

A literatura infantil em diferentes suportes: posicionando leitores e espectadores e gerando possibilidades interpretativas

Children's literature across mediums: positioning readers and viewers and generating interpretive possibilities

Verônica Coitinho Constanty

Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE – Paraná - Brasil

Resumo: Considerando-se que o estudo de textos literários multimodais pode contribuir para uma maior compreensão das possibilidades interpretativas, o presente artigo apresenta a análise visual do livro *Room on the Broom*, de Donaldson e Scheffler (2012), comparando-a com a versão do filme, de Lang e Lachauer (2012), de mesmo nome. O estudo toma por base uma abordagem sócio-semiótica, mais especificamente a Gramática Visual (KRESS; van LEEUWEN, 2006) e o estudo da narrativa visual de livros infantis (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013). Dessa forma, partindo-se do pressuposto de que, conforme Jenkins (2003), a narrativa transmídia sustenta uma experiência mais profunda e cria uma narrativa mais complexa, o presente estudo busca identificar como isso se dá a respeito da construção das relações entre os personagens, bem como das relações desses com os leitores e espectadores. Os resultados demonstraram que, embora o texto verbal seja o mesmo em ambos os modos, mudanças significativas relativas ao afeto visual conferem personalidade a um dos personagens no filme. Tal característica influencia na construção de um tema mais profundo, bem como em uma possível identificação do espectador com o personagem. Essa identificação é reforçada pela sutil aproximação da audiência realizada pelo enquadramento dos personagens e de imagens de contato visual. Concluiu-se, com esta análise, que o estudo das relações interpessoais pode elucidar como diferentes escolhas culminam na criação de narrativas com temas mais complexos e mais envolventes. Dessa forma, elas se tornam um importante aspecto a ser abordado nas aulas de línguas, a fim de desenvolver o letramento multimodal.

Palavras-chave: Letramento multimodal. Literatura infantil. Narrativas transmídia.

Abstract: Considering that the study of multimodal literary texts can contribute to a broader comprehension of interpretive possibilities, this article aims at presenting a visual comparative analysis of the picture book entitled *Room on the Broom*, of Donaldson and Scheffler, (2012), with its animated movie adaptation, of Lang and Lachauer (2012). The study draws on a social semiotic approach, more specifically on the Grammar of Visual Design (KRESS; van LEEUWEN, 2006) and the study of visual narratives (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013). Thus, based on the assumption that transmedia narratives sustain a depth of experience and that different mediums create more complex narratives (Jenkins, 2003), this study has as its primary objective to verify how it occurs concerning the construction of the characters relationships, as well as concerning the readers and characters alignment. Results point that, despite having the same verbal text, significant changes related to visual affect construe the personality of one of the characters in the film. Such characteristic influences in the construction of depth in the theme, as well as in a possible identification between the child viewers and the character. Such identification is reinforced by a subtle approximation of the audience realized by the size of frames and by images of visual contact. Results suggest that the study of interpersonal relations can enlighten how different choices create both: narratives with more complex themes and more compelling stories. This way, they become an important aspect to be explored in the languages classroom to develop multimodal literacy.

Keywords: Multimodal literacy. Children's literature. Transmedia narratives.

1 Introdução

A literatura infantil exerce vários papéis que refletem direta ou indiretamente na formação das crianças e dos jovens. Um deles envolve o caráter de lazer e diversão. Nesse sentido, é interessante destacar que tanto livros quanto filmes e jogos são produtos que, muitas vezes, fazem parte da vida do público infantil e juvenil na sociedade contemporânea. Considerando que muitos desses produtos tomam por base uma narrativa inicial que está, muitas vezes, veiculada em livros de literatura infantis e juvenis, é possível que eles promovam uma maior aproximação desse grupo com obras de ficção para crianças. Assim, diferentes produtos midiáticos podem gerar oportunidades de conhecer novas experiências que motivem e envolvam os leitores a partir de uma prática, inicialmente, literária. Ainda levando em consideração o relevante papel da literatura infantil, Hunt (2013) destaca o seguinte:

Do ponto de vista histórico, os livros para criança são uma contribuição valiosa à história social, literária e bibliográfica; do ponto de vista contemporâneo, são vitais para a alfabetização e para a cultura, além de estarem no auge da vanguarda da relação palavra e imagem nas narrativas, em lugar da palavra simplesmente escrita. (HUNT, 2013, p. 51)

O exposto aponta para o relevante papel do livro no processo de letramento e destaca a intrincada relação da imagem e da palavra na construção de significados. Sob essa óptica, destaca-se o proposto pelo Grupo de Nova Londres (1996), o qual enfatiza que o uso de diferentes recursos semióticos é central para uma pedagogia de múltiplas leituras, ou pedagogia de multiletramentos. Dentre tais recursos, o grupo evidencia o trabalho com textos eletrônicos midiáticos.

Em relação à narrativa transmídia, Jenkins (2003) afirma que, em uma forma ideal do sistema intermediário, cada meio faz o seu melhor e necessita fornecer um aprofundamento de experiência que gere mais consumo. Assim, uma história pode ser adaptada para uma nova versão em filme ou ainda expandida para jogos, como também para outros suportes e diferentes plataformas. O autor salienta

ainda que a narrativa transmídia possibilita uma forma de contar a história de forma mais complexa, sofisticada e gratificante.

