

Literatura infantojuvenil: diálogos entre a cultura impressa e a cibercultura

*Diógenes Buenos Aires de Carvalho**

Resumo

A produção cultural contemporânea proporciona à criança e ao jovem o contato com uma série de objetos culturais, que, por um lado, são criados no campo da cultura impressa e, por outro, são produzidos na esfera da cibercultura. Diante desse contexto, o presente artigo objetiva apresentar as diferentes formas de circulação da literatura infantojuvenil que resultam do diálogo entre a cultura impressa e a cibercultura, tendo como fundamentação teórica os pressupostos de Antonio (s. d.), Chartier (1991, 1999, 2002), Santaella (1996, 2004), Yoo (2007) e Zilberman (2008). Por conseguinte, observa-se que esse diálogo se concretiza a partir de percursos realizados do oral ao eletrônico, concretizando possibilidades de uma literatura eletrônica para o leitor infantojuvenil, e do virtual ao impresso, expondo as estratégias da literatura infantojuvenil contemporânea para interagir com o leitor do século XXI.

Palavras-chave: Literatura infantojuvenil. Cibercultura. Cultura Impressa.

Considerações iniciais

A produção cultural contemporânea proporciona à criança e ao jovem o contato com uma série de objetos culturais, que, por um lado, são criados no campo da cultura impressa e, por outro, são produzidos na esfera da cibercultura.¹ Dentre esses inúmeros objetos, não se pode deixar de incluir a literatura infantojuvenil, que hoje circula tanto em suportes impressos como em bases *on-line*, propondo diferentes modos de interação com o leitor a partir de textualidades “convencionais” e hipertextualidades eletrônicas. Tais modalidades de acesso ao universo literário não se excluem, tendo em vista que ambas estabelecem uma relação dialógica/intertextual/hi-

* Doutor em Letras (PUCRS). Docente do Departamento de Letras do Centro de Estudos Superiores de Caxias, da Universidade Estadual do Maranhão, e do mestrado em Letras da Universidade Federal do Piauí. Coordenador do Grupo de Pesquisa em literatura, leitura e ensino. E-mail: dbuenosaires@uol.com.br

Data de submissão: dez. 2010. Data de aceite: dez. 2010

pertextual no processo de composição de suas materialidades ou virtualidades.

Assim, objetiva-se neste artigo analisar exemplos dessa produção literária que se concretizam no diálogo entre a cultura impressa e a cibercultura, o que tem sido realizado a partir de dois percursos: “do oral ao virtual” e “do virtual ao impresso”. O primeiro revela o desenvolvimento de uma literatura eletrônica para criança e jovens, e o segundo expõe as estratégias da literatura impressa para atender às expectativas de um público assentado num mundo digital.

Do oral ao virtual: possibilidades de uma literatura eletrônica para crianças e jovens

O processo histórico da leitura, de acordo com Chartier (2000), é marcado por três revoluções, que vão motivar o surgimento de diferentes modos de ler, gêneros e suportes. A primeira revolução da leitura é anterior àquela ocorrida com o desenvolvimento da impressão e “consiste no longo processo que leva um número crescente de leitores a passar de uma prática de leitura necessariamente oral, na qual ler em voz alta era indispensável para a compreensão do significado, para uma leitura visual, puramente silenciosa” (CHARTIER, 2000, p. 23). Essa passagem da leitura oral para a visual implicou alterações significativas nos protocolos do ato de ler,

visto que “a leitura silenciosa permitiu um relacionamento com a escrita que era potencialmente mais livre, mais íntimo, mais reservado” (p. 24). Sendo assim, “criou a possibilidade de ler mais rapidamente, e, portanto, de ler mais e de ler textos mais complexos” (CHARTIER, 2000, p. 24).

A segunda revolução se concretiza, a partir do século XVIII, com a criação de novos gêneros e novas práticas de leitura, como, por exemplo, a mudança da leitura comunal e respeitosa (textos religiosos impregnados de sacralidade e autoridade) para uma leitura mais irreverente e desprezada, em que “os novos leitores devoravam um grande número e uma imensa variedade de impressos efêmeros” (CHARTIER, 2000, p. 25); o surgimento do romance, que propicia a realização de uma leitura mais intensiva, no entanto a postura do leitor ainda é influenciada pelos moldes tradicionais de leitura de textos sagrados; como também o aparecimento no século XIX de novas categorias de leitores, tais como mulheres, crianças, e trabalhadores, que representam não só uma ampliação do número de leitores como também a diversidade de práticas de leituras em face das peculiaridades das diferentes comunidades de leitores.

No que tange ao leitor infantojuvenil tem-se, inicialmente, a apropriação da cultura oral e dos clássicos literários impressos como objetos de adaptação para a constituição dos primeiros materiais de leitura destinados ao receptor

em formação; posteriormente, tem-se o desenvolvimento de uma produção literária de caráter autoral especialmente para o público infantojuvenil.

A terceira revolução ocorre com a transmissão eletrônica, ou seja, a passagem dos textos do livro impresso para a tela do computador, que provocou alterações na relação do leitor com o texto, entre as quais se pode citar

a distinção entre escrever e ler, entre autor do texto e o leitor do livro, que é imediatamente discernível na cultura impressa, dá lugar agora a uma nova realidade: o leitor torna-se um dos possíveis autores de um texto multimidiático ou o criador de novos textos compostos por fragmentos deslocados de outros textos (CHARTIER, 2000, p. 27-28).

