Imagens Vivas na Literatura Infantil: A Estética da Reconfiguração do Livro Ilustrado na Cibercultura[1]

Ana Carolina CALDAS[2]
Marcos NICOLAU[3]
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

O presente artigo procura abordar a questão da (des)construção da imagem no livro ilustrado infantil a partir da perspectiva híbrida e multifacetada em que se encontram as novas tecnologias oriundas das culturas midiáticas. Como suporte para esses questionamentos, pretende-se aplicar as teorias de Grusin e Bolter sobre remediação, bem como os conceitos de intermidialidade e estudos interartes de Rajewski, dentre outros autores da cibercultura e da literatura eletrônica e infantil, como Hayles, Murray, Yokota e Manovich. Para exemplificar o panorama acima exposto, o artigo utiliza o livro-aplicativo Pequenos Grandes Contos de Verdade, da Editora Caixote[4], empresa brasileira que atua na produção de obras a partir das novas tecnologias e voltadas para o público infanto-juvenil.

Palavras-chave: cibercultura; literatura infantil; novas mídias; remediação; livro ilustrado.

Introdução

A imagem está presente na vida social desde os primórdios da humanidade, registrada nas paredes das cavernas pré-históricas de forma a fixar momentos e transmitir conhecimentos, ou até mesmo nas iluminuras dos livros medievais. Ao contrário do sistema de códigos utilizados para representar a comunicação verbal – o alfabeto - a imagem não necessita, a princípio, do domínio da escrita para sua compreensão. Porém, longe de se caracterizar como meio de "leitura fácil", a imagem abrange signos e significados que apenas os olhares atentos e cuidadosos conseguem alcançar, devido a seus múltiplos sentidos e interpretações que se podem extrair nos variados contextos em que ela se insere.

Vivemos em uma sociedade em que a imagem também se tornou virtual, alterando ainda mais nossa percepção de mundo, em um constante paradoxo no qual,

[1] Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Processos e linguagens Midiáticas (Gmid/PPGC). E-mail: carolmdcaldas@gmail.com
[3] Pós-Doutor em Comunicação pela UFRJ. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Coordenador do Grupo de Pesquisa Gmid/PPGC. E-mail: marcosnicolau.ufpb@gmail.com
[4] Disponível em: http://www.editoracaixote.com.br/. Acesso em 25/06/2017.

por um lado, lemos imagens de forma inconsciente e natural e, "por outro, temos a sensação de ser influenciados, de modo mais inconsciente do que consciente" (JOLY, 1996, p. 10). A partir da rudimentar compreensão que ainda se tem sobre as imagens, apesar de sua onipresença na vida cotidiana, "não poderemos continuar mantendo por muito mais tempo uma postura de ignorância do assunto" (DONDIS, 1991, p. 10), tornando-se necessário, portanto, a urgência de estudos que possam criar as bases para o alfabetismo visual, construindo, assim, um sistema básico para a sua compreensão.

Dessa maneira, os livros ilustrados, em especial os infantis, apresentam ilustrações passíveis de leitura, que não apenas "iluminam" as palavras de um texto, mas também complementam e até acrescentam ideias aos enunciados propostos, inserindo novos elementos a partir das suas sugestões narrativas. A função da arte nas obras ilustradas, portanto, reafirma seu caráter de formadora de cidadãos críticos e atuantes em uma sociedade cada vez mais imagética.

A tecnologia oriunda das possibilidades instauradas pelas novas mídias, por sua vez, tem permitido a veiculação de textos multimidiáticos em escalas cada vez maiores, rearticulando significados e sentidos entre texto, imagem e som. Nesse contexto, a literatura infantil não ficou para trás, migrando, assim, com toda sua carga visual e lúdica para a sua reconfiguração em verdadeiras imagens vivas.

O caráter hipermidiático que as obras literárias atuais adquirem revela não apenas a inserção de *links*, interfaces intuitivas e leitura facilitada, mas também uma nova forma de concepção e aplicação do *design* de comunicação presente nos variados formatos de leitura e aplicativos disponíveis para a concretização da experiência imersiva da narrativa. As possibilidades de diálogos instauradas entre texto e imagem através da inserção dos recursos tecnológicos das novas mídias conferem tamanha importância à leitura que se torna preciso a desconstrução da ideia tradicional de livro impresso para, assim, concebermos uma nova mídia que surge da reconfiguração do livro ilustrado impresso como o conhecemos.