Uma vez que as narrativas transmídia se baseiam em novas formas de contar a mesma história, elas podem gerar diferentes interpretações advindas dessas variações. Assim, o desenvolvimento de estudos comparativos entre as diferentes versões pode constituir um rico material para ser explorado junto aos alunos. Corroborando com essa perspectiva, Unsworth (2013, p. 1) salienta que:

A análise de narrativas transmídia permitirá aos estudantes desenvolver um conhecimento maior de como os recursos semióticos da imagem e linguagem constroem significado, e os equiparão com habilidades necessárias para interpretar e elaborar textos multimodais.

Dessa forma, levando em consideração o potencial pedagógico das narrativas que são desenvolvidas em diferentes mídias, o presente artigo se propõe a desenvolver o estudo comparativo do livro infantil *Room on the Broom*, de Donaldson e Scheffler (2012), e do filme homônimo, de Lang e Lachauer (2012). Para tanto, parte-se de uma perspectiva sócio-semiótica, a fim de embasar teoricamente a análise. A sócio-semiótica contribui com abordagens teóricas que envolvem diferentes recursos semióticos. Dentre elas, podemos citar a Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (1996, 2006) e o estudo de Painter, Martin e Unsworth (2013), com enfoque em narrativas visuais, sendo que ambas abordagens constituem a base teórica para o desenvolvimento do estudo proposto.

É importante destacar que as duas versões da história, apresentadas no livro e no filme, trazem a mesma narrativa verbal e o mesmo estilo de desenho minimalista é utilizado em ambos os modos. Ou seja, a ilustração dos personagens não considera uma representação que se aproxime do real, pois nela os olhos são representados por círculos e a boca por um traço; não há uma preocupação com a proporção entre cabeça e corpo. Assim sendo, as diferenças entre as duas versões se dão de duas maneiras: a primeira delas se refere à incorporação de

informações no filme; enquanto a segunda diz respeito à forma como os personagens se relacionam, bem como a maneira como o espectador é posicionado frente a eles.

Tendo em mente os aspectos interativos mencionados, busca-se responder à seguinte pergunta: Como a seleção ou construção das dimensões interpessoais/ interativas das imagens é usada para atrair leitores/espectadores, persuasivamente, para que eles se sintam alinhados com o ponto de vista comunicado pelo texto?

O presente estudo está dividido da seguinte forma: primeiramente aborda brevemente a narrativa. Após, é explorado o referencial teórico, esboçando os significados interpessoais da Gramática Visual (KRESS; van LEEUWEN, 1996, 2006) e da proposta de análise de narrativas visuais (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013). Exposta a base teórica, busca-se evidenciar o impacto das escolhas feitas na construção das relações dos personagens e das atitudes deles para a criação do tema nos dois suportes. Em um segundo momento, as relações interpessoais entre leitores e espectadores são evidenciadas. Em um último momento, a conclusão do estudo busca levantar algumas questões sobre as narrativas transmídia e seu potencial pedagógico.

2 Construindo relações, posicionando leitores e espectadores em *Room on the Broom*

O livro *Room on the Broom* teve sua primeira edição em 2001 e já recebeu diversos prêmios e traduções para outras línguas. Em português, por exemplo, foi traduzido como *Carona na Vassoura* (2014), por Gilda de Aquino. O filme, lançado em 2012, foi indicado ao Oscar de melhor animação de curta metragem em 2013. As referências que são feitas ao longo deste estudo, para a versão em inglês, tratam da edição de capa dura do livro, do ano de 2012. Para a citação em português utiliza-se a publicação de 2014 supracitada.

Room on the Broom narra a história de uma bruxa, um tanto desastrada, que aparece inicialmente voando em sua vassoura na companhia de seu gato. No decorrer de seus voos, ela derruba três de seus

utensílios: o chapéu, o laço do cabelo e a varinha de condão. Esses objetos são encontrados por três personagens, representados, respectivamente, por: um cachorro, um pássaro e um sapo. Assim, à medida em que cada um dos animais encontra e devolve o que foi perdido pela bruxa, eles pedem para seguir viagem com ela. De forma repetitiva e rimada, o pedido segue a mesma estrutura sintática, conforme pode-se verificar nas orações, retiradas do livro (DONALDSON; SCHEFFLER, 2012), cujas traduções são apresentadas a seguir, juntamente com os trechos no idioma original:

“I am a dog, as keen as can be. Is there room on the room for a dog like me?”Eu sou um cachorro, tão esperto quanto posso ser. Tem lugar na vassoura para um cachorro como eu?

“I am a bird, as green as can be. Is there room on the room for a bird like me?”Eu sou um pássaro, tão verde quanto posso ser. Tem lugar na vassoura para um pássaro como eu?

“I am a frog, as clean as can be. Is there room on the room for a frog like me?”Eu sou um sapo, tão limpo quanto posso ser. Tem lugar na vassoura para um sapo como eu?

É importante destacar que o livro em português traz uma tradução distinta daquela aqui realizada. No entanto, considera-se necessária uma tradução mais próxima da versão original para fins da análise proposta. Dando continuidade à narrativa, a bruxa responde afirmativamente para cada uma das perguntas e, assim, os animais que são encontrados ao longo do caminho seguem viagem na vassoura. No decorrer da história, os personagens se deparam com um problema: a vassoura, não suportando o peso de todos os tripulantes, já se somando ao fardo do peso do caldeirão, parte-se em duas e todos caem.

