



Estratégias Multimídia de Incentivo à Leitura: Estudo do Caso Dom Casmurro¹

Fátima REGIS²
Raquel TIMPONI³
Júlio ALTIERI⁴

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ

Resumo:

O objetivo deste artigo é apresentar estratégias baseadas em recursos multimidiáticos que promovam o hábito da leitura e o prazer com a cultura letrada. O texto está dividido em quatro partes. A primeira aborda as principais causas do fracasso escolar, especificamente no que se refere à leitura. Na segunda, apresenta o conceito de cognição “ampliada” a qual propõe que, para operar a mente conta com o corpo, os objetos técnicos e as interações com o meio. A parte seguinte, apresenta estratégias multimidiáticas que podem incentivar o gosto pela cultura letrada. Por fim, faz-se uma análise sobre o caso da obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, que tem sido divulgada em diversos produtos e suportes (*mashup* de livros, seriados de TV, audiolivro, livroclip, Youtube, games), os quais exploram múltiplas sensorialidades, linguagens e formas de narrativa, com o objetivo de atrair os jovens para a leitura da obra original.

Palavras-chave: Educação; Cognição; Leitura; Multimídia; Dom Casmurro.

1. Introdução

Não é de hoje que o sistema educacional brasileiro vem demonstrando sinais de falência. Embora o número de analfabetos venha caindo a cada ano – a Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil mostra que entre 2000 e 2006, esse número caiu de 40.000.000 para 35.000.000 de brasileiros (considerando as pessoas acima de 5 anos de idade) – pesquisas na área mostram que as formas tradicionais da educação estão em crise. O incremento quantitativo nos índices de analfabetismo não é acompanhado de uma melhoria qualitativa dos mesmos. Se por um lado, o sistema educacional brasileiro vem sendo bem sucedido em incluir os estudantes que estavam fora da escola, por outro, o desempenho dos alunos fica muito aquém do desejado.

Nos domínios da leitura e da escrita, instrumentos de avaliação como o SAEB ou o PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes) têm revelado um baixo rendimento dos alunos. Segundo dados do Relatório do Proler (2010): “O SAEB-2001

¹Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XI Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Doutora da Graduação e da Pós-Graduação da FCS-UERJ: email: fregis@uerj.br

³ Doutoranda em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, Mestre em comunicação (UERJ), pesquisadora do Laboratório “Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição”, e-mail: raquel.timponi@gmail.com

⁴ Estudante de jornalismo, bolsista de iniciação científica da UERJ, pesquisador do Laboratório “Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição”, e-mail: julio_altieri@hotmail.com



revela que 59% dos estudantes da 4ª série do Ensino Fundamental ainda não desenvolveram as competências básicas de leitura, ou seja, não conseguem compreender os níveis mais elementares de um texto”. Ainda segundo o Proler:

O PISA-2000 - Programa Internacional de Avaliação de Estudantes da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômicos - reitera os dados mostrados pelo SAEB. O Brasil foi o último colocado na avaliação sobre o letramento em leitura obtido por jovens de 15 anos de 32 países industrializados naquele Relatório (2010).

Um dos maiores problemas é o analfabetismo funcional, ou seja, o indivíduo que sabe ler, escrever e efetuar operações matemáticas simples, mas não consegue incorporar esses conhecimentos para o uso concreto em sua vida pessoal e/ou profissional. No caso da leitura, não se trata de mera decodificação literal de textos escritos, mas da capacidade de o jovem compreender e utilizar textos de naturezas distintas (jornal, revista, carta, livro) e em diferentes contextos para seu próprio desenvolvimento e da sociedade.

Consideramos que essa crise na educação tem que ser pensada sob duas óticas complementares. A primeira se refere aos problemas históricos, socioculturais e econômicos do analfabetismo funcional. Pesquisadores da educação desde o século passado explicam como os problemas históricos e de infra-estrutura influenciam nos baixos índices de aproveitamento escolar.

A segunda refere-se ao método de ensino tradicional. Este método privilegia a transmissão de informações e conteúdos do saber que frequentemente são descontextualizados e não aplicáveis ao cotidiano do estudante. Além disso, o método tradicional também costuma desconsiderar o uso de atividades e recursos que exploram os sentidos (visuais, táteis, auditivos), tornando as atividades de ensino e aprendizagem mais lúdicas e prazerosas.

