

A imagem como passaporte para o mundo imaginário das histórias

(The image as the passport to the imaginary world of stories)

Priscila Peixinho Fiorindo¹

¹Faculdade Ruy Barbosa – DeVry Brasil (FRB)

prifiori@yahoo.com.br

Abstract: This study aims to present the contribution of images and drawings made by preschool male and female children as a pedagogical resource in the production of oral narrative. The children were asked, in a first moment, to make drawings, and then they were asked to tell telling stories about them.

Keywords: image; oral language; narrative; child.

Resumo: Este estudo pretende mostrar a contribuição das imagens, desenhos feitos por crianças pré-escolares, de ambos os sexos, como recurso pedagógico na produção de narrativa oral. As crianças foram solicitadas, num primeiro momento, a fazer desenhos, e, posteriormente, a contar histórias sobre os mesmos.

Palavras-chave: imagem; linguagem oral; narrativa; criança.

Introdução

Desde a pré-história a imagem já era considerada um símbolo cheio de significados, “assim, a visão, o gesto, a imagem e o som (ritmo) foram acompanhando lenta e gradativamente o desenvolvimento da escrita” (BARTHES; MARTY, 1987 apud JORGE, 1999, p. 20). Os autores, ao analisarem a arte pictográfica com desenhos de animais e homens, acreditam que não se trata de uma simples transcrição ou imitação da realidade, visto que estes desenhos possuem uma organização sintática e simbólica. Esta organização serve, segundo eles, de suporte para as narrativas orais.

Hauser (1982) afirma que a arte ou a imagem produzida numa determinada época reflete a realidade social e econômica de um povo, de forma artística. Portanto, ele considera que algumas obras de arte são criadas para serem vistas, outras simplesmente para que existam. Segundo o autor, as imagens criadas pelo homem são tão antigas quanto a própria humanidade. Mãos marcadas na rocha ou na argila, as chamadas mãos em negativo, criadas a partir do sopro de uma nuvem de pó colorido sobre a mão, apoiada em pedra lisa, estão presentes em diversos sítios arqueológicos e são considerados os desenhos mais ancestrais produzidos pelo homem, como verificamos na figura abaixo, extraída de uma caverna francesa:



Caverna de Cargas – França

Figura 1 - Mãos em negativo

O autor enfatiza que a Pré-história é marcada por dois grandes momentos: a Era Paleolítica, ou primeiro período da Idade da Pedra, e a Era Neolítica, ou período da Pedra Polida.

Na Era Paleolítica, as pinturas rupestres (desenhos gravados em rochas) perseguem objetivos mágicos, com animais, frequentemente, representados atravessados por flechas ou lanças, além do desenho de figuras humanas disfarçadas em animais. Todas estas imagens são consideradas pinturas naturalistas, por representarem literalmente os objetos vistos, com o intuito de não apenas indicar, imitar, simular, mas também de substituir as imagens reais.

O pintor paleolítico era um caçador e, como tal, necessitava possuir qualidades de bom observador, reconhecendo os animais, suas características, seus *habitats* e suas migrações a partir de vestígios, ou até pelo simples olfato; ele também precisava ter uma visão perspicaz às semelhanças e às diferenças das imagens vistas, além de ter um ouvido apurado para captar os ruídos dos animais. A pintura tinha uma perspectiva mágica, pois permitia ao homem da Era Paleolítica chegar ao objetivo desejado. Por exemplo, o caçador/pintor supunha encontrar a posse do próprio objeto desde que possuísse a sua imagem; julgava adquirir poder sobre a coisa por intermédio da sua representação. Desse modo, a representação pictográfica nada mais era do que a antecipação do efeito desejado; o evento real se concretizaria, inevitavelmente, na ação mágica da representação, ou melhor, aquele estava contido nesta.