Para infelicidade da bruxa, surge um dragão que a considera seu jantar, e quando ele ia começar a prepará-la para se alimentar dela, um monstro surge à sua frente. Ele era, de acordo com o texto traduzido para o português, “alto, escuro e nojento,

peludo e fedorento. Tinha quatro cabeças diferentes, tinha asas, chifres e dentes.” Esse monstro era, na verdade, constituído pelo pássaro, o cachorro, o gato e o sapo, os quais se uniram, fingindo ser um monstro de lama, para afugentar o grande elemento complicador da história. A ideia funciona, e assim o dragão se desculpa e parte. A bruxa agradece a ajuda e os personagens se lavam em um lago. Em seguida, a bruxa prepara um feitiço que resulta em uma “magnífica vassoura”, “com assentos para os três, um ninho para o passarinho e, para o sapo, um chuveiro. Tinha até lanchinho!” Assim, a história termina com todos na vassoura; e com sua varinha, a bruxa dá partida... “e lá foram, felizes da vida.” (DONALDSON; SCHEFFELER, 2014, p. 12).

A narrativa descrita constitui o fio condutor para o desenvolvimento de ações que culminam em uma noção de solidariedade. Os animais dividem a vassoura da bruxa, a ajudam na procura de seus pertences e unem-se para salvá-la. A personagem, em contrapartida, retribui ao permitir que os personagens sigam viagem com ela na vassoura. Ela também reconhece a ajuda e agradece, além de fazer uma vassoura confortável para todos. Desse modo, a história constrói um grande senso de gentileza, generosidade e também de felicidade advinda do compartilhamento.

No entanto, no caso de um dos personagens não concordar em dividir nem a bruxa, nem a vassoura, cria-se um problema. E é isso o que ocorre no filme: a criação de um ‘gato’ egoísta que afetará a construção do tema inicial, solidariedade, e, assim, trará uma mensagem mais impactante. Unindo-se a tal característica, o espectador passa a ser posicionado de maneiras diferentes. Esses novos alinhamentos também irão auxiliar em uma maior aproximação com os personagens, o que evidencia ainda mais o apelo afetivo do filme.

A análise de tais aspectos requer uma metalinguagem (GRUPO DE NOVA LONDRES, 1996; UNSWORTH, 2001, 2013, 2014), ou seja, uma língua que possa ser utilizada para falar sobre as características visuais que subjazem os significados construídos nos dois suportes. Dessa forma,

apresenta-se brevemente algumas noções da metafunção interpessoal (KRESS; van LEEUWEN, 2006; PAINTER et al., 2013).

2.1 Os significados interpessoais: lançando um olhar sobre diferentes personalidades e relações

Primeiramente, é importante destacar que a metafunção interpessoal constitui um dos possíveis significados presentes em quaisquer situações de comunicação. Conforme mencionado anteriormente, a Gramática Visual (KRESS; van LEEUWEN, 2006) que embasa este estudo, juntamente com noções da narrativa visual (PAINTER et al., 2013), toma por base a Linguística Sistêmico Funcional (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004). Essa, por sua vez, propõe que existem três significados que perpassam todos os usos da língua, são eles: experienciais, interpessoais e textuais.

Na Gramática Visual, Kress e van Leeuwen (2006) demonstram que tais significados, ou metafunções, também ocorrem em imagens. Os referidos autores propõem uma nova terminologia para as metafunções e classificam-nas como sendo: representacionais, interativas e composicionais. Em linhas gerais, Kress e van Leeuwen (2006) propõem o seguinte: a) estruturas representacionais/ideacionais relacionam participantes, as circunstâncias e os eventos em que elas ocorrem; b) significados interativos/interpessoais representam a relação dos participantes no texto, bem como as relações entre os participantes representados e o leitor/espectador; c) os significados composicionais/textuais se relacionam ao modo como a informação é distribuída e exibida. Dentro do exposto, passa-se à apresentação da a metafunção interativa/interpessoal, uma vez que ela será o foco no decorrer deste estudo.

Kress e van Leeuwen (2006) propõem que as relações entre o leitor e os participantes representados na imagem podem ocorrer utilizando-se diferentes sistemas visuais de significado, são eles: ‘distância social’, ‘atitude’ □ a qual envolve os sistemas de ‘envolvimento’ e ‘poder’ □ ‘contato’ e

'modalidade'. Este último sistema refere-se ao modo como as cores são utilizadas e à maneira como os cenários são criados e a relação disso com o grau de proximidade do mundo 'real'. Cabe ressaltar que tal aspecto não será abordado com mais detalhes, uma vez que não será analisado neste estudo.

De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), as escolhas relativas à 'distância social' se relacionam ao tamanho do enquadramento e ao tipo de plano escolhido. Assim, o personagem pode ser representado em plano fechado (*close-up shot*), médio (*medium shot*) e aberto (*long shot*). Os autores relacionam as distâncias socialmente aceitas em práticas sociais do cotidiano às escolhas de planos, demonstrando que: em uma distância pessoal íntima (plano fechado) é possível visualizar a cabeça e os ombros do participante, criando uma noção de intimidade, enquanto que em um plano médio os participantes são representados da cintura para cima; já em um plano aberto, é possível visualizar o personagem inteiramente (dos pés à cabeça).

