. Curioso que todos esses poemas resultam de uma parceria entre o autor e profissionais ligados à computação, como informa o próprio site, que admite ainda o papel de coautoria atribuída ao leitor:

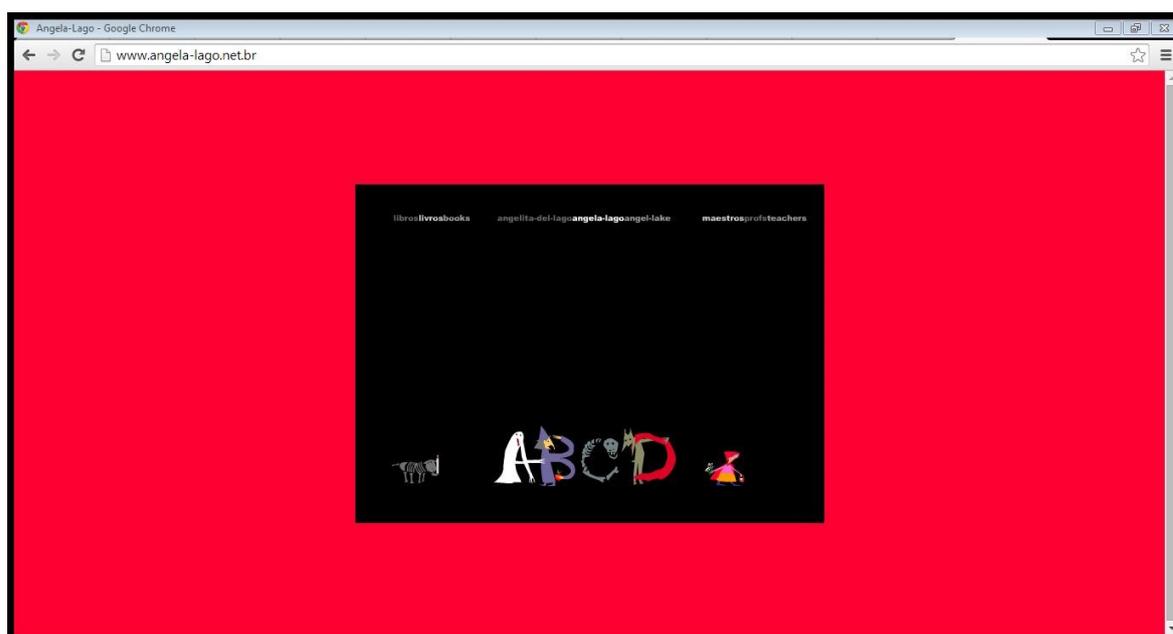
Na recriação eletrônica dos poemas, foram utilizados diversos softwares. Uma pergunta se impõe: quem é o autor desses ciberpoemas? A resposta pode ser complexa, porque a construção hipertextual é de responsabilidade de um webmaster e o “leitor” participa também da sua produção enquanto autor interativo¹⁴.

Assim como Sérgio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski, Angela Lago traz várias obras em um site. Em vez de poemas, narrativas digitais: *A Interminável Chapeuzinho* (ou *la Interminable*), *Oh!* (ou *oh!terrogame*), o *ABCD de Angela-Lago* (ou *brasillianABCbrasileño*) e *Ciberespacinho* (ou *ciberespacinhomyoldhtmsite*).

¹³ “Nos meus olhos zumbiam mil abelhas / e nos me fitavas de trás da cerca dos cílios”.

¹⁴ Disponível em: < <http://www.ciberpoesia.com.br/>>. Acesso em: 30 Set. 2014.

Fig. 6 – Página principal do site de Angela Lago.



As figuras que integram a página inicial do site de Angela Lago desempenham uma função simbólica, uma vez que seguem as normas da linguagem hipermidiática, mas, ao mesmo tempo, são índices, pois apontam a história que está por trás de cada link. Essa função indicial, segundo Santaella (2005, p. 403), é a mais legítima função dos ícones de navegação, já que essas imagens agem como bússolas de orientação dentro da hipermídia e, ao mesmo tempo, mantêm uma função icônica na medida em que levam para um caminho que realmente se assemelha àquilo que a figura indica.

