

ANEXO – A

PANDORA (Mayne, 1997) Ilustrações de Dietlind Blech

Pandora era uma gata feliz. Ela morava numa casa. O homem e a mulher a amavam, ela sabia disso.

Tinha pernas para se enroscar e colos onde cair. Espreguiçava-se perto da lareira. Participava das refeições à mesa, sentada confortavelmente perto do bule de chá. Usava uma coleira vermelha.

“Nossa gata preta”, o homem dizia, massageando as orelhas dela.

“Nossa gata de olhos verdes”, dizia a mulher, coçando o seu queixo preto.

“Nós somos tão felizes”, todos diziam, um e dois e três.

Um dia, alguma coisa veio para casa, embrulhada em um cobertor e uma manta. Pandora não sabia o que era – talvez algo como o bule de chá no abafador. Mas cheirava a leite.

“Esquente um pouco para mim”, ela disse. “Está na hora.”

Ela não ganhou leite nenhum. Ninguém a ouviu ou pareceu vê-la.

Não era mais a terceira ao redor da lareira, e sim a última. A novidade na manta roubou todo o tempo e espaço e amor.

Quando começava a se mexer, o homem pulava e empurrava Pandora para longe com o pé.

Quando aquilo suspirava e espirrava, a mulher se levantava e chutava Pandora nas costelas.

“Acidentes acontecem”, disse Pandora. “Mas isso não é nada como costumava ser.”

O homem falou: “Vou colocá-la do lado de fora, ela está atrapalhando.”

“Não a queremos perto do bebê”, a mulher disse. “Não mesmo.”

“Nosso bebê, certamente”, disse Pandora. “Somos um e dois e três, ele e ela e eu. E na manta está aquilo.”

Eles não sabiam que ela falava. Foi posta para fora; a porta foi fechada. Ela pulou para uma janela que estava trancada.

Dormiu no galpão, fez de um pano uma cama.

Pela manhã veio para a mesa, entre o bule de chá e as torradas, seu lugar.

“Isso não é mais agradável”, a mulher falou. “Ela cheira a galpão. Um gato não é limpo; nunca se sabe por onde andou.”

“Eu sou limpa”, Pandora disse. “Todos os dias me lavo toda.”

“Para baixo”, disse o homem, empurrando com a mão. “Fique no chão.”

“Temos um bebê agora”, disse a mulher. “É cuidado em dobro.”

Para Pandora não existia cuidado em dobro. Era chão duro, porta trancada, leite gelado e sobras; não havia mais colos confortáveis, não mais amor; nem um e dois e três perto da lareira à noite.

Pandora não comia nem se divertia. A mulher tinha o bebê agora e restava pouco para Pandora. Era uma gata infeliz.

Ela se foi. Tudo o que levou foi sua coleira vermelha. “Adeus”, ela disse, mas ninguém entendeu. “Eu sou muito orgulhosa para explicar. Não vou criar caso. Viverei sozinha. Posso ser gentil comigo.”

Ela foi para o bosque e seguiu para os rochedos. Lá encontrou uma caverna embaixo de um carvalho.

“Eles me amam ou não me amam”, disse. “Não me importo. Estou sozinha, como todos os gatos deveriam estar. Eu me amo sozinha; um e um e um sou EU.”

Ela era uma sombra preta na grama, uma marca escura entre os arbustos, tão feliz quanto à solidão poderia torná-la. Ela perdeu a sua coleira nos espinhos.

Quando trovejava ou escorria água pela caverna, ela pensava em um e dois e três, e leite morno, e o fogo; e enroscava-se ao relento com força sobre a terra úmida, enquanto o vento soprava nas suas orelhas.

Ela se tornou selvagem com a solidão.

Quando tudo o que um gato podia comer se encontrava sob o solo, Pandora sentiu a dor da fome. Agachava-se em lugares enlameados à espera de um rato, e voltava à caverna faminta e impregnada de sujeira, e pensava em como havia sentado entre o bule de chá e as torradas.

Tornou-se forte e resistente. Não tinha tempo para ficar infeliz. Era selvagem como o inverno.

Uma noite, quando geava intensamente, Pandora não foi caçar. Ficou na sua caverna, sozinha, no ninho de inverno que fez com grama.

Quando a lua estava surgindo sobre a montanha, um gatinho nasceu para ela.

Quando a lua estava alta sobre os galhos do carvalho preto, nasceu outro.

Quando a lua se pôs, Pandora miou, lambeu os filhotes e os manteve quentinhos. Ela era a lareira deles, seu colo. Não estava sozinha, mas um e dois e três novamente.

Os gatinhos cresceram confortavelmente no seu ninho feito de folhas. Seus olhos azuis se abriram e olharam. “Eu os amo”, disse Pandora. “O homem e a mulher amavam o pequeno deles também, mais do que qualquer coisa. Aquilo é um e dois e três para eles, e estes são a mesma coisa para mim.”

Longe dos rochedos, longe do bosque, as janelas iluminadas da casa estavam reluzentes.

“Eu os entendo agora”, disse Pandora, sentada no mourão da cerca. Viu o homem sair da casa, ouviu-o chamar um nome que conhecia: Pandora.

Quando os filhotes tiveram força para segui-la, ela os tirou da caverna debaixo do orvalho, levou-os através do bosque em direção à cerca e atravessou o jardim. Eles pareciam sombras caminhando, buracos negros na neve.

Da porta aberta Pandora avistou luz e calor, e também o que estava sentado no tapete ao lado da lareira. Não se lembrava mais que havia sido selvagem e orgulhosa.

“Meu lugar”, disse. “Nosso.” Ela pegou seu filhote mais velho, atravessou a soleira e se encaminhou para o tapete da lareira.

O bebê não entendeu e começou a chorar. O gatinho miou.

“Shhhhh!”, disse Pandora. “Quietos os dois.”

Foi ao jardim mais uma vez e trouxe o seu filhote mais novo. No tapete da lareira agora estavam os bebês um e dois e três, e Pandora.

O bebê parou com o choro, sorriu, esticou a mão e tocou no pêlo dela. O bebê riu. Pandora começou a ronronar. Seus filhotes estavam ao seu lado.

O homem entrou. “Olhe lá, ela voltou”, ele falou à mulher, e a mulher disse: “Deixe o bebê esperar. Vamos esquentar um pouco de leite. Nossa Pandora voltou, por isso devemos ser amáveis. Ela partiu porque estávamos muito ocupados para isso.”

“Bem vinda ao lar”, o homem falou, esfregando as orelhas dela.

“Somos uma só família”, a mulher falou, coçando o queixo preto da gata.

“Eu compreendo”, disse Pandora. “Eu estive ocupada também.”

Agora ela é uma gata feliz; ama muitas coisas: duas vezes um e dois e três, todos à mesa, sentados confortavelmente entre o bule de chá e as torradas.

Mas sua coleira vermelha ficou esquecida entre os espinhos do bosque.

ANEXO –B

VERDI (Cannon , 2002) Ilustrações da autora

Em uma ilha tropical da Papua-Nova Guiné, o sol estava brilhando alto sobre a floresta quente e úmida, quando Mamãe Píton mandou os filhotes recém-saídos do ovo para a floresta, com a recomendação que fazem todas as mães pítons:

- Cresçam para virar cobras grandes e verdes. Verdes como as folhas nas florestas. E os filhotes amarelos se dispersaram alegremente entre as árvores.

Mas Verdi fez corpo mole. Mirou com orgulho sua pele amarelo-vivo. Gostou principalmente das riscas grossas que ziguezagueavam pelo seu dorso. Ficou imaginando: Qual era a pressa de crescer e virar uma cobra grande e verde?

Quem sabe as cobras mais velhas da floresta poderiam lhe responder? Verdi se aventurou até as copas das árvores para procurá-las.

Tripas, Rolo e Fita estavam jiboando em cima de uns galhos próximos. Verdi parou para observar os corpos deles, verdes e moles.

- É feio ficar encarando as pessoas – ralhou Rolo.

Tripas arrotou e gemeu:

- Levou quase quatro semanas para eu digerir aquele último lagarto. Eu bem que gosto de lagartos, mas eles não gostam de mim.

- Por que é que os lagartos não gostam de você? – perguntou Verdi.

- Não interrompa – resmungou Tripas.

- Ai, meu Deus – choramingou Rolo. – se eu não perder a minha pele logo, a coceira vai acabar me deixando biruta.

Verdi batucou uma musiquinha com o rabo enquanto esperava a vez de falar.

- Pára, Verdi. Isso me deixa nervosa – reclamou Fita. – Sabe, você nunca vai crescer e ficar verde como todo mundo. Você está sempre interrompendo e nunca para quieto.

Verdi não conseguia imaginar alguém ter pressa de ficar igual a eles. E queria muito continuar com as riscas desiguais.

Na esperança de encontrar cobras menos chatas, Verdi saiu sem ninguém reparar.

Soneca estava puxando um ronco em uma árvore não muito longe das outras.

- Alô – disse Verdi. – Quer trepar nas árvores comigo?

- Estou cansado – rosnou Soneca. – Por que não vai catar coquinho?

Verdi ficou sem graça. As cobras verdes além de chatas e preguiçosas eram mal-educadas!

No alto de uma árvore muito alta, Verdi agarrou um galho com o rabo e outro com suas pequenas mandíbulas. Nunca vou ser preguiçoso, chato, nem verde!, pensou. Vou saltar, trepar e continuar a me mexer tão depressa que vou continuar amarelo e riscado para sempre.

E dizendo isto Verdi soltou-se...

À distância as cobras verdes o observavam.

- Caramba! – exclamaram em coro. – Nesse passo ele vai ter sorte e conseguir chegar à primeira muda.

Rolo concordou.

- Ele é bem capaz de perder um olho em um galho.

Tripas gemeu.

- Talvez nem viva para ficar verde.

Mas um belo dia, a pele de Verdi começou a soltar, revelando uma lista verde-clara que corria de uma ponta a outra do seu corpo.

- ECA! – exclamou ele quase sem fôlego. – como pode ter acontecido isso? Sou a cobra mais veloz da selva e, mesmo assim, eu ainda estou ficando verde. – E correu desabalado parar o rio, abocanhando um punhado de folhas ásperas no caminho.

Verdi se atirou na água. Se esse verde não desbotar, vou esfregar minha pele até sair, pensou.

Sua movimentação frenética chamou a atenção de um enorme bagre que navegava pelas profundezas lamacentas do rio.

- Oba, oba – cantarolou o velho peixe. – Almoço!

Antes que o peixe o pudesse arrastar para o fundo, Verdi, assustado, deu-lhe uma mordida no nariz.

- At-CHUM! – com uma expulsão de ar de entortar a boca, o grande peixe espirrou, arremessando Verdi no ar.

Este, debatendo-se na areia encharcada, fugiu derrapando.

- Epa, escapei por um triz – engrolou ele. Cada centímetro do seu corpo estava coberto de lama pegajosa. – Hum. Meio encaroçada. Meio castanha. Melhor do que ser verde.

E Verdi deixou a lama ficar.

