

LIVRO-BRINQUEDO E LIVRO DE IMAGEM: A LITERATURA INFANTIL COMO OBJETO DE LEITURA DA IMAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR

Marília Forgearini Nunes / GEARTE – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Tatiana Telch Evalte / GEARTE – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO

Nesse artigo apresenta-se a leitura semiótica de dois textos literários infantis, um livro-brinquedo de Keith Faulkner (2010) e um livro de imagens de Marilda Castanha (2008a). A intenção é dar visibilidade às possíveis leituras que podem ser vivenciadas com esses objetos que refletem nos seus projetos gráfico-editoriais as exigências interativas do mundo contemporâneo. Essas leituras possibilitam um exercício de olhar atento e sensível, menos automático e anestesiado, visando à produção de sentido. A discussão além de destacar a experiência de leitura sensível com livros de literatura infantil, reforça a importância da leitura de imagem, uma ação que não é automática ou inata e precisa ser mediada.

PALAVRAS-CHAVE

educação; semiótica; leitura de imagem; livro-brinquedo; livro de imagem.

ABSTRACT

In this text it is presented a semiotic reading of two literary texts for children, a toy book by Keith Faulkner (2010) and an image book by Marilda Castanha (2008a). It aims to give visibility to possible readings that can be experienced with these objects that reflect in their projects, editorial and graphic, the interactive demands from the contemporary world. These readings make possible to experience an attentive and sensible look, less automatic and anesthetized, that attempt to produce meaning. The discussion in addition to highlight the sensible reading experience with children literature books, reinforces the importance of reading images, an action that is not automatic or innate and needs to be mediated.

KEYWORDS

education; semiotic; reading image; toy book; image book.

Vivemos em tempos que a tecnologia nos permite estar “conectado” a muitos lugares. A internet trouxe a mobilidade, a possibilidade de comunicação sem limites. Esse comportamento de ter tudo ao alcance dos dedos faz com que muitas pessoas estejam à procura do que há de mais novo, mesmo sabendo que aquilo logo será obsoleto, uma noção implícita de a obsolescência já está quase prevista desde a criação do objeto, traduzindo o que Baumann (2007) denomina de “modernidade líquida”.

Não podemos comparar com outros tempos, pois, estamos presenciando uma forma de viver e de se relacionar com o mundo diferente. Desde muito cedo, algumas crianças têm sido apresentadas às tecnologias que encantam e divertem. Assim, presenciamos outros modos de ser criança, de brincar e de se relacionar com os outros. Há um grande volume de informação circulando nos meios de comunicação e a exposição a esses fatos é cada vez maior. Não temos somente a TV e o rádio como principais meios de comunicação e difusão de informações, pois a internet hoje participa da vida de muitas pessoas, tendo se tornado essencial para muitas atividades cotidianas.

Com essa nova forma de relação com os bens tecnológicos, os brinquedos muitas vezes acabam por ser qualificados pelas crianças por sua interatividade: andar, falar, mexer-se, ler, cantar, sorrir, chorar, contar... Dessa maneira, essa exigência também recai sobre os livros que buscam a partir de projetos editoriais cada vez mais inventivos, proporcionar diferentes maneiras de interação e práticas de leitura.

A interação com esses objetos, mesmo que seja algo impulsionado pelo mundo que habitamos, exige uma sensibilidade cada vez maior, para que não se torne mecânica, anestesiada. Poderíamos dizer que estamos salvos dessa anestesia ou automaticidade porque somos seres dotados de uma ferramenta essencial para compreender o mundo que habitamos: a linguagem. No entanto, apesar de serem um invento humano, as diversas linguagens não são sentidas ou compreendidas de maneira igual nem inerente ao ser. As experiências de cada um interferem na produção de sentido decorrente do interagir com cada produto decorrente dessas diferentes linguagens (artística, musical, literária,...). Experimentar, interagir, vivenciar são ações humanas que possibilitam melhor interpretar o mundo e produzir sentidos a partir das linguagens que o constituem. A experiência, ou o mero

conhecer, não produzem sentido, é preciso interagir (olhar, sentir, tocar, ouvir, cheirar,...), tomar o objeto para si, ser capaz de questioná-lo e nele encontrar possibilidades de respostas que levarão a novos questionamentos, dessa forma produzindo sentido sensível e cognitivo.

