

LAGO, Ângela Maria Cardoso. *História interativa de Literatura Infantil*. Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/Chapeuzinho.html>>. Acesso em: 12 jan. 2013.

## Maria de Fátima Teixeira Gomes<sup>1</sup>

Professora da UEMG/Barbacena, leciono a disciplina de Alfabetização e Letramento e Práticas Extensionistas, também sou professora da Rede Pública de Barbacena.

[fatimat.gomes@yahoo.com.br](mailto:fatimat.gomes@yahoo.com.br)

A história interativa Chapeuzinho Vermelho foi escrita por Ângela Maria Cardoso Lago. Mineira de Belo Horizonte, ela é escritora e ilustradora. Sua obra é dedicada às crianças, já ganhou vários prêmios nacionais e internacionais. A história interativa Chapeuzinho Vermelho, disponível no *site* da autora, utiliza-se de imagens, não há nenhuma fala entre os personagens, somente gestos nos quais é possível “ler” um diálogo.

Nessa instigante história transposta para um suporte inovador, que é o computador, alojada em um *site*, a autora nos conduz a leituras diferenciadas de um conto clássico escrito por Charles Perrault. A obra midiática de Ângela, escrita para crianças, instiga-nos pela criatividade, a junção da tecnologia com o clássico criou um clima especial de leitura.

É interessante perceber que as crianças podem se aventurar por trilhas desconhecidas, sentirem-se atraídas pelos inúmeros caminhos que o *site* lhes permite. Chegar ao final da narrativa implica nas escolhas que elas irão fazer, podendo subverter o final tradicional. O *site* se antecipa ao pedido das crianças que sempre pedem para se contar a mesma história várias vezes, mais uma, mais uma, quantas vezes se quiser como em um *continuum* no ir e vir da mesma história.

Assim sendo, de forma autônoma, os usuários se sentem como produtores da história, desenvolvendo o prazer que a leitura

<sup>1</sup> Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e da Escola Estadual Amílcar Savassi, pesquisadora do Núcleo de Pesquisa *Educação, subjetividade e sociedade*.

lhes proporciona. A criança não precisa ter-se apropriado do código alfabético para compor a história, tampouco conhecer a história original, as imagens ajudam a construí-la e os elementos que compõem a narrativa, como o tempo, o espaço, os personagens, o clímax, vão sendo descortinados aos poucos, junto com as leituras que os alunos irão fazendo, cumprindo um dos objetivos do gênero conto. E o lúdico se faz presente como forma de experimentação e o deleite pelo prazer que o arranjo das imagens possibilita não tira o encantamento que traz a leitura literária. Porém, se as crianças forem alfabetizadas, poderão fazer comparações entre o conto lido em um livro e as diferentes versões que encontram no *site*, utilizando-se dos recursos disponíveis.

É como se o texto escolhesse o leitor, tamanha são as diferentes maneiras de se ler a história. E o professor, como um leitor mais experiente, pode ser o condutor da leitura, possibilitando ao aluno trilhar caminhos diferentes, construindo, desconstruindo, ajudando a formar leitores capazes de, mais tarde, descobrir o próprio caminho.

A interatividade, como não se manifesta de forma linear, possibilita ao leitor acessar de formas diferentes o conteúdo que ele deseja. O leitor tem nas mãos o comando da narrativa. A cada clique o sistema lhe responde de maneira diferenciada, há uma relação intrínseca entre o leitor e o sistema.

Interatividade é o ambiente agradável que se cria quando o hipertexto se abre, articulando som e desenho, dando acesso a diversos textos para o leitor. É difícil definir o começo e o fim da história e nem há a possibilidade de se cansar porque o leitor pode, em qualquer momento, fechar o *site* e ler/ver a história em outro momento. A disposição das imagens na tela, os movimentos rápidos não cansa o leitor, que a cada momento quer clicar em uma imagem diferente, como que para conferir o que ainda está por vir.