Mas, ao secar, a lama castanha e mole se transformou em uma casca dura e cinzenta e Verdi mal conseguia se mover. Quando se mexia, a casca se rachava em pedaços irregulares. A cada pedaço que se desprendia, Verdi constatava que seu corpo estava mais verde do que antes.

- Que coisa horrível! – lamentou. E se imaginou pendurado pela floresta em laçadas frouxas, comichando, se queixando e se preocupando o dia inteiro como as velhas cobras verdes.

Contemplou o céu onde o sol brilhava amarelo e lindo – exatamente a cor que ele costumava ser. Então puxou um cipó para o alto da árvore.

Atirando-se do topo da árvore, Verdi espantou um bando de araras. Sentiu-se tonto de felicidade, certo de que o sol radioso e o mergulho veloz o fariam dourado outra vez.

Em sua felicidade, Verdi se esqueceu que, no fim, acabaria no chão.

Zim, zás, zip, zop, ZUMBA!

Verdi mergulhou direto entre os galhos das árvores e se estatelou, atravessado, em um tronco caído no chão da selva.

Não conseguiu se mexer.

- Socorro! – gemeu rouco.

Como sempre as cobras verdes estavam observando as travessuras de Verdi. Saíram correndo para acudi-lo.

- Não lhe avisamos que você ia acabar assim? – falou Tripas, abanando a cabeça.
 - Teve sorte de não ferir os dois olhos – disse Rolo.
 E, com a maior delicadeza, levaram Verdi para um lugar seguro no alto, onde poderiam cuidar dele até se recuperar.

Bem esticado e preso em um galho que fazia as vezes de tala, Verdi não teve escolha se não escutar a tagarelice das cobras verdes.

- Você se lembra quando eu disparava pelo chão da floresta? – lembrou Fita.
 - Veloz como um raio! – comentou Rolo. – E eu subia em árvores enormes sem o menor esforço. Elas cresceram muito desde então, sabe.
 - As coisas que eu tinha coragem de derrubar e engolir! – gabou-se Tripas. – Javalis não eram páreos para mim.

Verdi estava espantadíssimo.

- você costumava correr, trepar em árvores e caçar porcos enormes? E aí?
 Fita se estatelou igualzinho a você – respondeu Rolo. – Eu levei uma queda horrível e quase perdi um olho. E o velho Tripas aqui quase morreu sufocado. Agora preferimos levar uma vida mais tranqüila. Um poleiro confortável, um pouco de sol e, de vez em quando, um bom almoço.
 As cobras verdes continuaram a lembrar os dias de glória e Verdi sossegou no seu galho.

Finalmente, uma tarde, Tripas anunciou:

- Parece que você está pronto para outra. - E, cuidadosamente, desamarrou Verdi do galho.

- Se quiser nos acompanhar, seja bem-vindo – disse Rolo.

Fita concordou.

As três cobras verdes desapareceram sem ruído na selva.

Verdi ainda não estava preparado para acompanhá-las. Não tinha muita certeza se queria sair, então se esticou e ficou quieto até o sol desaparecer.

Pôs-se, então, a escutar a selva ganhar vida...

O tempo passou. O sol e a lua se revezaram no céu. Verdi se maravilhou em ver a lua cheia minguar um pedacinho a cada noite. Depois observou pacientemente a lua crescer até virar cheia outra vez. Ficou imaginando por que nunca reparara nisso antes.

Durante esse tempo, Verdi foi se tornando muito verde e completamente invisível em meio à folhagem. Ficava tão imóvel que os outros bichos passavam por ele sem notá-lo.

Uma bela manhã em que Verdi jiboiava ao sol, duas cobrinhas amarelas se aproximaram. Batucaram os rabinhos e se viraram para cá e para lá, enquanto observavam.

- Saca só aquele velhote verde – cochichou uma para a outra. – você acha que ele ainda se mexe?

A outra deu uma risadinha debochada.

- Olha, tenho sérias dúvidas.

Elas são exatamente como eu era, pensou Verdi. E agora sou o que eu tinha medo de vir a ser. Contemplou seu longo corpo verde e foi se abrindo num sorriso.

- Vocês gostariam de trepar nas árvores comigo? – perguntou ele.

- Com você? – perguntaram surpresas.

- Posso até mostrar como se faz um oito – respondeu Verdi, embora um pouquinho preocupado de perder um olho na exibição.

Depois de alguma prática os três pítons fizeram um oito perfeito – um oito triplo.

Aos saltos e laçadas com os amiguinhos riscados, Verdi deu muitas risadas.

- Posso ser grande e verdíssimo, mas continuo a ser o Verdi de sempre!

Anexo – C

Livro adaptado de Pandora para a pesquisa (cópia reduzida)





Quando começava a se mexer, o homem pulava e empurrava Pandora para longe com o pé.

Quando aquilo *suspitava* e espirrava, a mulher se levantava e chutava Pandora nas costelas.

"Acidentes acontecem", disse Pandora. "Mas isso não é nada como costumava ser".

O homem falou: "Você colocá-la do lado de fora, ela está *anquilando*".



"Não a queremos perto do bebê", a mulher disse. "Não mesmo".

"Nosso bebê, certamente", disse Pandora. "Somos um e dois e três, ele e ela e eu. E na mamãe está aquilo".

Eles não sabiam que ela falava. Foi posta para fora, a porta foi fechada. Ela pulou para uma janela que estava trancada.



Dormiu no *galpão*, fez de um pano uma cama.

Pela manhã veio para a mesa, entre o bule de chá e as torradas, seu lugar.

"Isso não é mais agradável", a mulher falou. "Ela cheira a galpão. Um gato não é limpo, nunca se sabe por onde andou".

"Eu sou limpa", Pandora disse. "Todos os dias me lavo toda".

"Para baixo", disse o homem, empurrando com a mão. "Fique no chão".

"Temos um bebê agora", disse a mulher. "É cuidado em *dober*".



Para Pandora não existia cuidado em *dober*. Era chido duro, porta trancada, leite gelado e *soberas*, não havia mais cozinhas confortáveis, não mais amor; sem um e dois e três perto da lareira à noite.

Pandora não comia sem se divertir. A mulher tinha o bebê agora e restava pouco para Pandora. Era uma gata infeliz.

Ela se foi. Tudo o que levou foi sua coleira vermelha.

"Ades", ela disse, mas ninguém entendeu. "Eu sou muito *orgulhosa* para explicar. Não vou criar caso. Viverei sozinha. Posso ser *gentil* consigo".

9



Ela foi para o bosque e seguiu para os rochedos. Lá encontrou uma caverna embaixo de um carvalho.

"Eles me amam ou não me amam", disse. "Não me importa. Estou sozinha, como todos os gatos deveriam estar. Eu me amo sozinha, um e um e um sou EU".

Ela era uma sombra preta na grama, uma marca escura entre os arbustos, tão feliz quanto a solidão poderia torná-la. Ela perdeu a sua coleira nos espelhos.

10



Quando trovejou ou escorria água pela caverna, ela pensava em um e dois e três, e leite morno, e o fogo, e enroscava-se ao relento com força sobre a terra úmida, enquanto o vento soprava nas suas orelhas.

Ela se tornou selvagem com a solidão.

Quando tudo o que um gato podia comer se encontrava sob o solo, Pandora sentia a dor da fome. Agachava-se em lugares escondidos à espera de um rato, e voltava à caverna faminta e impregnada de sujeira, e pensava em como havia sentido entre o bule de chá e as torradas.

Tornou-se forte e resistente. Não tinha tempo para ficar infeliz. Era selvagem como o inverno.

11



Uma noite, quando nevava intensamente, Pandora não foi caçar. Ficou na sua caverna, sozinha, no ninho de inverno que fez com grama.

Quando a lua estava surgindo sobre a montanha, um gatinho nasceu para ela.

Quando a lua estava alta sobre os galhos do carvalho preto, nasceu outro.

Quando a lua se pôs, Pandora miou, lambeu os filhotes e os manteve quentinhos. Ela era a lareira deles, seu colo. Não estava sozinha, mas um e dois e três novamente.

12



Os gatinhos cresceram confortavelmente no seu ninho feito de filhas. Seus olhos azuis se abriram e olharam.

"Eu os amo", disse Pandora. "O homem e a mulher amavam o pequeno deles também, mais do que qualquer coisa. Aquilo é um e dois e três para eles, e estes são a mesma coisa para mim".

13



Longe dos rochedos, longe do bosque, as janelas iluminadas da casa estavam **reluzentes**.

"Eu os entendo agora", disse Pandora, sentada no **meu**do da cerca. Via o homem sair da casa, ouviu-o chamar um nome que conhecia: Pandora.

14



Quando os filhotes tiveram força para segui-la, ela os tirou da caverna debaixo do orvalho, levou-os através do bosque em direção à cerca e atravessou o jardim. Eles pareciam sombras caminhando, buracos seguros na neve.

15



Da porta aberta Pandora avistou luz e calor, e também o que estava sentado no tapete ao lado da lareira. Não se lembrava mais que havia sido selvagem e orgulhosa.

"Meu lugar", disse: "Nenô". Ela pegou seu filhote mais velho, atravessou a soleira e se encaminhou para o tapete da lareira.

16



O bebê não entendeu e começou a chorar. O gatinho miau.

"Shhhhh!", disse Pandora. "Quieto os dois".

Foi ao jardim mais uma vez e trouxe o seu filhote mais novo. No tapete da lareira agora estavam os bebês um e dois e três, e Pandora.

O bebê parou com o choro, sorriu, esticou a mão e tocou no pelo dela. O bebê ria. Pandora começou a **meu**do. Seus filhotes estavam ao seu lado.

17



O homem entrou. "Olhe lá, ela voltou", ele falou à mulher, e a mulher disse: "Deixe o bebê esperar. Vamos esperar um pouco de leite. Nossa Pastora voltou, por isso devemos ser anjinhos. Ela partiu porque estávamos muito ocupados para isso".

"Bem vinda ao lar", o homem falou, esfregando as orelhas dela.

"Somos uma só família", a mulher falou, coçando o queixo preto da gata.

"Eu compreendo", disse Pastora. "Eu estive ocupada também".

18

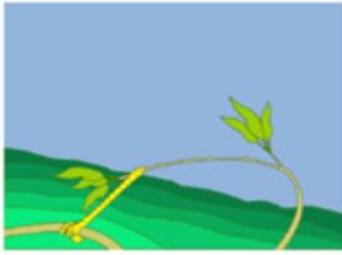


Agora ela é uma gata feliz, ama muitas coisas: duas vezes um e dois e três, todos à mesa, sentados confortavelmente entre o bule de chá e as torradas.

19



Mas sua coleção vermelha ficou esquecida entre os espelhos do bosque.



No alto de uma árvore muito alta, Verde agarrava-se galhos com a rabe e outro com suas pequenas mandíbulas. Nunca viu ser zangarões, chatos, nem verde! pensou. Via raios, trope e continuava a murmurar de tão depressa que sem continuar nem ele a roncando para sempre. E dizendo ao Verde sobre-se...