O objetivo deste artigo é apresentar algumas estratégias baseadas em recursos multimidiáticos que incentivem o hábito da leitura e o prazer com a cultura letrada. Para tanto, o texto está dividido em quatro partes. Na primeira, se discute brevemente as principais causas do fracasso escolar, especificamente no que se refere à leitura. Na segunda parte, apresenta-se o conceito de cognição, com base na abordagem conexionista das ciências cognitivas, que sustenta que o processo cognitivo envolve corpo e as interações com o meio. A parte seguinte apresenta estratégias e recursos multimidiáticos que podem auxiliar a incentivar o gosto pela cultura letrada. Por fim, faz-se uma análise sobre a obra *Dom Casmurro* de Machado de Assis que tem sido



divulgada em suportes midiáticos (seriados, livrocklipes, *mashup* de livros, audiolivro etc) os quais exploram múltiplas sensorialidades, linguagens e formas de narrativa, com o objetivo de atrair os jovens para a leitura da obra original.

2. Crise da Educação: um breve panorama

A realidade da leitura no nosso país é muito diversa. Estudos da Campanha Latino-americana pelo Direito à Educação (Clade) apontam que, enquanto o Nordeste tem quase 20% de analfabetos entre seus habitantes – o dobro da média nacional e quatro vezes mais que a região Sul – nas áreas mais desenvolvidas do país, como Sul e Sudeste, jovens habituados a leitura não desenvolvem o gosto pelos livros, como aponta a pesquisa do Ibope inteligência, de 2008. Por um lado, uma grande parcela da população nem mesmo tem contato com a cultura letrada e, por outro, o ensino defasado, em relação aos novos estímulos, perde para mídias mais atrativas.

Os dados da pesquisa de 2008 revelam que a educação oferecida não consegue criar um hábito de leitura para além da obrigação escolar, o que resulta no fato de a maior parcela dos 77 milhões de não-leitores no Brasil estar entre os adultos, representando 45% desse grupo.

Estes fatos mostram um quadro muito recente do ensino e da leitura no Brasil, mas esse problema não vem de hoje, tem raízes no passado.

Em vista de discorrer sobre tais problemas históricos e sociais do ensino, que contribuíram para essa “crise na educação” e a formação de uma massa de analfabetos funcionais, cabe retornar e realizar uma conexão com pesquisadores da área da educação preocupados com o tema.

Na Educação os padrões da escrita parecem dominar um modelo de transmissão do pensamento, em um conjunto de dados arrumados, típicos de um mundo moderno, no qual prevalece uma ideologia que entende a passagem de informação pelo processo de escolarização, via instituições tradicionalmente hegemônicas de poder como Igreja, Estado ou pelas leis e sanções.

Pesquisadores da Educação refletiram sobre a crise do ensino, como Hannah Arendt (2001), István Mészáros (2010), e Ivan Illich (1985). Estes acreditam que o sistema de ensino só reproduz as instâncias e ideologias de quem está no poder, de forma a controlar e a fazer com que as pessoas aceitem passivamente a ordem da sociedade imposta desde as bases de ensino. Hannah Arendt (2001) é contra o modelo de imposição das escolas que amordaçam os pensamentos livres, porém defende a



importância da autoridade do professor como legitimador do ensino. A autora não acredita na política como um processo que deva ser dado nas bases da escola para as crianças, porém numa pragmática dentro do sistema, em que a figura da autoridade do professor é fundamental. Já o pesquisador húngaro István Mészáros (2010), possui uma postura mais radical em relação à educação, ao considerar que, no momento de sua crise, não é possível uma mudança real no ensino sem uma ruptura radical no sistema de controle do capital e sua relação com a sociedade; ou seja, acredita no abandono do sistema capitalista e na adoção de uma práxis educativa, pela valorização do abrir-se para o mundo. A educação deve ser vista como qualidade para a vida e não para o mercado de trabalho que produz escravos do capital. O autor inicia seu texto com uma epígrafe de Paracelso que reflete o seu pensamento: “A aprendizagem é nossa própria vida [...] ninguém passa dez horas da vida sem nada aprender”. Ou seja, para ele é preciso libertar-se da escola e dos sistemas formativos, de maneira que as pessoas por si mesmas estejam aptas a descobrir um campo aberto de possibilidades, pela autoeducação, autogestão da ordem social. Portanto, o autor parece excluir a importância do professor e das escolas, mesmo com bases no ensino da pragmática, porém ainda fala da política. Illich (1985) também acredita que haja um problema nas instituições de ensino, cujo modelo de educação formal representa a desescolarização da sociedade, numa formação de mundo que só contribui para a manutenção da desigualdade, degradação e miséria. Por isso defende a desinstalação da escola que educa em favor dos sistemas dominantes. Mas entre todos os pragmatistas, o educador/filósofo Paulo Freire é o único que, em vista de promover essas transformações na educação com base nesse pensamento, desenvolve uma metodologia, para a alfabetização de adultos, de forma a aproximar o aluno pelo despertar para a importância daquele conteúdo em sua vida, pela chamada pesquisa-ação, ou pesquisa participativa.