A partir desta reconfiguração dos conteúdos presentes na atual literatura digital infantil, é possível repensar novas formas de ler e contar histórias, que agora apresentam recursos tecnológicos capazes de potencializar o aspecto lúdico das ilustrações no livro ilustrado infantil, como também dispersar a fruição da leitura imersa na narrativa, em alguns casos.

Portanto, para contribuir com possíveis apontamentos sobre as perspectivas do livro ilustrado infantil, foi realizada uma investigação das origens do livro ilustrado, bem como do livro ilustrado infantil, até a inserção da categoria "infantil digital", no ano de 2015, pelo mais importante prêmio do livro brasileiro, o Prêmio Jabuti. Para exemplificar essa nova roupagem que o livro ilustrado infantil tem adquirido na cibercultura, utilizou-se do livro-aplicativo *Pequenos Grandes Contos de Verdade*, produzido pela Editora Caixote, que venceu em primeiro lugar o Prêmio Jabuti 2016 na categoria "Infantil Digital".

O presente artigo propõe-se, portanto, a investigar o processo de reconfiguração do livro ilustrado infantil no contexto da cibercultura, apontando para o surgimento de uma possível nova estética do livro infantil, da leitura e das práticas sociais e culturais que envolvem esse processo. Como se trata de parte de pesquisa maior, no âmbito de Mestrado em Comunicação, foi realizada uma pesquisa exploratória para se verificar constatações essenciais nesse processo de reconfiguração do livro ilustrado infantil, a fim de compor as evidências de um fenômeno que está ganhando novas proporções no mercado editorial infantil.

1 Breve histórico do livro ilustrado infantil

As origens do livro ilustrado ainda são bastante controversas para diversos autores, uma vez que sua história parece imprecisa, sugerindo uma necessidade de se elaborar tal estudo posteriormente. Apesar disso, alguns autores acham justo ressaltar a história da ilustração de livros aliada ao surgimento e desenvolvimento das tecnologias de reprodução e impressão. Desta forma, o surgimento dos primeiros modelos de suporte para leitura caracterizariam as bases para o desenvolvimento dos livros ilustrados ao longo da história.

Segundo Linden (2011), os livros ilustrados, ao contrário dos primeiros modelos de suporte para palavras, foram criados para abarcar uma predominância de imagens em detrimento de textos. A xilogravura, até meados do século XVIII, serviu, pois, como técnica para a produção das primeiras edições de livros ilustrados para crianças. Porém, para a autora, a xilogravura ainda representa uma espécie de técnica de ilustração bastante rudimentar dos processos de ilustração, uma vez que seus traços não

conseguem exprimir com delicadeza e precisão o que se pretende transmitir imageticamente.

Apesar de a história registrar pouca variedade de livros ilustrados anteriores ao século XVI, as obras dessa época eram destinadas a funções basicamente didáticas e informativas, complementando o significado dos textos escritos, sem acréscimo de elementos nem informações novas. É de consenso entre alguns estudiosos da área que, sendo o livro ilustrado considerado como uma relação entre imagem e texto, o primeiro registro que se tem de algo semelhante na história seria o *Livro dos Mortos*, escrito em hieróglifos e datado de aproximadamente XII a. C., assinalado em papiros que continham hinos, rezas e fórmulas mágicas relacionadas à experiência do pós-morte, típicas das crenças dos povos do Antigo Egito (BLAND, 1958).

Como primeiro registro notável de livro ilustrado voltado para o público infantil na Europa, seria, portanto, *Kunst und Lehrbüchlein*, produzido com xilogravuras elaboradas por Jost Amman (1539-91) e editado em Frankfurt no ano de 1580, e, em seguida, *Orbis Sensualium Pictus*, publicado originalmente em 1658 por Johannes Amos Comenius[5] (1592-1670). Este último autor tornou-se bispo na Polônia e defendia uma forma inovadora de se ensinar para as crianças, sendo considerado também como pai da pedagogia moderna. A obra *Orbis Sensualium Pictus*, representando uma enciclopédia visual para crianças, inaugura, assim, o uso da ilustração na leitura como forma de atrair o interesse infantil (PORTO; COELHO, 2012).

Outro gênero citado por estudiosos e que aprimorou as técnicas de precisão e expressão do traço foi o talho-doce. Os textos, no entanto, como afirma Linden (2011), necessitavam ser impressos em separado das imagens, uma vez que seus procedimentos se opunham entre si, envolvendo até legislações e corporações diferentes. Um importante representante dessa técnica seria Gustave Doré (1832-1883)[6], que se configura como um dos mais produtivos ilustradores de que se tem registro, a exemplo dos seus trabalhos consagrados na obra *Divina Comédia*, do escritor italiano Dante Alighieri.