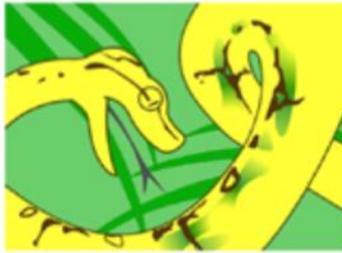
4



O tempo passou. O sol e a lua se revezavam no céu. Verde se mantinha um vez a lua cheia mágica um pedacinho a cada noite. Depois observou pacientemente a lua crescer até virar cheia outra vez. E isso imaginando por que nunca reparava nisso antes.

Durante esse tempo, Verde foi se tornando mais verde e completamente invisível em meio à folhagem. Ficava tão invisível que os outros bichos passaram por ele sem notá-lo.

17



Mas um belo dia, a pele de Verde começou a soltar, revelando uma bela verde-claro que corria de um ponto a outro do seu corpo.

- ECA! - era lenta ele quase sem fôlego - como pode ter acontecido isso? Sou a cobra mais veloz da selva e, mesmo assim, eu ainda estou ficando verde.

6



Deu entalado e preso em um galho que fazia ao vento de lado, Verde não teve escolha se não escalar o tronquinho das cobras verdes.

- Você se lembra quando me disparava pelo chão de floresta? - lambou Fita.

- Não vou me esquecer - respondeu Verde. - E eu sabia que não conseguia nem me mover e morrer! E não conseguia nem de onde virar, não?!

- As coisas que eu tinha coragem de deixar eu queria! - gritou um Trips.

- Isso não eram pilões para mim.

Verde estava espantadíssimo.

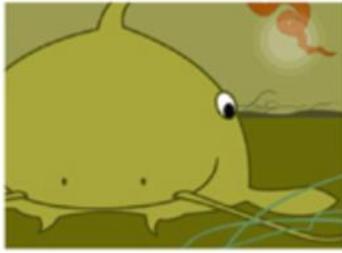
- Você continua a correr, trope em árvores e caçar porcos errantes? É aí?

- Fita se estancou igualmente a você - respondeu Verde.

- Eu levei uma queda horrível e quase perdi um olho. E o velho Trips aqui quase morreu sufocado. Agora gostamos de levar uma cada mais ou menos. Um galinho corubiá-oi, um pouco de sol e, de vez em quando, um bom almoço.

As cobras verdes continuaram a lambê-lo no dia de glória e Verde sempre ao seu galho.

15



Sua movimentação faz toda a diferença a respeito de um enorme lago que navega pelas profundezas (interstícios) do rio.
 - Che, che - cantando sobre palcos. - Ahahah!



Zin, zin, zin, zin, ZUMBA!
 Você mergulha direto entre os galhos das árvores e se equilibra, atarracado, em um tronco ainda sechido da seiva.
 Não consegue se mexer.
 - Sssss! - gomo sssss.



- Epa, escapei por um triz - enguliu ele. Cada centímetro do seu corpo estava coberto de lama pegajosa. - Haha. Muito escorregadio. Muito controlado. Melhor do que eu consigo.
 E Viridi deixou a lama ficar.



Mas, ao tocar, a lama escorrega e muito se transforma em uma varca dura e resistente Viridi não consegue se mexer. Quando se mexia, o corpo se movia em pedacinhos irregulares. A cada pedacinho que se deslocava, Viridi constatava que seu corpo estava muito verde-depassante.
 - Que coisa horrível! - lamentou. E se imaginava pendurado pela floresta em lugares úmidos, escorregadios, se queitando e se preocupando e dia inteiro com as folhas verdes-verdes.



Finalmente, uma tarde, Tripsos anuncia:
 - Parece que você está pronto para entrar. E, entusiasmado, demonstra Vireli de galho.
 - Se quiser não acompanhar, seja bem-vindo - disse Rolo.
 E os dois saíram.
 Assim, Rolo e Vireli se prepararam para entrar na selva.
 Vireli ainda não estava preparado para acompanhá-lo. Não tinha muito certeza se queria sair, então se ofereceu a Rolo quatro anos e seis dias depois.
 Pois, então, a aventura acaba gostando dele...

16



A distância os cobra a voltar a observar um:
 - Certo? - exclamava um com.
 - Nesse passo ele vai se sentir se conseguir chegar a primeira mata.
 E os dois saíram.
 - Ele é bem capaz de perder um olho em um galho.
 Tripsos gritou.
 - Talvez não vá para ficar verde.



5



Tripsos, Rolo e Fita estavam divididos em cinco de um galho próximo. Vireli
 parece para observar os corpos deles, verdes e amarelos.
 - É tão fácil encontrar os peixes - afirma Rolo.
 Tripsos responde que não.
 - Levou quase quatro semanas para os olhos aquecer alguns lugares. Eu
 tenho que passar de lugares, mas não são pontos de vista.
 - Por que é que os lagartos não gostam de você? - pergunta Vireli.
 - Não sei ao certo - responde Tripsos.
 - Ah, meu Deus - choraminga Rolo - se eu não pudesse a minha pele logo,
 a certeza vai acabar me deixando bravo. Vireli bateu em sua manopla com o
 dedo enquanto aponta a via de saída.
 - Puro, Vireli. Isso me deixa nervoso - exclama Fita - sabe, você nunca
 vai encontrar e ficar verde como todo mundo. Você está sempre interrompendo o
 mundo para quem.

2



- Com você? - perguntou o outro.
 - Parece até melhor como se faz um olho - respondeu Vireli, embora um
 pensamento preocupado de perder um olho o cobrisse.
 Depois de alguma prática os dois olhos ficaram um olho perfeito - um olho
 verde.
 Aos olhos e lagartos com os amarelos visíveis, Vireli deu muitos risos.
 - Parece um grande e saudável, mas continue a ser o Vireli de sempre!

FIM

19

ANEXO – E

Resumo de contos referenciados na Tese

Textos: tradução e adaptação livre dos resumos de Shulevitz (1997)

O Conto de Pedro, o coelho (The tale of Peter Rabbit) (Beatrix Potter)

A mãe de Pedro diz a ele e as suas irmãs para não ir ao jardim do Senhor McGregor; já que foi lá que o pai deles perdeu a vida. As irmãs obedecem a mãe, mas Peter resolve desafiá-la e parte para o jardim proibido. Ele come muitos vegetais e acaba doente. Aí, quando está prestes a sair do jardim, ele é visto e perseguido pelo Senhor McGregor. Pedro se apavora. O jardim proibido das delícias se transforma em um pesadelo do qual ele não consegue escapar. Depois de perder sua jaqueta nova, seus sapatos e quase acabar morto, Pedro encontra a saída. O coelhinho chega à casa exausto e doente. E, para piorar, ele precisa tomar remédio enquanto suas irmãs se deliciam com o jantar.



Ilustração original de Beatrix POTter (2002)

A lagarta muito faminta

(Eric Carle)

Sob a luz do luar, um pequeno ovo repousa sobre uma folha. Na manhã de domingo, uma pequena e faminta lagarta sai de dentro dele. O animalzinho procura por comida e, a cada novo dia da semana, come mais e mais, só que não consegue saciar a fome. No sábado, a lagarta come tanto que fica com dor de estômago.

Depois de comer uma folha bem verdinha, sente-se melhor. Ela não sente mais fome e está grande e gorda. É quando se transforma em um casulo que acaba dando origem a uma linda borboleta.

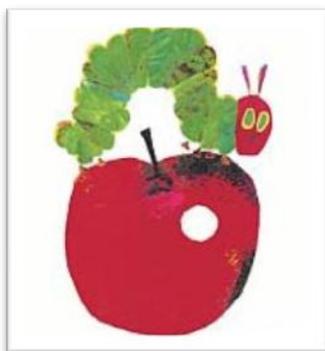


Ilustração original

Cinderella

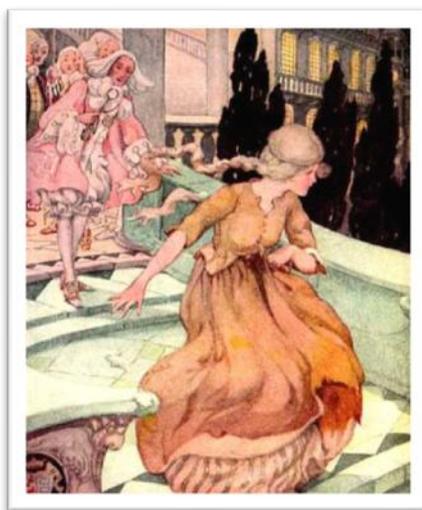
Uma jovem órfã e bem educada é tratada como uma serviçal por sua arrogante madrasta e suas duas meio-irmãs fúteis. A madrasta lhe obriga a fazer todo o serviço doméstico só para que ela se sinta inferior, mas Cinderela faz seu trabalho pacientemente e sem reclamar.

Um dia, o príncipe resolve oferecer um baile ao qual as duas meio-irmãs não a deixam de ir. Cinderela deseja ir, mas não tem roupas para vestir e nenhuma carruagem para levá-la. Enquanto chora, sua fada-madrinha aparece. Com um

toque de mágica, ela transforma os trapos usados por Cinderela em um lindo vestido de baile. Uma abóbora se transforma em carruagem; camundongos se transformam em cavalos; lagartos, em serviçais; e um rato assume a posição de cocheiro. A fada-madrinha avisa a Cinderela que ela pode ir ao baile desde que retorne antes da meia-noite, quando o encanto terminará e tudo voltará a ser como antes.

Ninguém a reconhece no baile e ela se torna o centro das atenções encantando o príncipe. Antes que ele consiga descobrir seu nome, entretanto, ela precisa ir embora. Enquanto sai correndo do salão, Cinderela perde um de seus sapatos. O príncipe declara que irá se casar com a jovem misteriosa a quem pertence o sapatinho.

Quando os mensageiros do príncipe levam o sapato perdido à casa de Cinderela, suas duas meio-irmãs tentam, em vão, calçá-lo. Quando Cinderela o experimenta, ele cai como uma luva! Todos se espantam. Ela se casa com o príncipe e passa a viver no castelo.



Old, Old Fairy Tales. New York: Thomas Nelson & Sons, [s.d.]¹ :

Anne Anderson, illustrator. *Anne Anderson's Old, Old Fairy Tales*. Racine, Wisconsin: Whitman Publishing Company, 1935.