A fim de visualizarmos um exemplo de imagem paleolítica, observamos uma pintura rupestre do boi selvagem, presente em uma das cavernas de Lascaux, França (FIORINDO, 2009, p. 109):



Boi selvagem, caverna de Lascaux, França

Figura 2 - Pintura rupestre paleolítica

Devido à evolução social e econômica, o modo de subsistência baseado na caça e colheita de frutos, no tempo do paleolítico, passou para a fase de pecuária e de agricultura, na Era Neolítica. Paralelamente, também ocorreu a substituição da interpretação da imagem por meio da magia, por uma visão dualista, onde o camponês não precisava possuir os sentidos apurados do caçador, pois sua sensibilidade e poder de observação declinaram. Assim, segundo Hauser (1982), outros dons, ressaltando os da abstração e da racionalização, passaram a determinar o modo de viver do homem.

Nesta perspectiva, o autor admite que a imagem naturalista retratada pelos pintores do paleolítico, baseada, literalmente, no objeto real, cedeu lugar a uma estilização estritamente geométrica na Era Neolítica. Aqui, o artista tende a colocar-se à margem da realidade empírica, por meio de sinais esquemáticos e convencionais, que sugerem mais do que reproduzem, como se fossem hieróglifos (os caracteres da escrita antiga egípcia). Além de desenhos, os artistas dessa época também se especializaram em esculturas, como podemos ver a escultura neolítica, no museu italiano (FIORINDO, 2009, p. 110):



*Escultura Neolítica em bronze,
Museu Pigorini, Roma, Itália.*

Figura 3 - Escultura neolítica

De acordo com o exposto, os desenhos, aqui, traduzem a figura humana, por meio de dois ou três esboços geométricos sintéticos como, por exemplo, uma reta vertical indicando o corpo e duas semicircunferências, uma voltada para cima e outra para baixo, para os braços e pernas.

O fim da Era Neolítica, de acordo com o estudioso, traz uma nova orientação de caráter quase tão universal quanto fora a revolução econômica e social que marca o seu início. Agora, surge a fase de produção, de cooperação, no lugar do mero consumo e do individualismo primitivo. O criador de imagens de espíritos, de deuses, de homens, de utensílios decorativos e de joias emerge do meio restrito da vida familiar, tornando-se um especialista, um profissional.

Considerando que não é nosso objetivo fazer um percurso histórico abrangente, passamos, agora, à ideia geral das produções artísticas na Idade Antiga, baseadas em fundamentos ideológicos, característicos de cada sociedade que refletia sobre a vida social e econômica de diversos povos. Esta época é, extremamente, ampla e composta pelas diferentes riquezas das artes egípcia, grega, romana, paleocristã, bizantina e islâmica.

Partindo para a Idade Média, de acordo com Jorge (1999), as questões relacionadas com a comunicação e com a mediação, através da emissão dos textos, da literatura dessa época, abrem-nos a visão para a reflexão sobre a atuação do texto por meio da voz, do corpo, dos gestos e, principalmente, das imagens. Assim sendo, o texto, para a autora, necessita de uma presença viva, do ator, poeta, narrador, trovador, enfim, do artista, constituindo uma voz e uma *performance*.

Após termos feito uma breve abordagem sobre o surgimento, o desenvolvimento histórico e o sentido que a imagem tem em diferentes épocas e comunidades, surge uma questão: afinal, como podemos definir uma imagem? Ou melhor, *o que é uma imagem?*

O termo imagem “vem do latim *imago*, que significa retrato, visão, aparência, representação” (TORRINHA, 1945, p. 395). Segundo o autor, podemos dizer que ela é uma cópia da realidade, geralmente representada artisticamente, ou seja, vinculada à estética.

Diante do exposto, é notável que as imagens assumem diferentes funções e, nesta perspectiva, nos detemos, segundo Aumont (1993, p. 80), em “três papéis (ou modos) que elas desempenham com a realidade e/ou crença de cada espectador: o modo simbólico, o modo epistêmico e o modo estético”.

O modo simbólico reflete a crença de que as imagens servem de símbolos, por exemplo, de símbolos religiosos, capazes de fornecer acesso à esfera do sagrado pela manifestação, mais ou menos direta, de uma presença divina, como as imagens de Zeus, Buda ou Cristo. Outras imagens têm valor quase puramente simbólico (a cruz, a suástica hindu). Ele ainda acrescenta os emblemas (as imagens), que não estão relacionados à religião, e assumem funções associadas às formas políticas - a democracia, o progresso, a liberdade.