Assim como a xilogravura e o talho-doce, diversas outras técnicas surgiram de forma a aprimorar os experimentos de ilustração em livros, como a xilografia de topo e a litografia. Desta forma, o "desenvolvimento dos procedimentos de impressão

[5] Disponível em: http://www.educacaopublica.rj.gov.br/cultura/artes/0022.html. Acesso em 19/06/2017.
[6] Disponível em: http://dore.artpassions.net/. Acesso em 29/05/2017.

possibilita que obras reunindo caracteres tipográficos e imagens na mesma página se multipliquem" (LINDEN, 2011, p.13).

O livro ilustrado moderno, por sua vez, é consagrado a partir da publicação de Edy-Legrand, *Macao et Cosmage*, em 1919, por representar a inversão da anterior relação de dominância do texto sobre a imagem. Em seguida, no ano de 1931, Jean de Brunhoff publica sua *A história de Babar, o pequeno elefante*, que leva a relação da imagem-texto a patamares nunca dantes explorados (LINDEN, 2011). Mas é a partir de Maurice Sendak, com sua obra *Onde vivem os monstros* (1963), que uma nova concepção de imagem passa a representar o inconsciente infantil, propondo a sintonia entre texto-imagem, nascendo, assim, a ideia do livro ilustrado infantil contemporâneo.

2 As remediações nas novas mídias

Tem-se observado, com certa frequência, a presença de autores que tratam o advento das novas mídias como fato desvinculado do passado histórico, desconsiderando os marcos que o surgimento de cada mídia, a seu tempo, delegam para as vindouras. Exemplo disso são as previsões de Negroponte (1995) que, apesar de demonstrarem as perspectivas de transposição dos átomos para os bits, não conseguia antever a integração entre as "velhas mídias" e as "novas mídias" com clareza, como esclarece Jenkins:

> Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no atual ambiente de mídia, a verdade está no meio-termo (JENKINS, 2009, p. 33).

Dessa forma, ao incorporar velhos signos com novos recursos tecnológicos proporcionados pela evolução da técnica digital, as novas tecnologias surgem sempre das entranhas de outra que estabeleceu as bases para sua constituição. Então, o papel que diferencia as duas mídias apontaria para a superação da mais recente pela mais antiga, cativando o usuário-interator de forma a arraigar o novo processo surgido das novas mídias no contexto cultural em que a sociedade está inserida. A superação de uma mídia por outra agrega, assim, o valor que dá a impressão de novidade e originalidade.

Não obstante, Marshall McLuhan, ainda nos anos de 1960, já antecipava as bases do que defenderia Jenkins (2009). Em seus escritos, McLuhan (1974) alerta para o poder da reapropriação que uma mídia oferece a outra quando da sua superação, proporcionando evolução e, consequentemente, a inclusão de novidades na mídia superada.

Rajeswky (2005), por sua vez, abrange, no contexto dos fenômenos midiáticos, que as novas mídias não apresentam mais limites visíveis e se entrelaçam entre si, estabelecendo diferentes formas de compor uma linguagem híbrida entre mídias. Nessa perspectiva, e de forma a combater a generalização do conceito de "intermidialidade", a autora desenvolve seus estudos a partir da classificação de maneiras possíveis de se diferenciar subcategorias desse conceito. Observando fenômenos intermídia em diversas mídias, como adaptações fílmicas, livros ilustrados e instalações de arte sonoras, Rajewsky (2005) percebe que as diferentes manifestações das categorias em que o fenômeno é observado revelam teorizações distintas para cada uma.

No contexto da cibercultura, todas as mídias atuais são remediadas a partir de mídias anteriores, em um processo denominado de "remediação" (GRUSIN; BOLTER, 2000), no qual "velhas mídias" apropriam-se das "novas mídias", através da união de duas estratégias lógicas e contraditórias: a "imediação" e a "hipermediação". Na primeira, a mediação é ausente, possibilitando o contato direto com o conteúdo do objeto. Já na segunda, existe a consciência da mediação pelo próprio usuário-interator com a obra, que ressalta seus significados através de sua linguagem visual e interacional, produzindo, assim, novas experiências sensoriais.

Portanto, para autores que acompanharam o percurso da evolução dos processos de leitura nos ambientes impressos e virtuais, como Darnton (2010), a provável remediação do livro impresso para o digital veio a revolucionar os processos evolutivos socioculturais de forma até mesmo mais complexa do que a passagem do livro manuscrito para o livro prensado mecanicamente.

