

A LEITURA HIPERMÍDIA: FORMANDO OS LEITORES DO SÉCULO XXI

JOSÉ AUGUSTO DE ABREU NASCIMENTO (USP)

RESUMO:

O século XX foi marcado por uma série de inovações tecnológicas na área da comunicação, da difusão de informação, conhecimento e cultura. Primeiro o rádio, depois a televisão e, hoje, cada vez mais pessoas têm computadores em casa, acesso à internet e a outros recursos que as mídias digitais possibilitam. Falamos das tevês digitais, tocadores de MP3, palms e de celulares – que além de servir de telefone, acessam à internet, tiram foto, tocam música, gravam e exibem vídeos...

O advento dessas novas mídias abre possibilidades de leitura e escrita diferentes daquelas de um livro da antiga biblioteca.

Por que as mídias digitais possibilitam formas diferentes de leitura? Quais são elas? Como a literatura infantil as tem explorado? Como preparar os novos leitores para ler esses textos?

Essas são algumas das questões que procuramos discutir com esse trabalho, fruto dos estudos do Grupo de Pesquisa “Literatura Infantil/Juvenil e Sociedade”, da Universidade de São Paulo, e de pesquisas para dissertação de mestrado pela mesma universidade.

Introdução

O século XX foi marcado por uma série de inovações tecnológicas na área da comunicação, da difusão de informação, conhecimento, cultura. Primeiro o rádio, depois a televisão e, hoje, cada vez mais pessoas têm computadores em casa, acesso à internet e a outros recursos que as mídias digitais possibilitam. Falamos das tevês digitais, tocadores de MP3, palms e de celulares – que além de servir de telefone, acessam à internet, tiram foto, tocam música, gravam e exibem vídeos...

O advento dessas novas mídias abre possibilidades de leitura (para obtenção de informação, conhecimento, fruição estética) muito diferentes daquelas usadas ao se ler um livro da antiga biblioteca.

Por que as mídias digitais possibilitam formas diferentes de leitura? Quais são elas?

Partiremos de alguns pressupostos teóricos, para entender essas novas mídias e essa forma de leitura. Depois, experimentaremos uma leitura da obra *A interminável Chapeuzinho*, de Ângela Lago.

1 – Os modelos de cognição

Para entender as características do novo leitor que as novas mídias requerem e estimulam, faremos antes um percurso pelos

principais tipos de leitores ligados às várias mídias e modos de vida. Segundo a proposta de Lucia Santaella, em que nos baseamos, seriam três os tipos básicos de leitores (contemplativo, movente e imersivo), como veremos a seguir.

a) leitor contemplativo, meditativo

É o leitor do livro, proporcionado pelo Iluminismo (no campo político-cultural), pela reforma protestante (no campo religioso) e pela invenção da prensa de Gutenberg (no campo tecnológico):

Esse tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço da leitura deve ser separado dos lugares de um divertimento mais mundano. (...) Esse leitor não sofre, não é acossado pelas urgências do tempo. Um leitor que contempla e medita. (...) Embora a leitura da escrita de um livro seja seqüencial, a solidez do objeto livro permite idas e vindas, retornos, re-significações. Um livro, um quadro exigem do leitor a lentidão de uma dedicação em que o tempo não conta. (SANTAELLA, 2004, p. 23-4)

b) leitor movente, fragmentado

É o leitor da Revolução Industrial, do capitalismo, da era da reprodutibilidade técnica (de que trata Walter Benjamin):

No cenário volátil da cidade, convertida em “arena para a circulação de corpos e mercadorias” (CHARNEY E SCHWARTZ, 2001, p. 22), aquilo que realmente deu forma às experiências da

modernidade foi a destituição crescente de todas as coisas de sua aura de valor. A roupa, o livro, o médico, o advogado e o poeta, tudo foi se transformando em mercadoria e com ela nascia um novo tipo de percepção de mundo, cada vez mais voltado para a proximidade, para o imediato, para a segurança contra os riscos da cidade grande (SANTAELLA, 2004, p. 27).

É o leitor dos jornais, das revistas, da publicidade e da televisão:

É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos de atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado para as distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Aparece, assim, com o jornal, o leitor fugaz, novidadeiro, de memória curta, mas ágil. Um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta de tempo para retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade. (SANTAELLA, 2004, p. 29)

c) leitor imersivo, virtual

Com o advento da era digital, da computação, e, posteriormente, da internet, destaca-se esse novo tipo de leitor. É o leitor com capacidade de trabalhar com a multiplicidade de códigos e selecionar/relacionar as infinitas informações veiculadas. É o leitor da tela do computador, que “navega entre nós e conexões alineares pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais” (*Id., ibid.*, p. 31).