Com o suporte eletrônico a condição autor/leitor é redimensionada, haja vista a possibilidade de o leitor também atuar como (co)produtor do texto e a textualidade não estar limitada ao uso da palavra, uma vez que se podem inserir outros signos, tais como imagem e som. Isso exige do receptor o domínio da linguagem verbal e de outras linguagens para a leitura desse novo texto, visto que a significação não depende apenas da compreensão isolada da palavra, e sim do diálogo entre essas diferentes linguagens.

Com a criação literária/não literária em ambientes digitais, entra em discussão o fim ou não do livro impresso. Sobre essa polêmica, Barbosa (1996, p. 20) destaca que a difusão da literatura eletrônica “parece indicar uma verdadeira nova tendência literária: não o fim

do livro, mas seguramente uma outra maneira de ler, uma nova maneira de escrever e de intervir sobre a palavra”. Para Santaella (1996), o desenvolvimento de novos modos de interagir com a palavra também não representa o fim do livro, porque “a história nos tem demonstrado que a tendência dos meios não é a desintegração (e o vídeo texto é o exemplo mais flagrante disso), mas de criar sistemas integrais, interdependentes, de modo que um meio se alimenta do outro ao mesmo tempo em que o retroalimenta” (p. 140). Zilberman (2008), do mesmo modo, mostra que exemplos da história recente apresentam respostas conciliadoras, como o cinema/teatro, em que “os dois gêneros harmonizaram-se, acabando por se subsidiarem mutuamente” (p. 117) e, quanto ao livro, “a lógica do capitalismo, fundada na obsolescência programada, sugere que o livro não vai desaparecer, porque encontrará seu nicho no sistema” (p. 118).

As perspectivas de Barbosa (1996), Santaella (1996) e Zilberman (2008) indicam que o livro não vai desaparecer, pois a produção de novas formas de interação com a palavra sugere que os sistemas semióticos devem ser integrados e se tornar interdependentes e que o sistema capitalista deve definir um novo nicho para o livro, respectivamente. Por conseguinte, uma nova discussão entra em cena – a concepção de literatura – uma vez que a compreensão da literatura eletrônica só vai ocorrer, consoante Antonio (s. d.), “se tivermos como parâmetros a análise dos procedimentos que as suas dimensões

nos mostram: artísticas (visual, cinética e sonora) e computacionais (meios digitais, hipertextualidade, interatividade, processo interativo e hipermedialidade),

isto é, novos critérios de literariedade devem ser redefinidos e não mais centrados apenas na capacidade de estranhamento da linguagem verbal, como advogam os Formalistas Russos, e sim no diálogo entre as diferentes linguagens, pois 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).

O redesenhar dessa literatura pressupõe, igualmente, uma alteração no comportamento dos receptores, tendo em vista que novas estratégias de leituras devem ser produzidas para a compreensão dos significados que resultam do diálogo entre essas diferentes linguagens. A partir dos diversos comportamentos assumidos pelo leitor em distintos momentos históricos e sociais, Santaella (2004) propõe uma tipologia de leitores que se configura no percurso entre a cultura livresca e a cibercultura:

- a) Leitor contemplativo, meditativo: é aquele que tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras [...]. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar. Esse leitor não sofre, não é acossado pelas urgências do tempo. Um leitor que contempla e medita (p. 24);
- b) Leitor movente, fragmentado: é o que aprende a transitar entre

linguagens, passando dos objetos aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível. Isso se acentua com o advento da televisão: imagens, ruídos, sons, falas, movimentos e ritmos na tela se confundem e se mesclam com situações vividas (p. 31);

- c) Leitor imersivo, virtual: é um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multi-sequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo etc. (p. 33).

O leitor na contemporaneidade é compelido a transitar por essas diferentes categorias elencadas por Santaella (2004), dada a diversidade de contextos sociais, que exigem o domínio de inúmeros e variados protocolos de leitura, entre os quais se destacam atualmente os de natureza digital. A apropriação desses novos protocolos de leitura é decorrência do desenvolvimento, por exemplo, de uma produção literária em ambiente cibernético, denominada “literatura eletrônica”, a qual é definida por Hayles (2009, p. 21) a partir da concepção da Organização Literatura Eletrônica, como “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”. Além de ser produzida nesse contexto digital, Hayles (2009, p. 21) chama atenção para o fato de que

“ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica”.

A partir dessa concepção de literatura eletrônica podem-se enquadrar as categorias elaboradas por Yoo (2007) e citadas por Kirchof (2009), as quais mapeiam as várias formas de composição literária em suportes eletrônicos, a saber:

- 1) a *literatura digitalizada*, que resulta de textos produzidos originalmente no formato tradicional e posteriormente são digitalizados, não havendo nenhuma ruptura nesse texto ao ser transmitido pelo suporte digital. Como exemplos têm-se as *Histórias da avozinha*,² de Figueiredo Pimentel, publicadas no final do século XIX, “contendo cinquenta das mais célebres, primorosas, divinas e lindas histórias populares, morais e piedosas, colecionadas umas, escritas e traduzidas outras por Figueiredo Pimentel” (PIMENTEL, 1896), que podem ser acessadas no sítio Domínio Público,³ recuperando, assim, um acervo da literatura infantojuvenil cuja fonte primeira é a oralidade; depois é apropriada pela escrita através da edição em suporte livro, para, finalmente, ser preservada para os leitores imersivos no formato digital; e *O menino maluquinho*, de Ziraldo, na versão impressa, explora os “aspectos gráficos, não mais vistos

