

Hibridismo, múltiplas linguagens e literatura infantil e juvenil

Profa. Dra. Maria Zilda da Cunha /USP¹

INTRODUÇÃO

A literatura infantil e juvenil, aparentemente ingênua, é uma manifestação que se ordena em múltiplas relações com a sociedade, com os sistemas de pensamento, com a realidade socioeconômica.

Como toda arte, em suas diferentes manifestações, é produzida por meios que são históricos. Antes da escrita, a literatura – arte da palavra – era indissociável da voz, da música; com a invenção da escrita e depois com o advento dos meios técnicos de impressão, ganha visualidade, em seu desempenho nas páginas explora os tipos gráficos para a criação de sentidos; convoca para seu nicho de criação a imagem; hoje, com as novas tecnologias hipermediáticas, encontra terreno fértil para novas experimentações e desenvolvimento.

Uma pesquisa no campo da Literatura para a juventude, neste momento, tangencia convergências e fronteiras da inovação deste século XXI, adentra questões de ordem éticas, estéticas, desenvolvimento da tecnologia, trânsito de linguagens, o espanto do inaudito, não como entidades isoladas, mas como o próprio espectro da contemporaneidade.

Nosso trabalho propõe reflexões sobre leitura e aspectos da linguagem da Literatura sob a abordagem semiótica e desse ponto de vista, busca relacionar e confrontar linguagens verbais e não verbais, reconhece os diálogos que a literatura estabelece com outras artes e outras formas de representação, enfim, com linguagens por meio do que o contexto histórico se fala. Com essa perspectiva vislumbra-se o processo ininterrupto de transformações da literatura em constantes tentativas de se rearticular à realidade mutante da linguagem. Um processo que vem ganhando força e eclode na revolução digital.

Com um pequeno recorte em meio a esse denso universo; buscamos aqui apenas dimensionar jogos de linguagens e de interpretantes que engendram obras de Literatura Infantil em diferentes mídias. Selecionamos três versões de uma conhecida obra em processos híbridos de produção e recepção, no entrecruzar de múltiplas linguagens.

¹ Maria Zilda da Cunha. Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora de Literatura Infantil e Juvenil na Universidade de São Paulo nos cursos de graduação e pós-graduação em Letras - São Paulo, Brasil. E-mail: mariazildacunha@hotmail.com

1. As Matrizes de linguagem e hibridismos

Lúcia Santaella (2001), de acordo com o conceito de mente em Peirce, extrai três matrizes de linguagem-pensamento, a saber: a matriz sonora, a matriz visual e a matriz verbal. Tal teoria liga indissolavelmente o pensamento ou faculdades cognitivas aos sentidos, sistemas de signos e linguagens manifestas. Considerando a pluralidade de linguagens que o homínida foi capaz de desenvolver ao longo de sua história, a autora postula que são três e apenas três as matrizes que geram. E complementa que possível facilmente perceber que nas mais diversas formas, as linguagens se entrelaçam e se tornam híbridas.

As **sonoras** redistribuem-se em linguagens sonoro-verbais — encontradas na linguagem oral, nas canções, por exemplo; em linguagens sonoro-verbo-visuais — encontradas nas performances de contadores de histórias; em linguagens sonoro-visuais próprias de performances sonoras. As **visuais** hibridizam-se com as sonoras nas formas de gestualidade; na escrita, manifestam-se na fusão de visual e verbal — linguagens visuais-verbais. As **linguagens verbais** redistribuem-se em linguagens verbo-sonoras, como é o caso da fala (de natureza acústica); em linguagens verbo-visuais, no caso da linguagem vicária da fala — a mímica; em linguagens verbo-visuais-sonoras que encontram o melhor espaço de manifestação na arte literária.

Também **verbo-sonoro-visual** são as imagens em movimento, o cinema, a TV; o teatro, o circo, a ópera. Na verdade, como assinala Lúcia Santaella, todas as linguagens são híbridas. Cumpre lembrar, o modo como a **hipermídia** funde o sonoro, visual e verbal, na própria trama de sua textura - prática exemplar da teoria das três matrizes de linguagem e pensamento.

1.1 Vetores de produção das linguagens humanas

Como estudiosos da comunicação e arte, tomando como pressuposto a teoria desenvolvida por Santaella, propomos² três paradigmas ou vetores de produção das linguagens humanas, para orientar nossas pesquisas em literatura infantil e juvenil.