Assim, independente das posições de pesquisadores da educação, os afetos construídos pelas pessoas, na troca nas instituições escolares, na rede parecem ser fundamentais, tal como comprova Muniz Sodré (2006). Em curso sobre a comunicação, educação e o futuro do livro, Muniz (2011) interpreta que a figura do professor seja fundamental como um filtro confiável. É o professor quem promove afetividade no conteúdo, pois reencena a presença materna, tem um vínculo de confiança e de aproximação com o aluno. Paulo Ghiraldelli (1998), relendo o educador Richard Rorty, completa ao dizer que cada um tem o papel de realizar redescobertas, numa busca pessoal



de aprendizagem, pautada na vivência do cotidiano, pelo uso criativo da linguagem que facilitará novas reações, como, por exemplo, na escola que ensina de forma divertida.

É sobre essa forma diferente de educar, por meio do diálogo e da inserção do conteúdo na realidade do estudante, que baseamos a possibilidade dos suportes multimídia poderem contribuir no desenvolvimento da leitura. Tal convicção advém da observação da presença muito forte do rádio, da televisão, do computador, do celular e outros suportes multimídia na vida, tanto de crianças em fase escolar, como de adolescentes e adultos. Esses recursos multiplataforma têm a potencialidade de alcançar, por exemplo, as crianças, em um ambiente que elas já conhecem como próprio do seu universo e que, ao mesmo tempo, os divertem, mas com foco educacional, restaurando o fator lúdico no aprendizado, seja da leitura ou de outras matérias do currículo escolar.

A psicóloga e professora titular do Departamento de Educação da PUC-Rio, Maria Aparecida Campos Mamede-Neves, nos esclarece melhor sobre a perda e o reestabelecimento do prazer no aprendizado da leitura. O ler e o ouvir histórias e a atividade gráfica, características fundamentais da leitura, encantam a todos os homens desde bem cedo, diz ela. Então por que deixamos de nos interessar por tais atividades quando ingressamos na escola? Maria Aparecida explica que na primeira infância a criança obtém grande prazer nas atividades de rabiscar, fingir que lê, e cria modos de representação diversos. Esse encanto começa a ser suprimido nos anos de alfabetização quando o que antes era um aprendizado lúdico e contextualizado na experiência diária torna-se uma obrigação, a de aprender e, aprender de um jeito imposto e sem sentido para a vivência individual.

Apartada das atividades que lhe interessavam, a criança, por conseqüência, vai atribuir um significado severo às questões ligadas à leitura e à escrita. Na medida em que a alfabetização, na sua óptica, é a grande responsável por esta segregação que os adultos lhe impõem, ela passa progressivamente a ter um vínculo fortemente negativo com essa prática (MAMEDE-NEVES www.bn.br/proler/imagens/pdf/encantoneves.doc).

Enquanto isso, a autora constata que muitas crianças e adolescentes divertem-se utilizando a ferramenta da leitura em plataformas multimídia, navegando na internet, jogando *games* ou batendo papo *online*. Isso demonstra que, se estabelecida em um nível fora do ensino tradicional, que “rompeu com os prazeres da infância”, a leitura pode revelar-se extremamente atraente para qualquer um, inclusive crianças e adolescentes.



Inspirando-se nessa visão da educação, buscamos observar novamente as questões do desenvolvimento da leitura e o ensino do hábito de ler no país, que infelizmente ainda apresenta um quadro de carência que não se pode ignorar.

A proposta desse artigo, enxerga nos suportes multimídia e seus produtos, tão popularizados entre crianças, de idade cada vez mais precoce, formas de incentivar a leitura, apostando num conceito de leitura mais amplo, ou no conceito de textualidade que envolve audiovisual, games, som, entre outros recursos.

3. Um outro modo de pensar o processo cognitivo: a cognição ampliada

Em *Extensão ou Comunicação?* Paulo Freire sustenta que um dos principais problemas do ensino formal é a pedagogia focada na transmissão de conhecimentos. Em seu lugar, Freire propõe a construção coletiva do conhecimento. Freire questiona que a Educação não precisa ser uma transmissão de saberes, descontextualizados e impostos ao aluno. Para ele, a educação é comunicação, é uma co-participação de sujeitos no ato de pensar. Somente o diálogo é capaz de comunicar efetivamente. Por esta abordagem, os estudantes são pensados como sujeitos ativos na construção do conhecimento.

Mas, o problema da educação por transmissão não é apenas relacionado às questões sociais, culturais, econômicas e políticas. Refere-se também à presunção de que os processos cognitivos estão ligados basicamente às habilidades superiores da inteligência humana (raciocínio lógico-matemático, linguagem verbal, tomada de decisão e outras). Estudos recentes da abordagem *conexionista* das ciências cognitivas defendem que a mente, para operar, apóia-se fortemente no aparato sensório-motor (corpo) e nas interações do indivíduo com o meio (objetos técnicos e interações sociais).