As leituras que propomos de duas produções literárias diferentes, o livro de imagens *Pula, gato!* de Marilda Castanha (2008a) (NUNES, 2013) e outra o livro-brinquedo “A girafa que cocoricava” de Keith Faulkner (2010) (EVALTE, 2014) pretendem evidenciar como esses projetos gráfico-editoriais exigem do leitor essa interatividade sensível, evidenciando a importância da leitura da imagem como experiência também possível a partir do livro literário infantil.

“A girafa que cocoricava”

O livro “A girafa que cocoricava” de Keith Faulkner (2010) conta a história de uma floresta onde os animais tiveram seus ruídos trocados. Começando pelo galo, que ao sol nascer foi cantar para saudá-lo e despertar os animais da floresta, mas ao invés do cocoricó habitual ele deu um grande rugido de leão. O leão achando que havia outro leão na área quis mostrar seu rugido para espantá-lo, mas quando abriu a boca o que saiu foi um pequeno barulhinho... squiq. O elefante zombando desses animais foi soltar seu grande berro, mas o que saiu foi um pequeno sssibilo. A cobra disse para o elefante que quem fazia sssibilo era ela e quando foi demonstrar saiu um grande grraaa! O papagaio bravo perguntou se você (a cobra) está com meu grraaa, eu estou com o quê? Ele estava com medo de abrir o seu bico, mas, quando abriu soltou um enorme berro. O elefante não achando graça ssibilou. Os animais todos com suas novas vozes pediram que a girafa também visse qual era sua nova voz, a girafa não acreditava que teria uma voz, já que antes ela não fazia nenhum ruído mesmo. Quando ela abriu a boca e tomou bastante fôlego o que saiu foi um grande cocoricó. Todos os animais se agitaram na floresta. E assim, voltaram a ter as suas vozes de volta, menos a girafa. Até hoje a girafa se lembra do grande cocoricó que fez tremer a floresta

Ao olharmos o livro vemos que a capa traz o título em letras separadas com estilo solto, sem preocupação com uma formatação e um alinhamento padrão.

Logo abaixo do título temos uma figura, o desenho de uma girafa, representada por parte de seu pescoço e sua cabeça. Ela foi pintada em diferentes tons de amarelo e de marrom. A pintura utilizada no desenho deixa transparecer as pinceladas e essas acabam dando texturas diferenciadas ao longo do pescoço e da cabeça. A técnica de pintura utilizada parece ser a aquarela, utilizando tintas diluídas de modo expressivo aonde se pode ver as pinceladas do ilustrador. Outro ponto que podemos denotar da pintura é o quanto as tintas são diluídas que chegam a formar um degrade nas cores, formando sombras e texturas visuais.

Algo que é importante ressaltar na figura da girafa é que ela possui alguns traços que poderíamos dizer que pertencem a um galo. Seu focinho está esticado para frente e comprimido nas laterais dando a ideia de um bico. Sua crina que é toda marrom tem no topo da cabeça uma parte avermelhada e que é bastante semelhante a uma crista.

Poderíamos dizer que essas feições encontradas na girafa vão ao encontro ao título do livro, escrito logo ao lado dela “A girafa que cocoricava”. Essa mistura de características e onomatopeias estão ligadas ao tema central do livro.

Ainda na capa temos raios de sol que atravessam por trás da figura da girafa, também é possível ver nesses raios de sol, manchas, como que pinceladas mais fortes, mais marcadas se vistas de maior distância, elas se assemelham as manchas do pescoço da girafa. Na capa encontramos algumas marcas que fazem reforçar o título do livro e o personagem central. O sol amarelo predomina no canto direito onde estão impressos os nomes da Editora, do autor e do ilustrador, dando um destaque para esses nomes seja pelo amarelo do sol, seja pela parte que ocupa na página. Um leitor ocidental em geral percorre o espaço do livro aberto da esquerda para a direita... Então o deslocamento de um personagem para a direita é favoravelmente interpretado por uma progressão (LINDEN, 2011, p. 115).

Nas páginas seguintes as imagens se estendem, elas ocupam as duas páginas, e assim seguem pelo decorrer do livro. A página dupla em livros ilustrados é bastante comum, Linden (2011, p.65) diz que, pela relativa brevidade dos textos e tamanho

das imagens, assim como pelas poucas páginas sequenciais geralmente propostas, o livro ilustrado mantém estreita relação com a página dupla.

