



L.I.Neu e o enigma das letras: uma possibilidade de leitura em 3D com realidade aumentada

Jaqueline Fonseca Veiga^{1*} (IC), Luana Alves Luterman² (PQ), Marília Silva Vieira³ (PQ)

UEG Câmpus Laranjeiras - Rua Prof. Alfredo de Castro, 9175 - Parque das Laranjeiras, Goiânia - GO, 74855-130

UEG Câmpus Inhumas - Av. Araguaia, 400 - Vila Lucimar, Inhumas - GO, 75400-000, Brasil

UEG Câmpus Cora Coralina - Av. Dr. Deusdete Ferreira de Moura, S/N, Centro - Goiás - GO - CEP: 76.600-000

Resumo: Este estudo apresenta um recorte temático do projeto de pesquisa intitulado *Práticas de leitura de enunciados tridimensionais: de um gesto do olho a um gesto integral do corpo em cena*. Neste trabalho apresentamos reflexões acerca de possibilidades de leituras contemporâneas, neste caso específico, utilizando recursos em 3D. Pautamos nosso estudo nos alicerces teóricos da Análise do Discurso de linha francesa. Autores como Courtine (2011), Curcino (2011) e Luterman (2014), conduzem nosso estudo e fornecem o suporte necessário para a análise do livro *L.I.Neu e o enigma das letras*. Este livro proporciona uma leitura interativa, já que um dos suportes pelo qual se apresenta é o meio digital, fazendo uso de realidade aumentada e proporcionando um envolvimento maior entre o leitor e a narrativa. Isso contribui para o desenvolvimento da fluência da leitura, como constata Naschold (2015), uma das autoras do livro. Objetivamos relatar as contribuições que esse tipo de leitura propicia para o desenvolvimento da leitura como algo prazeroso e ressaltamos a importância do trabalho com as mais variadas possibilidades de leitura.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu em Língua, Literatura e Interculturalidade (POSLLI) pela Universidade Estadual de Goiás (UEG), Câmpus Cora Coralina, graduada em Letras Português/Inglês e suas respectivas Literaturas, pela UEG, Câmpus Inhumas. Aluna do segundo período do curso de Cinema e Audiovisual, pela UEG, Campus Laranjeiras. Bolsista de Iniciação Científica (BIC/UEG) vinculada ao projeto de pesquisa **Práticas de leitura de enunciados tridimensionais: de um gesto do olho a um gesto integral do corpo em cena**. E-mail: jaquelinefveiga@outlook.com

² Pós-Doutoranda em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFSCar; Pós-Doutora e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (Área de concentração: Linguística; Linha de pesquisa: Análise do Discurso) da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás (UFG) e professora da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Professora do Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Interculturalidade (POSLLI – UEG).

³ Professora na UEG – Câmpus Cora Coralina na Licenciatura em Letras e no Mestrado em Língua, Literatura e Interculturalidade (POSLLI). É doutora em Letras (2016) pela USP, Mestre em Estudos de Linguagens (2011) e licenciada em Letras Português/Espanhol (2009) pela UFMS. É membro do Núcleo de Pesquisa e Estudos Sociolinguísticos, Dialetológicos e Discursivos do CNPq (NUPESDD-UEMS) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Linguística Aplicada e Sociolinguística (GEPLIAS), da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT).

Palavras-chave: Análise do Discurso de linha francesa. *L.I.NEU e o enigma das letras*. Realidade aumentada. 3D. Possibilidades de leitura.