Tal leitor guarda algumas semelhanças com os outros tipos: o texto corre verticalmente (como no rolo, ou *volumen*), puxando a barra de rolagem com o mouse, ou apertando algum botão do teclado; o leitor pode se guiar por artifícios como paginação e índice, como no livro impresso etc. (CHARTIER, 1998, p. 12-13).

Por outro lado, diferentemente dos outros tipos de leitores:

O leitor imersivo é obrigatoriamente mais livre na medida em que, sem a liberdade de escolha entre nexos e sem a iniciativa de busca de direções e rotas, a leitura imersiva não se realiza. [...] [Trata-se de] um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multiseqüencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens documentação, músicas, vídeo etc. (SANTAELLA, *op. cit.*, p. 33).

Assim, se ele não quiser escutar determinada música, pode, simplesmente, passar direto para a próxima, bem como repetir uma música que acabou de ouvir e até mesmo escolher uma determinada música. O mesmo vale para as TVs eletrônicas.

Também no jornal eletrônico, o leitor pode, como na mídia convencional, acessar o índice e recorrer diretamente a um determinado caderno. Mas, diferentemente do impresso, se pode ter acesso a informações dos últimos minutos, bem como se ler outras matérias que já saíram sobre o mesmo assunto, e, até mesmo, ver um vídeo ou escutar um depoimento relacionado.

Não pensamos em uma evolução linear e excludente dos tipos de leitores, nem propomos o leitor imersivo como exemplo de leitura a ser almejado. Os tipos de leitores e leituras coexistem. Há tanto os mais habituados à linguagem televisiva, quanto os que preferem a leitura dos textos impressos, bem como aqueles acostumados a navegar pela estrutura alinear e descentralizada da internet. O que pretendemos, sim, é nos voltar para esse tipo de leitor que é requisitado pelas novas mídias e compreender suas especificidades.

2 – A linguagem hipermídia

A internet é a expressão mais completa, hoje, do que se convencionou chamar de hipermídia. Ela não se trata propriamente uma mídia, pois uma das suas principais características é a capacidade de simular as demais. Isso é possível graças a seu caráter digital. Os dígitos (código binário) têm a capacidade de tratar toda informação com a mesma linguagem universal. Por meio dela é possível armazenar sons, imagens estáticas e em movimento, textos etc. Assim, o monitor do computador é uma tela em branco, capaz de imitar os meios impressos (revista, jornal, livro) e audiovisuais (rádio, TV, cinema).

Para a navegação, não é preciso que o usuário saiba o que está por trás daquilo que lhe é apresentado na tela. Com alguns poucos conhecimentos básicos, a navegação se torna possível.

Talvez até por isso a mídia seja tão sedutora para as crianças. Pesquisas nos EUA apontam que antes mesmo de apreender a ler (entre 2 e 5 anos), quase um quarto das crianças norte-americanas já aprendem navegar na internet, segundo artigo de Ben Feller (2005). É tudo muito instintivo, informal, icônico:

Ler o digital é apreender através dos sentidos, é interagir, é movimento, é uma dinâmica próxima à realidade da criança. A linguagem trabalhada no texto eletrônico é informal, cotidiana, concisa, recheada de acompanhamentos: sons, imagens, teatralização dos personagens, entre outros recursos. (MACHADO, 1998)

Assim, não trataremos de como funcionam os programas computacionais, pois isso pouco ou nada influi na percepção do usuário. O que nos interessa é, de um lado, a interface (o que aparece na tela do computador, que, em grande parte, como já colocamos, trata-se de simulações de outras mídias), e, de outro, a forma como as informações se organizam em rede (que tratamos a seguir).

Por trás da interface, a hipermídia relaciona informações (das várias mídias simuladas) por meio de uma ampla rede descentralizada: a **world wide web**, mais conhecida por sua sigla “WWW”. Assim, a mensagem não é fechada, a estrutura não é linear (como é comum à literatura e ao livro). É sempre uma obra em construção que só se realiza pela interação com o usuário, a navegação:

O receptor de uma hipermídia ou usuário, como costuma ser chamado, coloca em ação mecanismos, ou melhor, habilidades de leitura muito distintas daquelas que são empregadas pelo leitor de um texto impresso como o livro (...)

Por meio de saltos receptivos, esse leitor é livre para estabelecer sozinho a ordem textual ou para se perder na desordem de fragmentos, pois no lugar de um volume encadernado com páginas onde as frases e/ou imagens se apresentam em uma ordenação sintático-textual previamente prescrita, surge uma ordenação associativa que só pode ser estabelecida no e por meio do ato da leitura. (SANTAELLA, *op. cit.*, 11-12).