Logo que abrimos o livro temos uma paisagem, ao fundo da página branca em tons de violeta, com pinceladas bem marcadas que formam diferentes texturas, dessa paisagem uma árvore em tom amarronzado se sobressai com folhas verdes bem divididas em três galhos. Em um desses galhos há uma enorme girafa sentada. Alguns paradoxos aparecem nessa imagem, como a girafa sendo um mamífero e o galho uma ave, um voa e o outro não, então como poderia estar a girafa sentada naquele galho? O tamanho da girafa para o galho é bastante desproporcional, quase algo impróprio de acontecer. A girafa também apresenta traços de um galo e agora sua crina está mais avermelhada e parecida com uma crista, e seu focinho está encolhido de uma maneira que parece um bico pronto para soltar um grande cacarejo.

Ao virar a página não há como não se surpreender com a grande dobradura que surge entre as duas páginas. Essas dobraduras e técnicas de pop-up vêm de longa data;

De acordo com Rubin (2005 apud. Santos, 2013, p.14) as primeiras aparições desses elementos datam do século XIII. O que acredita-se ser o primeiro dispositivo móvel foi inventado por um monge beneditino inglês chamado Matthew Paris, que incluiu em seu manuscrito *Chronica Majorca* (1236–1253) uma *volvelle* para calcular as datas de feriados cristãos para os próximos anos. *Volvelle* são construções em papel com elementos rotativos, círculos ou ponteiros presos a um eixo central que permite a interação entre as partes.

Na página seguinte a surpresa é ainda maior, pois ela ocupa quase que duas folhas inteiras, dessas surge um grande leão com uma imensa juba e uma boca com dentes pontiagudos que saltam da página. Do lado do leão há uma pequena palavra escrita, no mesmo padrão das anteriores, só que agora o tamanho das letras está pequeno. Essa diferença no padrão de tamanho das letras nos mostra essa brincadeira entre o tamanho que está escrito a onomatopeia com a altura do som que o animal projeta, e que por enquanto, mostra contradições dos animais com as suas onomatopeias, tanto por elas não serem representantes dos animais aos quais estão se referindo quanto a habitual altura do som que cada animal projeta e agora não é mais proporcional ao seu porte.

Ao abrir a próxima página uma tromba salta das páginas do livro, é o elefante. Grande, azul, com sombreados em amarelo. A pintura dele segue como nos outros animais, as pinceladas são bem marcadas dando uma textura visual ao corpo do animal. Logo ao lado da boca do animal é possível ver escrito no fundo branco da página a sua onomatopeia.

A história e a ilustração se acompanham no sentido em que o que aparece escrito também é representado na ilustração. Conforme a descrição até aqui é possível perceber que o autor e ilustrador se utilizaram de maneiras diversas para mostrar as entonações das onomatopeias emitidas pelos animais.

Ao virar a próxima página temos a impressão que, um grande papagaio vai saltar do galho em que está, suas grandes asas amarelas saem da folha branca do livro.

O ilustrador se utiliza de aproximações nas imagens dos animais, closes nos seus rostos, para dar a ideia de que estamos participando de perto das discussões entre os animais, além da técnica do pop-up que nos aproxima ainda mais desses.

Ao lado do papagaio já na página direita está a sua onomatopeia, em letras grandes, que demonstra a desproporcionalidade do som para com o bicho em questão. Nessa mesma página está o elefante com uma expressão brava, como se o papagaio tivesse roubado seu som. Ao lado do elefante temos uma onomatopeia, como a da cobra, escrita em padrão menor que a outra da mesma página.

Na página que segue o que sobressai é um grande pescoço amarelo, que dá a impressão de ser bastante longo, é a girafa. Nesta página estão todos os animais. O único pop-up aqui é a girafa, com seu pescoço e cabeça elevados para fora das páginas do livro. Cada animal está com a sua onomatopeia trocada, as expressões dos animais são um misto de tristeza, descontentamento e conformação.

A girafa, o destaque dessa página, tem sua pintura em cores amareladas, alaranjadas e amarronzadas, e como na capa ela traz traços que podem se assemelhar a um galo. Os outros animais não apresentam semelhança com as onomatopeias que estão a produzir, o único que apresenta esses traços é a girafa, que no caso seria o personagem principal e aquele que dá nome ao título do livro.