como subsidiários do texto, e sim como elemento autônomo, praticamente auto-suficiente” (LAJOLO, ZILBERMAN, 2009, p. 127-128), assumindo o “visual como o centro, e não mais como ilustração e/ou reforço de significados confiados à linguagem verbal” (LAJOLO, ZILBERMAN, 2009, p. 127-128); na versão *on-line*,⁴ por sua vez, *O menino maluquinho* não sofre alteração na estruturação narrativa no processo de digitalização, uma vez que é reproduzida na íntegra a versão impressa, publicada na sua primeira edição em 1980, e o leitor infantil realiza a leitura seguindo a linearidade do livro, contudo a produção de sentidos é modificada porque a narrativa vai ser lida na tela do computador, não mais na página impressa, visto que “é preciso considerar que as formas produzem sentidos e que um texto se reveste de uma significação e de um estatuto inéditos quando mudam os suportes que o propõem à leitura” (CAVALLO, CHARTIER, 2002, p. 6);

- 2) a *editoração colaborativa* produz textos a partir dos recursos eletrônicos, no entanto permanecem com a mesma estrutura do livro impresso. Neste caso estão incluídos os *e-books*, como, por exemplo, os clássicos *Robinson Crusóe*,⁵ de Daniel Defoe, *As viagens de Gulliver*,⁶ de Jonathan Swift, e *Alice no país das maravilhas*,⁷ de Lewis

Carroll, da Editora Virtual Books Online, que são disponibilizados através do formato em PDF e gratuitamente para o internauta. Esse processo de criação de *e-books* pode manter a mesma estrutura do livro impresso, no entanto tais exemplos configuram uma nova obra ao serem editados no computador e não reproduzirem na íntegra os textos fontes, por se tratar de adaptações literárias, visto que a alteração no texto e a nova materialidade interferem na produção de sentidos, conforme Chartier (1991).

- 3) a *literatura hipertextual* explora a não linearidade através da inserção de *links* eletrônicos, o que possibilita ao leitor navegador inúmeros caminhos para a leitura de um texto inicial que se torna múltiplo, pois os leitores não se veem diante de um único trajeto de leitura; logo, a ordem de leitura pode diferir de um leitor para outro. Assim, a hipertextualidade configura-se pelos *links* à disposição do leitor, que, ao seguir certos caminhos em detrimento de outros, cria um percurso de leitura específico e acaba, simultaneamente, gerando um enredo próprio, que não seria o mesmo caso tivesse navegado por outros *links* (KIRCHOF, 2009, p. 4).

O *e-book Ler e brincar*⁸ (AGUIAR et al, 2008) traz a versão eletrônica/

hipertextual da narrativa *Tecelina*, de Glaucia de Souza (2007), um livro que conta a biografia de uma família que cumpre a tradição de tecer seu enredo de um único modo, representado na história pelo ato de tricotar, mas que é rompida pela protagonista Tecelina ao tricotar ao contrário e tecer, conseqüentemente, novos e diferentes enredos. A narrativa, ao metaforizar a arte de contar histórias, assume um caráter metalinguístico, expondo os elementos estruturais da narrativa, os quais são explorados na versão digital com a inserção de *links* que rompem a linearidade da história impressa, possibilitando ao internauta seguir vários trajetos de leitura a partir da composição do tempo, espaço e personagem.

- 4) a *literatura hipermidiática* é baseada na conjunção de hipertextos e recursos multimidiáticos (sons, imagens, e movimentos). O sítio da escritora e ilustradora Angela Lago⁹ contém os *e-books Oh!*,¹⁰ *ABCD*,¹¹ e *Chapeuzinho Vermelho!*,¹² em que “a tridimensionalidade do espaço virtual, o tempo simultâneo, a transparência no desenho dos micros e macros universos, são veios de uma nova possibilidade de enxergar o mundo. Um mundo não linear” (LAGO, s. d.).

Em *Chapeuzinho Vermelho*, por exemplo, tem-se um processo histórico de mudanças semióticas, haja vista que o conto circula, inicialmente, através da oralidade por se tratar de um elemento

da cultura popular; em seguida, ocorre a transposição do oral para o escrito, quando ocorre a apropriação dos contos populares no surgimento da produção literária para crianças; posteriormente, é reescrito inúmeras vezes pela cultura letrada, que alia o verbal ao imagético, tornando-se uma obra representativa da literatura infantil. Nesse percurso, contudo, a linearidade é um aspecto mantido quase que intocável, uma vez que a estruturação do conto é respeitada. A ruptura dessa linearidade ocorre na versão hipermidiática de Angela Lago, que apresenta uma narrativa composta, simultaneamente, por som, imagem e movimento, a qual pode se desenrolar em duas tramas, visto que a personagem principal pode seguir dois trajetos e as ações terem desfechos distintos. No entanto, o livro não está ausente, pois é inserido nas duas tramas através do Lobo Mau e dos Caçadores, que buscam nesse objeto a compreensão do desenrolar dos acontecimentos, principalmente das atitudes de Chapeuzinho Vermelho, que não se coadunam com as versões que circulam nos impressos.

Sergio Capparelli e Ana Claudia Gruszinsky, por sua vez, utilizam a hipermídia no sítio *Ciberpoesia*¹³ em dez ciberpoemas (Chá, Xadrez, Van Gogh, Navio, Zigue-zague, Primavera, Flechas, Gato letrado, Babel, Cheio/vazio), cuja origem é o livro *Poesia Visual* (CAPPARELLI, GRUSZINSKY, 2000), sendo que somente dez poemas visuais foram transformados em ciberpoemas dos 27 que compõem a edição impressa.