Para diversos autores das ciências cognitivas, o termo cognição não se reduz às habilidades superiores do intelecto. Cognição abrange todas as atividades e processos operados pela mente (cf. CLARK, 2001; LAKOFF; JOHNSON, 1999). A mente, por sua vez, seria o resultado de um longo processo evolutivo que envolve as relações entre corpo e cérebro e suas interações com o ambiente (DENNETT, 1996; LAKOFF; JOHNSON, 1999). Desse modo, os processos mentais envolvem não apenas as habilidades tradicionalmente classificadas como mentais (lógicas e racionais), mas todas as habilidades humanas, incluindo as sensório-motoras, perceptivas, emocionais e sociais. Moravec explica que as habilidades do intelecto superior – que existem apenas há cerca de 100.000 anos – só puderam se desenvolver porque se sustentaram sobre



nosso aparato corpóreo e habilidades sensório-motoras que vêm em processo cumulativo de evolução e, por isso hoje são automáticos, há bilhões de anos.

Lakoff e Johnson definem assim o conceito de cognição “ampliada”:

Todos os aspectos do pensamento e da linguagem, conscientes ou inconscientes, são assim cognitivos. [...] Imagens mentais, emoções e a concepção de operações motoras também são estudadas sob uma perspectiva cognitiva. [...] Porque nossos sistemas conceituais e nossa razão surgem de nossos corpos, também usaremos o termo cognitivo para aspectos de nosso sistema sensório-motor que contribuem para nossas habilidades de conceituar e raciocinar.⁵ (LAKOFF; JOHNSON, 1999, p. 11-12).

Por esta acepção, processos cognitivos envolvem não apenas as habilidades superiores, mas também os substratos inferiores. Afeto, memória, e demais sentidos sensoriais atuam no modo como nos relacionamos em nosso ambiente e aprendemos.

Autores que investigam as relações entre percepção e ação, como Andy Clark, explicam que o sistema perceptivo atua de forma integrada com o sistema sensório-motor. Clark sustenta que a percepção atua de forma interconectada com as possibilidades para a ação e é continuamente influenciada por fatores internos (sensações, emoções, intenções memória e aparato motor) e externos (materiais, históricos e contextuais). No processo perceptivo, a atenção é fundamental, pois funciona de forma a selecionar e direcionar o sistema perceptivo e motor.

Essa abordagem cognitiva vai ao encontro das pesquisas de autores cânones da pedagogia como Jean Piaget e Lev Vygotsky. Os estudos de Vygotsky sobre ensino e aprendizado derivam das relações sociais do indivíduo com a sociedade. Para Vygotsky (1985), as funções psicológicas elementares são reflexas, mas as funções superiores só se desenvolvem pelo aprendizado, ou seja, precisam da interação social. Vygotsky prevê ainda a importância da mediação de instrumentos técnicos, como artefatos técnicos e a linguagem, no desenvolvimento de conceitos.

A ideia da percepção conectada à ação, ajusta-se também às teses de Piaget (2007). O psicólogo suíço defende que conhecimento não é apenas associação entre objetos: depende da associação dos objetos a “esquemas” mentais do sujeito. Ou seja, o conhecimento se constrói pela ação e esta engendra esquemas mentais no indivíduo.

⁵ All aspects of thought and language, conscious or unconscious, are thus *cognitive*. Mental imagery, emotions, and the conception of motor operations have also been studied from such a cognitive perspective. [...] Because our conceptual systems and our reason arise from our bodies, we also use the term cognitive for aspects of our sensorimotor system that contribute to our abilities to conceptualize and to reason.



Com isso, depreende-se que para a construção do conhecimento, a contextualização com o meio (objetos técnicos e relações sociais) e o uso de recursos que exploram os diversos sentidos e prazeres do estudante são fundamentais.

Ao compreender que corpo, afetos, percepções e sensorialidades atuam a favor do desenvolvimento cognitivo e não em oposição a ele, torna-se possível minimizar (ou talvez, superar) as pretensas oposições entre lúdico e seriedade, prazer e educação. Os recursos multimidiáticos possibilitados pelos equipamentos digitais permitem o uso de diversas linguagens e ferramentas (visuais, auditivos, táteis) que estimulam os sentidos tornando as atividades de ensino e aprendizagem mais lúdicas e prazerosas.

4. Estratégias multimídia como forma de aprendizado

Entre as abordagens de ensino que misturam aprendizado e diversão encontram-se algumas que habitam o cotidiano de certas parcelas da população e são extremamente populares entre os jovens em idade escolar, como: jogar videogame, assistir televisão, escutar ao rádio, utilizar o computador, navegar na internet, usar o celular – para além da simples ligação – etc. Estando elas já enraizadas no dia a dia das pessoas, seu aproveitamento para a educação torna-se mais propício, pois não há necessidade de forçar um hábito novo ou, então, ir contra fatores sócio-econômicos que ainda restringem outras alternativas.