De forma semelhante ao proposto por Kress e van Leeuwen (2006), Painter et al. (2013) propõem que em livros infantis e juvenis as escolhas de plano servem para criar a aproximação entre o leitor e os personagens. Dessa forma, personagens representados dentro de um plano fechado estão mais próximos dos leitores do que aqueles que são representados em plano aberto. A esse respeito, Perry Nodelman (1988) observa que as imagens de livros infantis têm a tendência de representar personagens e cenários em plano aberto. Segundo Nodelman (1988), esse plano confere maior fluidez para o desenrolar da narrativa.

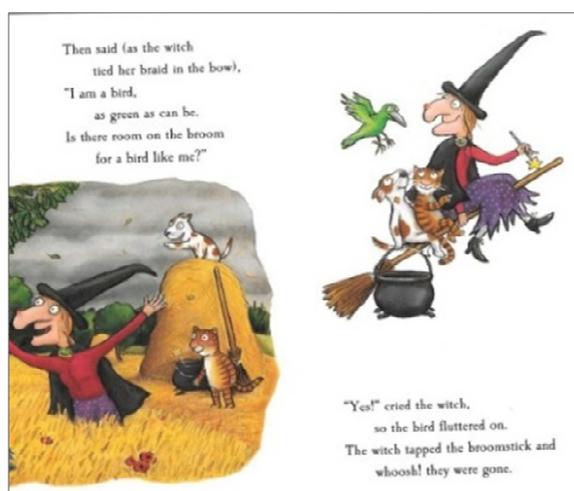
Room on the Broom (2012) não é diferente do que foi observado por Nodelman, pois apresenta todas as suas imagens em plano aberto, conforme se pode verificar nas Figuras 1, 2 e 3, referentes às duplas páginas 2, 4 e 6. As imagens também ilustram os momentos do pedido de carona do cachorro, do pássaro e do sapo, respectivamente.

Figura 1 - Carona 1



Fonte: Donaldson e Scheffler (2012).

Figura 2 - Carona 2



Fonte: Donaldson e Scheffler (2012).

Figura 3 - Carona 3



Fonte: Donaldson e Scheffler (2012).

Já o filme tem mais imagens em plano médio, conferindo uma distância social e não impessoal, como no livro. Nota-se, por meio das Figuras 4 e 5, que os personagens são também representados da cintura para cima. Com isso, cria-se a sensação de proximidade com eles.

Figura 4 - Plano médio



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Figura 5 - Plano médio



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Dentro dos significados interpessoais, Painter et al. (2013) expandem o sistema de “distância social” e incluem a noção de ‘proximidade’. Esta última aborda o distanciamento e a aproximação dos personagens. Por exemplo, ao posicionar os participantes representados próximos uns dos outros, normalmente com algum contato físico, cria-se a noção de proximidade. No livro, os personagens aparecem juntos uns dos outros, criando uma noção de convívio, aceitação e parceria, conforme se verifica na Figura 6, na qual o cachorro toca no ombro do gato. Esse fato é também evidenciado na imagem que segue, Figura 6, quando ambos são desenhados com preocupação ao verem a varinha de condão caindo no pântano.

Figura 6 - Sistema de proximidade



Fonte: Donaldson e Scheffler (2012).

O “sistema de envolvimento” e o de ‘poder’, de Kress e van Leeuwen (2006, p. 136), dizem respeito à maneira como o espectador/leitor é posicionado em relação à imagem. Tal posicionamento é criado por meio de ângulos e vai criar um maior envolvimento a partir de um ângulo horizontal. No livro, é possível observar que os personagens são representados horizontalmente e não há variação nessa escolha.

Enquanto o ângulo horizontal cria a noção de aproximação com o leitor, o ângulo vertical pode atribuir, tanto aos personagens quanto aos leitores, uma posição de poder e autoridade ou de fraqueza e vulnerabilidade, sendo por isso relacionado ao sistema de ‘poder’. Dessa forma, se o personagem é representado em um ângulo superior e o leitor necessita olhar para cima, o personagem tem poder ou autoridade. Enquanto o que é visto de baixo, no caso exemplificado, o leitor, é posicionado como fraco ou vulnerável.

É importante destacar que as mesmas noções referentes ao ângulo vertical podem ser estendidas para as relações entre os personagens representados. Por exemplo, na Figura 7 o esquilo olha “para cima”, como se em sua pequenez fosse obrigado a olhar para uma pessoa mais alta que ele.

Figura 7 - Ângulo e poder



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Na cena que antecede a imagem do esquilo, a bruxa derrubou o animal do alto de uma árvore, e ele parece tirar satisfações com ela ao posicionar suas mãos na cintura. O ângulo vertical acentua o tamanho e o poder da protagonista em relação ao animal □ característica que dá um toque de humor à situação.

Conforme abordado, as noções de envolvimento são construídas a partir dos ângulos horizontais ou verticais, que, por conseguinte, podem evidenciar 'poder'. Quanto aos livros infantis, Painter et al. (2013, p. 17) sugerem um sistema paralelo ao de envolvimento, que é denominado de 'orientação'. Este último considera a forma como os personagens são representados em relação uns aos outros e podem construir noções de solidariedade, como também o contrário. As Figuras 8 e 9 exemplificam como o gato reage negativamente à aproximação e à ajuda dos demais: ele, literalmente "dá as costas" e os deixa para trás.

