

Design de histórias. A contribuição da teoria narrativa para a comunicação visual voltada para crianças

Design of stories. The contribution of the narrative theory to the visual communication for children.

Gamba Jr, Nilton; PhD; PUC-Rio

gambajr@terra.com.br

Sodré, Ana Claudia; Mestranda; PUC-Rio

sodreac@gmail.com

Garcia, Eliane; Mestranda; PUC-Rio

garciadesign@gmail.com

Resumo

A tradição do estudo da narrativa calcada estritamente na linguagem textual já vem sendo revista desde a ascensão da cultura audiovisual. A comunicação visual, como habilitação do design, surge nesse contexto de intensas transformações. Pela sua natureza híbrida (associação de linguagem textual e imagética) a comunicação visual é um campo profícuo para o exercício de uma metodologia que contemple a teoria narrativa de forma interdisciplinar e contemporânea. O conceito de Design de Histórias é então apresentado aqui através de um estudo de caso exemplar.

Palavras chave: narrativa, criança, mídia

Abstract

The studies of narrative only based on the textual language have already been reconsidered since the development of the audiovisual culture. The visual communication, as a habilitation of the design, arises in this context of intense transformation. Because of these hybrid nature, (association of textual and imagetic languages) the visual communication is a useful field for a methodology that treats the narrative in an interdisciplinary and a contemporary way. So, the concept of design of histories is introduced here by an exemplar research.

Keywords: narrative, children, media

1. O LaDeH

Em 2006 o Programa de Pós-Graduação do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio criou o LaDeH – Laboratório de Design de histórias. Como os diversos laboratórios de pesquisa do departamento, esse também integra alunos de graduação e pós-graduação em torno de pesquisas e projetos relacionados ao campo do design. A originalidade de sua abordagem e sua especificidade, no entanto, dizem respeito ao estudo da narrativa.

1.1. Descrição – um novo olhar para o campo do design

O LaDeH pesquisa a experiência narrativa, sua dimensão interdisciplinar e multimídia. A experiência de narrar inscreve-se no contexto dos objetos, das mídias em geral e do ambiente digital gerando questões teóricas e técnicas diversificadas que demandam uma metodologia interdisciplinar. Assim, aspectos psicológicos, sociológicos, comunicacionais, artísticos e tecnológicos dialogam no estudo dessa experiência expressiva.

A contribuição do campo do design para o estudo da narrativa diz respeito não só à perspectiva midiática dos eventos narrativos, mas também pela contribuição da projetualidade para as ações nesse campo e, principalmente, a natureza híbrida da experiência narrativa contemporânea que dialoga com o hibridismo presente no campo do design.

Pesquisar a teoria e técnica narrativa em uma perspectiva híbrida é criar uma metodologia que dê conta da diversidade de: linguagens (textual, imagética); suportes (web, impresso, CD-ROM, vídeo, teatro); fluxos (linear, ramificado, seqüencial, planar) e estímulos sensoriais (imagem, som, tato, movimento). O estudo das artes narrativas tem uma tradição de setorização em função do suporte (Teatro, Cinema, Letras), mas a dimensão contemporânea da narrativa implica em novas abordagens que dialoguem com uma pulverização das fronteiras entre os suportes e uma transmídiação crescente – incluindo eventos performativos como o teatro ou a dinâmica aqui apresentada. O campo do Design emerge justamente nesse contexto de hibridização das linguagens e desde sua origem está presente o estudo da imagem associada ao texto ou o estudo do impresso associado a outras possibilidades de veiculação. Aí está a sua contribuição para a produção narrativa contemporânea.

Esse hibridismo, no entanto, gera o desafio do deslocamento do estudo técnico e teórico de um vínculo exclusivo com um suporte e o lança em um universo muito amplo das diversidades de recursos contemporâneos. Para tanto, a noção de ‘Experiência narrativa’ elaborada por Walter Benjamin e continuada por diversos autores na contemporaneidade, foca essa vivência na sua dimensão subjetiva e assim, o objeto ‘mídia’ assume – com suas especificidades e seus inter cruzamentos – um lugar de desdobramento dentro dessa perspectiva, mas não mais como determinante da metodologia, um escopo teórico coerente com a obra de Walter Benjamin.