No modo epistêmico, as imagens são consideradas como representações (visuais), que têm a função de trazer informações/conhecimentos sobre o mundo, tais como uma carta de baralho, um cartão postal ilustrado, um cartão de banco, entre outras imagens figurativas.

E, no modo estético, as imagens têm a função de agradar o espectador, oferecendo-lhe sensações específicas. Nesta concepção, elas são indissociáveis da noção de arte.

Narrativa e imagens

Levando em conta que a narrativa é inerente à cultura e que, por meio dela, podemos conhecer e desvendar os mistérios que envolvem o ser humano, ela se torna indispensável ao estudo da evolução cognitiva e linguística na criança. Desse modo, não podemos ignorar o poder da narrativa e sua importância em todas as sociedades, que pela diversidade de suas formas e funções, às vezes, sagradas não podem ser estudadas dissociadas da experiência humana. Seu estudo tem sido ampliado desde o início do século XX pelas diversas disciplinas tradicionais – Literatura, Linguística, Antropologia, Psicologia, Sociologia, e constitui, hoje, um campo em sua totalidade: a Narratologia.

Embora existam diversos estudos para tentar conceituar o que é uma narrativa, não há ainda uma definição categórica que consiga assumir tal papel, pois ela depende de uma série de elementos que a caracterizam, de acordo com o objetivo a ser atingido. É válido observarmos que são inúmeras as óticas sob as quais é possível definir o conceito de narrativa. Então, podemos dizer que a própria dificuldade de encontrar uma única definição já se configura como uma de suas principais características.

No entanto, constatamos algumas peculiaridades inerentes ao discurso narrativo, tais como a presença da temporalidade, da subjetividade, da ideologia, da imitação e da busca ao *self*. Assim, toda narrativa, oral ou escrita, é subjetiva e ideológica, pois os fatos narrados podem constituir valorizações conscientes ou inconscientes; uma narrativa de final feliz e outra que termina em morte do herói abrem perspectivas diferentes sobre a existência humana.

Considerando que a coleta de dados, aqui, foi a produção das histórias orais infantis, privilegamos o conceito de narrativa desenvolvido por Labov (1972), que é destacado como um dos primeiros a se interessar pela narrativa conversacional, isto é, uma técnica de construção de unidades, as quais recapitulam a experiência na mesma ordem dos eventos originais e mostram que a sequência temporal é sua prioridade definidora. O sociolinguista, também, ressalta que para existir a narrativa é indispensável o acontecimento singular e inédito, digno de ser narrado.

A partir da observação de um *corpus* homogêneo de narrativas de experiência de perigo/risco de morte, o autor conclui que a narração apresenta seis partes: 1. *resumo* – uma ou duas proposições que sintetizam toda a história; 2. *orientação* – elementos que situam os personagens; 3. *complicação* – desenrolar dos acontecimentos; 4. *avaliação* – a carga dramática ou clima emocional; 5. *resolução* – causa/consequência; e 6. *coda* – finalização da narrativa.

Paralelamente ao exposto, e refletindo sobre as diferentes funções que a imagem exerce, dependendo de sua forma e de seu estilo, verificamos que, se a imagem (fixa ou móvel) é capaz de representar o espaço e o tempo, conseqüentemente, ela também sustenta uma narrativa. Cabe lembrar que uma das condições básicas apontadas pela concepção da Narratologia consiste na junção temporal de eventos. Aqui, entretanto, a passagem do tempo é dada pela ordem de sucessão dos acontecimentos.

Aumont et al. (1995) afirmam que o tempo pode ocorrer na forma do “instantâneo fotográfico” e, também, ser representado, na imagem, através do cinema, que pode ser definido como uma sequência de instantâneos fotográficos, ou desenhados em movimento. Então, todo filme, seja ele feito para um comercial de televisão, uma novela ou mesmo um filme de longa metragem, para ser concluído, ele é, antes, visualizado por uma sequência de quadros, muito parecida com as histórias em quadrinhos, denominada de *storyboards* (KATZ, 1991, p. 103), como observamos, uma das cenas do filme *A Mulher Gato*, esboçadas por Katz:

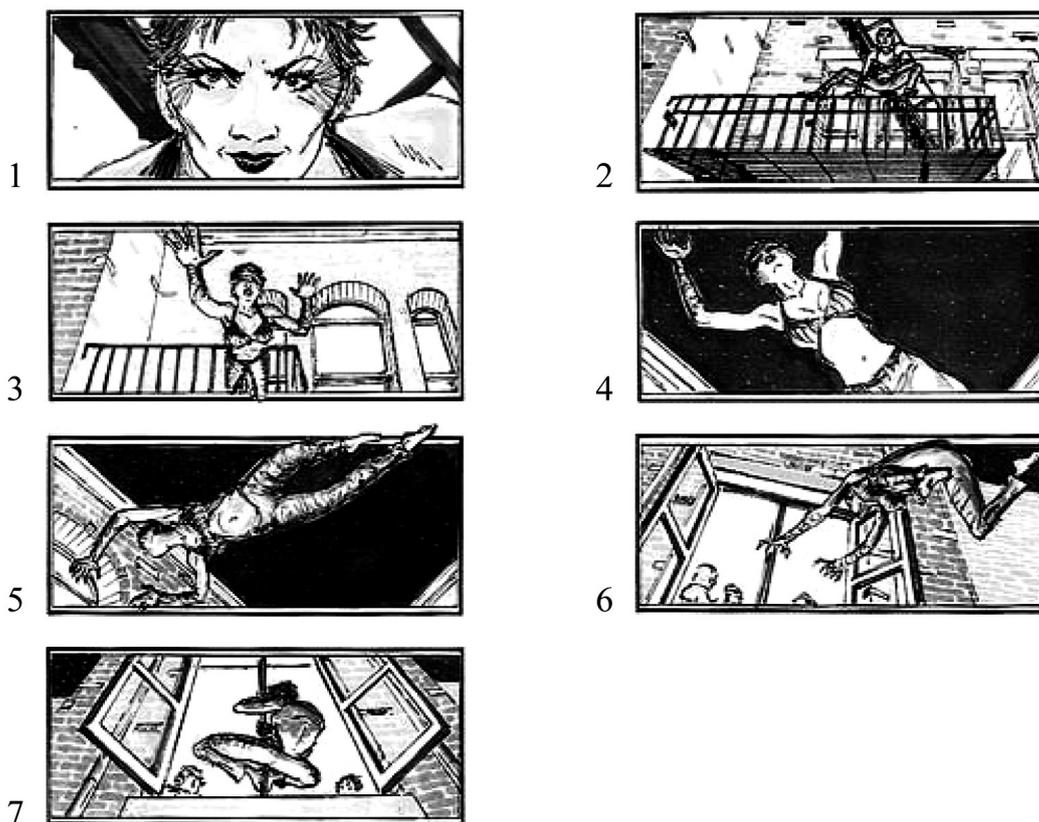


Figura 4 - Sequência de *storyboards*

A sequência de *storyboards*, segundo Katz (1991), tem como finalidade marcar as principais passagens de uma narrativa que será contada em um filme, da forma mais próxima com a qual ela deverá aparecer na tela.

Assim, retomamos que o significado e/ou sentido da imagem é estabelecido a partir da interpretação que o sujeito faz, por meio de seu conhecimento de mundo e de suas estratégias mentais.

Método

Este trabalho é um recorte da dissertação de mestrado *m torno na narrativa/narração: a proposta revisitada do modelo laboviano de narrativa oral* (FIORINDO, 2005), em que se privilegiou uma pesquisa transversal, de análise da produção de imagens e histórias, realizada numa pré-escola com 6 crianças paulistanas, de 5 anos de idade, de ambos os sexos; mas, aqui, apresentamos apenas 2 exemplos, em virtude do recorte mencionado

e do objetivo proposto – a contribuição das imagens, desenhos feitos por pré-escolares, enquanto recurso pedagógico na produção da narrativa oral.

Seleção dos sujeitos

A faixa etária escolhida, 5 anos, é a fase que antecede o início do processo formal de alfabetização (6 e 7 anos), ou seja, a criança não tem ainda o domínio efetivo dos códigos da escrita, mas já é capaz de produzir histórias orais.