Figura 8 - Orientação 1



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Figura 9 - Orientação 2



Fonte: Lang e Laucher (2012).

As imagens ilustram dois momentos distintos em que o gato reage negativamente à aproximação dos demais personagens. Isso se dá porque, conforme mencionado anteriormente, ele não aceita as decisões tomadas pela personagem da bruxa para 'abrigar' mais um animal na vassoura, uma vez que isso implica dividir seu espaço, bem como a atenção dela. Dessa forma, as tentativas de aproximação evidenciadas, principalmente, pelo toque dos demais (sistema de proximidade), são fortemente rejeitadas □ fato acentuado pela orientação do felino.

Se por um lado as noções de proximidade e de orientação sinalizam a desaprovação do gato, por outro suas expressões faciais explicitam e enfatizam sua braveza e descontentamento. Tais expressões compõem o sistema de significação de afeto, ou "afeto visual". Painter et al. (2013) propõem que sentimentos podem ser expressos por um sistema de oposições entre: felicidade e tristeza; segurança e medo; satisfação e braveza.

Os autores apontam que, visualmente, a realização desse tipo de significado se dá por meio de características faciais e posição corporal. Dessa forma, a emoção é, principalmente, expressa por: um sorriso ou por uma cara fechada/testa franzida, ou pela representação de um personagem dando uma gargalhada ou chorando. Nesse sentido, é interessante destacar as reações do gato a cada resposta afirmativa da bruxa dada para os pedidos do cachorro, como pode ser visto na Figura 10; do pássaro, na Figura 11; e do sapo, na Figura 12.

Figura 10 - Primeira reação



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Figura 11 - Segunda reação



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Figura 12 - Terceira reação



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Nas Figuras 10, 11 e 12 o gato aparece com os lábios voltados para baixo sinalizando a sua insatisfação, que é enfatizada pelas sobrancelhas franzidas, as quais ilustram a braveza e, até certo ponto, desolação, como pode ser visto na Figura 11. Contrariamente, o livro ilustra o personagem sorrindo nos mesmos momentos ilustrados, conforme verificado anteriormente nas Figuras 1, 2 e 3.

Ainda dentro dos “significados de interação”, Kress e van Leeuwen (2006) propõem o “sistema de

contato”, dentro do qual é possível verificar se o personagem representado na imagem ‘olha’ diretamente para o leitor/espectador, estabelecendo uma relação de ‘demanda’. Caso não ocorra olhar entre o participante e leitor, a imagem é denominada de ‘oferta’. Painter et al (2013) nomeiam tais imagens como sendo de ‘contato’, em vez de ‘demanda’, e imagens de ‘observação’, em vez de ‘oferta’, sendo que esses últimos termos serão os empregados na presente análise.

Dentro dos exemplos apresentados até o momento, é possível verificar que as imagens que ilustram o livro são todas de observação, ou seja, não há contato visual entre os personagens e os leitores. Já com relação ao filme, podemos citar como imagens de contato as que o esquilo olha para o espectador (Figura 7), ou ainda a que gato e cachorro olham para frente, estabelecendo uma forma de contato visual com os leitores (Figura 10).

A partir da base teórica exposta, é possível verificar que a construção das imagens está atrelada às escolhas realizadas para construir determinados posicionamentos. Estes, por sua vez, podem gerar identificação e alinhamento com determinados personagens e temáticas, conforme será explorado a seguir.

3 *Room on the Broom*: as relações dos personagens e a construção do tema

Com o exposto até o momento, é possível verificar que uma das principais diferenças entre o livro e o filme ocorre por meio das reações do gato. Assim, ao compararmos os mesmos momentos da narrativa, por meio das imagens representadas nas Figuras 1, 2 e 3, do livro, e das Figuras 10, 11 e 12, do filme, é possível observar as diferenças atitudinais do felino. Tais imagens ilustram o momento em que cada novo tripulante passa a fazer parte do grupo. De uma maneira aparentemente óbvia, mas, ao mesmo tempo sutil, as noções de “distância social”, “afeto visual” e ‘orientação’ operam na construção de tais diferenças, o que será explorado a seguir.

Conforme exemplificado anteriormente, o personagem reage negativamente ao fato de ter que acolher mais um animal na vassoura, característica expressa pela expressão facial do personagem, conforme pode ser visto nas Figuras 10, 11 e 12, apresentadas anteriormente. Nesse sentido é interessante observar que, por meio da representação de um personagem bravo, no filme, está inscrita uma apreciação negativa em resposta ao fato de ter que acolher novos tripulantes. Contrariado com a presença dos demais, o personagem também reage à tentativa de aproximação dos deles, a exemplo da imagem em que o cachorro toca em seu ombro, na Figura 14.

Figura 13 - Afeto visual



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Figura 14 - Proximidade e afeto visual



Fonte: Lang e Laucher (2012).

As imagens do livro e do filme que ilustram o voo na vassoura evidenciam a diferença criada em relação à distância social que o gato deseja estabelecer. Assim, é interessante retomar a Figura 2, em que o cachorro aparece, no livro, bem próximo do gato e toca o seu ombro para ver que as expressões faciais deles envolvem alegria. Já na Figura 14,

relativa ao filme, é possível verificar a avaliação negativa do gato ao ser tocado pelo cachorro.