¹ Ilustração cedida por *Grandma's Graphics* acompanhada da referência

ANEXO - F

Planilha com parte das respostas subjetivas dos questionários de Verdi (Cannon, 2002)

Respostas dos participantes que leram o livro na versão digital

Res- pon- dente	Você se divertiu com essa história?	Você gostaria de ler essa história de novo outro dia?	O que você mais gostou nessa história?	Houve alguma coisa na história da qual você não tenha gostado? O que foi?	Há mais alguma coisa que você gostaria de dizer sobre a historia? Escreva aqui
1.	não	não	as cobras	Da cobra marrom	
2.	sim	sim	a brincadeira no final	não	
3.	sim	sim	das cobras	não	
4.	sim	sim	no final	que a cobrinha amarela caiu	não
5.	sim	sim	tudo	não	Esta historia foi muito legal e eu queria ler de novo
6.	sim	sim	Quando o Verdi ficou verde	não	não
7.	sim	não	O jeito da cobrinha se comportar quando descubriu que estava ficando verde	não	
8.	sim	sim	Quando verdi e as duas cobrinhas fizeram um oito	não	Não tenho mais nada a dizer
9.	sim	sim	a animação	não	Gostei de toda história
10	sim	sim	Os animais	não	Eu achei muito legal
11	sim	sim	As cobras	não	

12	sim	sim	Na parte final, que eles fizeram um oito	sim -A parte que o peixe mordeu a cobra
13	sim	não	Das cobras grandes ajudarem a Verdi	não
14	não	não	O vídeo	sim o geito de conta (sic.)
15	sim	sim	Do verdi	não. Nada
16	sim	sim	Que verdi creceu uma cobra legal	não. Nada
17	sim	sim	O verdi caida no lago tentando tirar o verde	não. nada
18	sim	sim	a luta da cobra e do tubarão	
19	sim	sim	Quando Verdi ficou verde	não
20	sim	sim	Quando a Verdi começou a brincar	não
21	sim	sim	Quando elas fizeram um oito	sim.quando ela mudou de cor
22	sim	sim	A parte final da historia quando elas fasem um trio de oito	não
23	sim	sim	quando a cobra estava viram com a cor verde	não
24	sim	sim	o oito	não
25	sim	não	Todas	não. nada

Respostas dos participantes que leram o livro na versão impressa

Res- pon- dente	O que você mais gostou nessa história?	Houve alguma coisa na história da qual você não tenha gostado? O que foi?	Há mais alguma coisa que você gostaria de dizer sobre a historia? Escreva aqui
26.	quando verdi saltou muito alto	não	não
27.	do peixe	não	
28.	das brincadeiras das cobras	não	
29.	quando virdin ficou verde	não	
30.	Dos animais		
31.	foi quando a cobra ficou vermelha	não	
32.	As travessuras de Verdi	não. Nada	
33.	não lembro	sim. Quando a cobra amarela virou verde	A cobra não virou verde
34.	da parte que a cobra fugiu do bagre	não. nada	não
35.	Da cobrinha quando ela santou	sim. Quando a cobra amarela virou verde	
36.	a parte que o bagre pegou a cobra e ela se libertou	não	
37.	as cobras	não	foi tudo legal
38.	nada	não	nada
39.	o Verdi brincar com as pequenas	sim. As cobras rejeitando verdi	
40.	quando a cobra maior ensinou as menores a fazer o n° 8	não	Eu acho que a história é D +++
41.		não	
42.	das cobras	não	
43.	quando a cobrinha saiu voando por causa do espirro do peixe	não	
44.	da verdi	não	
45.	das novas palavras	não	nada
46.	nada	não	
47.	das pequenas cobras		
48.	quando as cobrinhas aprenderam com a cobra grande a fazer um 8	não	eu gostei de tudo
49.	a cobra ensinando as outras cobrinhas	sim. as outras cobrinhas debochando da grande	
50.	no final quando as cobrinhas fizeram um oito	sim. Que as cobras verdes eram maus	

ANEXO - G

Formulário de validação de questionário para pesquisa acadêmica

Caros colegas e amigos,

Entro em contato com vocês pois são da área de educação e gostaria da opinião de todos com relação a um conjunto de perguntas a utilizar junto a um grupo de crianças, para tentar **verificar até que ponto elas conseguem apreender questões pontuais ou do contexto de um livro infantil.**

Para isso, solicito que leiam a história enviada em anexo e que, após a sua leitura, verifiquem se, para cada um de vocês, há **adequação entre as questões formuladas ao objetivo da pesquisa (a apreensão do conteúdo da narrativa pelas crianças)**, além da **clareza na linguagem e formulação** dessas perguntas. Se considerarem necessário, sugiram alterações e expliquem as sua propostas.

Peço-lhes que assinalem com **X** **SIM** ou **NÃO** nas colunas relativas à coerência e clareza da linguagem. Se alguma das perguntas for julgada inadequada, escrevam em **observações** e, na página 2 deste formulário, detalhe tanto quanto for possível.

1)

PERGUNTAS	OBJETIVO DAS PERGUNTAS	Coerência com o objetivo?		Linguagem clara ?		Inadequada?
		Sim	Não	Sim	Não	
1. Qual é o nome da história que você leu? Verdi	verificar até que ponto crianças entre 8 e 11 anos entenderam questões pontuais ou do contexto da história	X		X		
2. Qual era a cor das cobrinhas pequenas? amarelas		X		X		
3. Qual era a cor das cobras mais velhas? verdes		X		X		
4. O que a cobra mãe disse às cobrinhas quando saíram dos ovos? “cresçam par virar cobras grandes e verdes. Verdes como as folhas nas florestas”		X		X		
5. O que foi que a cobrinha da história fez quando descobriu que estava mudando de cor? “se		X		X		

atirou na água pensando que ia desbotar” se não desbotasse ia se esfregar até a cor verde sair.	infantil anexa						
6. Por que a cobrinha não queria crescer? Porque além de gostar das riscas grossas que ziguezagueavam em dorso, não queria ficar preguiçoso nem chato como as cobras velhas.		x		x			
7. O que é uma pítton (Importante: um glossário será entregue às crianças junto com os livros e nele explica-se o que é uma Pítton) uma cobra. Segundo o dicionário de Aurélio uma serpente não venenosa.		x		x			
8. Qual foi a brincadeira que as duas cobrinhas pequenas aprenderam a fazer com a cobra grande no final da história? “fizeram um 8 perfeito” “um oito triplo”		x		x			

Nome do respondente (basta o primeiro se não quiser se identificar): FRANCISCA JOSENI DOS SANTOS

Formação: Graduação em Pedagogia – Pós-graduação em Psicopedagogia

Vínculo com a educação ou mundo infantil: Educadora (professora e gestora)

Tempo de vínculo: 22 anos

Obs.: apesar de não ter sido solicitado colocarei minhas impressões sobre as mensagens deixadas pela história:

1.: Verdi faz jus ao ditado popular “pau que nasce torto morre torto”.

2.; Verdi, através do seu comportamento, mostra que o velho também pode ser ativo e dinâmico.

2)

PERGUNTAS	OBJETIVO DAS PERGUNTAS	Coerência com o objetivo?		Linguagem clara ?		Inadequada?
		Sim	Não	Sim	Não	
1. Qual é o nome da história que você leu?	verificar até que ponto crianças entre 8 e 11 anos entenderam questões pontuais ou do contexto da história infantil anexa	X		X		
2. Qual era a cor das cobrinhas pequenas?		X		X		
3. Qual era a cor das cobras mais velhas?		X		X		
4. O que a cobra mãe disse às cobrinhas quando saíram dos ovos?		X		X		
5. O que foi que a cobrinha da história fez quando descobriu que estava mudando de cor?		X		X		
6. Por que a cobrinha não queria crescer?		X		X		
7. O que é uma <u>pítton</u> (Importante: um glossário será entregue às crianças junto com os livros e nele explica-se o que é uma Pítton)		X		X		
8. Qual foi a brincadeira que as duas cobrinhas pequenas aprenderam a fazer com a cobra grande no final da história?		X		X		

Nome do respondente (basta o primeiro se não quiser se identificar): Edite Flora Sabbi Porciúncula

Formação: Graduação em Artes e Pedagogia – Mestre em Educação

Vínculo com a educação ou mundo infantil: Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Médio e no Curso Normal Superior (Didática da Linguagem e da Educ. Artística).

Tempo de vínculo: 15 nos Anos Iniciais e Fundamental – 20 Curso Normal Superior

Obs.: Li esta história para minha neta de 9 anos, pedindo em seguida que ela respondesse às perguntas propostas. Ela respondeu a todas com precisão, inclusive a pergunta nº6 que achei que poderia ser um tanto subjetiva.

ANEXO – H

Transcrição de entrevistas gravadas ²

Então, você é a???

— **Roberta**

e você é o

— **Anderson.**

Vocês dois estão na quarta-série, você tem 10? E você vai fazer 11? Legal, então deixa eu perguntar para vocês. Vocês lembram do nome da história?

— **acho que era verdi**

e você lembra? Você está com vergonha? Ta com vergonha? Então vamos fazer o seguinte, você espera aqui e eu primeiro converso com ele? É que ele não está com vergonha.

Deixa eu te perguntar, o que você achou da história?

— **ah, eu achei maneiro, porque no começo assim eles estavam ... de ser grande, ser chato, e ele não gostava da cor verde, e algum tempo ele ficou achando, mas não queria ficar verde ainda, mas começaram a aparecer umas listras verdes nele , falou Eca!.. Não gostou, né? Depois tentando tirar aquela mancha, foi se esfregando todo, e aí apareceu um peixe, acho que foi um bagre, aí ele falou, ô vamos para cima dele aí o bagre jogou ele lá em baixo aí ele falou: CARACA! se eu pular no sol assim eu fico amarelo de novo... aí ele pulou se soltou do galho assim e aí foi só que ele quase perdeu o olho e caiu no chão. Aí pegaram ele.**

Quem pegaram?

— **os amigos deles, só me esqueci os nomes, eram as cobras verdes grandonas, se eu me lembro era pita, rolo ...o outro me esqueci**

é, não tem importância,

— **aí pegaram ele e botarem ele amarrado no cipó para cuidarem dele, aí cuidaram dele ele ficou melhor , aí ele ficou num canto e eles foram embora, aí as outras cobras foram embora e eles ficaram lá olhando o sol aí escureceu e veio a lua. E aí com o passar dos dias ele foi ficando verde, depois apareceram duas cobrinhas como antes ele era e ficaram zombando dele, falando ah será que ele ainda se mexe? Será que ele consegue andar direito? Aí ele ficou olhando sem graça e falou: pensando, assim sabe, as crianças pareciam eu com meus amigos agora eu virei o que eu não queria virar, aí eles ficaram zoando dele, aí depois eles desceram, falou posso fazer um oito tão bom quanto o de vocês, aí os três fizeram um oito. Aí ficou andando assim os outros pequeninhos um do lado do outro.**

Você gostou né? Você gosta de cobra ou tem medo?

— **oi?**

Você gosta de cobras? Não né?

— **não.**

Me diz uma coisa, você aprendeu uma palavra nova neste livro?

² Esta é somente uma parte das transcrições. Ao todo são, aproximadamente, sessenta páginas.

— **ô, eu aprendi só que eu me esqueci um montão.**

Mas assim você procurou algumas? ah, eu esqueci de falar pra vocês que tinha uma lista de palavras. Deixa eu te mostrar. Eu esqueci de falar para vocês. Eu até posso dar se você quiser guardar. A lista de palavras novas. Eu esqueci, porque no final, na última página

— **o que eu gravei(grata?)**

você já tinha ouvido falar disto? Aqui, ta vendo, eu esqueci de mostrar para vocês ...

— **o que estava querendo saber é este negócio de píton**

Píton.

— **é um tipo de cobra**

você se lembra o que a mamãe píton fala para ele?