No primeiro, estariam as linguagens verbal, visual e sonora, em seu modo de produção artesanal.

Nas manifestações da linguagem sonora, por exemplo, estaria a voz, murmúrio, sussurro, grito, linguagem articulada, o canto. Emanações do corpo, tendo como suporte o aparelho fonador, e, para a construção dos sentidos, concorrem manipulações performáticas do corpo e da voz.

Nas manifestações da linguagem visual, teríamos as expressões da visão via mão, processos artesanais de criação da imagem, a linguagem verbal, em formas de expressões decodificadas e cunhadas em superfícies fixas - os manuscritos. Neste paradigma haveria uma espécie de relação muito íntima entre produtor e receptor.

No segundo, teríamos os processos de produção de linguagens mediados pela tecnologia. Processos capazes de propagação e difusão da voz no espaço e tempo; técnicas óticas de formação das imagens, processos híbridos de propagação de imagem e som; meios reprodutores da linguagem verbal escrita, como a prensa mecânica e outros aparatos tecnológicos, que, de certa forma, afetam a própria linguagem e a construção de sentidos. Aqui, teríamos o corte: fonte / meios produtores / receptores.

No terceiro paradigma, as produções derivadas de matrizes numéricas,

² CUNHA, Maria Zilda. Matrizes de linguagem e pensamento na literatura infantil e juvenil: a tessitura dos signos em Ângela Lago e Octaviano Correia. São Paulo, Humanitas, no prelo.

geradas por computadores e vídeos. Processos infográficos de produção de linguagens verbais, visuais e sonoras. Virtualidade e simulação.

Com base nessa divisão, as narrativas primordiais – derivadas das culturas orais – comparecem no primeiro paradigma; as formas híbridas de literatura, que hoje engendram o denominado universo da literatura infantil, no segundo, e as recentes produções infográficas no terceiro.

Com o objetivo de exemplificar, selecionamos o conhecido conto *Chapeuzinho Vermelho* que comparece em três diferentes mídias, em um jogo de linguagens e de interpretantes que engendram essa obra de Literatura Infantil em plena semiose histórica.

1.1.1 Paradigma I - *Pelo fio da voz*, - A narração de *Chapeuzinho Vermelho* - Versão de Charles Perrault

Em uma performance de contador de história, podemos depreender como no suporte humano é fantástico o recurso ao aparelho fonador, instrumento musical: pulmões, traquéia, laringe, cordas vocais e, na boca, a língua, palato, região alveolar, dentes, lábios...enfim, ar, vibração, fricção, plosão, nasalidade, possibilidades de contínuo e descontínuo que fazem da fala linguagem articulada em movimentos sonoros do sopro, murmúrio, grito, palavra. A possível transmutação da fala no encantamento. Uma dimensão musical de nossa linguagem que ficou esquecida no desenvolvimento da função comunicativa dos idiomas. Mas a possibilidade de reatar o vínculo aparece quando na concreção material há a subelevação da sensibilidade. Brotam aí sementes de poesia.

Vislumbramos uma face da linguagem que nasceu do canto e quando deixou de ser cantada, encarnou-se na escritura, buscando sempre a propriedade musical da fala para reencarná-la. Nesse transplante de suportes, apreendemos que afinal a linguagem em algumas manifestações é feita, sobretudo, para ser ouvida. E

“junto ao som o ouvido passa a inteligir o movimento das estruturas: progressão, reversão, retrogração, espelhamentos, polaridades, a lógica interna das seqüências e das sobreposições, as figurações do ritmo” (SANTAELLA, 1992).

Esse universo, que se manifesta nas formas audíveis ou visíveis, é um universo de talidade de sentidos. Enfim, como já propôs Santaella, como poetas e músicos podemos ser diagramadores de linguagem.

Sem adentrarmos aos aspectos visuais que demandam da performance corporal do narrador e das implicações que envolvem as interações que se estabelecem por meio de jogos de olhares entre o contador e os ouvintes, passamos para o comentário do segundo exemplo selecionado para elucidar o segundo paradigma. Cumpre salientar que neste segundo, muitos livros inscrevem seus interpretantes em versões de paródia, paráfrase, estilização em diálogos intercódigos muito inteligentes, e poderiam ser escolhidos, podemos lembrar *de Fita Verde no cabelo*: nova velha estória, de Guimarães Rosa, com ilustrações de Roger Mello, versão na qual a retomada do

discurso alheio se dá tanto no verbal quanto no visual, possibilitando reflexões sobre a interação entre duas linguagens e duas culturas. Decidimos, contudo, por uma versão cinematográfica.

