

Era uma vez uma ilustração, era outra vez uma animação: um estudo sobre a influência das imagens na reconstrução de histórias pelo público infantil.

Aluno: Leandro Cardoso Xavier de Brito
Orientador: Vera Lúcia Nojima

Introdução

Este projeto está inserido no Grupo de Pesquisa “Sistemas de Significação no Design” do Programa de Pós Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Faz parte dos trabalhos de pesquisa da aluna de doutorado, Silvina Crenzel, que trata da produção de sentido no processo de apreensão de conteúdos de histórias infantis e representa um dos eixos temáticos do Núcleo de Estudos da Semiótica nas Relações Transversais do Design – SRTD.

É, também, a etapa que deu continuidade ao projeto PIBIC desenvolvido em 2005/2006. Essa etapa foi realizada pela aluna de graduação Luciana dos Santos Claro, que desenvolveu um trabalho com o livro infantil Pandora de *William Mayne*(1997). O relatório intitulado “A história de Pandora – um estudo sobre a apreensão do conteúdo de uma narrativa visual digital” apresentou dados com que a pesquisa aqui relatada trabalhou e ampliou.

Nosso objetivo foi avaliar a influência das imagens na apreensão do conteúdo de histórias infantis por crianças de 8 e 9 anos.

Para a realização da pesquisa, foi utilizada a história do livro infantil *Verdi*, de Janell Cannon (2002). A escolha desta história se justifica pela característica do pouco conhecimento dessa história pelo público infantil brasileiro e, diferentemente da pesquisa anterior, que contava a história de uma gata em um ambiente de clima frio e neve, a narrativa utilizada desta vez se desenvolver em uma floresta tropical, que é um entorno familiar para elas.

O livro conta a história de uma jovem cobrinha amarela muito ativa que não queria crescer para ficar verde e preguiçosa como as cobras adultas. Para isso, a cobrinha passa por várias situações na tentativa de impedir que sua pele fique verde. No final, descobre que mesmo sendo adulta e verde, ainda poderá fazer as mesmas coisas de quando era jovem.

Para isso essa história foi apresentada de três formas: dois livros impressos - o primeiro com ilustrações coloridas, o segundo com ilustrações em preto e branco, e uma versão digital com imagens animadas.

No desenvolvimento desta pesquisa, foram animadas mais elementos das ilustrações do livro original do que na pesquisa anterior. Na pesquisa de 2005/6 somente as personagens e os objetos que estavam presente no texto continham alguma animação. A história digital de Verdi contém elementos animados nos cenários e personagens secundárias.

Sobre o livro infantil

Inicialmente, realizamos um estudo sobre o livro infantil, cujos resultados passamos a resumir. Após um grande período no desenvolvimento humano em comunicar sua cultura aos semelhantes, os nossos antepassados passaram das tradições verbais e ilustradas, para a invenção da escrita, à medida que a necessidade de armazenar e transmitir a informação se tornou cada vez mais complexa (De Masi, 2003). Dessa fase, as informações verbais e

visuais, passaram a interagir juntamente com a escrita criando uma linguagem que pudesse ser compreendida por um número cada vez maior de pessoas.

A primeira tentativa européia na criação de um livro ilustrado infantil de que se tem conhecimento é o *Kunst und Lehrbüchlein*, de 1580 publicado em Frankfurt, com versões em Alemão e Latim. Na página de rosto o autor escreveu que “trata-se de um livro de arte e educação para jovens, no qual poderão encontrar todo tipo de desenhos alegres e agradáveis” (Salisbury, 2004).

Na busca de uma linguagem que cativasse o interesse infantil para o aprendizado, um livro publicado em 1658, o *Orbis Pictus*, é um exemplar europeu dos mais importantes criados para esse público. O livro foi ilustrado de forma que o conteúdo pudesse ser assimilado de forma mais prazerosa pelas crianças. Já nessa época, o idealizador desse livro argumentava que as ilustrações seriam o meio mais fácil de as crianças assimilarem novos conhecimentos. (Salisbury, 2004).

Os Irmãos Grimm, na Alemanha, durante a primeira década do século XVII (Lugão, 2007) deram início a compilações e adaptações para o público infantil de lendas e histórias que foram publicadas, pela primeira vez para crianças, em 1811: os “Kinder-und-Hausmärchen” (Contos para crianças e para a casa) cujos textos vinham acompanhados de ilustrações já nessa primeira edição. Pode-se afirmar, então, que a tradição de uma literatura voltada para crianças teve início junto com a tradição dos livros ilustrados (Lugão, 2007).

O livro infantil é definido como o livro que pela sua formatação é indicado para o público infantil (Lins, 2002).

Esse livro traz em seu conteúdo fatos ao alcance da criança e dos quais decorrem “ensinamentos que o adulto julga interessantes para ela” (Meireles, 1979 p. 27). Trata-se, portanto, do livro escrito por adultos para crianças, com linguagem e pontos de vista que o autor considera mais adequado a seus leitores e com estilos que, também, acredita serem ao gosto do seu público (Meireles, 1979).