Capparelli, Gruszinsky, Kmohan (2000) ressaltam que nos ciberpoemas a relação entre hipertexto e multimídias não se limita a uma simples convergência de linguagens, mas envolve também a interatividade a partir da participação do navegador, que adota o papel de *leitor imersivo / virtual*. O ciberpoema “Chá”,¹⁴ por exemplo, estabelece

uma zona de diálogo com o leitor que, se quiser apreender o poema, deverá agir e reagir e a cada ação/reação recriar um poema novo. Em outras palavras, a xícara inerte na tela do computador requer comandos por parte do navegador para se mostrar. Só então tem-se surpresas inesperadas, como as sonoridades dos ingredientes para o chá ou do bule de cujo bico vertem letras (CAPPARELLI, GRUSZINSKY, KMOHAN (2000, p. 80).

O sítio ainda permite ao internauta o acesso aos dez poemas na versão visual, os quais podem ser lidos a partir de dois protocolos de leitura: 1) o receptor assume a condição momentânea de *leitor contemplativo / meditativo*, porque na tela do computador os poemas visuais são reproduzidos como na página do livro; 2) o navegador figura como *leitor movente / fragmentado* ao ser convidado para dar volume e movimento aos poemas visuais, por meio do comando “Clique na lupa para aumentar ou diminuir o poema e clique e arraste para movê-lo”. Capparelli e Gruszinsky, desse modo, provocam a interação com o receptor, num movimento que vai do livro à tela do computador, exigindo, portanto, uma pluralidade de competências e habilidades de leitura da criança e do jovem a fim de que igualmente possam transitar entre os papéis de leitor e navegador.

Do virtual ao impresso: novas estratégias da literatura infantojuvenil contemporânea

O desenvolvimento da cibercultura tem provocado diferentes respostas da cultura impressa, visto que o mercado editorial vem buscando nos suportes eletrônicos mecanismos para aprimorar a editoração dos livros, os quais se tornam cada vez mais bonitos e atraentes, a partir de projetos gráficos mais sofisticados, com diferentes formatos e texturas, como também a conjugação de diferentes linguagens. Esse movimento pode ser observado na produção literária para crianças e jovens, em que “o estreitamento do diálogo entre a imagem visual e a palavra é o modo como o estético se manifesta, na atualidade, na literatura infantil, especificamente, na brasileira” (TURCHI, 2002, p. 27).

Pode-se notar, igualmente, a inserção da música na interação entre o verbal e o não verbal, como no livro-CD *Cantigas de ninar vento*, de Souza, Biazetto e Hermann (2007), que já demonstra esse intercâmbio ao redimensionar a noção de autoria, haja vista que os três artistas assumem a condição de autores do livro-CD, não havendo o destaque apenas para a responsável pelo texto, como tradicionalmente vem sendo feito, e a nomeação do ilustrador e do musicista, como auxiliares na composição do livro.

Outra variante da interação é a retomada da tradição literária das cantigas

medievais e convidam o leitor infantojuvenil a realizar, por meio do encontro entre palavra/imagem/música, uma viagem de um eu lírico feminino e infantil por um itinerário que se inicia com a “Cantiga de partida” num barco de papel, em que o eu lírico enuncia o grau de liberdade dessa partida: “Só eu mesma sei meu rumo: rua, nuvem, andança, véu” (p. 4), passando pelas “Cantigas do dia inteiro”, que retrata os diferentes efeitos do dia, da tarde e da noite; quando a noite chega então a “Cantiga para boi dormir”, que é um contraponto à tradicional canção de ninar do “boi da cara preta”, pois quem é ninado no poema é o boi; após ninar o boi, tem-se a “Cantiga de ninar vento”, que é o voo de liberdade do eu lírico objetivando ninar o vento, e esse voo deve levar em consideração a passagem do tempo, como expresso na “Cantiga de correr o tempo”; na viagem ocorre o encontro com o amigo, que é ninado com a “Cantiga de amigo”; do amor de amigo passa-se para outra forma de amar com a “Cantiga de amor”; na viagem aparecem os obstáculos que são resolvidos com a “Cantiga de espantar os males”; o encontro do primeiro amor é descrito na “Cantiga de quanto te vi”; na “Cantiga de dobrar mundo” relata a trajetória de mundo afora e mundo adentro; a transição de menina para moça é o tema da “Cantiga de menina triste”; as peripécias do namoro em “Cantiga de lua ontem”; o eu-lírico canta a voz de seu enamorado como a “Cantiga de quase sem voz”; e o desabrochar dessa menina-moça é metaforizado na “Cantiga de qualquer

jardim”; para finalizar com a “Cantiga de chegada” que traz o seguinte resultado: “Do barquinho trago o rumo,/ mastro, âncora e tonel.../ Só eu mesma sei o fundo de um mergulho pelo céu!” (p. 33).

Essa trajetória, através das cantigas, revela a vivência de inúmeras situações que levam o eu lírico a amadurecer, à transição de criança para menina-moça. O leitor pode seguir esse passeio, inicialmente, via interação texto/imagem, contudo ele só é pleno quando a música é incluída nesse roteiro, concretizando a intersecção entre texto/ilustração/canção, afinal de contas, trata-se de cantigas.

Outra estratégia da cultura impressa é a interlocução com elementos da cibercultura nos livros para crianças e jovens, invertendo o percurso contemporâneo ao propor o seguinte caminho: do virtual ao impresso. Tal alternativa do mercado tem se revelado fecunda, tendo em vista o número crescente de publicações infantojuvenis que exploram essa relação na prosa ou na poesia. Uma visada nesse conjunto de livros permite a identificação dos diferentes modos como vem se estabelecendo esse diálogo.