Nessa página, ela está com traços mais visíveis de galo, a crina no topo da cabeça está bem avermelhada e seu focinho bastante esticado e comprimido como um bico pronto para soltar um grande “cocoricó”, como a sua onomatopeia descrita na página da direita em letras grandes, ainda mais se comparadas as dos outros animais que estão em formatação bem menor. O que chama atenção é que entre os animais o único que não está com expressão de descontentamento é a girafa.

As duas páginas tem seu fundo de cor branca e no canto esquerdo superior temos o quadro de texto com a história.

Nas últimas páginas do livro os animais têm suas expressões mais leves, mais contentes, pois todos estão com suas respectivas onomatopeias descritas ao seu lado, menos a girafa. Ela não tem uma onomatopeia de origem e por isso o motivo de tal descontentamento diferente da página anterior quando ela tinha o grande “cocoricó”, aqui ela já não traz mais os traços de galo, está apenas como uma girafa, diferente de todas as outras imagens da girafa que apareceram no livro.

Os animais nessa página estão todos de alguma forma em relevo. A girafa tem seu pescoço e cabeça projetados para fora das páginas e isso também acontece com a tromba do elefante, o corpo da cobra e a juba do leão.

Pula, gato!

Pula, gato! de Marilda Castanha (2008a), conta, por meio de imagens, a história de uma menina que passeia por uma galeria de Arte, onde estão expostas obras de artistas brasileiros consagrados. Ao longo dessa visita, um gato, que interage com a menina, chama-nos atenção por ser algo inusitado nesse local onde, normalmente, não é permitida a presença de animais. O gato, no entanto, faz parte de um dos quadros expostos na galeria. Esse quadro captura a atenção da menina que, distraidamente, caminhava pelos corredores do espaço de exposição. O encontro do olhar da menina com esse quadro ou com o próprio gato nele apresentado é o que deflagra a ação narrativa. A partir de então, o gato passa a observar a menina e seu distraído passeio pela galeria, persegue-a e salta sobre ela. O *pulo do gato* surpreende a menina e a leva ao encontro com uma nova obra, dessa vez uma pintura feita pelo próprio gato, que de personagem de uma obra assume o papel de

artista, pintando a si mesmo com traçado infantil junto com a menina. Todas essas ações são acompanhadas de perto pelas obras expostas na galeria de arte que não compõem apenas o espaço narrativo, mas também tornam-se atores ao reagirem diante dos atos que presenciaram junto com o leitor.

De acordo com a autora da obra, as imagens que compõem a narrativa oferecem ao leitor uma perspectiva cinematográfica de todas as ações. Marilda Castanha (2008b) diz que ao produzir as imagens imaginou-se com uma câmera na mão, oferecendo ao leitor o movimento de se afastar e se aproximar da cena, de acordo com o que quiser destacar. Além de permitir uma perspectiva diferenciada das cenas, entendemos que esse modo de apresentação também oferece ao leitor o acesso a uma configuração já conhecida, a partir das produções da mídia televisiva presentes no cotidiano das crianças. Segundo Cademartori (2012, p.3), assistindo aos desenhos animados, crianças se familiarizam com as diferentes convenções representativas dos estilos visuais. Além disso, desenhos animados incorporam, além do simples uso de colagens e fotos, efeitos especiais importados do cinema e recursos de programas de computador.

O gato e a menina são os fios condutores da história narrada. É a partir das suas ações e interações que podemos identificar efeitos de sentido que nos auxiliam a traçar o percurso gerativo de sentido desse texto imagético. A presença desses dois atores, no contexto de uma galeria de arte, é a ideia deflagradora das possibilidades significativas desse texto. Tomaremos esses efeitos de sentido, delimitados por uma oposição semântica para discutir duas maneiras de interagir com o objeto artístico e destacar a importância da mediação para que o olhar mais atento e produtor de sentido seja instigado quando em interação com a arte.

Um espaço museológico tradicional, onde encontramos expostas obras de arte, pressupõe um comportamento determinado das pessoas que por ele circulam com a intenção de visitá-lo. Quadros pendurados em boa parte das paredes, esculturas e instalações dispostas em locais específicos permitem aos visitantes a sua apreciação. Nessa organização do espaço, está implícito um comportamento: um olhar atento, que busca produzir sentidos a partir do que vê e sente, durante a visita. O caminhar pelas salas e/ou corredores dessa galeria é guiado por esse olhar, sua

velocidade, bem como o tempo transcorrido nessa ação, vinculam-se diretamente ao modo como que interagimos com as obras expostas.