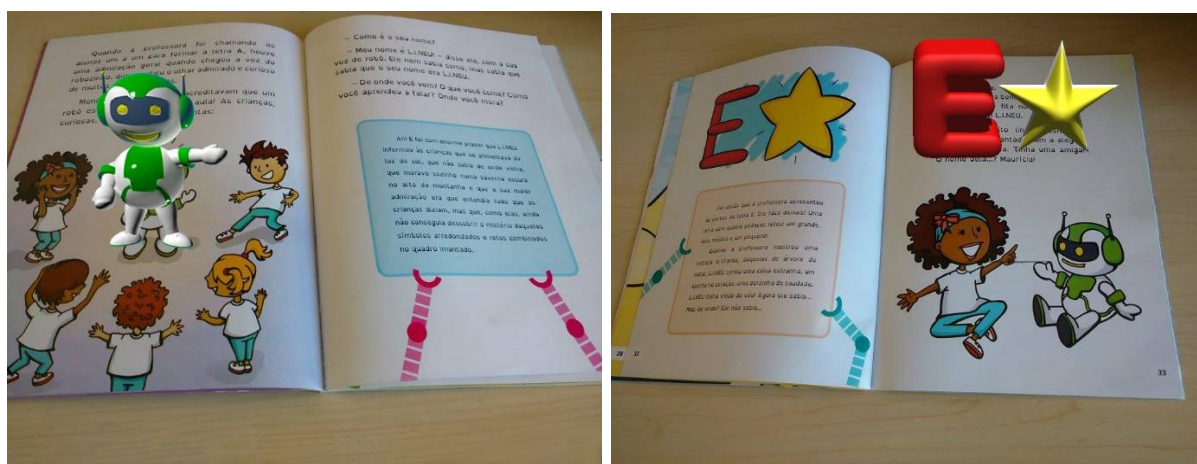
Introdução

Este trabalho traz considerações acerca da inserção das tecnologias 3D como recursos didáticos. O nosso corpus de pesquisa se limita ao livro *L.I.Neu e o enigma das letras*, um livro que utiliza, didaticamente, ilustrações em realidade aumentada. O site Leitura+Neurociências apresenta o enredo do livro da seguinte forma:

O livro conta a história de um robzinho vindo não se sabe de onde que desperta numa caverna escura e, ao sair da escuridão, se maravilha com tudo que enxerga neste nosso planeta azul. E é nesse encantamento que ele entra em uma escola e se depara com o enigma das letras, junto com a turma entusiasmada de uma professora carismática e competente que está alfabetizando as crianças. (PROJETO LEITURA+NEUROCIÊNCIAS, [2015?]).

Nesse mesmo site também encontramos algumas ilustrações que reproduzem o efeito de realidade aumentada e é possível acessar a versão do livro em pdf.

Figura 1 – Livro *L.I.Neu e o enigma das letras* em RA



Fonte: Projeto Leitura+Neurociências

O objetivo desse trabalho é destacar como livros como esse, com recursos em realidade aumentada, podem contribuir para o desenvolvimento da fluência da



leitura. Para isso utilizamos, principalmente, um artigo da professora Angela Naschold, uma das autoras do livro.

Se entendemos que esses recursos podem ser utilizados didaticamente, esperamos que haja um amparo da BNCC com relação às práticas de ensino multimodais. Entretanto, a BNCC que se refere à educação infantil não aborda multimodalidades e multiletramentos, que é, basicamente, a metodologia adotada por quem opta trabalhar com recursos como o livro *L.I.Neu e o enigma das letras*. A BNCC da educação infantil apresenta apenas o termo *múltiplas linguagens*, mas a maneira com que essas múltiplas linguagens são exemplificadas mostra que elas se limitam apenas a fala e a escuta, que também são aspectos importantes, mas não são suficientes para se pensar em *múltiplas linguagens*. Esse termo poderia abranger, por exemplo, a linguagem digital, a linguagem tecnológica que permeia principalmente essa nova geração, de nativos digitais.

No livro *L.I.Neu e o enigma das letras* além de lidarmos com multimodalidades, multiletramentos, lidamos também com o que Henry Jenkins denomina como narrativa transmídia:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p. 138).

A narrativa transmídia é o que possibilita que uma mesma história seja contada em múltiplas plataformas. No caso de *L.I.Neu e o enigmas letras* a narrativa é apresentada em uma versão digital (pdf); em uma versão impressa; possui ilustrações em realidade aumentada; a história pode ser contada oralmente, como sugere Naschold; o livro pode ser lido linearmente, ou seja, existe essa perspectiva de que o livro não se prenda a apenas uma mídia, a um único suporte. Acreditamos que essa variedade nas possibilidades de leitura pode contribuir para o desenvolvimento da fluência da leitura.