— **agora, ele foi convidado a ficar verde e enorme, acho que é isto. Aí ele ignora a mãe, aí sai sorrindo e vai(muito barulho) andando.**

o que ele você se lembra qual é a primeira coisa que ele faz depois que a mãe dele fala com ele?

— **não, não me lembro não.**

E qual foi a parte que você mais gostou da história?

— **eu gostei do que as crianças estão que de alguma maneira ele lembra que era daquele jeito ali , aí desta parte eu gostei.**

É? Me diz uma coisa, teve alguma parte que você não tenha gostado?

— não, nenhuma.

Você gostaria de ler esta história de novo?

— **gostaria**

quer? Você gosta? E você lê que tamanho de livro, maior, menor? Você lê livros ou só gibi?

— **ah, depende do tempo que eu tiver, lá na escola assim, eu leio gibi, porque gibi tem menos folhas assim aí eu leio porque a professora está passando dever no quadro direto e aí eu leio um pouquinho, porque quando eu tenho tempo eu leio.**

Você lê em casa? Ou na escola também?

— **na escola também.**

Teus pais leem?

— **oi? ô, minha mãe não gosta nem meu pai**

e você tem livros em casa?

— **tinha, mas minha mãe jogou fora.**

Por que?

— **porque ocupava muito espaço e aí ela jogou fora**

ah, não acredito, jura?

— **foi**

jogou fora, nem deu para a escola, nem nada?

— **não**

mas era que tipo de livros?

— **tinha vários livros, tinha livros de escola, gibi de montão.**

Hum, que chato, e se você levar livros novos, o que vai acontecer? Ela vai jogar fora de novo?

— **não, quando eu vou levar assim para a escola, quando eu pego emprestado na escola assim eu levo para casa aí depois eu devolvo aí ela não tem coisa não. Não liga não.**

E estes livros que você tinha eram da onde? Eram seus, alguém te deu, você foi comprando? Quem?

— **ganhei do patrão do meu pai**

você tinha muitos?

— **tinha, é porque ele tinha um baú assim grandão cheio de livros**

e eram histórias de criança ou histórias de adulto?

— **de criança.**

Você já leu Harry Porter?

— **não**

— você conhece a história? De um bruxinho. Quer dizer é um livrão deste tamanho

— **não**

e no cinema você não viu o Harry Porter?

— **não, as vezes só vi na televisão assim.**

Você acha que você aguenta ler um livro deste tamanho?

— acho que consigo.

Se eu te trouxer emprestado ou se eu te der você lê?

— **leio.**

É? Então eu vou trazer emprestado para você esta semana. Só não diz para sua mãe não jogar fora.

— **Ta, eu não vou deixar não.**

Ai você fala assim que ta emprestado

— **ta, ta bom.**

E aí vamos ver se você curte. Aí se você gostar, é porque são 4. não, que 4 nada, são sete.

— **caraca**

é, é uma história muito longa. Assim, cada história é uma história. Mas você nunca foi ao cinema ver o Harry Porter?

— **não eu fui ao cinema, mas não para ver o Harry Porter não.**

É porque agora ta passando até o sexto é o ... da Phoenix, né?

— **eu já vi o Harry Porter, O cálice do fogo, no telecine pipoca.**

Ah, você viu? Então, ... é esta história. Então ta eu vou trazer , mas eu acho que quando a gente lê é diferente um pouco, né? Você gosta mais. Vamos fazer o seguinte, eu vou trazer um livro, vou te emprestar, e eu vou deixar, você usa a Internet?

— **não**

aqui não?

— **aqui eu uso.**

Você tem *e-mail*?

— ***e-mail, como assim, orkut?***

Você tem *orkut*?

— **tenho.**

Então vou te dar o da minha filha, o meu , eu não uso mas é para você me avisar que já acabou.

— **ta.**

Aí eu venho trocar com você e conversar sobre a história.

— **ta bom**

então depois você me dá seu *orkut*?

— **ta bom**

ou então você pede para a sandra me ligar, é melhor, não é melhor?

— **ta.**

Ai você fala eu já estou acabando aí eu venho e converso contigo e te trago o segundo.

— **ta bom**

Anderson, não é?

— **é**

você quer ficar com a lista de palavras?

— **quero.**

Então ta fica contigo, está dispensado. Obrigada!

Aninha, vamos lá, senta aí, por favor, vamos conversar sobre a história que você leu, ta?

— **tomara que eu me lembre!**

Não, isso não é prova!, ora bolas ☺. Você gostou da história?

Aninha, gostou da história?

— **gostei.**

Aninha, qual era o nome da história?

— **Verdi.**

É? E você sabe pode contar a história para o Leo, por exemplo?

— **é uma cobra, que ela nunca quer ser verde, que ela adora ser amarela, ela faz de tudo para ficar amarela o tempo todo, mas de repente ela tenta uma coisa e aí ela acaba se machucando, aí ela percebe que está toda verde, e nasce outro, aí fazem a mesma pergunta que ela fez para outros.**

E por que você acha que ela não queria ficar verde?

— **porque ela gostava das listras dela.**

Mais alguma coisa ou só isso? Por que ela não podia ficar do jeito que ela era? O que que ia acontecer? Quando ela ia ficar verde?

— **quando ela crescesse.**

E o que mais podia acontecer quando ela crescesse?

— **ela podia ficar maior.**

Duhhhh ☺

Ficar maior, ficar verde, mais o que? Você lembra o que as cobras verdes faziam?

— **elas ficavam preguiçosas e rabugentas.**

E o que o Verdi queria então?

— **ele queria ficar ali, nos galhos**

é? E o que você acha, que você falou que ela se machucou, não é? E o que aconteceu quando ela se machucou?

— **aí os amigos dela foram ajudar.**

Â, e aí, como ajudaram?

— **eles amarraram ele num galho pra ele ficar num ...**

o que aconteceria se tivesse amarrado num galho?

— **ele poderia ficar quietinho no lugar.**

E aí o que ia acontecer?

— **ele ia se transformar**

e é pra isso que eles amarraram?

— **não.**

E por que você acha que eles amarraram Verdi?

— **porque pra deixar ele quietinho, pra ele não cair do galho enquanto estava dormindo.**

Entendi. Ficou pouco tempo muito tempo? Você se lembra?

— **acho que foi pouco.**

E o que o Verdi ficou fazendo estando amarrado?

— **eles foram para a floresta, ele não pode acompanhar porque ele não tava muito seguro ainda.**

É por isso que você acha que ele ficou?

— **Huhum.**

E aí ele ficou e fez o que?

— **ele ficou igualzinho aos outros verdes**

igual, igual, o finalzinho também estava igual?

— **ele tava quietinho ele**

e o que aconteceu quando aquelas cobras pequenas chegaram de novo?

— **elas perguntaram: ah este velhote ele é tão..., ele não faz quase nada é tão preguiçoso, aí ele contou toda a história para elas.**

Ah é? E o que fizeram? Fizeram alguma coisa juntos?

— **é, eles fizeram um oito certinho**

é? E como termina a história, você se lembra?

— **então, os três fazendo um oito**

é? Isto quer dizer o que? Que o Verdi cresceu ficou verde e aí?

— **aí ele ficou amigável, os outros não. Eram rabugentos, mal educados. O outro arrotava.**

Ah é verdade, mas você sabe por que ele arrotava?

....

então Aninha, valeu, você leria de novo a história?

— **Huhum** (*acenando que sim com a cabeça*)
 é um tipo de livro que você ficaria pra você se pudesse?
 — **Huhum** (*acenando que sim com a cabeça*)
 ta legal, então ta. E os desenhos, você gostou dos desenhos?
 — **gostei.**
 Qual foi a parte que você mais gostou dos desenhos?
 — **foi quando ele ficou fazendo um oito com os outros.**
 E teve alguma parte que você não gostou?
 — **quando ele se machucou.**
 É, por que?
 — **ah porque senti pena dele**
 ta certo, é só isso mesmo, obrigada!

--

Daniel, você se lembra o nome da história?
 — **Verdi.**
 Dá pra você me contar a história rapidinho?
 — **...uma mãe, Verdi nasceu, viu cobras velhas, achou que eram preguiçosas e “blá blá blá”... ele achou que se fosse muito rápido, bem na frente deles ele não seria igual. Só que, nisso, caiu no rio e um peixe tentou comer ela só que mordeu o nariz dele.**
 Ela caiu no rio?
 — **é**
 Caiu por que? Você se lembra?
 — **Ãham! Ela segurou pelo rabo o arbusto segurou o outro pela boca e tentou se jogar e ... ia cair no rio o peixe foi lá tentar comer ela. Só que ela mordeu o nariz dele e saiu desesperada... achou que se pintasse ia mudar... e depois secou a lama, aí ela percebeu que estava ainda mais verde. E depois ela ficou percebendo, ficou envergonhada, mas depois, foi a parte que eu mais gostei, ela ficou se aceitando do jeito que é.**
 Que legal! Bacana, né?
 — **Uhum.**

qual foi a parte que você mais gostou?
 — **esta aqui ó, que ela vê que continua a mesma.**
 Este finalzinho? E teve alguma parte que você não tenha gostado?
 — **sim teve, a do peixe, por que peixe não come uma cobra**
 Ué! eu não sei...
 — **uma píton? É quase do tamanho de uma jibóia!**
 não, as pítons? Não são tão grandes não. Você conhece as pítons?
 — **é bastante grande para um peixe comer.**
 Mas isso é só uma história, né? Mas, não sei. Que eu saiba as pítons não são muito grandes.
 — **mas não bastante para ser comida pelo peixe.**
 Mas ela era filhote ainda, né? Eu não sei, me disseram que é como um bagre enorme, mas assim, o que você acha que não gostou, porque você acha que é mentira?
 — **eu gosto de uma história que se baseia em fatos reais**

APÊNDICE - A

Algumas das histórias que não foram selecionadas, mas que foram escolhidas em um primeiro momento para, talvez, serem utilizadas na pesquisa

O processo de seleção da história escolhida para a pesquisa levou em conta diversas outras. Eis aqui alguns comentários das demais candidatas.

Stellaluna (1993), de Janel Cannon, é uma bela história sobre um morcego bebê adotado por uma pássara, junto de seus outros filhotes, e o educa como um dos seus – como um pássaro, sobretudo. Entretanto, esta história já é bastante conhecida do público infantil brasileiro, e a beleza e riqueza das ilustrações a torna difícil adaptar para o meio animado, além de possivelmente descaracterizar a obra original.

Pinduli (2004), da mesma autora, conta sobre uma pequena hiena que se perde da mãe e tem que sobreviver entre animais que não a aceitam, por causa de seu aspecto. Não é uma obra tão conhecida, mas apesar de também ser uma ótima história, a riqueza das ilustrações dificulta sua adaptação para animação, assim como a complexidade, devido ao grande número de personagens que surgem; além do risco da descaracterização do redesenho, afastando-se do grafismo original.

Bicos Quebrados (Broken Beaks), de Nathaniel Lachenmeyer (2003), traduzido no Brasil por Marina Colassanti, conta a história de amizade entre um sem-teto e um pardal, com contornos de crítica social. Foi considerada um pouco complexa demais para os fins da pesquisa, além de um tom de tristeza que permeia obra. Novamente, a riqueza das ilustrações que retratam um mendigo em

detalhes, entre outras figuras difíceis de reproduzir para animação por estudantes, se tornou um problema, como em obras comentadas anteriormente..