Na obra *Pula, gato!*, observamos que a menina está na galeria, caminha por seus corredores, mas não tem sua atenção voltada para as obras que lá estão expostas. Apenas uma obra atrai a atenção dela, o quadro que apresenta o gato. A menina encara-os (o quadro e/ou o próprio gato) de frente, sobe em uma banqueta para melhor visualizá-los e para ficar na mesma altura da obra e do gato nela apresentado. No entanto, não repara nas demais obras, passa por elas, mas não lhes volta o seu olhar. A menina interage com o gato, encara-o de frente e isto o provoca a buscá-la. Como em uma animação, o gato salta do quadro e segue a menina pelos corredores da galeria. Seu olhar, atento, persegue a distraída menina que caminha em meio às obras de arte. Percebemos nessa sobreposição de ações um efeito de sentido que pode levar-nos a oposição semântica sobre a qual essa narrativa se constrói e que nos serve para refletir a respeito da interação com a arte: /atenção/ e /distração/.

A atenção diz respeito ao gato, que busca a menina, e às pinturas, expostas na galeria, que percebem a interação entre a menina e o gato e acompanham a tudo atentamente. A distração está relacionada à menina, que após encarar o gato pintado na obra, nada mais percebe, nem que o gato a persegue nem a movimentação das imagens nas pinturas que estão nas paredes. Ao perceber que o gato a persegue, quando pula sobre ela, o susto é tão grande que a menina desmaia. No desenrolar das ações, as ideias da oposição semântica, portanto, alternam de uma qualificação eufórica com valor positivo para a atenção, e uma qualificação disfórica com valor negativo à distração, para o contrário.

Para a menina a /distração/ predomina como valor positivo, caracterizando o seu modo de agir e ser ao longo da história. A /atenção/ apenas define o seu modo de agir em três momentos distintos: quando encara o leitor, antes de iniciar o seu passeio pela galeria; quando se coloca diante do quadro/gato; e, no final, quando admira a obra de arte feita pelo gato, retratando os dois juntos. O gato, ao contrário, relaciona-se do início ao fim da narrativa com a /atenção/, voltando seu olhar para a

menina e perseguindo-a pelos corredores da galeria, sendo, portanto, o actante central da narrativa.

A /atenção/, semanticamente qualificada como eufórica com valor positivo, é o que se busca no desenrolar da história. A passagem da distração à atenção ocorre a partir da ação do gato, o pulo do gato literalmente sobre a menina, é que a leva do desmaio assustado à atenção, ao se deparar com o desenho feito por ele. Percebemos essa transformação a partir da figura da menina, que se apresenta com pouca preocupação com a proporcionalidade ou a representação fiel de um ser humano. Estabelece, assim, ancoragem com a realidade e, ao mesmo tempo, aproxima-se do enunciatário que está implícito nessa obra, o leitor infantil.

Da mesma maneira, o espaço apresentado estabelece relação com a realidade e, o virar de páginas que acompanha o passeio da menina, determina a passagem do tempo. O discurso plástico compõe-se ao longo das páginas, mostrando ao leitor uma narrativa cujo tempo organiza-se a partir do desenrolar das ações que se relacionam com o lugar onde tudo acontece. Por meio desses elementos, instaura-se o tema central dessa história contada por imagens: a interação com objetos artísticos que resultam em produção sensível de sentido. A figurativização do espaço de exposição, bem como a reprodução das obras (esculturas e pinturas) de artistas brasileiros conferem coerência ao texto.

A organização espacial estabelece o conteúdo desse texto e, é reforçada no plano da expressão que, por meio de elementos plásticos, configura o texto imagético que se apresenta. Essa constituição é percebida, primeiramente, na dimensão topológica, o modo com que os atores, os espaços são mostrados a cada página. O ponto de vista cinematográfico adotado pela autora enfatiza a oposição semântica fundamental. Com pontos de vista mais próximos (*close*) ou amplos (panorâmicos), as ideias opostas de /atenção/ vs. /distração/ podem ser identificadas. A apresentação da cena em *close* chama a atenção do leitor para um aspecto específico, determina o que olhar. Já a visão panorâmica do espaço dispersa o foco, distrai a atenção do leitor.