Material e Métodos

Para investigar as aplicações didáticas das novas possibilidades de leitura utilizamos o livro *L.I.Neu e o enigma das letras* em sua versão em pdf e o artigo *Contando histórias com realidade aumentada: estratégia para promover a fluência da leitura infantil*, da professora Angela Naschold. Também utilizamos a BNCC, no que se refere a educação infantil, para pensarmos na deficiência desse documento em relação as práticas multimodais e multimidiáticas.

Analizamos, por meio do suporte teórico da Análise do Discurso de linha francesa, essa possibilidade de leitura em 3D, que faz uso de realidade aumentada. Utilizamos Luterman (2014) para estabelecer uma relação comparativa entre os livros pop-up e as projeções geradas pela realidade aumentada, o que denominamos como pop-up digital. Trabalhamos com os estudos de Courtine (2011) para pensar nas relações intericônicas que a associação das diversas possibilidades de leitura pode proporcionar. Utilizamos Curcino (2011) para pensar em uma sintaxe mista e multimodal que é plurissemiológica e propicia efeitos de sentidos diferentes. Os estudos de Carrière e Eco (2010) e Soares (2002) permitiram que pensássemos tanto nos suportes de leitura tradicionais, como os livros impressos, quanto em possibilidades de leitura digitais e, o estudo de Naschold (2015), permitiu que abordássemos simultaneamente as possibilidades de leitura lineares, bidimensionais e as possibilidades de leitura que são da ordem digital, tridimensional, multissemiótica.

Resultados e Discussão

Neste artigo trataremos uma análise de como o livro *L.I.Neu e o enigma das letras* pode contribuir para o desenvolvimento da fluência da leitura por meio do uso da realidade aumentada.

Iniciamos a discussão partindo dos livros pop-up:

A história do livro pop-up é simples: começou em 1300 com livros feitos para explicar a astronomia, em três dimensões, e só depois de 600 anos é que passou a fazer parte da literatura infantil com um anuário chamado Daily

REALIZAÇÃO



Express Children's. Mas até então, as imagens eram chamadas de ilustrações móveis. Só em 1930, com o escritor Harold Lentz, é que o termo pop-up surgiu. (ESTADINHO, 2010 *apud* LUTERMAN, 2014, p. 184).

Os livros pop-up são livros físicos que possuem ilustrações em 3D, ilustrações que “saltam” e se materializam sobre as páginas dos livros. Como a realidade aumentada possui um efeito semelhante, mas por meio de recursos diferentes, como um software e o livro impresso, nós denominamos esse efeito como pop-up digital. O uso desses recursos promove uma sensibilização do olhar que, geralmente, só a leitura bidimensional não proporciona. Essa sensibilização do olhar ocorre também em função do tempo histórico em que estamos localizados: uma sociedade pós-moderna.

Segundo Canclini (2008, p. 28), “concebemos a pós modernidade não como uma etapa ou tendência que substituiria o mundo moderno, mas como uma maneira de problematizar os vínculos equívocos que ele armou com as tradições que quis excluir ou superar para constituir-se”. Ou seja, não estamos propondo, por exemplo, a substituição de leituras convencionais, bidimensionais. Esse tipo de leitura é importante, mas é necessário que ampliemos os recursos e utilizemos novas possibilidades de leitura. Se considerarmos, por exemplo, um texto imagético, em 3D ele apresenta uma quantidade maior de detalhes do que uma imagem comum, do plano bidimensional. É preciso considerar os letramentos digitais como possibilidades didáticas que aproximam o leitor da narrativa.

É preciso considerar também que a ordem do olhar na leitura digital não precisa ser linear e pode seguir a ordem do olhar que o leitor estabelecer: “os estímulos multissensoriais ocorrem pela inflação do olhar” (LUTERMAN, 2014, p. 184); é a partir das perspectivas difusas que esse gesto do olho vai se tornando um gesto do corpo e aproximando o leitor da narrativa: “A técnica retórica [...] do hiper-realismo é capaz de sensibilizar outros sentidos através da faculdade da visão; as imagens [...] em grande proximidade produzem um efeito tão forte que a impressão visual estimula a sugestão de tatilidade” (GRAU, 2007, p. 312 *apud* LUTERMAN, 2014, p. 184). Essa interação multissensorial pode contribuir para o desenvolvimento da fluência da leitura, considerando que, como lidamos com nativos digitais, esse tipo de leitura pode ser mais atrativo.