A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte combinatoria, uma arte potencial, em que, em vez de se ter uma “obra” acabada, tem-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório. A “obra” agora se realiza exclusivamente no ato da leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. (MACHADO, *op. cit.*, p. 146)

Propomos, a seguir, os traços definidores fundamentais da hipermídia, com os quais trabalharemos: a multimídia (hibridização de linguagens/códigos), o hipertexto (múltiplos textos em potencial, que só se completam pela ação do leitor) e a interação (relação entre o leitor e a hipermídia que permite a navegação).

2.1 – A multimídia

É o diálogo entre as várias mídias que a hipermídia é capaz de gerar. Assim, para uma leitura mais eficaz passa a ser necessária habilidade nas várias linguagens (texto impresso, sons, imagens estáticas e em movimento). A plena compreensão do significado se dá na relação entre as informações das várias mídias.

(É) a hibridização de linguagens, processos sógnicos, códigos e mídias que a hipermídia aciona e, conseqüentemente, a mistura de sentidos receptores, a sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na medida mesma em que o receptor ou leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização. (SANTAELLA, *op. cit.*, p. 47-8)

2.2 – O hipertexto

As informações na internet aparecem de forma descentralizada e alinear, dispostas pelos diversos *sites* nas diversas linguagens (multimídia), conectados entre si por meios de nós e nexos. A esse complexo dá se o nome de hipertexto.

Um nó é o trecho lido pelo leitor até saltar para outro ponto da rede. Pode ser um pedaço de texto/vídeo/som, uma imagem ou seqüência de imagens etc. Graficamente poderíamos representar um nó como um trecho entre um cruzamento e outro da rede.

Os nexos (ou conexões) são os cruzamentos. Pode ser uma palavra ou expressão, uma imagem etc. Qualquer elemento que possa transportar o usuário para uma outra área da rede.

Como se pode perceber, a hipermídia é um espaço de textos potenciais que só se completam (de modo efêmero) pela intervenção do usuário. Lucia Santaella chama isso de “a capacidade [da hipermídia] de armazenar informações e, por meio da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais” (*Op. cit.*, p. 49).

No caso da obra artística, o hipertexto pode ser visto também como uma intertextualidade dentro do próprio texto. Muitas das referências (artísticas ou não) que tradicionalmente deveriam ser buscadas em outros textos encontram-se dentro da própria obra. Ou, como diria Simone Assumpção:

A transformação do texto artístico em um ou vários nós acima elementos antes extratextuais que, explicitados, concretizados e colocados ao lado do poema, têm seu *status* redimensionado. O extratextual deixa de sê-lo, passando a compor uma nova estrutura relacional, na qual se encontram interligados elementos artísticos e não-artísticos.

(...)

Redimensionando o processo de recepção de um poema, procede-se à análise do processo de recepção do hipertexto fundado naquele. A recepção do usuário do hipertexto é mediada e filtrada por uma recepção dos poemas, que lhe é anterior: a do roteirista. A leitura passa a ser acompanhada de um rol de informações do qual o texto artístico originalmente era destituído. Com isso, as expectativas do leitor são mediadas por um conjunto de dados não-artísticos, como é o caso da digitalização da imagem ou da gravação da locução do poema. (ASSUMPCÃO, 2004, 234-5)

A diferença entre a intertextualidade tradicional e a hipertextualidade é que, enquanto a intertextualidade é uma referência extratextual (que se encontra fora do texto lido), no hipertexto, muitas das correlações encontram-se dentro da própria mídia, podendo ser acessada por meio dos nexos.

Na hipermídia, a construção de sentido geralmente não se faz de forma linear (estado inicial, ação transformadora e estado final). A leitura muitas vezes pode começar em diversos pontos da tela, além disso, há sempre a possibilidade de se trilhar para um ou outro lado, de acordo com o interesse e se aprofundar mais ou menos em determinados conteúdos.

2.3 – A interação

A palavra “interação” é usada de forma ampla para designar a relação entre dois ou mais elementos. Assim, usa-se “interação” para qualquer relação entre receptor e mídia, entre mídia e emissor, entre emissor e receptor (mediada ou não), enfim, onde houver comunicação.