As formas que se constituem por traços e representações fantasiosas ou mais realistas corroboram, coerentemente, para que a oposição fundamental seja ressaltada. A mesma coerência é alcançada a partir da configuração cromática. A cada página, o uso de uma cor vibrante que, ao mesmo tempo, emoldura a cena e preenche o seu plano de fundo. Observa-se uma variação que a princípio parece confusa e sem sentido, já que algumas cores se repetem de maneira desordenada e notam-se variações de tonalidade de uma mesma cor.

No entanto, a variedade cromática, em primeiro lugar, relaciona-se com as diferentes cores que compõem as obras (pinturas, esculturas, instalações) expostas na galeria; em segundo lugar, o modo uniforme com que essas cores surgem, colorindo o ambiente da galeria, conferem destaque aos atores e à própria ação narrativa figurativizada.

A leitura dessa obra, portanto, não se limita ao conteúdo, que pode ser sintetizado como uma visita a uma exposição de obras de renomados artistas brasileiros, nem ao seu modo de expressão, envolvendo o traçado do desenho infantil em comparação com obras já reconhecidas no cânone das artes visuais. Ler a obra *Pula, gato!* é uma aventura que envolve mergulhar no entrelaçamento do texto, de sua expressão e de seu conteúdo, na tentativa de entender os seus mistérios e, de repente, alcançar o *pulo do gato*, identificando e produzindo sentidos possíveis na engenhosidade do texto.

Após as leituras, uma reflexão final

A importância da criança interagir com o mundo que a cerca, problematizá-lo, assimilá-lo buscando acomodação para novamente questionar é algo indiscutível numa perspectiva construtivista ou psicogenética de desenvolvimento. Inclui-se nessas interações essenciais para o desenvolvimento infantil o contato da criança com o livro. Na atualidade, esse contato ultrapassa a experiência de desenvolvimento da leitura e da escrita. As novas formas de ler, de interagir, de ser criança e também de ser adulto que vivenciamos ou ao menos que presenciamos a infância viver interferem também na constituição dos livros voltados ao público infantil. Ler o verbal não é o único conhecimento que se desenvolve no contato com

um livro literário infantil. Os livros tomaram outros suportes e novas maneiras de contar a suas histórias, com projetos gráfico-editoriais cada vez mais surpreendentes nos recursos gráficos, no modo de expressão das imagens, no modo de constituição do objeto livro.

Estar atento àquilo que oferecemos para a criança não é tarefa fácil. Precisamos reaprender a ler o mundo e os objetos de sentido, pois estamos pouco acostumados a ler nas entrelinhas e os sentidos já não nos atingem mais do mesmo modo sensível que provocam as crianças. Porém, essa sensibilidade infantil nem sempre é suficiente para que a experiência seja vivenciada em sua plenitude. Também cabe, por vezes, a nós, adultos despertar o interesse na criança para que ela se reconheça nas histórias, tenha seu posicionamento e, principalmente, crie seus próprios questionamentos. O conhecimento que conquistamos através da leitura não está somente naquilo que conseguimos absorver nas linhas escritas, mas também, na busca por aquilo que não conhecemos.

No caso das obras apresentadas nesse estudo, o verbal é apenas um elemento dos textos. Decodificar o verbal e a partir dele produzir sentido é apenas um momento da leitura. A leitura dessas obras envolve outras capacidades. Entendemos que essas leituras que exigem um olhar com atenção, permitem-nos (re)afirmar que a interação com um objeto artístico não se resume a uma visão eficiente.

A presença de diferentes imagens no nosso cotidiano bem como sua importância em nossas vidas são ressaltadas em diversas discussões por diferentes autores. Essas discussões, normalmente, também vêm acompanhadas de reflexões sobre como tornar visíveis e lisíveis as imagens que nos cercam (BARBOSA, 2010; ACASO, 2006; OLIVEIRA, 2001; BUORO, 2002), pois ver e colocar-se diante da imagem não é o mesmo que olhar e produzir sentido. A imagem é um texto lisível, como explica Pannozzo (2001), porém apesar da sua lisibilidade ela necessita do olhar do sujeito que a percebe, tomando-a para si para que o sentido seja produzido.

A mediação cultural é o caminho que pode ser tomado para possibilitar que se deixe para trás o caminho do *ver natural* e se tome o percurso do *olhar contagiado e produtor de sentido*. Entendemos que o fazer mediador pode qualificar a capacidade de ver

numa interação que envolve tanto as imagens, com as quais interagimos, quanto os diferentes olhares, voltados para ela com a intenção de atribuir-lhes sentido.