A usabilidade, que fica aparente, no produto cultural Chapeuzinho Vermelho prioriza os elementos essenciais para a história. Em primeiro plano, os personagens principais e as novas imagens que se abrem favorecem a clareza, não dificultam

a navegação. O fato de o vídeo recomeçar sozinho já é um convite para que novos cliques sejam dados, não exigindo do leitor nenhum esforço para se lembrar da história, visto que ele tem, a cada começo, uma chance de se inteirar dela.

Entretanto, para um navegador que ainda não conhece a dinâmica do *site*, pode demorar um pouco até que ele descubra como iniciar e dar continuação à história, visto que no *site* não há nenhuma instrução. Assim, o professor, como aquele que conduz, pode fazer disso um bom início de conversa a fim de despertar a vontade de procurar por um caminho.

O título “Chapeuzinho Vermelho” abrindo o vídeo e a música de abertura já é um convite para que a história aconteça, depois escrito em letras vermelhas “le chaperon rouge” é providencial, visto que a cor reporta à história. Em vez da abertura de um livro ou do virar de uma página, um clique dá vida aos personagens. Chapeuzinho sai andando pela tela como a procurar alguém, talvez pelo leitor-teclador que, com a curiosidade aguçada, quer saber por que a menina anda com tanta rapidez.

Dessa forma, seu aparecimento já instaura o fio que nos liga à história, a conversa com sua mãe, o dedo em riste como a dar conselho à filha, o balançar de cabeça como a ouvir esses conselhos faz parecer que estamos diante da história clássica. Porém, uma mexida no mouse faz iniciar a ação da personagem. Um pequeno trecho de uma canção pela tela escura e Chapeuzinho já está entre dois caminhos: uma seta e uma aparente seta-cobra balançando a ponta ou a cabeça. O cenário, algumas árvores; com um novo clique, surge o lobo-mau, de trás das árvores, a espiar Chapeuzinho, seu rabo parece um facão. Eles conversam, o lobo parece perguntar a ela para onde ela está indo.

A tela escura, as árvores e a ponta da seta sumindo criam um cenário que provoca medo, uma sensação de insegurança quanto ao futuro de Chapeuzinho. O lobo vestido com um inocente pijama azul de bolinhas brancas destoa desse cenário.

Desse momento para frente a história passa a ser nossa, temos o poder da escolha, o mouse passa a servir à nossa imaginação,

a autora nos possibilita brincar com os personagens e em consequência modificar o curso da história, como se estivéssemos fazendo uma reescrita.

Interessante perceber que o elemento comum às diferentes versões das histórias é um livro. Podemos, então, fazer comparações com a história original, de Charles Perrault. Em uma das versões no *site*, Chapeuzinho se desespera e sai correndo quando lê a história e o próprio lobo parecendo não entender o que está acontecendo ou ainda os caçadores, que por sinal eram três, consultando o que está escrito.

Podemos fazer com que o lobo apanhe ou podemos deixar a vovó tranquila em sua casa para que ela possa conversar e abraçar Chapeuzinho ou ainda ver Chapeuzinho feliz colhendo flores, vendo borboleta pelo caminho.

Propositadamente embaixo do título a palavra “again”, esse início automático o “de novo e de novo”, num recomeço quase interminável por saborear outras imagens, outras leituras. Assim, em outro momento, conduzimos o lobo à casa da vovó, ele a come e também a Chapeuzinho, mas depois ele as vomita ou sai com a barriga grande mostrando ter comido a vovó.

Assim, o leitor tem em suas mãos o destino dos personagens, cabe-lhe escolher qual das histórias o encantou mais ou optar por todas as versões, deixando que cada uma lhe proporcione o prazer de ter podido escolher o caminho, usando suas mãos e aguçando a sua curiosidade.

Vale ressaltar, ainda, que uma obra clássica quanto à de Chapeuzinho Vermelho, ao ganhar uma nova linguagem, mostra aos professores as inúmeras possibilidades de se utilizarem desse recurso visual disponível e propiciar às crianças um maneira diferente de se ler. A união de imagens, cores, animação e uma pitada de curiosidade poderá acordar um leitor que está adormecido em cada um de nós.