1.2. Referencial teórico - A Experiência Narrativa Benjaminiana

Na busca de uma teoria para a narrativa na contemporaneidade, a relação com a obra de Walter Benjamin não foi simples. Concernente quanto às procedências históricas das teorias sobre discurso que se calcavam exclusivamente na autonomia do suporte e já com o pressuposto de uma metodologia que se contrapusesse a essa autonomia, eram naturalmente

rechaçadas diversas teorias formalistas do início do século. Em sua obra, *O Narrador* (BENJAMIN, 1985), por exemplo, há uma oposição inicial entre romance e narração oral que faz com que diversos outros estudos enxerguem ali uma oposição formal exclusivamente. Na perspectiva desse laboratório não caberia uma teoria sobre a narração que partisse do pressuposto da oposição entre suportes, mas nesse texto emergiam categorias estimulantes para nossa pesquisa – como o conceito de experiência citado acima.

Mas, na verdade, o que a leitura mais contextualizada de sua obra possibilita é realizar um deslocamento das influências formalistas do início do século para o conteúdo visionariamente ligado à subjetividade, que é o valor central de sua produção teórica e, também, a grande afinidade com o laboratório.

Benjamin começa realmente o item cinco do texto dedicado à narração deixando clara a oposição que fará entre romance e narrativa oral quanto às possibilidades da concretização da experiência narrativa:

“O primeiro indício da evolução que vai culminar na morte da narrativa é o surgimento do romance no início do período moderno. O que separa o romance da narrativa (e da epopéia no sentido estrito) é que ele está essencialmente vinculado ao livro.” (BENJAMIN, 1985, P.201)

No entanto, três aspectos são fundamentais para expandir essa oposição: O primeiro é a obra da qual parte Benjamin para escrever o texto – a obra do autor Nikolai Leskov do século XIX. Em segundo lugar o contexto cultural desse texto, produzido em 1936, e, por último, o restante da obra do autor que expande naturalmente essa discussão. Em *Experiência e Pobreza* (BENJAMIN, 1985) Benjamin recoloca o problema da barbárie imposta pela arte moderna como uma necessidade de revolução. Da mesma forma, a dualidade de suportes traçada em *O narrador*, parece também apenas um primeiro esforço teórico de clareza em uma época ofuscada pela hegemonia de um estilo: o romance.

Uma forma narrativa já inacessível – a fábula – lhe incita a repensar toda a produção de seu século.

Da mesma maneira que ele avalia que na arquitetura a barbárie dos vidros sem marcas parece ser justificada pela corrupção dos veludos oitocentistas, (defendendo o conceito de experiência em *Experiência e Pobreza*) a crítica à veiculação impressa é, em *O Narrador*, um embate contra a perda do subjetivo visível nesse suporte. Mas o fato é que esse problema atravessa a cultura de forma tão mais extensa que ainda sem esse meio poderia se manifestar. No entanto, é esse suporte e esse contexto que se oferece como alvo à análise quando serve aos interesses de um tipo particular de comunicação que não privilegia a **subjetividade** defendida por Benjamin. É o suporte que dá historicamente a visibilidade, mas esse objeto não prova universalmente uma relação, se oferece apenas como campo para reflexões mais amplas.

Ainda em *O Narrador*, podemos encontrar Benjamin formulando essa perspectiva visionária, justamente na tensão **sujeito/objeto**.

“Ela (a narrativa) mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim, se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso.” (BENJAMIN, 1985, P. 205)

É essa torção que o faz ir do veículo ao sujeito (e retornar ao primeiro em uma circularidade filosófica) que nos interessa tanto. É certamente menos na oposição formal que na dimensão subjetiva que encontraremos esse autor em diálogo visionário com a contemporaneidade e que amplia o enfoque do objeto narrativo para o campo do design. A dimensão subjetiva segue na obra de Benjamin um percurso que encontra naturalmente a premência da noção de **intercâmbio** dessa dimensão na forma de **experiência** entre diferentes indivíduos e em um mesmo indivíduo.