1.1.2. Paradigma II – Pelos fios da voz e da imagem – entre telas: *A última chapeuzinho*

Em um curta metragem de Jan Kounem, temos um estranho conto musical. Na versão fílmica, são outros os recursos para os quais podemos atentar e que concorrem para a construção de sentidos. Só para citar alguns, roteiro, produção, pós-produção, montagem, decupagem, luz, movimentos de câmera, cor, fotografia, qualidade da projeção, da sala de exibição etc etc.

Evidentemente, há muitos elementos a serem analisados, desde a vinheta de apresentação ao fade out do final da película. Os encaixes de seqüências narrativas, descritivas e dissertativas que norteiam ou desnorteiam o enredo. De forma breve, retomemos alguns pontos interessantes que consubstanciam essa versão cinematográfica da estória, que traz a mesma violência e erotismo da primeira versão.

É interessante apontar como o verbal é totalmente subvertido pela visualidade, a estória se tece com fios multifacetados, reconhecem-se pontos de apoio, mas são apenas flashes, índices intertextuais que tramam internarrativas, em intercódigos. A mídia corrói a lógica com seqüências intermitentes, instaurando a descontinuidade. A própria mídia em fade out corrói a cena. Percebe-se como o roteiro cria dissociações em rompimento à linearidade.

Presentes o grotesco, a devoração antropofágica, a polifonia e o encaixe de narrativas em simultaneidade, a relação com a modernidade e a estética da complexidade estabelece-se. Desconcertado, o receptor, ao parar o fio, faz com que de alguma forma renasça.

A metáfora do ler que está presente é a do ler como devorar, temos como elemento simbólico, a floresta, domínio do mistério, que fascina; há algo hipnótico que desvia do caminho, sedução; o jogo de olhares, quem vejo me vê, ilusão especular de contrato discursivo; a presença necessária de um grande devorador – o lobo? – ou você leitor. Devoração que perpetua o objeto devorado em seu ser, processo de assimilação sônica que simbolicamente encapsula o objeto e o faz renascer em traduções sempre renovadas.

1.1.3 Paradigma III: nas malhas virtuais: A interminável Chapeuzinho-Angela Lago - www.angela-lago.com.br

Fruto de criações engenhosas de artistas que se dedicam à produção para crianças, o exemplar que selecionamos reflete as marcas da revolução pela qual vimos passando no universo das linguagens.

Lembremos, com o surgimento de diversos suportes, devolveu-se à palavra escrita sua natureza híbrida, suas características, suas propriedades de imagem - o que por muito tempo passou despercebido. Com a introdução do código alfabético nos meios eletrônicos, processaram-se, no universo da linguagem, fantásticas transformações: letras, palavras, configurações, desenhos nas telas informatizadas são móveis de cor, luz que se multiplicam ao infinito.

Estabeleceu-se entre visual, sonoro, verbal uma sintonia tal a ponto de, na interface da imagem, da música, da palavra oral ou escrita, constituir-se um código híbrido, característico de uma nova linguagem nascente: **a hipermídia**. Em sua base está o processo de digitalização por meio do qual toda fonte de informação pode ser

homogeneizada em cadeias sequenciais de 0 e 1, promovendo a universalização da linguagem. Os suportes, antes separados por serem incompatíveis: o desenho, a pintura e a gravura nas telas, o texto e as imagens gráficas no papel, a fotografia e o filme na película química, o som e o vídeo na fita magnética, enfim todos os campos e processos de comunicação humanos, após a digitalização, juntaram-se na constituição da hipermídia.

Uma linguagem que nasce em um novo ambiente no qual ver, ouvir, ler, perceber, falar, escrever, pensar e sentir passa a adquirir características inéditas. O poder definidor dessa linguagem está no confluir das matrizes de linguagem (verbal, visual e sonora), na hibridização de mídias que aciona, e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores na medida em que o receptor interage, co-operando na sua realização.

Dado o caráter movente, submetido às intervenções do usuário, as estruturas da hipermídia constituem-se em arquiteturas líquidas. Ligando à síntese de sons, ruídos, vozes, imagens, escrita em ambiente midiático, a digitalização permite o reticular de fluxos informacionais em um desenho estrutural para a inserção interativa do leitor imersivo. Este pode escolher um percurso, entre possibilidades, e estabelecer co-participação na produção das mensagens. Daí, a necessidade de se formar um mapa cognitivo, um mapeamento mental do desenho estrutural do documento, para se obter a flexibilidade do ato de processar essa leitura em trânsito.