A antologia *Poesia fora da estante 2*, organizada por Aguiar, Assumpção e Jacoby (2002), cuja concepção “está apoiada num tripé de idéias: primeiro, a poesia ganha vida quando sai da estante e é lida; depois, a poesia não tem idade, vale para todos e por ultimo, ela aparece de diferentes formas, todas calcadas no ritmo que a combinação das palavras pode criar” (p. 9), apresenta ao leitor

infantojuvenil um leque de poemas de diferentes formas, autores, temas e tempos, ambientadas por uma ilustração de Tatiana Sperhake, que explora linhas e traços de computação gráfica, emoldurando, por exemplo, o poema “Canção do exílio”, de Gonçalves Dias, e suas releituras, “Uma canção”, de Mario Quintana, “Pátria minha”, de Vinicius de Moraes, e *Under two flays*, de Ernesto Wayna. O livro, ao apresentar um poema do século XIX em diálogo com outros poemas do século XX para o leitor do século XXI, categorizado como “leitor imersivo”, traz à tona a ideia de rede intertextual em que os poemas estão circunscritos, como também o projeto gráfico enfatiza que essa intertextualidade faz parte de outra rede ou teia, representada pela ilustração ao explorar a visualidade da cibercultura.

Em *O negrinho do pastoreio e outras lendas gaúchas* tem-se uma situação similar à do conto *Chapeuzinho Vermelho*, uma vez que sua circulação primeira ocorreu na oralidade, por se tratar de uma lenda, posteriormente apropriada pela cultura letrada, tendo seu contador mais ilustre o escritor Simões Lopes Neto. Na contemporaneidade, o escritor Carlos Urbim (2004) resgata essa lenda da cultura popular gaúcha para o leitor infantojuvenil atual, reescrevendo-a com fidelidade à fabula da narrativa, entretanto atualiza a linguagem, sobretudo, no tocante ao vocabulário, já que outras versões são marcadas linguisticamente por termos regionais, o que poderia ser um obstáculo para o receptor urbano e

já distanciado desse contexto rural. A aproximação com a cibercultura ocorre por meio do projeto gráfico do ilustrador e cartunista Rodrigo Rosa, que cria 11 hipertextos impressos ao longo da narrativa, os quais podem ser enquadrados em duas categorias:

- os que buscam explicitar/contextualizar aspectos culturais e sociais que supostamente estão distantes da compreensão desse leitor em formação, tais como a escravidão, a árvore umbu, a erva-mate, tipos de pelos de cavalos, o índio Sepé Tiaraju, a Nossa Senhora. A inserção desses hipertextos gráficos pode interferir na linearidade da narrativa à medida que o leitor decidir abri-los e verificar seu conteúdo; caso contrário, o caráter linear da leitura é mantido, no entanto é pouco provável que o leitor fique indiferente a esse recurso.
- os que indicam a continuidade da ilustração ou apresentam mais um trecho da lenda, tais como o da capa, que mostra o negrinho do pastoreio montado no baio e, ao abrir a orelha, surgem mais duas personagens, o estancieiro e seu filho, que constituem os antagonistas da lenda, antecipando, de certo modo, o conflito; ilustração da fuga do baio enquanto o negrinho dorme; o percurso do negrinho em busca do baio com um pedaço de vela na mão é mostrado pelo prolongamento da ilustração, em

especial, o efeito de cada pingo da vela fazia nascer uma nova luz, iluminando, assim, o caminho da personagem; a cena em que o negrinho dorme é ampliada com a ilustração da ação do filho do estancieiro em afugentar os animais. Nessa segunda categoria, o leitor já tem escolha para abrir ou não essa espécie de hipertexto, pois a progressão da narrativa depende do manuseio desse expediente gráfico.

A simulação desses hipertextos é realizada graficamente com uma espécie de orelha nas páginas em diferentes formatos, tais como o de uma árvore, uma cuia de chimarrão, uma ferradura, para a primeira categoria; ou prolongam a página extrapolando as dimensões do livro para a segunda categoria. Do ponto de vista do projeto gráfico, essa estratégia está muito bem resolvida, pois é uma ilustração que, ao recorrer à simulação de hipertextos, amplia os sentidos do texto e as explicações contidas neles possuem um caráter informativo, o que expande a interação não só com os leitores infantojuvenis do Rio Grande do Sul, visto que a lenda traz particularidades dos pampas gaúchos, as quais não são de conhecimento comum aos leitores de outras regiões do Brasil.

O gênero epistolar, pouco explorado pela literatura infantojuvenil, é trabalhado com a representação de conversação via *e-mail* em *Mano descobre o @mor*, de Heloisa Prieto e Gilberto Dimenstein (2001), que narra o encontro de dois ado-

lescentes, Mano e Chatter, numa sala de bate-papo virtual e que se estende em conversas *on-line* e via *e-mails*. É por meio dessas formas de interação digital que as duas personagens se conhecem, dividem suas angústias familiares, e, posteriormente, experimentam a primeira paixão e se descobrem como Hermano e Carolina. A ilustração de Maria Eugênia contextualiza o leitor da ambientação em que ocorrem as ações da narrativa, prescindindo de um narrador para conduzir o leitor. Para tanto, produz uma ilustração, da qual depende o receptor para compreender o desenrolar da trama, com a seguinte ordenação:

- a) as primeiras páginas mostram o diálogo numa sala de papo sem a presença de imagens das personagens;
- b) em seguida, as personagens entram em cena em frente de seus computadores, mas em primeiro plano estão os monitores e teclados;
- c) posteriormente, as imagens dos *e-mails* ocupam toda a mancha das páginas;
- d) os *e-mails* dividem o espaço com a descrição das ações;
- e) em alguns momentos há envio de imagens por *e-mail*;
- f) por fim, o encontro real dos internautas é ilustrado com elementos de histórias em quadrinhos.