Wilson e o Passagarto (Harry on the Rocks), de Susan Meddaugh (2003), conta sobre como o personagem-título, ao perder os remos de seu barco, é levado pela maré a uma ilha, onde encontra um ovo misterioso. A obra apresenta ilustrações que se adequam à animação, mas a narrativa textual foi considerado curta demais, além de o livro ter recomendação etária, no catálogo da sua própria editora, a Brinque-book - para crianças de até 7/8 anos, e a intenção, na pesquisa, era a de se estudar com crianças, também, um pouco mais velhas.

Festa no Céu, na versão de Ana Maria Machado (2004), ao ser um clássico brasileiro da literatura infantil, comprometeria, assim como o caso da já citada *Stellaluna* (Cannon 1993), os resultados da pesquisa. Além do que, novamente a complexidade das ilustrações da edição disponível se tornou um empecilho.

O Menino e o Jacaré de Maté (2003), tem a temática de lendas indígenas, com ilustrações belíssimas – aos olhos da doutoranda –mas que, infelizmente, incorrem no mesmo problema da complexidade de sua reprodução para a versão animada, como no caso anterior.

O Homem que Roubava Horas, de Daniel Mundruku (2007), considerada pela crítica literária infantil e pela doutoranda uma obra com qualidades plásticas e narrativas excelentes, mas o conteúdo da história que foge um pouco ao desejado, por parecer um tanto ou quanto subjetiva e ter um final em aberto, além dos problemas para sua reprodução e animação, relacionados à ilustração, por sua complexidade e originais em aquarela.

APÊNDICE - B

História e análise crítica da produção brasileira de livros digitais infantis produzidos no Brasil de 1995 a 2007

Embora não seja possível afirmar com precisão quantos livros digitais para crianças já tenham sido desenvolvidos em português no Brasil, realizado um levantamento para tentar contabilizá-los foram localizados pouco mais que uma dúzia deles, dos quais só os de duas grandes empresas sobrevivem no mercado atual, além de um único título lançado em 1995 por uma terceira editora.

Consideram-se como produto de design brasileiro os livros digitais infantis que preenchem as características que o definem genericamente e que foram idealizados, projetados e produzidos no Brasil, seja qual for a origem cultural das narrativas. Neste trabalho só estão sendo considerados os livros com conteúdo principal ou unicamente literário. Não estão sendo levados em consideração os títulos chamados *para-didáticos*, que têm como principal objetivo serem coadjuvantes para a educação infantil ³.

Para encontrar livros digitais infantis em *sites* de mega livrarias, é preciso selecionar o *link* de uma sub-categoria de “*Games / Software*” que abrange “*Cursos, Educativos e Softwares Infantis*”⁴. Não existe ainda, portanto, a categoria de *livros digitais* ou *livros eletrônicos*, muito menos *infantis*.

São duas as formas de apresentação de livros digitais de títulos de literatura infantil brasileira disponíveis no mercado: as versões em CD-ROM e *on-line*, na Internet, onde

³Embora sejam em maior número os títulos brasileiros que existem nessa categoria (comparados à quantidade de livros digitais com conteúdo narrativo), o interesse deste trabalho está no “transporte” de narrativas literárias para o meio digital.

⁴ Resultado de buscas efetuadas nos sites das livrarias Saraiva (www.saraiva.com.br), Fnac e Cultura. A única exceção encontrada está no site: submarino.com.br onde os livros digitais estão listados junto como os livros impressos na categoria de literatura infanto-juvenil. A informação de se tratar de um livro para suporte digital aparece discretamente, depois de selecionado o título desejado.

alguns títulos podem ser acessados por qualquer pessoa, e outros, a maioria, exigem uma assinatura paga e são, ainda, em número bastante reduzido.

Existem hoje disponíveis em CD-ROM: o “Mundo da Criança” (Delta, 2004) e a série do “Sítio do Pica-pau Amarelo” (Globo /Pan Informática, 2001) e três histórias de Maurício de Souza, baseados na “Turma da Mônica” (Melhoramentos, 1995-1997).

O Mundo da Criança, criado pela Editora Delta (2003), com tradição de mais de 50 anos no mercado editorial.

Da coleção de CD-ROMs da Editora Delta, apenas um dos oito títulos se enquadra como de conteúdo essencialmente literário e, portanto, como livro digital. Trata-se do “Era uma Vez Volume 1” que contém os contos “A Galinha Ruiva”, “A Roupas Nova do Imperador”, “Os Três Carneirinhos” e “A Casa que João Construiu”.

O *Mundo da Criança* tem, também, um portal e um navegador próprio para a Internet. As crianças que “assinam”, pagando uma taxa⁵, têm acesso a 40 conteúdos aproximadamente, dez dos quais são literários. Estão *on-line* as quatro histórias do CD-ROM e outras seis. Para análise dos conteúdos trataremos do conjunto de contos como um produto único.

A coleção de histórias adaptadas pela rede Globo dos livros de Monteiro Lobato, da série do Sítio do Pica-Pau Amarelo

Embora, com exceção do primeiro, todos eles tragam algum conteúdo paradidático, do conjunto de seis CD-ROMs infantis da série do “Sítio”, cinco podem ser considerados livros digitais: As “Novas Reinações de Narizinho no Reino das Águas Claras” (2001), “Caçadas de Pedrinho”, “Emília e a Reforma da Natureza”, “Geografia de Dona Benta” e “A Nova Aritmética da Emília”.

⁵O valor da mensalidade em 2007 é de R\$ 5,90 e existe a possibilidade de contratar um contrato trimestral ou anual com valor proporcional reduzido.

Algumas das histórias de Maurício de Souza, transpostas para o suporte digital e produzidas pela Editora Melhoramentos, baseadas em livros impressos homônimos (Melhoramentos 1995- 1997)

Dos três livros digitais de Mauricio de Souza, só “Mônica Dentuça” (1995) continua sendo vendido por uma loja virtual de grande porte e algumas outras menos expressivas. Os outros dois títulos, “Cebolinha e Floquinho” (1995) que, embora relacionado, aparece com aviso de “não disponível”, e “Chico Bento – um dia na Roça” (1997) consta como “fora de catálogo”.

A seguir, será relatada, sob o ponto de vista do Design, parte da trajetória desses três conjuntos de livros digitais, e serão analisados os conteúdos daqueles a que foi possível ter acesso.

Mundo da Criança: Era uma Vez, volume 1⁶ (Delta, 2003)

A Editora Delta foi fundada em 1930 e desde, então, vem sendo responsável por muitas publicações, dentre as quais a coleção Mundo da Criança, na década de 1950.

A sua trajetória multimídia começou no início da década de 1990, com a importação e representação de CD-ROMs estrangeiros. O crescimento do público que possuía computadores domésticos com kits multimídias começou um processo de *localização* de produtos. Isto é, a empresa não só traduzia, mas adaptava o conteúdo (locução, "lip sync", textos, animação). Nessa fase, entre 1994 e 1996, foram lançados os volumes da coleção “Livros Vivos” para o público infantil: “Só Vovó e Eu”, “Ursinhos Brigões”, “Aniversário do Artur” e “Stellaluna”.

O desenvolvimento de seus próprios conteúdos digitais data de 1998, sendo esses, com frequência, adaptações de seu próprio catálogo impresso. À época, a Delta também lançou no mercado a primeira edição da enciclopédia e dicionário

⁶ Todas as informações aqui disponibilizadas sobre a Delta foram extraídas de uma série de entrevistas e correspondência com dois gerentes da divisão multimídia dessa editora, em jun.2007, a quem agradeço sinceramente por sua boa vontade e cooperação (N.A: não solicitei a devida autorização para divulgar seus nomes, portanto, nesta versão, não poderei fazê-lo).

Koogan-Houaiss em CD-ROM, chegando à Internet em 1999, com enciclopédias e dicionários em portais na Web.

Em 2003, produziram o CD-ROM “Era Uma Vez”, com contos e conteúdos selecionados do catálogo original do “Mundo da Criança”, adaptados para multimídia. O portal homônimo foi inaugurado com acesso restrito para algumas instituições de ensino em 2004 e, em 2005, disponibilizado ao público, pela Internet.

Os quatro contos do CD-ROM e os seis adicionais, acessíveis on-line, são fábulas ou contos tradicionais de diversos países. A ambientação de cada cenário, bem como a definição dos traços, música e narração, foram cuidadosamente estudadas antes de serem implementadas⁷. O planejamento do projeto dos contos, bem como o livro digital como um todo, envolveu uma equipe multidisciplinar com designers, pedagogos, educadores, músicos, roteiristas e programadores, entre muitos outros.

O resultado que aparece no monitor, tanto no CD-ROM, como pela Internet, leva a crer que houve projeto e planejamento consciente por obedecerem aos critérios apresentados por Norshuhada & Landoni (2000), no trabalho em que propõem um modelo conceitual para livros interativos, e por Haugland & Wright (1997), já internacionalmente consagrados (Uchikushi, 2006; De Jong, 2006; De Jong & Bus, 2003; Korat & Shamir, 2004, 2006; Stephen & Plowman, 2003; Madej, 2003).

As telas iniciais, que permitem escolher entre os conteúdos disponíveis, foram bem diagramadas, são bem legíveis e não demoram em carregar. No que diz respeito ao design, a escolha de cores, contrastes, traços, a caracterização de personagens e cenários estão bem equilibrados, permitem a fácil distinção entre figura e fundo e seguem padrões estéticos avaliados como agradáveis para crianças (Barbosa, 2002; Shulevitz, 2004; Salysbury, 1985). O som e a narração se encaixam às imagens com sinestesia (Riccó, 2002). As animações não “contam a história”, apenas as ilustram, deixando espaço para a construção dos trechos faltantes por conta da imaginação de cada interator. Há também narrativas secundárias em paralelo às histórias centrais que aproveitam bem o espaço da tela e oferecem diversão adicional às crianças interadoras.

⁷ Segundo informação fornecida por um diretor da Delta, por e-mail particular.

No que diz respeito aos aspectos ergonômicos e de usabilidade de “Era Uma Vez”, embora ao se ativar o programa do CD-ROM a tela seja automaticamente reconfigurada para se adaptar à resolução da programação original, tomar toda a tela (modo *full screen*) sem a intervenção ou autorização do interator, e eliminar a visibilidade dos menus de navegação do programa operacional em uso, as telas do livro digital oferecem controle ao interator. Isto é feito através de botões geralmente posicionados ao redor e nas extremidades da tela central, assim permitindo avançar, interromper, sair, voltar e alterar o volume do som, em qualquer ponto da estória.

As fontes utilizadas nos textos, que vão sendo acompanhados por um narrador (ou vários quando há diálogos), obedecem a critérios ergonômicos adequados para facilitar a leitura em monitores [boa leiturabilidade (Moraes, 2002; Santa Maria, 2002)]. Faz-se necessário observar que, em alguns casos, as cores que foram escolhidas para demarcar os trechos ao serem narrados, e que têm por objetivo facilitar a leitura das crianças ainda em fase de alfabetização, dependendo da cor de fundo em cada caso, podem não estar alcançando o efeito desejado, por prejudicarem a legibilidade.