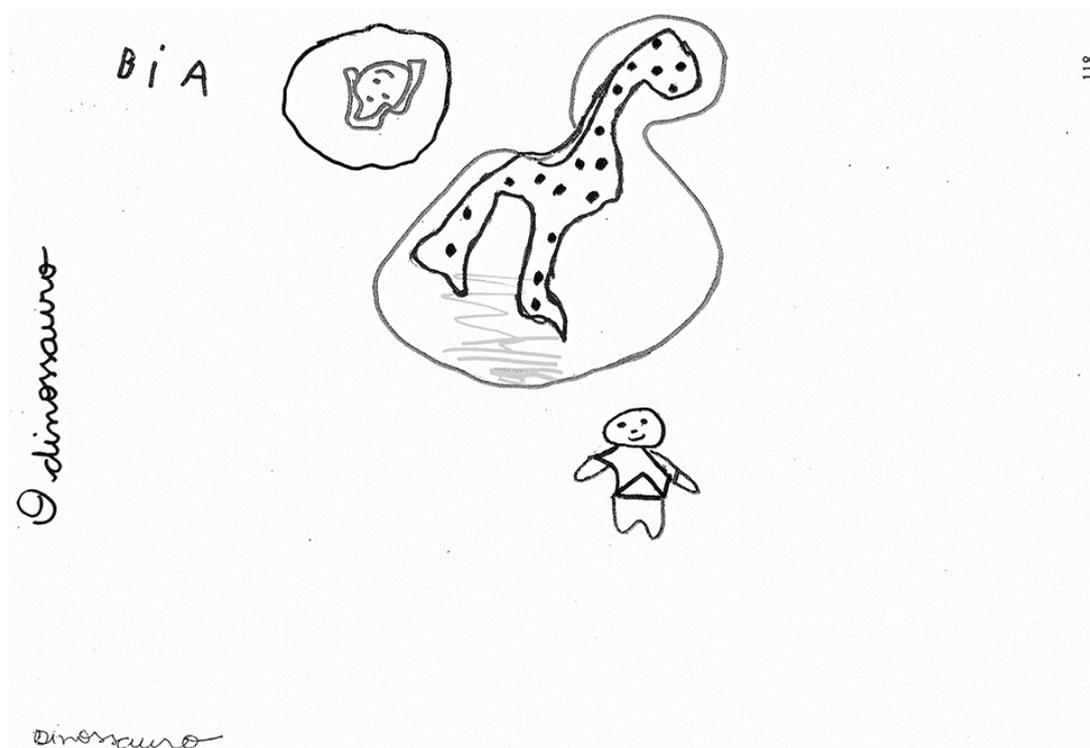
Após a apreciação dos objetivos da pesquisa, respectivamente pelas diretora e coordenadora da pré-escola, e de algumas conversas paralelas com as mesmas, os sujeitos foram, então, selecionados de acordo com os critérios que seguem:

- a) inexistência de comprometimento e/ou distúrbios de linguagem;
- b) autorização prévia dos pais;
- c) disponibilidade das crianças no horário sugerido pela coordenadora – por volta das 9h ou 10h, quando a maioria das crianças estava acordada, e não estava fazendo nenhuma atividade programada pelas professoras.

O nível socioeconômico e cultural dos sujeitos é bem heterogêneo, pois a Instituição da AABB (Associação Atlética do Banco do Brasil) está vinculada a um clube e dispõe de vagas para filhos de sócios e funcionários do mesmo estabelecimento.