Para o universo da literatura infantil, existem livros de variados formatos, texturas e imagens. A tecnologia continua se desenvolvendo, e hoje, o livro digital se apresenta como um formato de livro que agrega diferentes técnicas para interagir com o jovem leitor.

Um bom exemplo da aplicação de livros digitais na tentativa de contribuir para a educação do público infantil, foi a estratégia adotada pela Associação de Defesa do Consumidor que desenvolveu um software interativo. O programa chamado de “Pro Teste Jovem”, é indicado para crianças de 6 a 10 anos, e que de forma lúdica, ensina às crianças sobre os direitos e deveres do consumidor. É todo ilustrado, apresenta jogos, e uma linguagem adequada às crianças. O programa foi testado em uma escola do quarto ano do Ensino Fundamental, e os resultados foram positivos. O programa também ensina a importância da reciclagem, o risco de contaminação de alimentos por microorganismos e a importância de se armazenar produtos em lugares adequados e seguros (Casemiro, 2007).

A pesquisa

O material que utilizamos na pesquisa foi construído em três versões, como já mencionado duas impressas – colorida e em preto e branco, e uma versão digital com imagens animadas.

Para o desenvolvimento do livro digital, foram utilizados os softwares *Macromedia Flash 8*, *Macromedia Dreamweaver* e *Adobe Photoshop CS*. As ilustrações do livro original, foram digitalizadas e salvas como arquivo formato *JPEG* no *Adobe Photoshop CS*. As ilustrações digitalizadas foram importadas para o *Macromedia Flash 8*, e serviram de base para a criação das novas imagens animadas. Com duração aproximada de doze segundos, cada animação buscou representar somente o que estava descrito no texto. As animações prontas foram transportadas ao programa *Macromedia Dreamweaver*. Depois foram geradas as

páginas do livro digital com as animações, na parte superior, e o texto inserido abaixo das animações. A versão digital continha uma página antes da capa (um índice) que apresentava os “links” para acesso direto a cada página da história.

Algumas palavras do texto, que talvez não fossem conhecidas pelas crianças, foram selecionadas para serem sublinhadas. A palavra sublinhada indicava para a criança que o seu significado estava em um glossário que foi desenvolvido de duas formas, um para a versão digital e outro para as versões impressas.

Para a versão digital, cada palavra que estava sublinhada continha o glossário digital na própria palavra, isto é, a palavra era um “link”. A criança movia o cursor do mouse sobre a palavra, e ao clicar, uma nova janela era aberta com o significado. Botões com os dizeres de “Voltar à cena anterior” e “Próxima cena” foram criados para facilitar a navegação. Todas as páginas apresentavam um botão na parte inferior, “voltar ao início”, que retornava ao *menu*, que apresentava todas as cenas. Algumas animações apresentavam ao final, um botão que surgia com os dizeres “Clique aqui 2 vezes para ver novamente” (Figura 1).



Figura 1: Exemplo de uma das páginas do livro digital.

As versões impressas foram diagramadas no programa *Adobe PageMaker 7.0*. A disposição foi feita com as imagens na parte superior da folha, e o texto na metade inferior. Para que a relação entre as três versões fosse mantida, as imagens utilizadas foram cenas capturadas das animações feitas no *Macromedia Flash 8*. A versão em preto e branco foi criada com as mesmas imagens da versão colorida, a alteração de cor foi realizada, no programa *Adobe Photoshop*, onde as imagens foram alteradas para “escala de cinza”.

O glossário para as versões impressas foi criado no programa *Microsoft Word*, e foi entregue, junto com as versões em folha separada” (Figura 2).



Figura 2: Modelo dos livros impressos.

Um questionário com 10 perguntas sobre a história, foi aplicado após o término da leitura nas três versões.

A pesquisa foi aplicada em um grupo de alunos com idade entre 8 e 9 anos - da terceira série do ensino fundamental - em uma escola particular, de classe média, da Zona Oeste do Rio de Janeiro. Os alunos foram separados em três grupos, por um sorteio feito pela professora, para lerem a história em apenas uma das versões. Para a versão digital os alunos sorteados foram levados ao laboratório de informática. Cada versão foi lida e o questionário respondido por 27 crianças. Do total, foram validados de 78.

Resultados

A princípio quando as crianças foram informadas de que a história seria aplicada em três formatos diferentes, já mencionados acima, a maioria das crianças apresentou preferência para lê-la no formato digital. As que não foram sorteadas para este formato, apresentaram preferência para ler o livro colorido. Poucos alunos demonstravam disposição para ler o livro no formato em preto e branco.