Assim, ao longo do filme, o felino deixa claro que, literalmente, quer distância e dá as costas aos demais, como forma de demonstrar sua insatisfação. É interessante notar que essa orientação do personagem é uma das principais responsáveis por salientar a mudança de atitude do gato, o que é evidenciado em dois momentos da narrativa, apresentados a seguir.

O primeiro deles ocorre quando o personagem, representado com uma atitude de desolação por não ter encontrado um dos objetos perdidos pela bruxa, senta em um tronco. O cachorro se aproxima, a fim de consolá-lo, e toca em seu ombro. O pássaro aparece logo em seguida, e pousa na cabeça do gato, conforme pode ser visto na Figura 15. As reações do gato demonstram que as tentativas de consolo por parte do cachorro e do pássaro são frustradas por dois motivos, que se desdobram em sequência: o primeiro diz respeito à reação manifestada pela expressão facial de braveza do personagem; e o segundo motivo é ilustrado pelo felino que se levanta e dá as costas para os demais, conforme já observado na Figura 8.

Figura 15 - Reação à proximidade



Fonte: Lang e Laucher (2012).

O fato representado não é descrito nem no texto verbal, nem no visual no livro, e, não coincidentemente, antecede o maior momento complicador da narrativa, que ocorre quando a vassoura da bruxa se parte em duas e o dragão surge.

A solução para o problema se dá sem maiores complicações no livro, uma vez que todos se unem para combater o dragão. No entanto, no filme ainda há um evento que antecede essa união. De forma muito interessante, o personagem do gato ordena que os outros animais partam, enquanto ele fica com a metade da vassoura e, literalmente, “dá as costas” para os demais, conforme pode ser observado na Figura 9, apresentada anteriormente. No entanto, ao se deparar com o grande dragão, e vendo-se incapaz de salvar a bruxa, o gato decide aceitar a ajuda dos outros. Nesse momento ele passa à resolução final, que é unir-se aos demais e criar um monstro de lama.

Figura 16 - Lado a lado (orientação)



Fonte: Lang e Laucher (2012).

Ao contrastarmos as Figuras 15 e 16, é possível verificar que é justamente a justaposição desses dois momentos que indica uma mudança atitudinal do personagem. Enquanto o primeiro, já mencionado, enfatiza a necessidade de distanciamento e o incômodo com a aproximação dos demais salientados pelos sistemas de “distância social” e de ‘orientação’, no segundo momento, não só o cachorro e o pássaro estão bem próximos do gato de certa forma ‘ecoando’ a primeira tentativa de aproximação como também quase todos os personagens estão próximos e orientados lado a lado. Esse posicionamento constrói a noção de cumplicidade e solidariedade entre eles, que, assim, unirão forças para enfrentar o grande elemento complicador da história.

Com o exposto até o momento, é possível verificar o quanto as noções de “distância social”, ‘proximidade’ e ‘orientação’ afetam diretamente a

construção das relações entre personagens. Ao incorporar tais significados visuais ao filme, este traz um impacto maior na construção do tema ‘solidariedade’. Isso porque o filme perpassa, primeiramente, a noção de que dividir pessoas e objetos de que se gosta nem sempre é fácil, como parece ser representada no livro. Há, assim, a necessidade de superar o egoísmo, para que, então, o trabalho com o outro (a solidariedade) possa ocorrer. Dessa forma, o filme constrói um apelo afetivo maior que o livro, ao explorar uma característica comum entre crianças, as quais podem se identificar com o personagem do gato.

No entanto, conforme mencionado anteriormente, as relações construídas entre os personagens constituem uma parte da história, podendo ajudar a construir uma identificação do espectador com o gato. Essa identificação pode ser reforçada, à medida em que se estabelece uma aproximação maior entre espectadores e personagens. Dessa forma, passa-se a analisar os aspectos interpessoais que permeiam as relações entre personagens e audiência.

3.1 Muito mais que leitor: quando o espectador torna-se personagem

Ao longo da análise dos significados relativos: à ‘distância social’, à ‘atitude’ e ao ‘contato’, foi possível observar que há diferenças consideráveis entre as escolhas que cada um dos sistemas possibilita nos dois modos. No entanto, a escolha mais marcante diz respeito às novas formas de posicionar o espectador, uma vez que ele torna-se mais próximo dos personagens e assume, em alguns momentos, um outro papel que o de observar a história, pois ele passa a ser alinhado com os personagens.

Ao retomarmos as imagens e informações referentes ao livro, previamente expostas, é possível verificar que: as imagens são realizadas em plano aberto; os personagens são dispostos no ângulo horizontal e são representados ligeiramente “de lado” (obliquamente) em relação aos leitores; e nas

ilustrações, os personagens são, massivamente, representados sem contato com o leitor. Essas são características de histórias com um “fundo moral”. Conforme observado por Painter et al. (2013), esse tipo de narrativa convida o leitor a segui-la a certa distância impessoal, criada pelo plano aberto, para aprender algo transmitido por ela. Ao mesmo tempo, os personagens são dispostos em um plano horizontal, o que confere uma posição de igualdade em relação aos leitores. No entanto, os personagens são ‘distanciados’ do leitor, porque tanto o ângulo oblíquo quanto a ausência de contato constroem distanciamento. Kress e van Leeuwen (2006) sugerem que o participante, representado obliquamente, transmite a mensagem de que quem o vê não faz parte do ‘mundo’ que está sendo representado. Dessa forma, é possível notar que a opção “observe e aprenda” é a preferida no livro.