Os livros digitais disponibilizados on-line obedecem aos mesmos critérios e padrões estéticos do CD-ROM, com a diferença de não interferirem nas configurações dos computadores onde são exibidos e não esconderem os botões, *links* de controle e os indicadores de outros programas minimizados na barra do painel de controle do sistema operacional em uso.

Monteiro Lobato: o SÍTIO modernizado em CD-ROM (Globo, 2001)⁸

Desde a publicação de *A menina do narizinho arrebitado*, seu primeiro livro infantil, José Bento Monteiro Lobato (1882-1948) passou a ser um nome muito conhecido por crianças brasileiras de diversas gerações. Esse título foi um sucesso de vendagem desde a primeira edição em 1921 (Zilberman & Lajolo, 1986).

Se outrora a sua fama junto a crianças se devesse aos livros, talvez não se possa afirmar o mesmo atualmente, uma vez que seu “Sítio do pica-pau amarelo”

⁸ Não foi possível contatar alguém que participara do projeto da *Globo* para as versões digitais do Sítio.

tem uma longa trajetória de adaptações em diferentes épocas e por várias emissoras de televisão. Desde, então, o “Sítio” da TV tem sido visto por milhares de crianças em todo o país.

A primeira adaptação para televisão do “Sítio do Pica Pau Amarelo” foi ao ar em 1951, pela TV Tupi, para manter viva a memória Lobato, que morrera três anos antes. Essa primeira versão ficou no ar até 1964.

Em 1967 foi a vez da TV Bandeirantes, que acabara de nascer, e tinha em seus planos conseguir sucesso com a volta do "Sítio do Pica-Pau Amarelo", que durou até 1969 (Ankerkrone, 2001). Houve ainda duas outras adaptações para televisão, em 1977 e 2001, pela Rede Globo. Então é muito provável que seja graças aos seriados de TV que a maioria de seus títulos infantis tenha passado a ser conhecida (pelo menos com relação à série do “Sítio”).

De fato, entre outras coisas, o aspecto da boneca Emília, que as crianças hoje identificam como personagem de Monteiro Lobato, não obedece à descrição da narrativa original. Tem o aspecto que lhe foi atribuído por ocasião do lançamento de um programa piloto da Rede Globo em parceria com a TVE, para a televisão, em 1973, também baseado na obra desse autor: *Don Quixote* (Picoral, Botelho & Santi 2006).

Emília torna-se uma boneca com uma roupa feita de diferentes retalhos e um cabelo totalmente colorido, fugindo completamente da concepção da Emília lobatiana. Há duas explicações para o fato: uma é por causa da época, que se abusava das cores e texturas diferentes da moda, vinda de um visual da Jovem Guarda. Outro é o fato de o "Sítio do Pica-pau Amarelo" ter sido um dos primeiros programas coloridos de nossa televisão (...) (Ankerkrone, 2001, p 2).

Em 2000, a Globo e a família de Lobato refizeram o contrato, dando direito à produção de um novo "Sítio do Pica-pau Amarelo" por mais 10 anos. As cores da roupa de Emília continuaram as mesmas de 1973, Dona Benta e Tia Nastácia estão bem mais novas do que as que Lobato idealizou e que a televisão impôs até agora.

Em entrevista, a escritora Nereide Schilaro Santa Rosa manifestou:

Temo que esses programas televisivos venham a distorcer e simplificar a literatura lobatiana e o Sítio do Pica-pau Amarelo, ao invés de ensinar sobre Lobato, acabe só se tornando apenas um espaço para brincadeiras infantis, sem uma reflexão

maior e um conteúdo, que leve a criança a pensar e a construir o seu pensamento, sua inteligência e logicidade (...)(apud Ankerkrone, 2001, p 3)

O temor explicitado por ela pode ter encontrado eco. Se não na versão para TV, ocorreu no que foi feito para transformar as histórias do *Sítio* em livros digitais. Como no programa de TV (e, a esta altura, no imaginário popular), nos desenhos da versão digital, que mantêm coerência com as outras publicações desenhadas do *Sítio*, a boneca de pano continua toda colorida. Porém na versão animada, em muitos quadros suas feições se tornaram grotescas e mal desenhadas: as linhas pretas que contornam o seu corpo são muito grossas⁹. Em revistas e outros impressos estáticos, é uma Emília, cuja fonte direta não é mais a versão literária, mas a televisiva. Sendo hoje identificada pelo público infantil como “A” Emília, com esse visual extremamente colorido, fios de cabelos semelhantes à lã vermelha e amarela, pode-se observar o desenho de uma boneca com traços um pouco mais delicados que os que aparecem nas animações. Isso pode ser percebido especialmente nas cenas onde ela aparece zangada ou determinada a alguma coisa. Nesses momentos, Emília pode chegar a parecer uma personagem desagradável. Para se alcançar essa conclusão, um grupo de três crianças foi convidado a interagir com essa história e a emitir opiniões a respeito dos desenhos. Embora não seja amostra estatisticamente representativa, as crianças, de 6, 7 e 8 anos disseram não ter gostado do “jeito” dessa Emília.

Todas as personagens têm um visual bastante contemporâneo. Alguns dos aspectos mais chamativos no desenho das personagens são os de Lúcia, aliás, Narizinho, que agora tem os cabelos curtos, ao estilo *Chanel*, com franja, usa tênis e jeans, ou calça *legging*, e camiseta sem mangas, além de uma gargantilha no pescoço. Dona Benta é uma avó bastante magra, de cabelos brancos, mas curtos e soltos. A Tia Nastácia parece manter bastante da descrição lobatiana original e, neste caso particular, isso não é exatamente algo positivo¹⁰. Como referência da coleção, foi analisado o título *Novas Reinações de Narizinho: no reino das águas claras*.

⁹A Emília dos desenhos dos gibis de hoje, bem como sua versão animada em CD-ROM é muito diferente da original, de cabelos escuros, cuja representação gráfica fora acompanhada pelo próprio Lobato que, para as primeiras edições de seus livros, escolhia pessoalmente os ilustradores (Lima, 2005).

¹⁰“Tia Nastácia, negra de estimação” (Lobato, 2001 p. 13). Apesar das modificações nas demais personagens, a Globo parece não ter tentado atenuar o que denota a descrição original.

A versão digital deste título apresenta uma série de problemas de usabilidade e navegação, desde a tela de abertura (Druin, 1999), obrigando o interator a escutar a apresentação que Emília faz, todas as vezes que se inicia o programa. Este ainda esconde todos os comandos do sistema operacional, destituindo o interator totalmente da possibilidade de exercer algum controle sobre o que está acontecendo em seu computador. Quando a tela de opções para escolha de atividades aparece, é necessário optar pelo *link* de “aventura”, para ter acesso à história, que vem apresentada como desenho animado.

As animações não possuem texto escrito, têm apenas diálogos e narração. O estilo (dessas animações) ainda lembra o de alguns desenhos para televisão- da *Hanna-Barbera*-, nos quais são desenhados muito poucos *frames* por segundo¹¹, comprometendo, assim, a leveza e a naturalidade dos filmes. Os diálogos obedecem, até onde foi possível observar, 100% à versão original de Monteiro Lobato, mas não conseguem transmitir as emoções da narrativa escrita, nem suscitar a criatividade dos interatores, na medida em que nada é deixado à sua imaginação, uma vez que tudo é traduzido em animações, não deixando, sequer, espaço para o preenchimento das lacunas presentes em outros tipos de narrativas.

A leitura está longe de ser um ato passivo: construímos narrativas alternativas enquanto vamos lendo, incorporamos atores ou pessoas conhecidas nos papéis dos personagens, representamos as vozes dos personagens em nossas cabeças. De forma semelhante, quando assistimos a um filme, tomamos cenas fragmentadas e mentalmente suprimos as partes que faltam (Murray, 2000).

Um dos problemas ergonômicos nesse livro digital é que, de tempos em tempos, a animação é interrompida para oferecer ao interator, sem justificativa aparente, a possibilidade de acionar algum jogo, sendo esse o único recurso interativo que proporciona. A navegação que permite alternar para outra cena, ou sair do programa, fica escondida em um menu invisível, sob um ícone quase transparente, o que já tinha sido apontado como questão problemática em uma avaliação de outro CD-ROM da mesma coleção, porém bem mais antigo¹², por

¹¹A equivalência de número de frames por segundo e a semelhança de estilos foi confirmada, a pedidos, por um especialista em animação, também instrutor da equipe do ANIMA MUNDI desde 1994, Luiz Felipe Vasques.

¹² Esse é um dado fácil de inferir considerando-se que entre os recursos mínimos para o seu funcionamento requeria Micro: PC 486 DX2-66 MHz ou superior para a Plataforma: Windows 3.1 que foi lançado em ag. 1992, seguido pelo Windows 95, em ag. 1995, Windows 98, três anos depois etc. Disponível em <www.microsoft.com>. Acesso em 15/10/2007.

pesquisadores de ciência da computação: “A maior dificuldade apresentada no software é que o menu fica escondido, não aparece. Causa certa dificuldade até se descobrir e se acostumar com este tipo de interface” (Moro & Estabel, [s.d]).

A impressão que permanece depois de interagir com essa narrativa digital, o que foi feito em companhia das três crianças, é que se trata de um desenho animado interrompido, como a televisão faz para apresentar comerciais, só que na história do livro digital, as interrupções ocorrem para oferecer às crianças a possibilidade de brincar. Entretanto, isso é algo que não fica claro para os menores que ainda não dominam a leitura, já que isso não acontece acompanhado de instruções narradas, que é um dos quesitos tidos como importantes para o bom design de um título desse gênero (Haugland & Wright, 1997; De Jong, 2006; De Jong & Bus, 2003; Korat & Shamir, 2004, 2006; Stephen & Plowman, 2003; Madej, 2003).

A Turma da Mônica digital, de Maurício de Souza

Mantendo coerência com os livros impressos e gibis, assinados pelo mesmo autor, os três livros digitais com histórias de Mauricio de Souza, “*Mônica dentuça*”, “*Chico Bento em um dia na Roça*” e “*Cebolinha e Floquinho*” apresentam narrativas simples, destinadas a crianças bem pequenas (Softmarket.com.br, 2007). Todos lançam mão de frases curtas que, além de escritas, também são narradas, embora no texto escrito não seja dado destaque para as palavras “ativas”. As fontes utilizadas são adequadas para o meio digital, ou seja, não serifadas, como Arial e Verdana, com espaçamento entre-letras e entre-linhas e “altura X” dentro de padrões considerados corretos para esse meio (Santa Maria, 2002; White, 1992).