Tanto a função indicial quanto a icônica são, na verdade, características gerais dos ícones presentes nas páginas da web, contudo, devido à ludicidade e ao valor metafórico que assumem no site Angela Lago, tornam-se peculiares e sintomáticos dos efeitos provocados pelos avanços tecnológicos sobre a literatura infantil, como aponta Marisa Lajolo (2010, p. 102) ao discutir sobre literatura infantil e estudos literários: “O espetacular desenvolvimento da indústria gráfica e, mais recentemente, da informática parece ter encontrado no gênero infantil campo extremamente favorável à incrível inventividade para a qual a tecnologia hoje disponível serve de suporte”.

Entre as narrativas eletrônicas de Angela Lago, está *A Interminável Chapeuzinho*¹⁵, a qual se desenvolve a partir de apelos visuais e sonoros, sendo, portanto, contada sem o uso do código verbal escrito. Assim, enquanto caminha pelo bosque – matriz visual –, Chapeuzinho cantarola *La vie en rose*, da famosa cantora francesa Edith Piaf – matriz sonora-verbal. Por constituir-se como um hipertexto interativo, oferece mais de uma possibilidade de leitura – um procedimento típico da leitura navegativa. É o leitor que decidirá o curso da história: se Chapeuzinho seguirá o caminho sugerido pela mãe ou o sinuoso; se a vovó permitirá a entrada do lobo em sua casa ou não; ou se pede socorro aos caçadores, entre outras estruturas.

Fig. 7 – Tela principal de *A Interminável Chapeuzinho*.



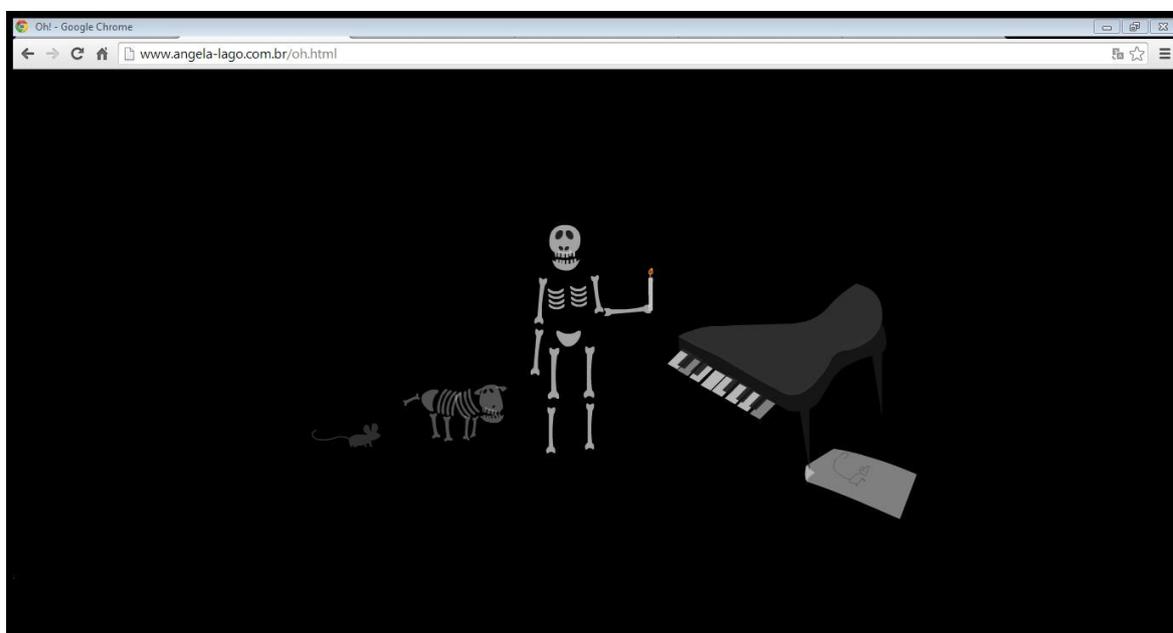
Certamente, *A Interminável Chapeuzinho* é uma construção que oferece um campo interpretativo complexo:

O eu-lírico da canção de Piaf é uma mulher apaixonada por seu amante, o qual lhe prometeu amor eterno. Da mesma forma, no conto tradicional *A chapeuzinho vermelho* (registrado pelos irmãos Grimm e por Charles Perrault), o lobo seduz a menina. [...] Assim, a autora propõe um paralelismo entre dois textos. Cabe ao leitor, estabelecer as relações entre um e outro. (NASCIMENTO, 2009, p. 172)

¹⁵ Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/Chapeuzinho.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

Outra narrativa sonoro-visual do site de Angela Lago, *OH!*¹⁶, corresponde a uma animação ocultada pelo desenho de um cão esquelético com uma vela na boca. Assim que tal hipertexto é aberto, além do cão, o leitor encontra outros dois personagens esqueléticos: um rato e uma pessoa, que, conforme o passar do cursor, reproduzem sons musicalizados, como de cantor lírico: “oooooh”. Também há um piano que emite som: uma gargalhada estridente e um *dó-ré-mi-fá-só-lá-si* do além.

Fig. 8 – Tela principal do hipertexto *Oh!*



Mediante as interações do leitor, os personagens têm diferentes reações, construindo narrativas a partir das matrizes sonora e visual:

O enredo é construído visual e sonoramente. Sendo destinado a crianças, o encadeamento ocorre conforme se movimenta o mouse. Desse modo, a narrativa monta-se com a intervenção de seu receptor munido de um instrumento de comando – o mouse. Os sons figuram como onomatopeias, sendo, assim, símbolos com caráter icônico. (CUNHA, 2009, p. 186)

¹⁶ Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/oh.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

Clicando no *ABCD de Angela-Lago*¹⁷, o leitor é remetido a uma página totalmente preenchida pela cor preta onde encontrará em destaque a palavra *ANJO* que, após permutas automáticas de algumas letras e acréscimo de outras, torna-se *ANGELA*. Então, um personagem – um anjo – cai sobre essa palavra, fazendo com que ela se torne composta, *ANGELA-LAGO*. Do segundo elemento dessa palavra, caem gotas d'água, fazendo jus ao seu sentido denotativo e formando um lago, no qual o anjo se lança e respinga letras ao seu redor sob o som de rápidas batidas na água – como uma brincadeira típica da infância. Assim, a própria abertura do hipertexto – isto é, o carregar dessa página – já revela a primeira narrativa deixada pela autora em *ABCD*. Depois disso, outras histórias se mantêm ocultas nas imagens animadas e sonorizadas da tela, aguardando a intervenção curiosa dos pequenos leitores por meio de seus cliques hiperativos. São várias as narrativas que compõem o *ABCD*, tais como *A cantilena do sapo* e *Barata*¹⁸, *Histórias para dormir mais cedo*, *História do cachorrinho feio*, entre outras também baseadas em uma linguagem sonoro-visual-verbal de cunho cinético e metalinguístico, delineada por situações lúdicas de interação.

Fig. 9 – Hipertexto aberto a partir do link ABCD.



Clicando no barquinho de papel que compõe a imagem da tela de *ABCD*, ele submerge, revelando uma garrafa – como aquelas de mensagens lançadas ao mar –

¹⁷ Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

¹⁸ Respectivas versões interativas das parlendas *O sapo não lava o pé* e *A barata diz que tem*.