Análise dos dados

Exemplo 1 – Imagem da narrativa



(01) Dinossauro

1. J: SABIA:::.... que um dinoSSAURO passava pela floresta ... o dinossauro era muito BRAvo ... que encontrô/ uma menina com ropa toda beje tudo ... quando encontrô/ o dinossauro ela falô/
2. J: oi ... senhor dinossauro tudo bem? ((a criança afina a voz))... aí ele falô/ TUDO ((a criança imita a voz do dinossauro))
3. J:O menino falô/ ... qual o seu nome? Ele falô/
É DINOSSAURO ué:::.... aí ele (menino) falou
4. J: queria só sabe/ ... tchau tchau ((risos))

(Jeniffer 5; 0)

Ao olhar para o desenho de J, verificamos a presença de três personagens – a menina, o menino e o dinossauro, o que Labov denomina de orientação. A menina e o dinossauro estão dentro de círculos diferentes, ou seja, podemos deduzir tais círculos como mundos diferentes – o mundo dos humanos e o mundo dos animais. Logo abaixo vemos a imagem de um menino, mas fora do círculo. Tais representações pictográficas nos fornecem pistas, que contribuem para o desenrolar narrativo.

Nesta perspectiva, J inicia sua narrativa informando sobre o personagem “dinossauro”, que passeava pela floresta; então a criança-narradora, apresenta o lugar (floresta) e o personagem (dinossauro). Paralelamente, verificamos o ponto de vista do narrador, pelo intensificador – muito – e pelo adjetivo – bravo – “o dinossauro era muito BRAvo”, concedendo um poder de soberania ao animal grande, dinossauro, sobre os outros seres; e esta ação é denominada por Labov de avaliação. Também observamos a ideologia das relações de poder e, parafraseando Marx, temos aqui que quem determina o que deve ser dito e/ou feito é o maior, aquele que tem mais força, portanto, manda.

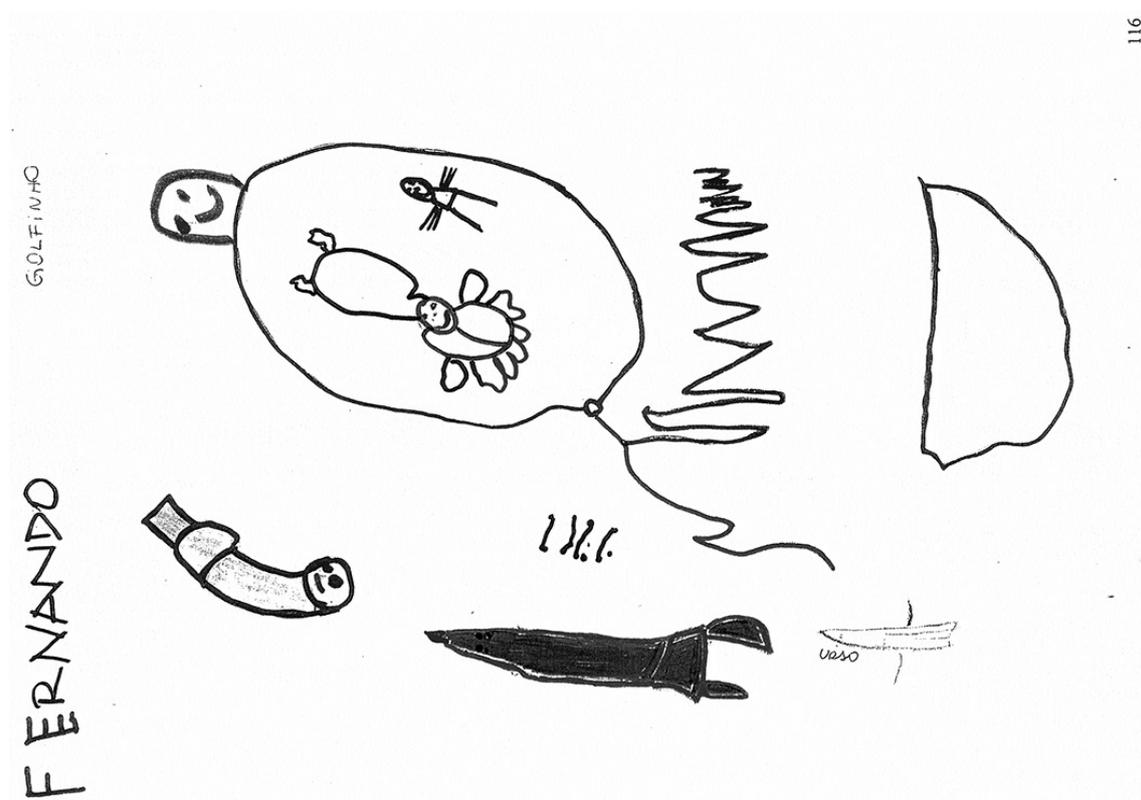
Na continuidade narrativa “[...] que encontrô/ uma menina com ropa toda beje [...]”, encontramos outro elemento que demonstra a relação de submissão – a cor da roupa da menina (beje), contrastando com o dinossauro grande, mesmo que, na imagem feita pela criança, só apareça a cabeça, sem o corpo. Isso se deve ao fato de que para J a cabeça é suficiente para representar a personagem – menina. Podemos, também, dizer que a ausência do corpo reafirma o posicionamento inferior da menina *versus* o posicionamento superior do dinossauro.