Um tipo de estratégia multimídia de incentivo e ensino da leitura poderia estar baseado nos games. Atualmente, os jogos eletrônicos vêm ocupando boa parte do tempo das pessoas de todas as idades. Eles são uma maneira de entretenimento multimídia que está popularizando-se rapidamente. Estudos já comprovaram a potencialidade dessa forma de entretenimento em desenvolver habilidades de cunho sensório-motor, lógico, entre outros, incluindo o aprendizado por atividades prazerosas.

Cite-se uma pesquisa da Universidade de Nottingham Trent feita com 24 alunos da escola inglesa de Loughborough. Eles têm entre 16 e 24 anos e apresentam problemas como Síndrome de Down e autismo. Após testarem suas habilidades em rebater bolas de tênis e, em seguida treinarem usando os jogos de Nintendo wii durante cinco semanas, 75% dos alunos melhoraram seus rendimentos no jogo e 53% apresentaram melhora no aprendizado. Em uma segunda etapa, os alunos jogaram boliche e tentaram derrubar os pinos. Após o “treinamento” de cinco semanas, usando o Kinect, da Microsoft, 94% deles apresentaram pontuações bem mais altas que no começo. Uma experiência semelhante é descrita no livro “De cabeça aberta: conhecendo



o cérebro para entender a personalidade humana”, de Steven Johnson (2008), em que o autor desenvolve jogos de forma que, para passar de fase, o jogador necessita ter atenção constante em uma determinada atividade, o que pode ser utilizado para o tratamento do déficit de atenção em pacientes.

Casos semelhantes podem ser observados em profissões que exigem situações de risco. Os simuladores de vôo funcionam como jogos e são utilizados para capacitar profissionalmente os pilotos. Existe uma instalação na Internet de uma espaçonave *Hitchhikers Guide Pod*, em *Quick Time*, com fotografias tiradas sequencialmente, no site www.z360.com, que transmite a ideia de imersão pela percepção em 360 graus em torno de um objeto, cujos jogadores parecem ser pilotos e devem executar as tarefas da profissão como na realidade. O usuário, assim, tem a sensação de estar em imersão em um ambiente similar ao da realidade, por um jogo interativo.

Os games educativos são outra opção para despertar o interesse à leitura e aos conteúdos de sala de aula. Uma matéria divulgada no site Olhar Digital relata a experiência do professor Gilson Schartz, da Escola de Comunicação e Artes, que desenvolveu um game chamado “Conflitos Globais”, semelhante ao “The Sims”, por uma ferramenta já utilizada por 500 escolas européias, e o jogo pretende auxiliar alunos a entender problemas sócio-econômicos, através do personagem de um jornalista que armazena respostas, entrevistas em texto e produz, ao fim, sua matéria com o que reteve de informação. O pesquisador comprova que a retenção do conteúdo por essa experiência se eleva para 60%, 70%, pelo interesse que desperta pela simulação da vivência. Assim, aposta na “convergência entre o brincar e a coisa séria para a retenção dos conteúdos” (Entrevista concedida ao programa televisivo da RedeTv, Olhar Digital, disponível também pelo link - http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/games-invadem-as-salas-de-aula). Outra experiência que destaca o videogame como instrumento de aprendizado na escola, por despertar a curiosidade em assuntos, é o exemplo da escola particular Santa Maria, de São Paulo. Essa escola resolveu aplicar pedagogicamente os games como ferramenta de aprendizagem, assim como também ensina aos alunos a desenvolverem seus próprios jogos eletrônicos, de acordo com o conteúdo estudado. Assim apreendem tanto o conteúdo de História, Geografia, como devem absorver noções de Física, como explica o coordenador do Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos do colégio, Muriel Vieira: “para fazer o boneco pular, o software pede que o programador coloque gravidade, força e aceleração do movimento”. (Idem).



As crianças aprovam o método, não mais só pautado em apostilas e quadro e giz com aulas expositivas, já não suficientes para prender a atenção dos jovens. Segundo relata uma aluna de um curso de História com o uso de games à reportagem realizada pelo Olhar Digital, http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/jogos_educativos, “os jogos ensinam e nos ajudam na hora de estudar, pois é uma aprendizagem mais dinâmica, convivemos com o problema e sabemos como solucionar no dia a dia”.

No mercado, muitos são os videogames que utilizam referências históricas, mitológicas, como verdadeiras narrativas, em que o jogador participa da trama como se estivesse inserido na história de um filme em 3D, como “God of War” ou “The Tudors”, em que a construção do design gráfico e do avatar são tão bem feitas e realistas que se assemelham a imagens de cinema.