Mediar é um fazer que pode ser caracterizado como engenhoso. Esse fazer interativo envolve um mediador e um ou mais sujeitos da mediação num processo que visa à compreensão a partir de um objeto de sentido.

Possibilitar à criança um olhar mais atento sobre os objetos de sentido com os quais interage (os livros, por exemplo) e sobre o seu cotidiano, daria a ela a chance de expressar suas ideias, de dar uma significação ao que ela está observando. Sem essa preocupação educamos para que os outros imponham um sentido àquilo que a criança enxerga, não deixando que ela mesma construa sua concepção estética. É importante, então, salientar o papel da leitura de imagens:

O homem é atuante e fruidor, ativo e receptivo, mas não tem como se absorver inteiramente em nenhum desses aspectos. Quando passa do *olhar* para o *ver* é que realiza um ato de leitura e de reflexão. Não conseguimos aprender o mundo tal qual é. Construimos mediações, filtros, sistemas simbólicos para conhecer o nosso entorno e nos conhecer. Ver é atribuir significado, está relacionado às nossas experiências e o que estamos vendo. O que se vê não é dado real, mas aquilo que se consegue captar e interpretar e o que nos é significativo. (PILLAR, 2002, p. 73)

Assim, diante da produção gráfica-editorial que temos na atualidade, da rapidez com que as interações podem se estabelecer, é preciso estar atentos para que os livros literários infantis não sejam experiências para serem vividas com rapidez, como segredos a serem rapidamente desvendados e, depois tornarem-se obsoletos. Ler precisa ser uma ação vivenciada na contramão da rapidez, aproveitando as inventividades gráficas e visuais oferecidas pelos livros para um exercício de olhar atento e sensível.

Referências

ACASO, María. *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós, 2006.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BAUMAN, Z. *¿Arte líquido?* Madrid: Sequitur, 2007. p.35-48.

BUORO, Anamelia Bueno. *Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte*. São Paulo: Educ/Fapesp/Cortez, 2003.

CADEMARTORI, Ligia. *O professor e a literatura: para pequenos, médios e grandes*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. – (Série Conversas com o Professor; 1).

CADEMARTORI, Ligia. *Para pensar o livro de imagem*. Disponível em: http://grupoautentica.com.br/download/roteiros/roteiro_livro_de_imagens.pdf. Acesso em: 18 Abr. 2012.

CASTANHA, Marilda. *Pula, gato!* São Paulo: Scipione, 2008a.

CASTANHA, Marilda. *A linguagem visual no livro sem texto*. In: OLIVEIRA, Ieda de. *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL, 2008b, p. 141-161.

EVALTE, Tatiana Telch. *Para entender o livro-brinquedo: arte e literatura na infância*. 2014, 122f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

LIMA, Sandra Almeida. *Livro-Objeto Labjoias, Uma Experiência*. TCC. Departamento de Desenho Industrial de Universidade de Brasília. (UnB) 2013.

LINDEN, Sophie Van der. *Para ler o livro ilustrado*. Cosac Naify. São Paulo. 2011. Tradução: Dorothee de Bruchard.

NUNES, Marília Forgearini. *Leitura mediada do livro de imagem no ensino fundamental: letramento visual, interação e sentido*. 254f. Tese (Doutorado em Educação), (Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013).

PANOZZO, Neiva. *Literatura infantil: uma abordagem das qualidades sensíveis e inteligíveis da leitura imagética na escola*. 2001. 169 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

PILLAR, Analice Dutra. *A Educação do Olhar no Ensino da Arte*. In: BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos (Org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Editora Cortez, 2002. p. 73.

Marília Forgearini Nunes

É Licenciada em Letras, com habilitação nas línguas portuguesa e inglesa e respectivas literaturas (UFSM, 1999) e Doutora em Educação (UFRGS, PPGEDU, 2013) com pesquisa financiada pelo CNPq. É pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE/UFRGS). Revisora da Revista GEARTE.

Tatiana Telch Evalte

Possui Mestrado em Educação pelo PPGEDU–UFRGS (2014). Tem formação em Licenciatura Plena em Pedagogia pela UFRGS (2010). Atualmente participa de pesquisas na área de semiótica discursiva e do Grupo de Educação e Arte (GEARTE). Também participa como editora assistente no periódico online Revista GEARTE.