“... não podemos dar conselhos nem a nós mesmos nem aos outros.”
(BENJAMIN, 1985, P.200)

O desafio de lidar com a fragmentação incitada pelo panorama cultural contemporâneo encontra um referencial útil nesse conceito de subjetividade através da ‘experiência’. Distante da postura apocalíptica de outros autores como Adorno (ADORNO, 2002) e Baudrillard (BAUDRILLARD, 2007), Benjamin deixa espaço em sua teoria crítica para repensar novas organizações, já que delimita bem o objeto de sua reflexão: o sujeito por trás da experiência e a experiência por trás do sujeito. E para possibilitar essa experiência compartilhada Benjamin recorre a duas outras categorias essenciais a sua teoria narrativa: a **reminiscência** e a **distensão temporal**.

O tempo da narrativa é um tempo criado pelo homem e agora reorganizado, o que define o vínculo inexorável do conceito de narrativa com uma matriz temporal.

Alguns estruturalistas conceberam um esquema para narrativa independente dessa matriz imposta pelo tempo – como o Quadrado Semiótico Greimasiano (REIS e LOPES, 1988) – no entanto, a utilização dessa teoria que Benjamin anuncia coloca sempre o tempo como a matriz necessária à consolidação da narrativa.

Esse tempo se inscreve seja através da distensão necessária no tempo real para sua criação e sedimentação, seja na reelaboração que acontece a partir da reminiscência narrativa. Reminiscência em Benjamin é o resgate do fato dentro de uma perspectiva temporal. Essa reminiscência reorganiza os fatos em uma outra matriz temporal que não a da realidade objetiva.

Assim, resumidamente, encontramos em Benjamin categorias que elaboram um conceito de narrativa que podemos destacar da seguinte forma:

- subjetividade;
- o objeto como mediador, na sua dimensão plástica e híbrida, mas não definidor dessa subjetividade;
- a reminiscência como uma categoria dessa subjetividade que recupera seus atos em uma outra dimensão – distanciando-a da noção de realidade objetiva;

- a distensão temporal que permite a organização dessas reminiscências e que gera finalmente à noção de experiência;
- a possibilidade de sedimentação e intercâmbio dessa dimensão subjetiva; (intercâmbio de experiência).

2. Uma intervenção na Primavera dos Livros

Dentre as atividades desenvolvidas pelo LaDeH, a pesquisa intervenção é um método profícuo de investigação e extremamente coerente com o campo do Design. Ações de investigação teórica que têm na técnica e na práxis, não só um campo de investigação, mas um lócus de atuação concreta e experiencial que retorna ao estudo e a pesquisa como campo, já alterado pelo próprio processo de reflexão.

O NADA (Núcleo de Animação do Departamento de Artes) participou desse evento através de sua oficina de animação – continuando uma série de parcerias com o LaDeH – e a produtora aCENO organizou as ações projetadas dentro do evento. Esse projeto também integra alunos de iniciação científica, de conclusão de graduação e de mestrado, que além de participarem com ações complementares no projeto, retiraram dele dados de pesquisa muito diferenciados.

2.1. A primavera dos livros

A *Primavera dos Livros*, promovida pela Liga Brasileira de Editoras (LIBRE), reúne desde 2001 editoras de diversos estados brasileiros. O evento é composto de duas frentes: o Fórum de Artes, Ciência e Cultura e uma feira de livros, tendo como objetivo permitir que os participantes tenham acesso ao universo do livro, desde a sua criação até a sua produção.

O evento é promovido anualmente, desde 2001 e reúne editoras de diversos estados brasileiros como: Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Bahia, Paraná, Santa Catarina e Distrito Federal. É composta de duas frentes: o Fórum de Artes, Ciência e Cultura e uma feira de livros.

No Fórum de Artes, Ciência e Cultura os participantes têm acesso ao universo cultural da cadeia de criação e produção do livro, o que permite real interação entre os leitores e os artífices do livro – escritores, editores, livreiros e críticos. Além disso, o Fórum apresenta um significativo panorama da produção editorial do país.

A Feira de Livros oferece acesso direto à produção das editoras participantes e contato direto com os editores.

Em sua sétima edição, o evento buscou divulgar os catálogos de pequenas e médias editoras que comercializaram suas obras com descontos que chegaram a 40%. Em 2007, cerca de 90 expositores mostraram títulos de gêneros variados.