Com a generalização de computadores e redes multimídia, a comunicação torna-se instantânea. O universo virtual alastrou-se por todo o planeta produzindo a emergência de uma nova forma de cultura – a cibercultura.

Para Pierre Lévy (1996), o ser humano está convergindo para a constituição de um novo meio de comunicação e de trabalho. Dispomos de sistemas híbridos (o computador/televisor ligado ao telefone) como estações de viagem do futuro nas superauto-estradas eletrônicas do ciberespaço.

Nossas sensibilidades já estão em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial.

Cumprir lembrar, no entanto, como alerta Santaella, tudo isso não está imergindo como um reino inocente, o ciberespaço vem sendo produzido pelo capitalismo contemporâneo e está impregnado das formas e paradigmas próprios do capitalismo global. E, deste ponto de vista, se há uma revolução no modo de como levamos nossas vidas, essa revolução não modifica a natureza do montante exclusivo daqueles que detém riquezas e o poder (basta pensar em empresas que concentram o tráfego da internet).

Essa constatação, porém, não pode cegar para o fato de a capacidade da rede permitir espontaneidade nesse processo de comunicação, posto que, não é totalmente organizado e é diversificado na finalidade e adesão. Isso possibilita uma multiplicidade de atividades interativas, antes inexistentes. Portanto, como estudiosos das linguagens, antes que o capital termine por colonizar o infinito, temos de reconhecer, diante de nós, brechas para a formação de comunidades culturalmente criativas e politicamente responsáveis.

O artista tecnológico, conforme testemunha Plaza (1998), coloca em prática uma ação contemplativa de examinador e especulador que ilumina a prática artística, com lucidez vai ao encontro dos princípios que fundamentam sua arte. O lúdico é completado pelo lúcido.

Em um ambiente, como a Hipermídia, não apenas técnico, mas vital, os artistas desbravam territórios, tendo em vista a interação e o trânsito de nossos sentidos, da nossa inteligência e a regeneração da sensibilidade humana. Nesse cenário, a Literatura

Infantil e Juvenil encontra-se em franca ebulição. E é o que podemos conferir ao acessar o site de Ângela Lago.

Visor vermelho, o Menu - uma tela quadrada e preta – inicia-se a apresentação com a entrada de quatro números animados de cores diferentes que, após uma encenação, retiram-se. Na borda superior, letras em branco instalam-se e toda parte central do quadro negro fica vazia. Abaixo, em movimento de confabulação, instalam-se letras e imagens coloridas, um esqueleto, segurando uma vela, ocupa o canto direito, enquanto o lado esquerdo é espaço para a entrada de uma figura entoando, em “lálárlálá”, uma conhecida cantilena. Essa figura move-se de forma impaciente por esse canto da tela escura e, imediatamente, é reconhecida por nós, como Chapeuzinho Vermelho.

Ao mexermos o cursor, tudo na tela se movimenta. As letras brancas, antes imóveis no espaço superior, encenam uma coreografia e assumem formas quase cifradas – óculos? Leque? Boneco? No espaço central, negro absoluto e aparentemente vazio, caos; com o movimento do mouse, há formação de uma nebulosa que, a seguir, deixa entrever uma figura inscrita em branco, ora, mais um pouco de atenção e ciberspacinho se apresenta em imagem e legenda.

O que escolher diante do que temos disponível? Inferências e objetivos são acionados para orientar a escolha. De cursor na mão, queremos movimento, vamos ao encontro da menina, que anda de lá para cá, com uma cesta e flores nas mãos, de avental cor-de-rosa e uma capinha com capuzinho vermelho. Ao tocá-la: em letras brancas, surge a expressão *la interminable*, que remete a um significado a ser decifrado em outra língua, ao mesmo tempo em que iconiza o percurso do incansável ir e vir da meninazinha, à espera da atenção e da ação do internauta.