É importante, então, sempre que se tratar do assunto especificar de qual interação nos referimos e como ela se dá. Francis Kretz (1985, **In:** SANTAELLA, *op. cit.*, p. 155) oferece uma boa classificação, distinguindo os tipos de interação (receptor-mídia) em seis tipos:

- a) *Interatividade zero* – nas obras que são acompanhadas linearmente, do começo ao fim, como em geral acontece nos livros.
- b) *Interatividade linear* – nas obras lineares que são acompanhadas com saltos (avanços e recuos), como em um CD ou DVD, em que se saltam as faixas..
- c) *Interatividade arborescente* – quando há escolhas, quando caminhos são selecionados em uma espécie de menu.
- d) *Interatividade lingüística* – quando o leitor acessa as informações por meio de formulários ou palavras-chave. É o caso dos *sites* de busca (ex.: Google) ou das pesquisas em bibliotecas, livrarias virtuais.
- e) *Interatividade de criação* – quando o leitor/usuário pode interferir no conteúdo. É o caso das mensagens deixadas em blogs ou das enciclopédias cooperativas (ex.: Wikipédia).
- f) *Interatividade de comando contínuo* – quando o usuário/leitor modifica/desloca objetos visuais ou sonoros mediante manipulação. Como acontece nos *videogames*.

Ainda que seja possível encontrar todos os tipos de interação na leitura da hipermídia, um tipo específico para nós é bastante característico desse tipo de leitura: a interatividade arborescente. É por meio dele que, em grande parte, o leitor hipermídia navega pelos nós e nexos do ciberespaço.

3 – Lendo a interminável chapeuzinho

Vimos algumas características do leitor e da leitura na hipermídia. Agora, retomando-os vamos observar em uma obra específica quais desses recursos são explorados pela autora e requeridos para uma leitura mais plena.

Angela Lago é uma das mais importantes escritoras e ilustradoras da literatura infantil brasileira contemporânea. Nascida em Belo Horizonte (1945), formada em Artes Plásticas, Ciências Sociais e Psicopedagogia Infantil, estreou na literatura infantil em 1980 com a obra *Sangue de barata*. De lá pra cá publicou muitos livros belíssimos, como a versão do *Cântico do cânticos* (1998) contada por meio de imagens.

Angela Lago já no fim da década de 1990 se interessou pelas novas mídias e têm experimentado seus recursos com bastante sucesso tanto como técnica de ilustração, como suporte para suas histórias.

A computação gráfica foi usada na ilustração de obras como *A banguelinha* (2002), *Muito capeta* (2004) e a coleção “Virando onça” (2005).

No *site* da autora (www.angela-lago.com.br) encontram-se três obras concebidas especialmente para a internet: *Oh!*, uma narrativa lúdica entre um esqueleto e um cachorro atropalhados; *O ABCD de Ângela Lago*, um conjunto de pequenas narrativas interativas e jogos envolvendo as letras do abecedário e a alfabetização; e *Chapeuzinho!*, objeto de nossa observação.

A história é contada sem texto verbal escrito, apenas por meio de animações e sons. Na verdade seria melhor falar de *histórias*, no plural, uma vez que a autora explora a interação de seleção (tipo de interação em que o leitor opta por caminhos, próprio do hipertexto), fornecendo múltiplos caminhos e desfechos

para a história. Assim, o leitor pode optar se a Chapeuzinho segue o caminho indicado pela mãe ou vai pelo tortuoso, se avó deixa o lobo entrar na casa dela ou não, se a menina pede ajuda aos caçadores ou não etc. numa estrutura cheia de ramificações.

São várias as possibilidades, tratando-se assim de textos em possibilidade, só concretizados (de forma efêmera) pela intervenção do leitor. Podemos notar aí a característica hipertextual se revelando. A leitura faz-se lúdica, uma vez que o leitor-navegador pode explorar as várias opções de texto, verificando as consequências de cada escolha feita pelas personagens, multiplicando assim as possibilidades de sentido.

Quanto às múltiplas linguagens são exploradas as imagens em movimento e os sons, dialogando na construção de sentido. Por exemplo, a Chapeuzinho enquanto caminha pelo bosque cantarola *La vie en rose*, de onde pode-se tirar várias significações. O eu-lirico da canção é uma mulher apaixonada por seu amante que lhe prometeu amor eterno. Veja a transcrição da letra a seguir.

La vie en rose (PIAF, 1946)
Quand il me prend dans ses bras
Il me parle tout bas,
Je vois la vie en rose.
Il me dit des mots d'amour,
Des mots de tous les jours,
Et ça m'fait quelque chose.
Il est entré dans mon coeur
Une part de bonheur
Dont je connais la cause.
C'est lui pour moi,
Moi pour lui dans la vie,

Il me l'a dit, l'a juré
Pour la vie.
Et dès que je l'aperçois
Alors je sens en moi
Mon coeur qui bat
Des yeux qui font baiser les miens,
Un rire qui se perd sur sa bouche,
Voilà le portrait sans retouche
De l'homme auquel j'appartiens
Des nuits d'amour à plus finir
Un grand bonheur qui prend sa place
Des ennuis des chagrins s'effacent
Heureux, heureux à en mourir.