Bitar (2002) considera que a compreensão de figuras implica uma realização cognitiva que evolui gradualmente; esta atividade leva a criança a perceber que a imagem não é como uma simples réplica do objeto, mas como uma representação icônica que simboliza algo. Consequentemente, a leitura de imagem é parte da decodificação e construção de significados de mundo e, ao mesmo tempo, é influenciada pelas experiências e conhecimentos prévios do sujeito leitor. Neste caso, a constituição do sentido é individual, feita com base em diferentes contextos. Portanto, a compreensão da imagem ocorre a partir de informações visuais obtidas através da semelhança e do contraste entre linhas, figuras, planos e espaços percebidos pelo leitor.

Assim, as histórias parecem ser um complemento do desenho apresentado, cujo significado só pode ser atribuído em função do mesmo.

Paralelamente, segundo Amont (1993), verificamos o modo epistêmico, em que as imagens são consideradas representações (visuais) que têm a função de trazer informações/conhecimentos sobre o mundo, no caso, aqui o mundo narrativo criado pela criança. Além disso, constatamos o modo estético e o modo simbólico – este é identificado pelo estímulo que a imagem provoca na imaginação da criança, abrindo caminhos para diversas interpretações; aquele é observado pelo prazer da construção do desenho e, posteriormente, o encantamento na observação do mesmo.

Exemplo 2 – Imagem da narrativa



(02) O golfinho

1. F: um golfinho ... o golfinho ... ele achô/ um ... e aí o golfinho ele tirô/ ... depois caiu na pescaria aí ele falô/ ... que qué/ isso? e aí apareceu um boné ... aí eles mergulharam ... o boné t a v a numa cabeça deles e ele foi nadando nadando e mergulhô/ porque lá tinha um CARANGUEJÃO e apareceu um TUBARÃO e comeu tudo ... ele ficô/ pequenininho ...

2. P: quem o caranguejo?

3. F: a baleia comeu TUDO ... aí a baleia morreu aí ... acabô/

(Fernando 5; 0)

No turno 1, identificamos a *ação avaliativa* (LABOV, 1972), o narrador descreve as ações dos personagens em vez de relatar o que disseram. Notamos também frequentes pausas, indicando mudanças das ações do personagem (achô/; tirô/; caiu; falô/). A criança, aqui, parece não saber ainda como conduzir sua história, por isso apresenta essa miscelânea de ações.

Na segunda linha ocorre o inesperado ou mistura de mundos, pois F inicia sua narrativa com “*um golfinho*” e depois acrescenta um objeto pertencente aos humanos-”*um*

boné”. Segundo Mac-Kay (2000), a presença do boné mostra a inferência que a criança faz da realidade – sua vida cotidiana tornando autêntico seu posicionamento como autora. Ainda nesta linha, verificamos o *resultado* (LABOV, 1972) – causa (apareceu um boné) / consequência (aí eles mergulharam). Na terceira linha, o “porque” apresenta a causa (tinha um caranguejão) para o fato (mergulhar).

No turno 2, verificamos uma situação de *contra tutela* (FRANÇOIS, 1996), em que P faz uma pergunta – “quem o caranguejo?” –, e a criança não responde, dando continuidade a sua narração no turno 3. Ainda aqui, percebemos o ponto de vista do narrador por meio do adjetivo pequenininho.