Outro aspecto interessante que se destacou foi em relação às crianças que leram a versão do livro em preto e branco, uma parte significativa apresentou dificuldades em responder a questão de nº 4, que é relacionada à cor do principal personagem da história. Essas crianças, mesmo pouco tempo depois de terem lido o livro, procuravam de alguma forma que alguém lhes desse a resposta. A cor da cobrinha é um dos temas principais e durante quase toda a história ela é mencionada.

Mesmo as crianças sendo informadas de que a pesquisa não estava relacionada com as atividades comuns da escola e que não receberiam ou perderiam nota, ainda assim, várias crianças demonstraram preocupação em relação a responderem acertadamente o questionário.

O glossário se mostrou necessário, já que nesta versão da pesquisa, as palavras não foram substituídas. Muitas crianças utilizaram o glossário e demonstraram terem aprendido novas palavras.

Referentes à questão nº 3, que perguntava se a criança saberia responder qual é o nome da história, os resultados demonstram que a animação da capa parece ter interferido para dispersar a atenção das crianças no reconhecimento do nome da história.

Uma criança se recusou a participar da pesquisa porque não conseguiu ser sorteada para participar na versão digital ou colorida.

Uma tabela foi criada para avaliar os resultados encontrados:

Perguntas	Livro Digital		Livro colorido		Livro Preto e Branco	
	Sim	não	sim	não	sim	não
1.Você se divertiu com essa história?	24	2	25	1	25	1
2.Você gostaria de ler essa história de novo outro dia?	20	6	19	7	23	3
	Souberam responder	Não souberam	Souberam responder	Não souberam	Souberam responder	Não souberam
3.Qual é o nome da história que você leu?	14	12	20	6	20	6
4.Qual era a cor das cobrinhas pequenas?	25	1	25	1	17	9
5.Qual era a cor das cobras mais velhas?	25	1	23	3	22	4
6.O que a cobra mãe disse às cobrinhas quando saíram dos ovos?	18	8	11	15	3	23
7.O que foi que a cobrinha da história fez quando descobriu que estava mudando de cor?	21	5	12	14	10	16
8.Por que a cobrinha não queria crescer?	25	1	18	8	16	10
9.O que é uma <u>pítton</u>	18	8	13	13	18	8
10.Qual foi a brincadeira que as duas cobrinhas pequenas aprenderam a fazer com a cobra grande no final da história?	19	7	14	12	13	13
<i>Total de acertos por versão</i>	<i>165</i>		<i>136</i>		<i>119</i>	

Conclusões

Uma análise preliminar leva a crer que o livro digital ajudou as crianças a entenderem mais que as suas colegas dos outros dois grupos quanto ao contexto da narrativa. Comparando os resultados obtidos no conjunto de respostas das crianças que leram a história nas duas versões de livros impressos, parece haver indícios de que a presença de cor aumenta o interesse pela história e coopera para fixar dados referentes a cores.

A versão em preto e branco parece demonstrar ser a versão em que as crianças menos conseguiram reter o conteúdo. É também a versão que menos conseguiu despertar a atenção delas.

Os resultados servirão como referência para direcionar a elaboração da pesquisa seguinte, onde serão acrescentados efeitos sonoros e animações com um maior tempo de duração e para estudos posteriores.

Referências

- 1 - CANNON, Janell. **Verdi**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2002.
- 2 - CAROLY, A. House & AUDERY, C. Rule. Preschoolers' Ideas of What Makes a Picture Book Illustration Beautiful. **Early Childhood Education Journal**, 32(5), 283 – 290. 2005.
- 3 - CASEMIRO, Luciana. **Consumo consciente se aprende brincando**, O Globo, Rio de Janeiro, p. 41, 1 abr. 2007.
- 4 – CRENZEL, Silvina. **Era uma (outra) vez: o design do livro digital infantil no Brasil**. Rio de Janeiro, 2007. 10 f. Não publicado.
- 5 - CRENZEL, Silvina; CLARO, Luciana; NOJIMA, Vera L. Gata Azul Sapo Amarelo: As Preferências Cromáticas de Crianças para Ilustrações em Livros Infantis. In: 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2006.
- 6 - DE JONG, M. T., & BUS, A. G. The efficacy of electronic books in fostering kindergarten children's emergent story understanding. **Reading Research Quarterly**, 38, 378 – 393. 2004.
- 7 - DE MASI, Domenico. **Criatividade e Grupos Criativos**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.
- 8 - MEIRELES, Cecília. **Problemas da literatura infantil**. Rio de Janeiro: Melhoramentos, 1979.
- 9 - LINS, Guto. **Livro Infantil?**. São Paulo: Edições Rosari Ltda, 2002.
- 10 - LUGÃO, Juliana. **Nem só de contos de fadas vive uma biblioteca infantil**, <<http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,2384954,00.html>>, cultura, 16/03/2007. Acesso em 24 de abril, 2007.
- 11 - SALISBURY, Martin. **Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publication**: Barron's Educational Series, 2004.
- 12 - SCHULERVITZ, Uri. **Writhing with Pictures**. New York: Watson – Guptill Publications, 1985.