Entretanto, nesse aspecto há que se destacar a necessidade de presença do professor no processo em sala de aula, mesmo com a utilização dos games, porque faz a mediação, transforma a informação em conhecimento. “Muitas vezes os alunos têm contato com os games em casa, mas não relacionam com o contexto histórico, ou com o relevo geográfico, ou com uma fórmula matemática; então é importante a presença do professor para chamar a atenção para esses dados”, explica Michel Goulart, professor de História, participante do projeto que aplica os games na sala de aula.

Assim, esses exemplos servem de comprovação para o que já foi mostrado na pesquisa e demonstrado em artigos do grupo Tecnologias de Comunicação, Cognição e Entretenimento sobre seriados, videogames e cinema, sobre as modificações das habilidades sensório-motoras dos estudantes e do conceito de cognição que envolve as atividades do cotidiano e informação captada, independentemente da mídia que esteja ou do produto, como entretenimento. Num viés análogo, ao se pensar na leitura, será visto que muitos jogos também a estimulam em adaptação de suas histórias para a plataforma escrita e vice-versa, assim como para as telonas, os celulares, sites e uma infinidade de outros meios.

Já é estratégia antiga a utilização da literatura para realizar adaptações para o cinema ou para seriados de TV, como forma de popularizar os produtos literários, assim como atrair públicos de nichos diferentes. Um exemplo relevante é o da adaptação/desenvolvimento de conteúdo de maneira transmidiática dos quadrinhos de *Watchmen*, do autor Alan Moore, para o cinema. Se as HQs do autor já utilizavam a linguagem *flashback*, recursos do cinema de uma forma inteligente, na adaptação

filmica do diretor Jack Snyder, independente de se julgar os critérios de qualidade da obra, possibilitou o acesso a um público maior pelo filme, visto que, anteriormente o público leitor era muito específico, somente o nicho dos quadrinhos, algo que Chris Anderson (2006) nomeia de Cauda Longa.

5. O estudo de caso: Dom Casmurro multimídia

Esse artigo escolheu analisar a obra clássica da literatura, *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, por ser uma das maiores obras lidas pelo país, pela sua importância na literatura clássica brasileira e por ser um produto já testado em diversas mídias além do livro impresso: possui versão em filme, seriado, game, audiolivro, *mashup* de livro com história ao estilo *Best seller*, intervenções via Youtube e agora ganha versão em livroclip (espécie de trailer que busca atrair o jovem para o universo do livro e, para isso, realiza uma contextualização da história numa linguagem mais próxima da realidade do adolescente, normalmente utilizando um tom de documentário, trailer de filme ou clipe de fotografias e animação com som de bandas famosas).

O livro *Dom Casmurro* era material de vestibular, por isso existem inúmeras apostilas de versão resumida da história para o entendimento mais palatável e direto para os jovens em cursinhos de vestibular. Posteriormente, seguindo a estratégia da realização de adaptações, a obra literária *Dom Casmurro* aumenta sua popularidade com o grande público na medida em que é feita a produção brasileira do filme da obra clássica em cinema e DVD e, principalmente, na divulgação a um público mais expressivo da obra, via seriado exibido na televisão.

Nesse mesmo exemplo de *Dom Casmurro*, como atrativo para a obra, optou-se pelo seriado de nome Capitu, pela estratégia de utilizar atores famosos da Rede Globo como os personagens principais, uma forma de despertar a curiosidade da história por um público leigo, principalmente, se considerarmos o público que não tem acesso ao computador e Internet em regiões muito pobres do país. Assim, como comprovam os dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) realizada pelo IBGE, em 2009, esse tipo de público excluído digitalmente poderia ser melhor atingido estrategicamente, inclusive nas regiões do Norte e Nordeste do país, já que mais de 95% da população possui acesso à televisão em cores e os dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil reiteram que no momento de lazer a televisão é a atividade predileta e primeira dos brasileiros (77% da população assiste TV no tempo livre).



Há de se destacar que essas estratégias – antes limitadas à transposição do mesmo conteúdo à indústria de filmes, seriados, games, e indústria fonográfica, o que é descrito por Lúcia Santaella (2003) como **cultura das mídias**, advinda dos anos 80, um período localizado entre a cultura de massas e a digital – e, especificamente no caso desse livro, se ampliam especialmente via colaboração de fãs pela Internet. Há uma série de produções via Youtube de adaptações sobre a obra, seja realizada por usuários em vídeos caseiros, ou pelos próprios professores, como material didático, assim como trailers feitos pela indústria. Essas ferramentas seguem os mesmos objetivos dos games de auxiliar no aprendizado de escolas, e na forma de fixação do conteúdo, além é claro da simples possibilidade da diversão e entretenimento.