Curiosamente, o filme trará outras maneiras de posicionar espectadores e personagens, uma vez que: apresenta os personagens em planos médios; em geral, os personagens são dispostos horizontalmente, porém, ao contrário do livro, que os trazia obliquamente, agora há imagens em plano frontal, ou seja, há imagens de contato. No filme, o alinhamento entre espectadores e personagens é enfatizado tanto pelo plano médio quanto pelo ângulo frontal. Esse posicionamento dos personagens, somado ao contato visual estabelecido com o espectador, cria um envolvimento maior que o do livro, conforme se verifica nas Figuras 4 e 10, por exemplo.

Além da inclusão de imagens de contato no filme, verifica-se que os espectadores assumem diferentes ângulos de visão: assumindo ‘poder’ ao serem posicionados em um ângulo vertical em relação ao esquilo, por exemplo, como na Figura 7. Ou ainda, sem uma relação direta de poder, mas para criar uma mudança de perspectiva, na qual o espectador ‘acompanha’ o voo dos personagens sob o ângulo de quem está ‘em baixo’, no solo, conforme pode ser visto na Figura 17.

Figura 17 - Ângulo superior



Fonte: Lang e Laucher (2012).

O alinhamento é ainda maior quando há um processo de ação não transacional, ou seja, quando não podemos enxergar o que o participante representado na imagem está olhando. Tal tipo de posicionamento cria uma forte sensação de participação na história. Isso porque o espectador é posicionado como o personagem a quem o olhar está sendo dirigido. Por exemplo: no filme, tanto os personagens que aparecem na Figura 10, representados pelo gato e cachorro; quanto o esquilo da Figura 7, olham para um personagem que aparece momentos antes. Esse personagem é a bruxa, a qual some por alguns instantes durante o desenrolar da sequência dos fatos. O efeito desse tipo de posicionamento é o de que os espectadores acabam “ficando no lugar” da personagem. Dessa forma, o leitor do livro não passa somente a espectador do filme, mas muda o seu papel: uma vez que passa de observador a participante da história.

De maneira geral, é possível verificar que o livro mantém o leitor sob uma orientação mais apreciativa, distanciando leitores dos personagens. Já o filme, constrói uma aproximação com os espectadores, que se dá por meio de um distanciamento social e não mais impessoal, como no livro. Além desse aspecto, observa-se que imagens de contato, e não somente de observação, também afetam no envolvimento maior do espectador, o qual, por vezes, também é posicionado enquanto próprio personagem da história.

Em meio a decoladas, solavancos e pousos na vassoura, os espectadores têm seu ângulo de visão alterado. Se no livro o plano horizontal criava certa estabilidade, no filme o espectador olha para personagens que “voam no alto”, ou tem seu olhar

atraído por um personagem que está 'abaixo'. Com isso, busca-se manter a atenção e o envolvimento do espectador durante a narrativa veiculada no filme, bem como posicionar espectadores sob outros ângulos o que confere uma experiência distinta de observar o desenrolar dos fatos.

Dessa forma, as análises demonstram que a identificação com um personagem, aliada a uma aproximação e envolvimento do espectador, constroem um aspecto da narrativa que poderíamos denominar, a exemplo do proposto por Jenkins (2003), de "experiência mais profunda". Nesse sentido, pode-se observar que, embora o texto verbal de *Room on the Broom* seja o mesmo no livro e no filme, há diferenças significativas que tangem um apelo afetivo maior no filme. Este, por sua vez, constrói um gato cheio de personalidade □ característica que permite criar uma identificação maior com o espectador infantil. Tal reconhecimento do público é reforçado tanto pela habilidosa manipulação de posicionamentos de câmera, que ora traz os personagens em plano médio e, com isso, aproxima espectadores e personagens, e ora os posiciona como os próprios personagens.

Somando-se a todos os aspectos interpessoais mencionados, há, no filme, a incorporação de novas informações sobre a vida do pássaro e do sapo, as quais demonstram como eles foram excluídos dos grupos formados por suas espécies. Assim, quando cada um dos respectivos personagens formula o seu pedido de carona na vassoura, são mostrados *flashbacks* da vida de cada um deles. De maneira bastante perspicaz, as características elucidadas pela cor do pássaro e pela limpeza da rã, evidenciadas no texto verbal, são os motivos pelos quais os personagens foram rejeitados no passado. Enquanto o pássaro era o único de cor verde em meio aos outros de sua espécie, representados em preto, o sapo era o único asseado em meio ao lodo em que vivia com outros sapos.

O referido recorte da vida dos animais também pode promover um apelo afetivo e uma possível identificação e/ou comoção com esses personagens, rejeitados e solitários, os quais passam a fazer parte

de um grupo também excêntrico. Isso porque acompanham uma dupla de personagens nada convencionais, uma bruxa e um gato, passando a enriquecer o imaginário que subjaz o mundo da magia.