Ao clique do mouse sobre a figura da garota, um *fade*, e logo reconhecemos que, por meio de uma pontuação característica da linguagem cinematográfica, o plano se altera. Nossa atenção se volta para o som da inesquecível *La vie en rose*, ao mesmo tempo em que, na tela, surgem os créditos, em letras de formatos e cores diferentes. Por escrito - *Chapeuzinho Vermelho* - em letras rubras, como em passe de magia transmuta-se: *la chaperon rouge*, outros escritos, também comparecem em tela: os créditos da autora, produtora do espetáculo, Ângela Lago, em letras azuis, abaixo em gris: *la interminable caperucita* e por fim *again*. Com delicados movimentos, a personagem ou atriz agora entra em cena com passos característicos de um bailado.

A protagonista dirige-se aos bastidores e traz uma senhora pelas mãos. Poderá ter início uma estória. Se agirmos, podemos imergir nesse espaço e dar alguns comandos para o desenrolar da narrativa. São momentos em que acionamos nossas possibilidades inferenciais. Apesar de dominarmos o mouse, há sempre uma resolução que nos surpreende e que foge ao nosso controle.

As personagens: duas mulheres, menina, lobo, caçadores - são figuras sintéticas com animação. Uma animação que se faz e cujas ações dependem do cursor do mouse e do movimento interno ao programa de computação. Assim, a dinâmica da narrativa é dada por dois movimentos: um interno e outro externo, na interação do receptor com a tela por meio de um programa do computador.

É pela concorrência do som e do silêncio que se tem a impressão de que há uma completude no movimento, no desenvolver da narrativa. O enredo é construído visual e sonoramente. Sendo destinado a crianças, o encadeamento vai se dando na medida em

que se movimenta o *mouse*. Desse modo, a narrativa monta-se com a intervenção de seu receptor munido de um instrumento de comando.

Se a predominância do visual é indiscutível, o papel da linguagem sonora é importante para marcar a sintaxe e a temporalidade da narrativa. O receptor é colocado no jogo e pelo apagamento das marcas referenciais não detecta se a natureza sonora é real ou sintetizada.

As figuras que representam os personagens ora são ícones de navegação, ora agem por si próprias; no espaço ou cenário, há sinalizações que funcionam também como orientadores de desafios que o internauta enfrenta ante a tomada de decisão ao clicar o mouse. As imagens funcionam como índices que requerem do leitor acionar sua memória textual para a navegação, por alguns caminhos. Isso permite o desenrolar da narratividade na mesma medida em que esta requer a leitura dos elementos representativos das figuras da menina, do animal, das mulheres, do aparecimento (ou não) dos caçadores. Dessa forma, faz-se necessário o processar de reflexões e relações para compreensão dos sentidos que se constroem com a estrutura circular e o recurso da metalinguagem. O som manifesto atesta, em suas inflexões, o caráter de linguagem híbrida.

Nesse clima de mensagens cifradas, o leitor se vê diante de possibilidades narrativas, diante de um jogo, em que escolhe, entre alternativas, a história que prefere atualizar.

Angela Lago, sabendo extrair complexos recursos no interior das próprias redes faz de suas obras experimentais um renovar incessante do imaginário criador. O internauta põe em prática uma ação contemplativa, de examinador e especulador — e, nesse sentido, ele se opõe à ingenuidade, posto que o lúdico é complementado pelo lúcido.

A tridimensionalidade do espaço virtual, o tempo simultâneo dos macro e micro universos são veios de possibilidade de ver e de apalpar o mundo. (LAGO, 2001)

Ao fim e ao cabo, estamos diante do nascimento de uma produção derivada de matrizes numéricas, gerada por computadores e vídeos, estamos diante de processos infográficos de produção de linguagens verbais, visuais e sonoras. Virtualidade e simulação.

A matéria narrável - entre o dito e o não dito - assume formas multi-luz-cor, texturas, sombras e luzes que orquestram sentidos. A palavra, texto, imagens fixas e animadas intercambiam funções na trama de um tecido comum; sons, vozes, música, ruídos são importados de outros suportes e orquestram-se, agora, em arquiteturas (líquidas). O receptor imerge nesse ambiente em processos de busca, interagindo com os nós e nexos de um roteiro multilinear e labiríntico, que ele ajuda interativamente a construir, como usuário também escolhe um percurso, entre muitas possibilidades, e estabelece sua co-participação na produção das mensagens.