A ilustração contribui para enfatizar a situação de desconhecimento das identidades dos internautas, para criar um suspense em relação a um possível

encontro entre as personagens e simular o ritmo de uma conversação digital, o que poderia ter sido explícito ou conduzido verbalmente com a presença de um narrador. Todavia, o diálogo entre texto e imagem é que vai garantir as conexões necessárias para os efeitos pretendidos. Nessa obra tem-se “o caminho inverso daquele a que se propõem tecnologias como o Kindle: o computador tenta imitar o livro, e o livro, por sua vez, seduz os Manos no faz-de-conta digital da ilustração”, consoante Rêgo (2010, p. 30).

P.S. Beije!, de Adriana Falcão e Mariana Veríssimo (2004), igualmente atualiza o gênero epistolar por meio de uma narrativa estruturada na troca de *e-mails* entre duas adolescentes, Lili e Bia, que se encontram na fase da experiência do primeiro beijo. As duas personagens situam-se em espaços distintos, pois Bia foi passar as férias na casa da vovó Beatriz, a proprietária do computador, que vai mediar os diálogos via *e-mail* entre as meninas, a qual ainda não sabe usar tal máquina. A inclusão da vovó Beatriz é o contraponto das outras personagens, tendo em vista a diferença de geração e formação cultural; conseqüentemente, entram em jogo visões de mundo distintas, que vão dialogar no universo digital, uma vez que a vovó vai interferir na conversação entre as meninas ao assumir o papel de Bia. A “intromissão” da vovó revela as semelhanças e diferenças entre as gerações das personagens no tocante às primeiras vivências amorosas, como também entra em cena nesse contexto digital a carta

convencional, outro contraponto da narrativa, haja vista que a interação é via *e-mail*, uma variante do gênero epistolar.

A ilustração de José Carlos Lollo, diferentemente do livro de Prieto e Dimenstein (2001), não apresenta imagens das personagens, apenas os *e-mails* que as identificam pelas cores do plano de fundo, rosa (Lili) e azul (Bia), trazendo a data, o dia da semana, a hora e o assunto, bem como o uso de ícones e diferentes fontes que imitam o estado de espírito das adolescentes, a troca de fotos, o desenho do ícone “desligar”, as páginas sem ilustração, que indicam a desconexão de uma das personagens. Com essa estruturação narrativa e imagética, o livro prescinde de um narrador e tenta reproduzir a velocidade da internet que ocorre com a troca de *e-mails* entre Lili e Bia, objetivando simular um ambiente digital e prender a atenção do leitor até o desfecho final. Ao mesmo tempo, ressalta outro modo de contato entre sujeitos, a carta convencional, e que a velocidade dessa interação pode ser mais lenta, mas nem por isso menos eficiente ou importante, pois a relação com o tempo reflete o significado do ritmo para cada geração, ou seja, os sentidos do estar no mundo.

Perdidos no ciberespaço, de Leo Cunha (2007), por sua vez, é um poema narrativo em que o verbal e o imagético estão imbricados para a simulação de uma personagem perdida no mundo virtual. A ilustração de Guto Lins, já nas primeiras páginas, simula a inicialização do computador com a indicação dos percentuais de carregamento da máquina

(19% e 73%). Em seguida, o texto começa com um pedido de socorro que ecoa de um computador, sendo a expressão “Socorro!!!” apresentada dentro de um balão de história em quadrinhos, o que já anuncia a fusão com elementos de outros gêneros textuais. A voz que enuncia é a de um eu que se dirige diretamente ao leitor e se manifesta sempre na tela de um computador: “Ei, você que está lendo esta página, digo, este monitor. Você do outro lado da tela do computador. Eu preciso de sua ajuda!” (CUNHA, 2007, p. 8). Esse trecho mostra um sujeito confuso entre página e monitor, o que denota a proposta do livro de um contrato de leitura pautado na simulação de um leitor que assume a condição de um navegador/internauta. Assim, é sugerido um pacto ficcional em que o leitor deve aceitar a simulação para poder mergulhar no ciberespaço através do livro.

Na parte superior reproduz o *layout* das páginas virtuais com a inserção do endereço do *site* <http://www.perdidonociberespaco.com.br>, no qual o leitor navegador pode encontrá-lo na rede. Além dessa indicação espacial no mundo digital, o eu em alguns momentos dialoga com seu interlocutor a partir de várias janelas numa mesma página, dando a ideia de estar perdido na profusão de lugares. Percorre pelo *mouse*, passa pelo teclado, discute sobre a língua da internet e o quanto é fácil se perder no universo digital. O ilustrador lança mão de diversos tipos de ícones da internet, de imagens antigas que esboçam o momento histórico tratado no texto, de diferentes

fontes e tamanhos que refletem o estado de espírito da personagem. Com esses recursos, o eu poético tenta, mormente, dar a dimensão do conflito humano gerado por estar perdido no ciberespaço, o qual pode ser resolvido com o desligar do computador. Contudo, a confusão não se encerra com um “Basta puxar o fio! Cortar a energia elétrica!” (CUNHA, 2007, p. 53), pois a página final indica a reinicialização.