As apresentações orais feitas pelas personagens são claras e as opções de navegação aparecem em quase todas as telas, mas podem causar problemas quando não estão visíveis. Por exemplo, durante a leitura de “*Chico Bento em um dia na Roça*”, quando surgiu uma tela de jogo integrada à história, na qual a criança é convidada a jogar e participar da narrativa, acionando “hot-spots” (coerentes com o conteúdo), o que seria uma boa experiência interativa deixou de sê-lo, pois a única forma encontrada para sair dela foi abortando o programa, por

não haver nenhuma indicação para a “saída” e a barra de navegação ter desaparecido.

Uma surpresa agradável foi descobrir, durante a observação de uma criança de quatro anos, interagindo com “*Cebolinha e Floquinho*”, que, além de a navegação ter sido bem interpretada pela criança, que se divertiu ao ponto de dar gargalhadas, e levá-la a repetir a leitura muitas vezes consecutivas, a história têm três finais diferentes. Esses finais se alternam como consequência de algumas ações ativadas pelo usuário, pela escolha de um ou outro ícone com “*hot-spots*”. Nesse CD-ROM há, ainda, narrativas paralelas ao longo da história, também acionadas pela intervenção do usuário. De todos os livros digitais observados para esta fase da pesquisa, esse é o único que oferece leituras que exploram a multiplicidade de caminhos que só o meio eletrônico pode oferecer, e que é considerado o “Santo Graal da interatividade” (Berenger, 1998, p. 2).

O que poderia ser entendido por pedagogos e educadores como sendo o maior problema deste conjunto de peças digitais é inerente às peculiaridades que caracterizam algumas das personagens: Cebolinha (que também está presente em “*Mônica Dentuça*”) fala com erros (como nos gibis, ele não sabe pronunciar a letra *R*) e Chico Bento se expressa como um camponês iletrado. Como nesses livros são reproduzidos todos os traços das personagens, os textos falados e escritos com os erros linguísticos propositais poderiam induzir as crianças a aprender a escrever e/ou falar fora dos padrões da forma culta da língua portuguesa.

A história de um título brasileiro “diferente” e de sucesso: *O enigma da esfinge*

Foram localizados em páginas “mortas” de sites “abandonados”¹³ alguns livros digitais infantis que não estão mais no mercado. Houve, pelo menos, dois títulos de Ziraldo como livros digitais (Melhoramentos, 1995; 1997): “*Flicts*” e “*O pequeno planeta perdido*”. Deste último foi localizada uma cópia. Entretanto, por ter sido projetado para funcionar para um sistema operacional datado, não tinha sido possível, até a data desta publicação, visualizá-lo. Há, também, registros de “*As mil e*

¹³ Ex: http://www.visaoeducacional.com.br/visao_educacional/produtos/j_mult-7.htm

uma noites, “A doninha e o rato” e “A cigarra e a formiga” em CD-ROM, cujos autores ou produtoras não foram identificados. Por não mais estarem à venda ou revenda¹⁴ não foi possível avaliar a qualidade de nenhum deles.

Também na década de 1990, uma pequena produtora, formada por jovens recém-formados (grupo dirigido por Ale MacHaddo) lançou um livro digital infantil com enredo original, integralmente concebido, projetado e implementado por eles. Trata-se da 44bicolargo, que continua existindo, mas que se viu forçada a mudar o foco de sua atuação nos últimos anos, por não poder competir em um mercado que passara a receber novidades tecnológicas importadas de última geração, para entretenimento digital, como os novos consoles e jogos da *Atari* e *Nintendo*.

Deles, o título digital merece a deferência de ter a sua história contada é “O Enigma da Esfinge”, uma mistura de jogo e narrativa, protagonizada por Gustavinho, uma das personagens criadas pela produtora, que contracenou com a atriz Marisa Orth, na primeira produção de CD-ROM de que se tem notícia, misturando desenhos e animações com atores filmados. Tanto as personagens animadas como as ilustrações que compunham os cenários foram ricamente elaboradas, com bons efeitos visuais, como jogos de luz e sombra. O estilo dos desenhos de algumas personagens e cenários foram parcialmente inspirados em ilustrações da série francesa de histórias em quadrinhos “Asterix” (Goscinny & Uderzo 1959 – 2005)¹⁵. Embora esse produto não esteja mais à venda por ser *velho*¹⁶, na época em que foi lançado recebeu críticas muito positivas e foi, inclusive, tema e principal conteúdo da 23ª edição da revista CD Kids (Anasoft), que distribuiu o jogo com esse fascículo. “*O Enigma da Esfinge*” deve ser tido como exemplo de produto digital brasileiro de sucesso graças à sua boa qualidade gráfica projetual e interativa. Até hoje alguns fãs ainda escrevem sobre ele e oferecem dicas para avançar etapas “difíceis” em blogs e fóruns na Internet (ScummBR_Forum¹⁷, 2007; Genesisgames.com.br).

¹⁴ Em sebos digitais e sites de trocas como MercadoLivre.com.br

¹⁵ Dado confirmado em entrevista com o autor principal de “O Enigma da Esfinge”, Ale MacHaddo, que informou ser fã das ilustrações de Uderzo e possuir a coleção completa de Asterix desde a infância. Disse que considera impossível qualquer ilustrador na atualidade não ter conhecimento e admirar o trabalho dos autores de Asterix. A série Asterix estreou na revista “Pilote” em 1959; a última história é de 2005. Disponível em <http://www.asterix-international.de/asterix_books.shtml>. Acesso em 15/10/2007.

¹⁶ Funcionava em Windows 95. Hoje, para poder utilizá-lo, o interator precisaria saber ativar um emulador desse sistema operacional.

¹⁷ <http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum/>

Para a criação deste título, a idéia que norteou o grupo de jovens recém-formados que constituiu a empresa em 1996, “era a de criar um jogo divertido, narrando uma história de um modo diferente”¹⁸, onde o interator “participasse ativamente do enredo, não apenas se identificando com o protagonista, mas compartilhando suas decisões”¹⁹.

O Enigma da Esfinge é um livro/jogo de aventura, “no qual o interator controla Gustavinho, um garoto de 8 anos bem irreverente. Para dar continuidade à história é preciso encontrar respostas aos quebra-cabeças contidos em cada tela. O resultado final é uma espécie de desenho animado interativo”¹⁸.

A idéia de misturar texto, narração, desenhos e atores em CD-ROM foi uma novidade introduzida pela 44bicolargo. Além de ser essa uma afirmação dos autores, esse dado parece ser confirmado pela falta de qualquer registro até o presente, no Brasil ou no exterior, de outras peças digitais com esses recursos produzidos com data anterior ao lançamento desse título²⁰. Segundo os autores, a idéia surgiu enquanto o grupo tentava imaginar quem poderia fazer a voz da Cleópatra, optando então,

[...] por usar uma atriz de verdade em contraste com todo o cenário de desenho. As limitações da tecnologia da época foram um desafio, mas foi possível criar um livro/jogo digital interativo que dava ao jogador o controle do protagonista e a possibilidade de conversar com a atriz Marisa Orth, que interpretou a rainha do Nilo.¹⁸

O Enigma da Esfinge foi muito bem aceito e, apesar da distribuição limitada, atingiu um patamar de vendas elevado para a época. A aceitação desse título pelo público pode ser traduzida nas palavras de um fã que recentemente disponibilizou o conteúdo do jogo no fórum *ScummBR_Forum*²¹ e escreveu: “Desfrutem! Afinal de contas, não é todo dia que podemos jogar um ADV Brazuca!

¹⁸ Explicação textual do gerente do projeto, por e-mail pessoal, em jun. 2007. Agradeço a Ale MacHaddo da “44bicolargo” pela doação das cópias de *O Enigma da Esfinge* e *Monstruário*, que serviram para embasar esta parte

²⁰ Há casos de integração entre atores de verdade e animações na história do cinema, como *Mary Poppins*, *Roger Rabbit* e *Space Jam*; embora alguns autores (Santaella & Nöth, 1997) defendam que esses exemplos pertencem a outro gênero de narrativa, com recursos e técnicas de outra natureza.

²¹ < http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum/>

Questões para reflexão a respeito do livro digital infantil brasileiro

A oferta de livros digitais infantis em todo o mundo já atinge um número respeitável de títulos. Basta procurar nas grandes livrarias virtuais brasileiras e estrangeiras para conferir esse dado. Por alguma razão, a produção brasileira é hoje muito limitada e está restrita a duas grandes empresas. Alguns outros poucos títulos, que foram lançados na década de 1990, foram descontinuados e não há informações disponíveis quanto a um possível relançamento, mesmo aqueles baseados em livros de sucesso por autores consagrados como Ziraldo (Melhoramentos, 1995; 1997).

Por outro lado proliferam, nos grandes centros urbanos do país, os cursos de graduação, pós-graduação e de nível técnico para capacitar profissionais de multimídia. O departamento de Artes e Design da PUC-Rio já oferece a habilitação em Mídia Digital e a Coordenação dos Cursos de Extensão, CCE, cursos de especialização em Multimeios²². O departamento de Informática da mesma universidade há anos vem desenvolvendo um ambicioso projeto para implementação de narrativas digitais interativas, sob a coordenação dos professores Antonio Furtado e Bruno Feijó (ICAD/IGames *Interactive story telling*). O ICAD, além de ter estabelecido parcerias com outros centros de excelência em informática, matemática e computação gráfica do país para o desenvolvimento de recursos de mídia interativa, tem como objetivo “gerar novas idéias e conceitos para entretenimento digital”²³. Ao que parece, são muitos os que apostam no futuro lúdico multimidiático.

Casos como o da empresa alternativa “44bicolargo multimídia” que chegou a lançar um bom título²⁴ e, mesmo assim, precisou mudar de rumo, (no caso deles para desenho e animação; outros, mesmo produtoras de videogames de aventura,

²² O Lugar do Design na Leitura: multimeios, interatividades e visualidades Pós-Graduação *Lato Sensu* - Departamento de Artes e Design (e outros ligados ao Departamento de Informática). (<http://www.cce.puc-rio.br/>) Acesso em: 22 de jun. 2007.

²³ <http://www.icad.puc-rio.br/index-pt-br.html>: “O laboratório tem como missão procurar novas tecnologias, arquiteturas e ferramentas em CAD, Animação por computador, efeitos especiais, jogos e entretenimento digital. ICAD-Igates/VisionLab é um laboratório interdepartamental, envolvendo muitos departamentos, tais como informática, engenharia mecânica e Artes&Design. Este, juntamente com o TeCGraf, são responsáveis pelo programa interinstitucional de Computação Gráfica (PiCG, estabelecido entre a PUC-Rio e o IMPA, considerado atualmente como um dos mais completos nesta área, em todo o país”.

²⁴ Outros produtos da mesma empresa (videogames como Monstruário e Osmar) também foram bem recebidos e tiveram boa vendagem.

migraram para ensino à distância, treinamentos virtuais e outros)²⁵, abrem espaço para uma reflexão mais profunda sobre o assunto em pauta.



Figura 38. Cena do livro/jogo *O enigma da esfinge*, protagonizada por “Gustavinho”, à esquerda e atriz Mariza Orth no papel de Cleópatra



Figura 39. Uma das telas de navegação de *Um dia na roça*, de Maurício de Souza, apresentado por “Chico Bento”

²⁵ Perceptum, Byte & Brothers, e ATR Multimídia