Da mesma forma, o conto tradicional *A Chapeuzinho Vermelho* (Cf. BETTELHEIM, 1996) pode ser interpretado psicologicamente como o despertar da sexualidade feminina. A cor vermelha, no conto, e o rosa (um tom do vermelho), na música, representam a paixão, o desejo. Essas são algumas das possibilidades de significação possibilitadas pelo diálogo intersemiótico entre som e imagem.

O hipertexto *A interminável Chapeuzinho* permite várias opções de navegação. Ele apresenta uma estrutura arborescente, que possibilita esses vários textos e leitores. Os vários caminhos que o leitor pode percorrer com a Chapeuzinho do conto pode ser interpretado, por exemplo, como as várias experiências amorosas da mulher e o seu amadurecimento com isso.

Considerações finais

Como pudemos ver, a hipermídia possibilita novas formas de leitura, pelo diálogo entre linguagens, pela navegação hipertextual e pela interação (no caso, arborescente). Esses recursos começam a ser bem explorados por alguns autores nacionais, como é o caso da escritora e ilustradora Ângela Lago.

Quais outros recursos a hipermídia oferece ao autor? Vimos, por exemplo, outros tipos de interação (de criação, de comando contínuo), que Ângela Lago não explora nessa obra. Que efeitos de sentido esses podem-se produzir com esses recursos? Que caminhos se abrem para a narrativa e para a arte no século XXI, com a difusão das mídias digitais, e com ela da leitura-navegação, dos textos hipermídia?

Essas são algumas das perguntas que o advento da hipermídia nos impõe.

Referências bibliográficas:

ASSUMPÇÃO, Simone. “Poesia infantil, hipertexto e leitura emancipatória”. In: CECCANTINI, João Luís C. T. (Org.). *Leitura e literatura infanto-juvenil: memória de Gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs). “Introdução”. *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac e Naify, 2001.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: Unesp, 1998.

CECCANTINI, João Luís C. T. (Org). *Leitura e literatura infanto-juvenil: memória de Gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

COELHO, Nelly Novaes. *Dicionário crítico da literatura infantil e juvenil brasileira: séculos XIX e XX*. 4. ed., São Paulo: Edusp, 1995.

_____. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

_____. *Panorama histórico da literatura infantil/juvenil: das origens indo-européias ao Brasil contemporâneo*. São Paulo: Ática, 1991.

COSTA, Maria Luiza Calim de Carvalho Costa. “O poético na era da máquina”. In: CECCANTINI, João Luís C. T. (Org.). *Lei-*

tura e literatura infanto-juvenil: memória de Gramado. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

FELLER, Ben. “Criança navega *on-line* antes de saber ler”. Trad. Flávio da Rocha Silveira. Folha de S.Paulo: São Paulo, 22 / 6 / 2005.

GÓES, Lúcia Pimentel. *Olhar de descoberta: proposta analítica de livros que concentram várias linguagens*. São Paulo: Paulinas, 2003.

KRETZ, Francis. “Le concept pluriel d’interactivités ou l’interactivité vous laisse-t-elle chaud ou froid”. *Bulletin de l’Idate 20*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1985.

LAGO, Angela. *O cântico dos cânticos*. São Paulo: Paulinas, 1998.

_____. *A banguelinha*. São Paulo: Modern, 2002.

_____. *Muito capeta*. São Paulo: Cia. Das Letrinhas, 2004.

_____. “Virando onça” (coleção). Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: 34, 1993.

MACHADO, Ana Maria. “Leitura, livro e novas tecnologia”. **In:** *Contracorrente: conversas sobre leitura e política*. São Paulo: Ática, 1999.

MACHADO, Arlindo. “A hipermídia: o labirinto como metáfora”. **In:** DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1998.

OLIVEIRA, Maria Regina Momesso de. “A criança leitora: entre o impresso e o eletrônico”. **In:** CECCANTINI, João Luís C. T. (Org.). *Leitura e literatura infanto-juvenil: memória de Gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Senac, 2003.

PIAFF, Edith; GUGLIEMI, Luis. “La vie em rose”. *Hymne á l’amour*. Warner Brasil, s/d.

SANTAELLA, Lúcia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SORIANO, Marc. Guide de littérature pour la jeunesse. Paris: Flammarion, 1975.