Desse modo, a mistura de variadas modalidades da linguagem, textos, imagens, sons, ruídos e vozes em ambientes multimidiáticos é capaz de promover o acesso a espaços comuns entre produção e recepção, simular encontros antes inimagináveis e intocáveis, além de providenciar mecanismos de interação e de manipulação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À guisa de conclusão, da criação artesanal até os múltiplos fios que tecem as sinuosas malhas virtuais, a Literatura para crianças e jovens assume uma urdidura renovada, entretanto traz meadas antigas. Existe algo capaz de perpassar o tempo e atravessar as diferentes culturas, abrindo a possibilidade de se re-encantar o mundo, a vida e as relações humanas, e a literatura para crianças e jovens guarda isso quase como um segredo.

Enfim, as obras de arte, nos mais diferentes suportes e linguagens e em especial em suas formas mais ambíguas, podem constituir um modo humano de fazer avançar uma razoabilidade, capaz de fazer avançar o projeto humano do homem. Isto vale também e em especial para a Literatura, que não envelhece e que projeta raios de ação para fora da história. Literatura para adultos, para jovens e crianças. Literatura, que ao se deparar com a força da linguagem, cifra — e porque cifra, inexoravelmente, em cada obra, refletem-se outras, vertigem do *Aleph*.

Bibliografia

- ABDALLA JÚNIOR, Benjamin. *Fronteiras múltiplas, identidades plurais*. São Paulo: Senac, 2002.
- AGUIAR e SILVA, Vitor Manuel. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Almedina, 2005.
- ARROYO, Leonardo. *Literatura Infantil Brasileira*. São Paulo, Melhoramentos, 1988.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1984..
- BASEIO, Maria Auxiliadora F. *No vaivém da lançadeira - o retorno do sagrado na literatura infantil/juvenil*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, 2000.
- COELHO, N.N. *A Literatura Infantil*. 7ª ed., São Paulo: Moderna, 2000.
- _____. *Panorama Histórico da literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Ática, 1991.
- _____. *Dicionário Crítico da Literatura Infantil Brasileira*. São Paulo: Edusp, 1995
- CUNHA, Maria Zilda. A literatura infantil e os novos meios de produção de linguagem. In: *Pedagogias do Imaginário: olhares sobre a literatura infantil*. Lisboa, Pt, Ed. ASA, 2002.
- _____. Maria Zilda. *Recepção ativa: uma forma de diálogo*. In: *Linha e entrelinhas*. São Paulo: Ed. Casemiro, 2003.
- GÓES, Lúcia Pimentel. *A aventura da literatura para crianças*. São Paulo: Melhoramentos, 1991.
- _____. *Olhar de Descoberta*. São Paulo: Paulinas, 2004.
- _____. *Em busca da matriz. Uma contribuição para a História da Literatura Infantil Portuguesa*. São Paulo: Cliper/ Fac. Teresa Martin, 1998.
- GREGORIN FILHO, José Nicolau. *A roupa infantil da literatura*. Araraquara, SP: 1995. Dissertação apresentada à FCL-UNESP.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- PLAZA, J & TAVARES, M. *Processos Criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iuminuras, 2001.
- ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a "literatura" medieval*. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo, Companhia das Letras, 1993.

RESUMO: *A Literatura Infantil e Juvenil, aparentemente ingênua, é uma manifestação que se ordena em múltiplas relações com outros sistemas intersemióticos e com a exterioridade socioeconômica e cultural. Discute-se neste trabalho a adoção de alguns princípios cujo grau de abrangência permita interrelacionar conhecimentos, formas de representação e busca de instrumental para investigar a natureza e função dessa nova maneira de conceber a obra literária. Serão analisados textos veiculados por diferentes mídias, com o objetivo de salientar as dimensões do hibridismo e esteticidade dessas obras destinadas a crianças e jovens.*

ABSTRACT: *The studies of literature for young people reveals its importance as it portrays one of the most complex forms of the man to become related with the universe - the art of the word. Considering that they involve the beginning of language, they disclose human relationships historically built. A research in this field shall refer to some changes related to innovation in the 21st century. In order to define the guidelines for this research we propose three paradigms, within which we encounter three types of languages and thinking (sound, visual and verbal languages), as they were proposed by Santaella (2001), created by the human being. In the first paradigm, those languages come up as an artisanal production, with producers and receivers joining in a sacred meeting. In the second, the ways languages are used involve technology mediation, where one can see the division: source/ means of production / receivers. In the third paradigm, the new hypermedia creations are included.*

PALAVRAS-CHAVE: *literatura, mídia, hibridismos, múltiplas linguagens, leitura.*