Há versões do livro em jogo de tabuleiro, videogame educativo para escola, além de versões em áudio (audiolivro que pode ser interpretado, com sonoplastia, trilha sonora, atores famosos, ou somente leitura formal na transposição do texto impresso, com as mesmas marcações na leitura sonora), ou no formato digital, seja com o texto em pdf, compartilhado por usuários em redes p2p, ou por opções como *ebooks*. Porém essas possibilidades ainda não são comuns ou automatizadas por todo o público, já que a ferramenta de leitura dos *ebooks* depende do processo de aprendizagem e do contato prévio do leitor com o computador (seu uso exige certo grau de letramento, afinal seus comandos são palavras, símbolos numéricos ou ambos). Além disso, ele permitiu o desenvolvimento de diferentes conteúdos escritos: é possível pular capítulos por um *click* no mouse, buscar palavras e trechos, marcar certas passagens, assim como acessar o dicionário ou adicionar comentários sobre a obra ou trechos específicos. Inclusive, é uma tendência recente a digitalização e veiculação de conteúdos escritos por meio do mundo virtual, que já conta com aparelhos (*Kindle*, Positivo Alfa, *Nook* etc.) e periódicos (*JB*, *New York Times* etc.) exclusivamente voltados para a leitura nessa plataforma. Por outro lado, as práticas de leitura e guias como sumário, legendas, marcação de capítulos, paginação, entre outros, permitiram uma adaptação ou aprendizado facilitado, pois, de certa maneira, as referências anteriores (a **remediação**, para Bolter & Grusin, 1998) treinaram o usuário para as novas maneiras de exposição dessa textualidade e processo de leitura, os quais envolvem não mais só o papel, como também o audiovisual, a sonoridade, entre outros aspectos multimídia.

Outra opção interessante para promover o interesse pela obra e a consequente busca do livro impresso original é o movimento que a coleção Lua Nova tem realizado. Através da referência de grandes clássicos da literatura brasileira, a editora realiza um



mash up de temas e histórias clássicas com os assuntos que geralmente são líderes de venda para um público adolescente e que contemplam ação, aventura e temas misteriosos (vampiros, bruxas, vida em outro planeta). A obra do *Dom Casmurro* foi contemplada nesse quesito, com uma mistura de uma história de extraterrestres, como se fosse realizada uma obra em coautoria de Machado de Assis com um escritor de contos contemporâneos. Trata-se do livro “Dom Casmurro e os discos voadores”, de Machado de Assis em “parceria” com Lúcio Manfredi. O livro apresenta uma mistura de trechos da obra clássica com outros envolvimento dos personagens, a exemplo da história, Capitu é abduzida, possui uma inscrição de outro planeta em marca no corpo, o tio de Bentinho parece ter contato com os alienígenas. Independente de julgamentos da qualidade da obra, o leitor deve reconhecer quem é quem na história original e se interessar em ler o livro para saber como tudo ocorre segundo a versão oficial do autor. É como as citações e referências de outros produtos da cultura de massa que exigem que o leitor ou espectador tenha um conhecimento prévio sobre o assunto ou busque, como um investigador, a origem da história, como num jogo.

E, por fim, o livroclip, é um produto novo promovido pelo Canal do Livro (www.livroclip.com) que também contemplou a obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. Como não há uma fórmula para as produções dos trailers dos livros, para aproximar o jovem e despertar seu interesse na leitura do livro, o Livroclip Dom Casmurro, disponível no site e também para todas as escolas públicas e usuários que quiserem assistir via Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=D4X_yKkIAqg) optou por utilizar um misto de linguagens em sua composição. Há assim uma explosão do gênero livro e do conceito de leitura, não mais preso às formas impressas. O livroclip é um misto de videoclipe e videoinstalações (utiliza sons eletrônicos, imagens fragmentadas em movimento, colagens), de games e computador (utiliza ícones de referência já automatizados na linguagem dos videogames ou computador, ou uma citação dos bytes do filme Matrix que compõem o ciberespaço, como o barulho da lentidão do processamento do computador, sinais gráficos que indicam seleção dos personagens, simulando a interação do usuário com o público, além da estética da disposição e apresentação dos personagens do jogo num canto da tela com texto explicativo). Nessa apresentação dos personagens, ao mesmo tempo destacam-se as referências de palavras e trechos impressos da obra, também escritos na tela, para incentivar o cultivo à leitura tradicional.