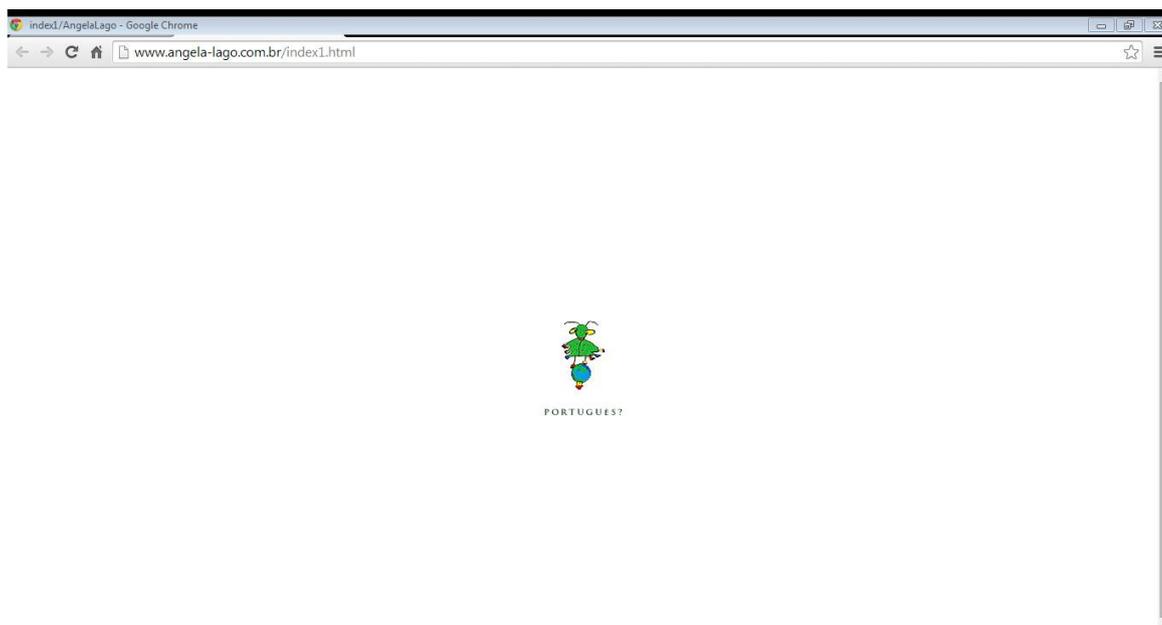
, da qual sai um papel branco enrolado que vai direto para a mão do anjo que está a espreitá-la. Desse papel aparece a ilustração de um planeta com uma casinha, enquanto um disco voador os sobrevoa. Se o leitor não clicar nessa folha, o anjo a embola e joga de volta no lago, fazendo com que a garrafa retome sua antiga posição na tela; caso o leitor opte pela leitura, será remetido a outra narrativa interativa: *Ciberespacinho*. O curioso é que na tela principal do site já há um link para esse mesmo hipertexto, permitindo ao leitor diferentes percursos de leitura: “A hipermídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas” (SANTAELLA, 2005, p. 394). O leitor de hipermídia é colocado no centro do processo e a recepção da literatura hipermidiática “se afirma como uma reinvenção que recupera a noção do leitor como construtor de sentidos e significados, oferecendo-lhe a interatividade necessária para que deixe de ser apenas aquele que lê e se torne também aquele que interage, participa, escolhe” (BORGES; MESTRE, 2013, p. 118).

Para acessar *Ciberespacinho*¹⁹ pela tela principal, o leitor terá que dar duplo clique no link *ciberespacinhomyoldhtmlsite*²⁰, o qual traz uma breve narrativa – nem por isso menos engenhosa – que o encaminha a várias atividades lúdicas de leitura. Nela, um ser verde e saltitante brinca de equilibrista sobre um pequeno planeta com uma casinha amarela de telhado vermelho.

¹⁹ Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/index1.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

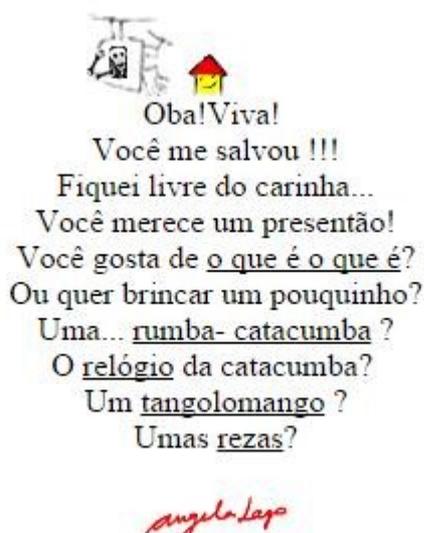
²⁰ Link discreto, à esquerda da tela, que só é visualizado mediante a interação do leitor: ele apenas aparece quando o cursor é passado sobre o espaço a ele destinado. Além disso, por alguns momentos, é representado por um ícone, um disco voador.