Já o livro *33 ciberpoemas e uma fábula virtual*, de Sergio Capparelli (1996), propõe brincar com os gêneros literários com a criação do ciberpoema e da fábula virtual. A renovação postulada não interfere na estruturação do poema e da fábula, pois ocorre apenas a inserção do léxico da internet na composição dos versos e da narrativa. No entanto, essa escolha lexical provoca efeitos de sentidos que estão circunscritos ao contexto da cibercultura; logo, o leitor necessita dialogar com tal modalidade cultural para fruir a brincadeira engendrada por Capparelli, como se observa nos seguintes ciberpoemas:

Bits

Vem, amor,
mata essa minha fome de
chips,
de vips, de bips,
e de bytes.

Mata essa minha fome
de ais.

(CAPPARELLI, 1996, p. 8).

Quando

Quando você me clica,
quando você me conecta, me liga,

quando entra nos meus programas, nas
minhas janelas,
quando você me acende, me printa, me en-
compassa,
me sublinha, me funde e me tria:

Meus caracteres esvoaçam,
meus parágrafos se acendem,
meus capítulos se reagrupam,
meus títulos se põem em maiúsculos,
e meu coração tropeja!!!
(CAPPARELLI, 1996, p. 18).

Esses exemplos revelam um eu lírico apaixonado, cujos desejos são nomeados a partir dos componentes de um computador, ou seja, ocorre a fusão entre o humano e a máquina, sendo possível representar o computador como uma metáfora do homem e seus sentimentos. Ao utilizar a linguagem da internet com um viés poético, tem-se a possibilidade de maior empatia e interação com o leitor infantojuvenil contemporâneo, tendo em vista que esse linguajar faz parte do repertório desse receptor, o que torna o jogo de linguagem mais legível, ao mesmo tempo em que chama atenção para as inúmeras possibilidades dessa modalidade linguística para uma composição literária.

Com o fragmento a seguir da *Fábula virtual* podem-se perceber as relações de poder por meio do conflito entre um ratinho virtual, uma animização do acessório do computador – o *mouse* –, e um leão, o todo-poderoso rei da selva, que não fica mais localizada numa floresta que mimetiza a real, mas na floresta virtual do mundo cibernético:

Um ratinho virtual vinha por uma floresta de signos. Perto de uma caverna, avistou um leão, desses grandes, ameaçadores, desenhados em programas coloridos, bem modernos.

– Vou te devorar – disse o leão. – E não adianta disfarce de ratinho virtual, cibernético ou seja lá o que for.

– Não faz isso – suplicou o ratinho.

– Por que, se sou o leão?

– Não sou compatível.

– Ah – rugiu o leão – essa é boa. Vou te processar no meu texto. Mas acordei de bom humor, perdôo tua arrogância (CAPPARELLI, 1996, p. 52).

Com a criação de uma fábula classificada com o termo “virtual”, o autor não interfere na estruturação do gênero. Contudo, redimensiona a atribuição de qualidades humanas não mais para animais irracionais, e sim para os objetos que compõem o ciberespaço. Desse modo, o autor transpõe a fábula para o universo digital, constituindo, assim, o computador como lócus de sociabilidades, sendo apresentado pela ficção como uma alegoria da sociedade.

Considerações finais

A produção literária para crianças e jovens na contemporaneidade tem sido pautada por um processo dialógico entre a cultura impressa e a cibercultura, haja vista que os caminhos percorridos podem ser caracterizados como um *continuum*, já que transitam “do oral ao virtual” ou “do virtual ao impresso”. Tais trajetórias da literatura infantojuvenil confirmam, a partir dos exemplos apresentados, as posições de Barbosa (1996) com o sur-

gimento de uma literatura eletrônica e suas categorias propostas por Yoo (2007); de Santaella (1996), com a integração entre os sistemas semióticos que ocorre tanto nas versões impressas quanto nas versões digitais; e de Zilberman (2008), com o processo de adaptação do suporte impresso diante das novas tecnologias e do suporte eletrônico, que não pode prescindir da herança livresca.

Children and Youth Literature: dialogues between print culture and cyberculture

Abstract

The contemporary cultural production provides to children and young people up with a series of cultural objects that, on the one hand, are created in the field of print culture; On the other hand, they are produced in the realm of cyberspace. Faced with this background, this article describes the different ways of children and youth literature circulate resulting from a dialogue between print culture and cyber culture, with the theoretical assumptions of Antonio (2004), Chartier (1991, 1999, 2002), Santaella (1996, 2004), Yoo (2007) e Zilberman (2008). Therefore, it is noted that this dialogue is realized from the journeys made oral to electronic, chances of realizing an electronic literature for the reader to children and youth and virtual form, exposing the strategies of contemporary children and youth literature to interact with the reader century.

Key words: Children and Youth Literature. Cyberculture. Print Culture.