6. Considerações Finais

O estudo de caso desse artigo e outros exemplos relatados no campo da educação, novas mídias e entretenimento objetivaram realizar uma amostragem em estratégias para despertar um aprendizado (mesmo formal) com base na vivência do aluno. Para além dos processos tradicionais de ensino sem atrativos, os recursos multimídia não medem esforços para uma tentativa de um aprendizado mais lúdico, porém com maior retenção do conteúdo, numa aposta híbrida de leitura, que envolve processamentos multitarefa do usuário, além de uma cognição “ampliada” que dê conta dos diversos sentidos requeridos a todo momento.

7. Referências bibliográficas

- ANDERSON, Chris. *Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2006.
- ARENDT, Hannah. A crise na educação. In: **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 1961.
- BOLTER, Jay D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.
- CLARK, Andy. **Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science**. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra Ltda, 1967.
- _____. **Extensão ou Comunicação?**. 3^a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- GUIRALDELLI, Paulo. **Materialismo e nova subjetividade no projeto filosófico-pedagógico de Richard Rorty**. In: MARGUTTI PINTO, Paulo Roberto et al. *Filosofia analítica, pragmatismo e ciência*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.
- ILLICH, Ivan. **Sociedade sem escolas**. Trad. Lúcia Mathilde Endlich Orth. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1985.
- JOHNSON, Steven. **De cabeça aberta: conhecendo o cérebro para entender a personalidade humana**. Trad. Diego Alfaro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- LAKOFF, George, JOHNSON, Mark. **Philosophy in the flash**. Nova York: Basic Books, 1999.
- MANFREDI, LUCIO. **Dom Casmurro e os discos voadores- Machado de Assis; adaptação Lucio Manfredi**. São Paulo: Lua de Papel, 2010. (Coleção clássicos fantásticos)
- MÉSZÁROS, István. A educação para além do capital. 2^a. ed. revista. São Paulo: Boitempo, 2010.
- MORAVEC, Hans Paul. **Mind children**. Harvard University Press, 1988.
- PIAGET, J. **A psicogênese do conhecimento e sua significação epistemológica**. In: PIAGET, J. ; Chomsky, N. (org.). **Teorias da Linguagem, Teorias da Aprendizagem**. Trad. Rui Pacheco. Lisboa: ed. 70, 1985, pp. 51-62.
- PNAD/ **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**. Realizada pelo IBGE, em 2009. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. IBGE. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/estimativa2009/POP2009_DOU.pdf. Acesso em 19 nov.2010.
- PNLL/**Plano Nacional do Livro e Leitura**. Ministério da Cultura, Ministério da Educação. www.pnll.gov.br, Relatório 2010.
- RELATÓRIO PROLER**. Ministério da Cultura. Fundação Biblioteca Nacional. Programa Nacional de Incentivo à Leitura, Dez 2010.
- RETRATO DA LEITURA DO BRASIL**. Instituto Pró-Livro. Coord. Observatório do livro e da Leitura. Execução: Ibope Inteligência, 2007/2008.



RORTY, Richard. **A filosofia da criação e da mudança**. Org Cristina magro e Antonio marcos Pereira. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2000.

_____. **El pragmatismo, una versión: antiautoritarismo em epistemologia y ética**. (Universalidad y Verdad). s.d.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

_____. **A Convergência formativa: Comunidade, Comunicação e Educação**. Curso sobre Comunicação, Educação e Futuro do Livro, doutorado em Mídia e Mediações Socioculturais, ECO/UFRJ, ministrado no 1º. Sem. 2011.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. 7 ed. SP: Martins Fontes, 2007.

Sites consultados:

JOGOS EDUCATIVOS. Matéria Programa televisivo Olha digital. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/jogos_educativos>. Acesso em: 08 mar 2011.

GAMES INVADEM AS SALAS DE AULA. Matéria Programa Televisivo Olhar Digital. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/games-invadem-as-salas-de-aula>. Acesso em: 25 mar. 2011.

VIDEOGAMES PODEM AJUDAR JOVENS COM PROBLEMAS DE APRENDIZADO. Matéria Programa Televisivo Olhar Digital. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/produtos/digital_news/noticias/estudo_mostra_que_videogames_podem_ajudar_jovens_com_problemas_de_aprendizado>. Acesso em: 04 jul. 2011.

SITE LIVROCLIP. Canal do Livro. <www.livroclip.com.br>

HITCHHIKERS Guide Pod. Espaçoave. Disponível em: <<http://www.z360.com/full/small.htm>> . Acesso em: 21 ago.2008.

LIVROCLIP DOM CASMURRO. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=D4X_yKkIAqg> . Acesso em: 14 de jan. 2011.

MAMEDE-NEVES. O (re)encanto de ler e ouvir histórias. Disponível em: <[www.bn.br/proler/imagens/pdf/encant ministrado no 1º. Sem. 2011oneves.doc](http://www.bn.br/proler/imagens/pdf/encant_ministrado_no_1o_Sem_2011oneves.doc)> Acesso em: 30 ago 2010.