4 Conclusão

Room on the Broom segue uma tendência de mercado que busca atrair uma audiência maior ao abordar o conteúdo diferentemente, em distintas mídias. Com o presente estudo, foi possível verificar que o filme traz uma aproximação e envolvimento da audiência maior, bem como um apelo afetivo muito mais marcante. Isso porque o filme constrói uma experiência interpessoal diferente da criada pelo livro. Tais características coadunam com o exposto por Jenkins (2003) o qual afirma que narrativas transmidiáticas se tornam mais complexas a fim de criar experiências individuais mais profundas que geram novas formas de consumo.

Ao considerar o exposto, salienta-se o potencial pedagógico de tais narrativas para desenvolver estudos mais profundos que levem a uma tomada de consciência sobre as escolhas que são realizadas. Por exemplo, o distanciamento criado pelas escolhas interpessoais do livro, posiciona o leitor infantil para que ele 'observe e aprenda' por meio da história que está sendo contada. Conforme abordado durante a análise, esse tipo de escolha envolve, normalmente, uma temática permeada por um fundo moral (UNSWORTH, 2014, PAINTER et al., 2013). Por outro lado, o tema torna-se mais impactante na medida em que há um alinhamento e identificação do espectador infantil com os personagens. Dentro de uma visão de mercado, a busca de proximidade e alinhamento pode gerar uma identificação do público com os personagens. Essa, por sua vez, poderá fomentar o consumo de produtos ligados às narrativas.

Nesse sentido, a narrativa transmídia pode gerar reflexões sobre as próprias práticas discursivas que a permeiam, uma vez que a análise dessas práticas envolve o estudo das condições de

produção, distribuição e de consumo (MEURER, 2005). Assim, o estudo comparativo das mesmas pode constituir um passo inicial para estimular uma discussão mais ampla sobre tais condições. Com isso, um olhar mais crítico passa ser dado em relação ao próprio contexto social em que leitores, espectadores e as próprias narrativas transmidiáticas estão inseridos.

A proposta de análise de textos multimodais também necessita considerar uma metalinguagem que forneça subsídios para a discussão do texto visual. Essa metalinguagem (GRUPO DE NOVA LONDRES, 1996; UNSWORTH, 2014) necessita ser aprendida pelo professor, a fim de que estudos voltados para textos multimodais possam trazer mudanças na concepção de leitura e interpretação de textos – muitas vezes, vista como atividade enfadonha e pouco produtiva.

É nesse sentido que o trabalho com multiletramentos envolve a interpretação de textos multimodais e de como seus recursos semióticos são articulados para construir determinados significados. A partir desse conhecimento, o aluno, primeiramente, torna-se consciente das escolhas que subjazem textos multimodais e ele pode passar a produzir seus próprios textos. Tais produções podem envolver, por exemplo, versões multimodais de narrativas literárias.

Essa pode ser uma alternativa, entre várias outras, para que o trabalho de leitura e produção de textos se torne significativo para os alunos, trazendo uma visão de letramento que seja embasada pela noção de linguagem enquanto prática social. Nesse sentido, tanto a Gramática Visual (KRESS; van LEEUWEN, 2006) quanto estudos que a tomam por base para a análise de livros infantis (PAINTER et al., 2013) fornecem um rico aporte para a análise e interpretação de textos multimodais, conforme buscou-se demonstrar com o presente estudo.

Referências

- DONALDSON, J.; SCHEFLER, A. *Room on the broom*. New York: Macmillan, 2012.
- GRUPO DE NOVA LONDRES. *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*. Harvard Educational Review, 1996.
- JENKINS, H. *Transmedia storytelling*. 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 28 set. 2017.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. London & New York: Routledge, 2006.
- LANG, M; LAUCHER, J. *Room on the broom*. London: Magic Light, 2012.
- MEURER, J. L. Gêneros Textuais na Análise Crítica de Fairclough. In: MEURER, J.L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. (orgs.). *Gêneros: teorias, métodos e debates*. São Paulo: Parábola Editorial, p. 81-107, 2005.
- NASCIMENTO, R. G.; BEZERRA, F. A. S.; HEBERLE, V. M. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Linguagem & Ensino (UCPel. Impresso)*, v. 14, p. 529-552, 2011.
- NODELMAN, P. *Words about pictures: the narrative art of children's picture books*. Athens, GA: University of Georgia Press, 1988.
- PAINTER, C. MARTIN, J. R.; UNSWORTH, L. *Reading visual narratives: image analysis of children's picture books*. Sheffield: Equinox, 2013.
- UNSWORTH, L. Point of view in picture books and animated movie adaptations. *Scan*, v. 37. p. 28-37. 2013.
- _____. *Teaching multiliteracies across the curriculum: changing contexts of text and image in classroom practice*. Buckingham, UK: Open University, 2001.
- _____; THOMAS, A. *English teaching and new literacies pedagogy: interpreting and authoring digital multimedia narratives*. New York: Peter Lang Publishing, 2014.

COMO CITAR ESSE ARTIGO

CONSTANTY, Verônica Coitinho. A literatura infantil em diferentes suportes: posicionando leitores e espectadores e gerando possibilidades interpretativas. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 43, n. 76, mar. 2018. ISSN 1982-2014. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/11166>>. Acesso em: _____. doi: <http://dx.doi.org/10.17058/signo.v43i76.11166>.