Sempre é montado na feira um espaço infanto-juvenil onde são desenvolvidas atividades que estimule nos jovens leitores a curiosidade e o prazer pela leitura através de uma programação paralela ao evento principal. Essa programação paralela agrupa atrações para as crianças e é que entra a ação do LaDeH dentro da feira.

2.2 As Oficinas

A 7ª Primavera dos Livros 2007 foi realizada no Museu da República, na cidade do Rio de Janeiro, nos dias 30 de novembro, 1º e 2 de dezembro de 2007, das 10h às 20h. O LaDeH foi convidado para organizar a programação paralela voltada para o público infantil. Havia duas diretrizes básicas nessa programação: se constituir um conjunto de atividades lúdicas para crianças que variavam de 4 até 12 anos de idade e ser afim com os três temas do evento: a leitura (tema de todas as feiras); Monteiro Lobato e ecologia (autor e conteúdo escolhido como tema para daquele ano).

A relação entre os três temas Leitura/Monteiro Lobato/Ecologia era óbvia e a sua afinidade com o público da programação também. Assim, passamos a reflexão sobre essa “leitura” prioritariamente. Voltamos então ao referencial teórico de experiência narrativa desenvolvido no tópico anterior a partir da obra de Walter Benjamin. Dentro de uma feira de livros, a noção de leitura atrelada ao objeto livro é natural, mas levando em conta o público-alvo (extremamente imerso em uma cultura audiovisual), o espaço da feira (descrito adiante) e os referenciais da pesquisa, ficava claro que a transmediação seria um pressuposto fundamental. A obra de Monteiro Lobato já trazia em seu histórico a transmediação, em função das diversas adaptações para os mais diferentes suportes.

A profusão de adaptações e a popularidade da obra de Monteiro Lobato também permitiram uma maior liberdade na organização das atividades, por que levava em conta o alto grau de familiaridade das crianças com o universo narrativo do autor, dispensando apresentações para alguns personagens extremamente populares. Nesse caso, a reminiscência de fatos ficcionais foi contemplada na estruturação de todo o projeto. Elaboramos a proposta em cima do pressuposto do resgate das imagens já difundidas sobre os personagens mais significativos de sua obra.

A idéia de se estimular uma ‘experiência narrativa’ mais ampla se tornou também fundamental ao contexto da feira, onde o grau de dispersão do local demandava uma leitura de outra ordem que não a de uma biblioteca ou uma sala de exibição, por exemplo. Traçamos então como objetivo colocar a criança em contato com a experiência subjetiva de narrar, mas sem nos deter em formatos padrões de consumo ou limites de suporte. Assim, foram logo de início excluídas a exibição não mediada de conteúdo audiovisual ou a contação de histórias performativas.

O espaço infantil foi ambientado em uma tenda situada ao lado dos corredores de estandes de livros onde foram realizadas oficinas das 9h às 18h, no jardim do Museu da República. Os ruídos da rua do Catete somados a passagem dos frequentadores e os anúncios da feira divulgados por enormes caixas de som configuravam um ambiente altamente dispersivo. As crianças que participaram das oficinas vinham das escolas do bairro ou acompanhada pelos pais atraídos pelo evento.

Nesse caso, a distensão do tempo que leva a experiência precisaria de atividades mais interativas e dinâmicas para que um maior tempo de contato entre a obra e a criança fosse alcançado.

Além desse contato com a obra de Monteiro Lobato, a ecologia seria destacada na adoção de dois partidos principais. O primeiro é a utilização de atividades que envolvessem a reciclagem de objetos e, a partir da própria noção de reciclagem, criar uma ponte com a obra

de Monteiro e seus objetos infantis reciclados mais conhecidos (Visconde de Sabugosa e Emília), buscando o exercício da reminiscência desse aspecto especificamente.

O segundo partido foi o recorte particular que serão apresentados no último tópico desse artigo e que diz respeito à ecologia como compreensão de uma dimensão quantitativa e de difícil comunicação para o público infantil. Além de visualizar riscos, possibilidades e alternativas para ecologia, os dados numéricos podem influir diretamente na compreensão dos problemas que envolvem o meio-ambiente. A experiência narrativa como uma aliada na recepção dessas informações estatísticas gerou ações que inclui informações objetivas sobre ecologia e que serão mais detalhadamente apresentadas no final do artigo.