O uso das tecnologias digitais é cada vez mais frequente. Entretanto, na perspectiva de Carrière e Eco, esses recursos se tornam obsoletos em um curto período:

A velocidade com que a tecnologia se renova impõe-nos um ritmo insustentável de reorganização contínua de nossos hábitos mentais, é verdade. A cada dois anos, seria preciso mudar de computador, uma vez que é precisamente dessa forma que são concebidos esses aparelhos: para se tornarem obsoletos após um certo prazo, consertá-los custando mais caro que substituí-los. (CARRIÈRE; ECO, 2010, p. 41).

O prazo de validade dos recursos tecnológicos é muito curto, pois a velocidade com que essas tecnologias se renovam, se atualizam, é muito intensa. Entretanto, Soares traz considerações importantes com relação à leitura digital. Para Soares (2002, p. 157), “letramento é fenômeno plural, historicamente e contemporaneamente: diferentes letramentos ao longo do tempo, diferentes letramentos no nosso tempo”. É necessário lembrar que estamos lidando com nativos digitais, pessoas que nascem em meio a essa cultura tecnológica e que podem ter acesso as mais diversas possibilidades de leitura. É necessário promover o letramento de várias formas, com recursos diversos, porque os modos de subjetivação do leitor são diferentes a cada experiência com a leitura, a cada experiência com novos suportes de leitura.

Considerações Finais

Os recursos didáticos que utilizam realidade aumentada ainda estão muito distantes da realidade escolar, de modo geral. Isso se justifica por questões financeiras, pois devemos considerar que esses recursos se tornam obsoletos rapidamente, mas também existe certa resistência na aceitação desses recursos.

É necessário a exploração de uma sintaxe mista, pois o hibridismo das formas textuais possibilita um olhar multimodal. Os diferentes suportes e o caráter multifacetado de *L.I.Neu e o enigma das letras* proporciona possibilidades de desenvolvimento de letramentos múltiplos. É por meio da hibridização desses



letramentos que é possível que a leitura se torne uma prática e, mais que uma prática, um gosto.

Agradecimentos

- À UEG, por oportunizar a Iniciação Científica e por fornecer bolsa no período da pesquisa;
- À professora-orientadora Dra. Luana Alves Luterman, pelo projeto de pesquisa, por disponibilizar vagas para a Iniciação Científica e conduzir essa pesquisa enquanto pôde;
- À professora Marília Vieira, por dar sequência aos trabalhos da professora Luana;
- Ao Phablo Fellipe, colega de Iniciação Científica, pelas ideias compartilhadas ao longo das orientações e do desenvolvimento de nossas pesquisas.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 04 jun. 2018.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa; Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 2008.

COURTINE, J. J. Discurso e imagens para uma arqueologia do imaginário. In: SARGENTINI, CURCINO; PIOVEZANI, Carlos. (orgs). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

CURCINO, L. Os sentidos do olhar: o leitor e a escrita da mídia nas sociedades democráticas. In: SARGENTINI, V.M.; CURCINO, L.; PIOVEZANI FILHO, C. (orgs). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

CARRIÈRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010.

REALIZAÇÃO



JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LUTERMAN, Luana Alves. **Sujeito e performance**: a emergência do corpo inscrito em enunciados tridimensionais. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, Goiás. 256 p. 2014.

NASCHOLD, Angela Chuvas et al. **Contando histórias com realidade aumentada**: estratégia para promover a fluência da leitura infantil. Porto Alegre, 2015. Disponível em:
<<http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/23123/1/Contando%20hist%C3%B3rias%20com%20realidade%20aumentada.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2018.

PROJETO leitura+neurociências. [2015?]. Disponível em:
<<http://www.leituramaisneurociencias.com/kit-b---livro-brincadeiras-portfoacutelios-recortes82038203-colagens-jogos-iniciais-e-atividades-com-metaacuteforas.html>>. Acesso em: 30 mar. 2018.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na cibercultura. *Educ. Soc.* [online]. 2002, vol.23, n.81, p. 143-160.