Notas

- ¹ O termo "cibercultura" é entendido, conforme postulado por Lévy (2010, p. 17), como "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço"; e o termo "ciberespaço" é concebido como "o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores" (LÉVY, 2010, p. 17).
- ² <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bn000137.pdf>
- ³ <http://www.dominiopublico.gov.br>
- ⁴ <http://www.meninomalquinho.com.br/online>
- ⁵ http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/port/infan/robinson_crusoe.htm
- ⁶ <http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/port/infan/gulliver.htm>
- ⁷ http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/infantis/alice_no_pais_das_maravilhas.htm
- ⁸ O desenvolvimento desse *e-book* é resultado do Projeto de Pesquisa "Literatura e jogos digitais: aspectos lúdicos e cognitivos na formação de leitores e educadores", coordenado pela Profa. Dr. Vera Teixeira de Aguiar, do PPGL/PUCRS. Resultam também desse projeto os *e-books* *Ler e brincar 1: atividades de leitura literária através da sonoridade da poesia* (Disponível em http://www.pucrs.br/edipucrs/lerbrincar_poesia/lerbrincar_poesia.swf) e *Ler e brincar: atividades leitoras diante do livro* (Disponível em <http://www.pucrs.br/edipucrs/dadomagico/capa.swf>)
- ⁹ <http://www.angela-lago.com.br/>
- ¹⁰ <http://www.angela-lago.com.br/oh.html>
- ¹¹ <http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>
- ¹² <http://www.angela-lago.com.br/Chapeuzinho.html>
- ¹³ <http://www.ciberpoesia.com.br>
- ¹⁴ http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_cha.html

Referências

- AGUIAR, Vera (Coord.). *Ler e brincar: atividades de leitura literária com jogos de construção narrativa*. Porto Alegre: Edipucrs, 2008. Disponível em: http://www.pucrs.br/edipucrs/lerbrincar_narrativa/lerbrincar_narrativa.swf. Acesso em: 15 dez. 2010.
- AGUIAR, Vera; ASSUMPÇÃO, Simone; JACOBY, Sissa (Org.). *Poesia fora da estante*. Ilustr. de Tatiana Sperhacker. Porto Alegre: Projeto, 2002. v. 2.
- ANTONIO, Jorge Luiz. *Sobre a poesia digital*. Disponível em: <http://arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/jlantonio.htm>. Acesso em: 15 maio 2010.
- ANTONIO, Jorge Luiz. *Tecno-arte-poesia: análises de procedimentos*. Disponível em: <http://www.interact.com.pt/pt/ed15/interfases/tecno-arte-poesia>. Acesso em: 15 maio 2010.
- BARBOSA, Pedro. *A ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Cosmos, 1996.
- CAPPARELLI, Sergio; GRUSZINSKY, Ana Claudia; KMOHAN, Gilberto. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 13, p. 68-82, dez. 2000.
- CAPPARELLI, Sergio; GRUSZINSKY, Ana Claudia. *Poesia visual*. São Paulo: Global, 2000.
- CAPPARELLI, Sergio. *33 ciberpoemas e uma fábula virtual*. Ilustr. de Marilda Castanha. 6. ed. Porto Alegre: L&PM, 1996.
- CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger. Introdução. In: CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger. *História da leitura no mundo ocidental 1*. São Paulo: Ática, 2002. p. 5-40.
- CHARTIER, Roger. As revoluções da leitura no Ocidente. In: ABREU, Márcia (Org.). *Leitura, história e história da leitura*. Campinas: Mercado de Letras, 1999. p. 19-31.
- _____. O mundo como representação. *Estudos avançados*, v. 11, n. 5, p. 173-191, 1991.
- CUNHA, Leo. *Perdido no ciberespaço*. Imagem Guto Lins. São Paulo: Larousse do Brasil, 2007.
- FALCÃO, Adriana; VERISSIMO, Mariana. *P.S. Beije*. Ilustr. de José Carlos Lollo. São Paulo: Salamandra, 2004.
- HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global; Passo Fundo: UPF, 2009.

- KIRCHOF, Edgar Roberto. O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: uma reflexão foucaultiana. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 34, n. 56, p. 47-63, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://online.unisc.br/seer/index.php/signo/index>
- LAGO, Angela. *O código, o livro de imagem para criança e as novas mídias*. Disponível em: <http://www.angela-lago.com.br/codice.html>. Acesso em: 29 ago. 2010.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura Infantil brasileira: histórias e histórias*. 6. ed. São Paulo: Ática, 2009.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- PIMENTEL, Figueiredo. *Histórias da avo-zinha*. Disponível em: <http://www.dominio-publico.gov.br/download/texto/bn000137.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2010.
- PRIETO, Heloisa; DIMENSTEIN, Gilberto. *Mano descobre o @mor*. Ilustr. de Maria Eugênia. São Paulo: Senac, 2001.
- REGO, Zila Letícia G. Pereira. Do livro ao computador, do computador ao livro: seduç@o ou renovação? In: AGUIAR, Vera Teixeira de; CECCANTINI, João Luis (Org.). *Teclas e dígitos: leitura, literatura & mercado*. São Paulo: Cultura acadêmica, 2010. p. 25-34.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SOUZA, Glaucia de; BIAZETTO, Cristina; HERMANN, Jorge. *Cantigas de ninar vento*. São Paulo: Paulus, 2007.
- OTURCHI, Maria Zaíra. O estatuto da arte na literatura infantil e juvenil. In: SILVA, Vera Maria Tietzmann; TURCHI, Maria Zaíra (Org.). *Literatura infantojuvenil: leituras críticas*. Goiânia: UFG, 2002. p. 23-31.
- URBIM, Carlos; ROSA, Rodrigo. *O negrinho do pastoreio e outras lendas gaúchas*. Porto Alegre: RBS Publicações, 2004.
- YOO, Hyun-Joo. *Text, hypertext, hypermedia: ästhetische möglichkeiten der digitalen literatur mittels intertextualität, interaktivität und intermedialität*. Würzburg: Königshause & Neumann, 2007.
- ZILBERMAN, Regina. *Fim do livro, fim dos leitores?* 2. ed. São Paulo: Senac, 2008.