Tendo em vistas essas premissas a programação do evento foi planejada em cima das seguintes ações:

1- Palestra sobre ecologia – 9h às 9h30 – Iniciava as atividades convidando as crianças a participar das oficinas e mostrava a importância do reaproveitamento de materiais para a preservação do meio ambiente, através da performance de atores integrada com o boneco de manipulação que encarna um personagem denominado ‘Pedrinho’ que utilizava desenhos, gráficos e tabelas como material de apoio.

2- Oficina de bonecos manipulados – 9h30 às 12h – utilizando materiais reciclados, as crianças montavam bonecos de manipulação (dedoche, vara, luva, etc.) tendo como base os personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo, de Monteiro Lobato.

3- Oficina de bonecos articulados – 13h às 16h – também utilizando materiais reciclados, as crianças montavam bonecos articulados que seriam utilizados na próxima oficina, a de animação.

4- Oficina de animação – 16h às 18h – utilizando os bonecos feitos na oficina de bonecos articulados, as crianças criavam um pequeno filme de animação utilizando a técnica *stop motion*, na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. Quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando.

Embora as atividades tenham sido interligadas permitindo que uma mesma criança participasse de várias delas e ver seus desdobramentos, o projeto contemplou também a participação das crianças em apenas uma das atividades, sem prejuízos para a produção. Isso permitiu que algumas crianças utilizassem o material produzido por outras crianças que já haviam participado de outras oficinas, expondo o conceito de intercâmbio de experiência. Essa organização fez que no contexto de dispersão da feira a criança pudesse vivenciar um contato com a obra de Monteiro através dos bonecos, fosse na sua confecção, fosse na sua manipulação para gerar animação ou ainda assistindo a palestra expositiva.

O conceito de Leitura e as informações sobre ecologia tiveram vários desdobramentos apresentados a seguir em diálogo com os conceitos extraídos da obra de Benjamin. Esse

recorte em particular é um estudo que faz parte do LaDeH como pesquisa intervenção e fornece dados para a dissertação de mestrado de Ana Cláudia Sodré.

3. Dados estatísticos sobre ecologia – uma leitura original

O local onde aconteceu essa programação paralela à feira de livros era extremamente dispersivo, como descrito anteriormente. Portanto, uma multiplicidade de recursos, como pranchas (contendo imagens, textos e gráficos), bonecos e atores, foi utilizada para manter a atenção das crianças durante a palestra e as oficinas.

Durante a palestra que precedia as oficinas na Primavera dos Livros 2007 foi mostrada a importância do reaproveitamento de materiais como papel, copos de plástico, pedaços de pano, etc. para que haja uma minimização da utilização de fontes naturais, muitas vezes não renováveis e a minimização da quantidade de resíduos que necessitam de tratamento final, como aterramento ou incineração; para a preservação do nosso planeta. Através da performance do boneco Pedrinho que utilizava desenhos e gráficos como material de apoio, as crianças puderam entender melhor o que é reciclagem, o que é feito com lixo produzido nas casas brasileiras e o tempo médio de decomposição dos resíduos no meio ambiente.

Foram apresentados dois tipos de gráficos na palestra sobre ecologia:

1- **Gráfico de pizza** – apresentava informações sobre o que é feito com o lixo produzido nas casas brasileiras:



Gráfico

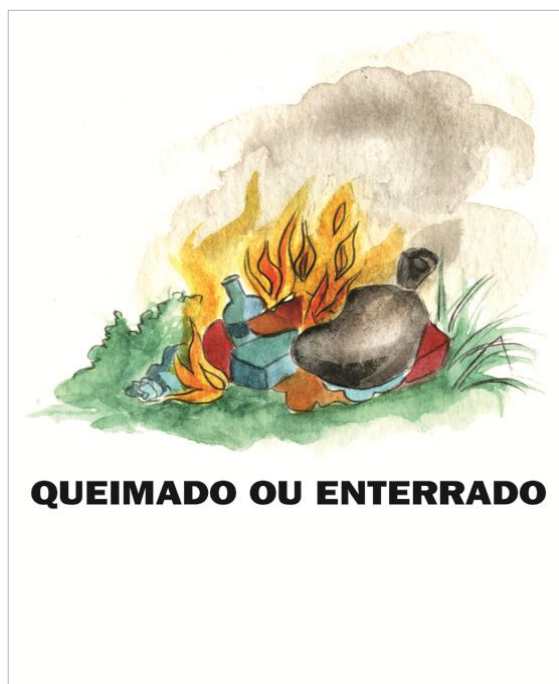
Junto com os gráficos de pizza foram mostrados, também, três desenhos que exemplificavam os dados do gráfico:



Desenho 1



Desenho 2



Desenho 3

2- **Gráficos de barras** – apresentavam informações sobre o tempo médio de decomposição dos resíduos no meio ambiente, mostrando resíduos que levam meses e resíduos que levam anos para se decompor.

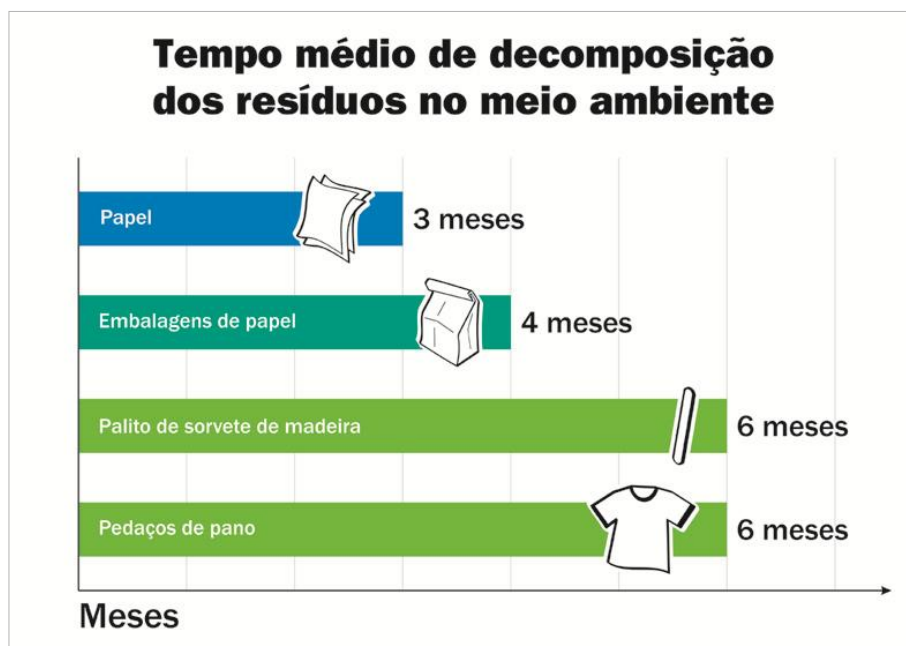


Gráfico de barras 1

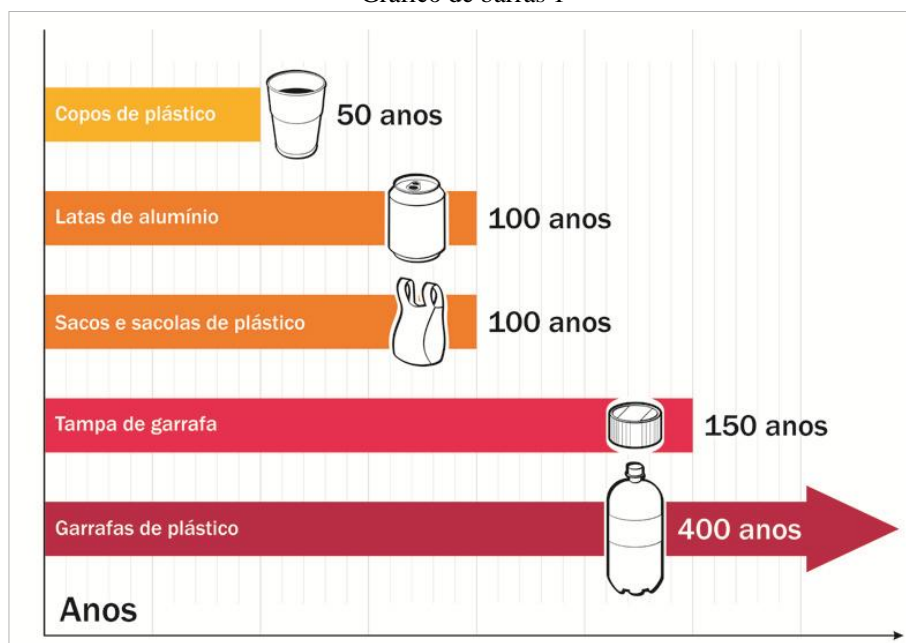


Gráfico de barras 2

Porém, na primeira palestra da programação ocorreu uma falta de interação entre os atores e os conteúdos apresentados, o que gerou um distanciamento das crianças, ou seja, não houve nenhum intercâmbio entre os artistas e o público presente. A observação participante

nessa pesquisa se baseou na motivação das crianças em fazerem perguntas e responderem aos atores.

Essa falta de intercâmbio foi melhorada na segunda palestra quando os atores passaram a fazer perguntas do tipo: “*Vocês sabem o que reciclagem?*” “*Vocês sabem como o lixo é recolhido nas suas casas?*”; e também quando checavam o aprendizado de algo como, por exemplo: “*Então, o que é mesmo coleta indireta?*”. Com isso, uma das categorias que Benjamin elabora como um conceito de narrativa, a reminiscência, era provocada a toda hora. Outra vivência da reminiscência era a possibilidade dos temas voltarem à tona nas oficinas de uma maneira distinta, mas que resgatava os fatos.

O intercâmbio também foi facilitado pela existência de um personagem ficcional que facilitava as trocas com as crianças, ao invés de um palestrante formal ou do dado frio isolado em uma projeção. O que pôde ser observado foi que a palestra, utilizando o boneco Pedrinho como locutor e também o material de apoio com gráficos e desenhos, não somente despertou o interesse das crianças pelo assunto ecologia como foi responsável finalmente pela participação delas com perguntas e comentários.

Com relação ao gráfico de pizza apresentado às crianças, tanto as menores quanto as maiores, não conseguiram discernir as quantidades, precisando da ajuda do locutor para compreender os dados. Os desenhos complementaram a explicação desses dados, mas não foram suficientes para o entendimento dos mesmos. Pode-se supor que as crianças não conseguiram enxergar no gráfico de pizza as porcentagens como entidades separadas. Aparentemente elas só viam a pizza como um todo e não identificavam as suas partes constituintes.