Fig. 10 – Introdução do hipertexto Ciberespacinho.



Constantemente, o discurso da narrativa é dirigido ao leitor, estabelecendo um suposto diálogo com o personagem alienígena. O leitor é guiado a um texto demarcado pela linguagem verbal e por hiperlinks que o direcionam a brincadeiras que, para se efetivarem, dependerão da leitura, quais sejam: *o que é, o que é, rumba-catacumba, relógio, tangolomango e rezas*.

Fig. 11 – Texto crivado por hiperlinks.



Em *Ciberespacinho*²¹, assim como em todo site de Angela Lago, leituras são lançadas a partir de hipertextos e hipermídia intensificando a relação entre leitor e texto. Por meio do hiperlink, são estabelecidos *nós* que remetem o leitor de um texto a outro e, ao mesmo tempo, mesclam o verbal com imagens, sons e movimentos, originando uma leitura inteiramente dinâmica. Dessa forma, o texto sai da estaticidade e fica “mais próximo do próprio movimento do pensamento” (LÉVY, 1996, p. 48).

Considerações finais

Enquanto grande parte dos sites pesquisados transpõe para a tela uma versão muito semelhante ao texto impresso, tanto no site de Sérgio Capparelli e Ana Cláudia Gruszynski quanto no de Angela Lago há uma literatura infantil que utiliza a linguagem da hipermídia para a construção de um texto não realizável no papel. Como os textos desses sites são pautados na hipermídia, nota-se uma hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, como propõe Lúcia Santaella (2005):

[...] o primeiro grande poder definidor da hipermídia está na hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos sógnicos, códigos e mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores, na sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na medida mesma em que o receptor ou o leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização. (SANTAELLA, 2005, p. 391-392)

Tomando a hipermídia como linguagem, a literatura produzida para o ciberespaço assume uma configuração não convencional: “a literatura deixa de ser linguagem verbal e amplia seus horizontes, suas delimitações, para tornar-se texto verbal, sonoro, visual, audiovisual, digital, em outro contexto” (ANTONIO, s.d). Em *www.angela-lago.com.br* e em *www.ciberpoesia.com.br*, é utilizada uma linguagem intersemiótica que resulta em uma literatura que extrapola a figuração das palavras:

²¹ Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/index1.html>>. Acesso em: 13 set. 2014.

[...] é primordial para a compreensão da literatura a forma como linguagens verbais e não verbais se entrelaçam, se entrecem, pois o fascínio e o enigma que sempre caracterizaram a criação viva e inovadora da literatura é o seu trânsito entre o verbal e o não verbal. (CUNHA, 2009, p. 141)

Ora constituído por palavras, ora por imagens, os links da página principal poderão encaminhar o leitor a outros links no interior dos hipertextos inicialmente acessados. A partir de cliques, o leitor poderá, então, desencadear diversas situações de leitura sobre uma linguagem totalmente dinâmica, em que produzir literatura seria “correlacionar diferentes sistemas semióticas, o que, inevitavelmente, procura uma dinâmica ininterrupta de modificações, na qual as artes tentam se rearticular na realidade mutável da linguagem” (BASEIO; CUNHA, 2012, p. 2).

Enfim, não se questiona nesta pesquisa a supremacia de um suporte ou de um gênero textual. A discussão levantada é sobre o uso das novas tecnologias de informação e comunicação – como a hipermídia – na construção do texto literário. Tem-se, assim, como esclarece Santaella (2012, p. 238), que a literatura produzida para o ciberespaço “não chegou para operações de diminuição ou divisão, mas para somar e multiplicar”.