Em 3, fica claro que F realmente não queria continuar a atividade proposta, encerrando sua história – “a baleia comeu TUDO ... aí a baleia morreu aí ... acabou?”. Também aqui, de acordo com Labov, temos o *resultado* – causa (a baleia comeu tudo) / consequência (aí a baleia morreu) da *coda*, finalização e moral da história, por meio dos verbos morreu e acabou.

A partir do apoio visual, o desenho, verificamos a sua contribuição para o desenrolar narrativo, na medida em que a criança ao relatar sua história olhava e apontava para a imagem. Paralelamente, identificamos o modo epistêmico (AMONT, 1993), em que as imagens trazem informações sobre o conhecimento de mundo do sujeito; o modo estético, a imagem como forma de agradar ao outro e/ou a si mesmo; e o modo simbólico, por meio das interpretações subjetivas apresentadas pelas crianças.

Considerações finais

De acordo com os dados analisados, verificamos que a criança desenha pelo prazer do gesto, pelo encantamento de produzir uma marca, criando em torno de si um espaço de jogo, silencioso e concentrado ou ruidoso seguido de comentários.

A maneira de narrar pode variar, consideravelmente, em função de critérios como: o nível de desenvolvimento cognitivo e linguageiro da criança, ou de sua motivação intrínseca para contar; a pessoa a quem a narrativa é dirigida (familiar ou não, havendo ou não um conhecimento do que a criança conta); o conteúdo e o fim comunicativo da narrativa, bem como suas condições discursivas – ela conta a história sozinha ou é tutelada pelo adulto, podem também influenciar a natureza da narrativa.

A partir da atividade proposta, desenhos e narrativas, observamos que a imagem produzida pela criança indica, segundo Aumont (1995), o modo epistêmico – informações sobre o conhecimento de mundo do sujeito; o modo estético – que serve para agradar ao espectador, no caso, aqui, os próprios sujeitos em questão, na medida em que as crianças apreciavam, não só as imagens, mas o processo de produção das mesmas; e, paralelamente, o modo simbólico – em que as imagens são consideradas símbolos que orientam o desenrolar narrativo.

Assim, a imagem pode ser considerada evocação representativa de um objeto, indicando os múltiplos caminhos que o sujeito usa para registrar percepções, emoções, desejos, imaginação, conhecimentos, apropriados às suas condições físicas, psíquicas, históricas, culturais e, ao mesmo tempo, ela serve de passaporte para a entrada da criança no mundo imaginário das histórias.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, J. *A imagem*. 13. ed. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas-SP: Papyrus, 1993. 290 p.
- AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. 4. ed. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas-SP: Papyrus, 1995. 310 p.
- BITAR, M. A. *Produção oral de crianças a partir da leitura de imagens*. São Paulo: Humanitas, 2002. 110 p.
- FIORINDO, P. P. *O papel da memória constritiva na produção de narrativa oral infantil a partir da leitura de imagens em sequência*. 2009. 210 f. Tese (Doutorado em Psicolinguística. Área de Concentração: Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- _____. *Em torno da narrativa/narração: a proposta revisitada do modelo laboviano de narrativa oral*. 2005. 130 f. Dissertação (Mestrado em Psicolinguística. Área de Concentração: Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- FRANÇOIS, F. *Práticas do oral: diálogo, jogo e variações das figuras do sentido*. Tradução de Lélia Erbolato Melo. São Paulo: Pró-Fono, 1996. 235 p.
- HAUSER, A. *História social da literatura e da arte*. Tradução de Walter H. Geenen São Paulo: Mestre Jou, 1982. 310 p.
- JORGE, L. S. *Roda de histórias: sons, imagens e movimentos novos modos de informação em educação*. 1999. 300 f. Dissertação (Mestrado em Educação. Área de Concentração: Didática) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- KATZ, S. D. *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Texas: Focal Press, 1991. 366 p.
- LABOV, W. La transformation du vécu à travers la syntaxe narrative. In: *Le parler ordinaire*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1972. 410 p.
- MAC-KAY, A. P. *Atividade verbal: processo de diferença e integração entre fala escrita*. São Paulo: Plexus, 2000. 164 p.
- TORRINHA, F. *Dicionário Latino-Português*. Porto: Edições Maramus, 1945. 974 p.