Já nos gráficos de barra, o entendimento por parte das crianças foi visível já que demonstravam reações de espanto com relação à quantidade de tempo que um determinado resíduo leva para se decompor e se demonstravam interessadas em selecionar o que jogarão fora daqui para frente.

A noção de intercâmbio de experiência estava presente o tempo todo como critério da observação participante através do monitoramento do interesse, da atenção, do grau de estímulo e da espontaneidade de perguntas das crianças como categorias que ajudavam a perceber se aconteceu uma sedimentação de experiência.

4. Conclusão

O narrador, para Benjamin, é aquele que possui experiências a transmitir e a experiência narrativa se consolidada quando o contexto e os interlocutores permitem que as mesmas sejam intercambiadas. O planejamento desse evento em suas diversas etapas foi guiado por esse norte teórico. Categorias que auxiliaram a condução projetual de um conjunto muito complexo de variáveis. Do design das pranchas, dos bonecos a serem confeccionados até as características performativas como tempo de exibição, de organização de dinâmicas ou a avaliação do processo foram pensados em função desse intercâmbio narrativo. A finalização do evento permitiu constatar o sucesso do projeto pela observação das variáveis comentadas no tópico anterior (grau de concentração e interesse, perguntas e demandas informacionais e relatos informais dos participantes e organizadores).

Referências

ADORNO, T. W. **A Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo, Paz e Terra , 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Sociedade de Consumo**. São Paulo, Edições 70, 2007.

BENJAMIN, Walter **Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1985.

– **Obras Escolhidas II, Rua de Mão Única**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1995.

– **Obras Escolhidas III, Charles Baudelaire, Um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1994.

GAGNEBIN, Jeanne M. **História e Narração em Walter Benjamin**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2000.

REIS, Carlos e LOPES, Ana C. M. **Dicionário de Teoria Narrativa**. São Paulo, Editora Ática, 1988.