MIGRATION OF CHILDREN’S LITERATURE: FROM THE BOOK TO THE CYBERSPACE

ABSTRACT: Modes of production, circulation and reading of the text have undergone significant changes over the course of Western history, caused real revolutions, especially with the development of information and communication technologies. In line with this revolution, many literary content targeted at children have been produced in electronic media to circulate and also be read in this format. Therefore, this research intends to investigate manifestations of children's literature available free on the internet, checking on what aspects the new information and communication technologies are being used for literary creation. Initially there will be a brief history of children's literature, as well as a correlation between illustration, playfulness and hypermedia language. Then, will be made the analysis of some sites of writers already established by contemporary critics, fidelity to the language used by them.

KEYWORDS: Children's literature. Cyberspace. Hypermedia.

Referências

- ANTONIO, Jorge Luiz. **Sobre poesia digital**. Disponível em: <<http://arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/jlantonio.htm>>. Acesso em: 14 maio 2014.
- BASEIO, Maria Auxiliadora; CUNHA, Maria Zilda da. Tecnologias e Literatura para crianças. **Literartes**. São Paulo, p. 1-14, v. 1. n. 1, 2012. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/literartes/article/view/47172/50902>>. Acesso 20 set. 2014.
- BORGES, Gabriela; MESTRE, Isa. Livro digital e literatura das mídias: uma análise de “The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore”. **Texto digital**. Florianópolis, v. 9, n.2, p. 109-121, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n2p229/23637>>. Acesso em: 01 out. 2014.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19-32.
- CAMARGO, Luís. Para que serve um livro com ilustrações?. In: JACOBY, Sissa (Org.). **A Criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2008. p. 237-262.
- CAPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Poesia Visual**. São Paulo: Global, 2002.
- _____. **Ciberpoesia**. Disponível em: <<http://www.ciberpoesia.com.br/>>. Acesso em: 25 set.. 2014.
- CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura infantil: teoria e prática**. São Paulo: Ática, 1997.
- CUNHA, Maria Zilda da. **Na tessitura dos signos contemporâneos: novos olhares para a literatura infantil e juvenil**. São Paulo: Paulinas, 2009.
- HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global, 2009.
- LAGO, Angela. **ABCD de Angela-Lago**. Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.
- _____. **A Interminável Chapeuzinho**. Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/Chapeuzinho.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.
- _____. **OH!** Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/oh.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

_____. **Ciberespacinho**. Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/index1.html>>. Acesso em: 10 set. 2014.

LAJOLO, Marisa. Literatura infantil brasileira e estudos literários. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*. Brasília, n. 36, p. 97-110, jul./dez. 2010. Disponível: <<http://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/2883/2490>>. Acesso em: 20 set. 2014.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. São Paulo: Ática, 1999.

MURRAY, Roseana. **A Bruxa da Casa Amarela**. Disponível em: <<http://www.roseanamurray.com/e-book2.htm>>. Acesso em: 02 out. 2014.

_____. **Variações sobre silêncio e cordas**. Disponível em: <<http://www.roseanamurray.com/ebook/>>. Acesso em: 02 out. 2014.

NASCIMENTO, José Augusto de Abreu. **Literatura infantil e cultura hipermidiática: relações sócio-históricas entre suportes textuais, leitura e literatura**. 2009. Dissertação (Mestrado em Letras) - Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, Universidade de São Paulo Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, São Paulo, 2009. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-04022010-142752/pt-br.php>>. Acesso em: 10 out. 2014.

PRADO, Marisa; ZIRALDO. Olha o olho da menina. Disponível em: <<http://www.ipanema.com/livros/olha/cover.htm>>. Acesso em: 06 out. 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. Para compreender a ciberliteratura. **Texto digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, jul./dez. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/viewFile/1807-9288.2013v9n2p109/26053>>. Acesso em: 01 out. 2014.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. São Paulo: Global, 1998.

ZIRALDO. **Menino Maluquinho**. Disponível em: <<http://meninomalquinho.educacional.com.br/Online/default.asp>>. Acesso em: 20 set. 2014.

Texto recebido em: 15/10/2014.
Texto aceito em: 19/12/2014.