3 Leitura eletrônica: o *iPad* como suporte

A experiência da fruição da leitura nas novas mídias trouxe consigo elementos que incorporaram novos hábitos e culturas à rotina do público leitor, seja ele adulto, jovem ou criança. Para compreender as mudanças nos novos formatos de livros e

experiências de leitura, é preciso, antes de tudo, o distanciamento da ideia da digitalização, para, assim, abordar questões que são imprescindíveis à evolução histórica dos livros, *e-books* e livros-aplicativos. A primeira questão refere-se aos dispositivos móveis que abarcam uma gama de possibilidades narrativas às quais as leituras interativas infantis estão inseridas dentro do cenário cibercultural. Em seguida, tem-se a questão dos formatos de arquivos e de aplicativos utilizados na experiência da leitura digital.

Os dispositivos carregam consigo características próprias que conferem identidade e possibilitam diversas relações com o conteúdo digital neles presentes, modificando hábitos e comportamentos sociais e culturais, pois "como a mídia muda, também mudam os corpos e cérebros; novas condições de mídia fomentam novos tipos de adaptações ontogênicas e com elas novas possibilidades de envolvimentos literários" (HAYLES, 2009, p. 127). O computador elaborou as bases para que se construa a relação entre texto-interface-leitor, pois ele remodelou os formatos de leituras em livros impressos para conferir uma nova intimidade entre processos e atores sociais. O celular, por sua vez, visto como um dispositivo que já se adequa a diversos textos, confere um caráter fluido e conciso ao qual sua mídia incorpora na experiência textual do âmbito digital, ao passo que os *e-readers*, proporcionais ao tamanho padrão de um livro ou revista, são pensados como o dispositivo mais apropriado para leituras longas e adaptados diretamente da experiência com conteúdos impressos.

Desta forma, a partir da convergência de tecnologias até então comercializadas e das possibilidades que os recursos técnicos agora podem oferecer, surgem os *tablets* que, distanciando-se um pouco da lembrança do livro impresso no imaginário social, abarcam ferramentas que vão desde o que o computador pode oferecer até as inovações trazidas pelos *smartphones* e *e-readers*.

Os primeiros formatos de *e-readers* surgem na Califórnia, Estados Unidos, em fins dos anos de 1990. *Softbook* e *Rocket ebook* seriam, então, precursores do *Kindle* como o conhecemos hoje, incorporando as bases para uma recente cultura da leitura digital. Como esclarece Procópio (2010):

> Não há confrontos, só especulação que a imprensa, mais do que a própria indústria da tecnologia, insiste em maldizer para talvez amedrontar a indústria cultural, para não dizer vender jornais. O eBook não é apenas mais um suporte de leitura, é uma interface. Isso faz toda a diferença. O livro digital nos coloca diante de uma nova máquina de ler (PROCÓPIO, 2010, p. 153).

Após a conquista do sucesso inicial de vendas do *Kindle*, fato este nunca alcançado por nenhum outro dispositivo de leitura *e-reader* até então, o desafio torna-se agora incorporar inovações tecnológicas com o intuito de ampliar, cada vez mais, a experiência imersiva no universo da leitura digital. Com isso, o surgimento do dispositivo híbrido entre o *e-reader*, computador portátil e celular, que seria o atual *tablet*, começa a se mostrar cada vez mais necessário.

Através do acesso à internet via *wifi*, *3G* ou *4G* e tela colorida com tecnologia *touchscreen*, os dispositivos *tablets* conquistaram sucesso de vendas nunca alcançado pelos *e-readers*. A partir da produção do primeiro *tablet* da empresa *Apple*, o *iPad*, em 2010, cerca de 2 milhões de dispositivos foram vendidos apenas nos primeiros sessenta dias[7].

O foco desta pesquisa, portanto, deteve-se ao dispositivo *iPad*, da *Apple*, não apenas por ter sido a tecnologia que mais se destacou em sua área de atuação, mas também por possuir um acervo mais rico de obras dentro de suas loja virtuais em que estão sendo disponibilizados ou vendidos os conteúdos digitais aqui tratados. O usuário do dispositivo *iPad* tem acesso tanto ao *iTunes*, loja virtual que conta com músicas, vídeos, *podcasts*, *e-books*, como também a *AppleStore*, loja de aplicativos na qual podem ser adquiridos conteúdos que ampliam a capacidade interacional do aparelho com o interator-usuário. De acordo com pesquisas recentes, a loja *online* apresenta uma projeção de mercado que pode chegar a cerca de cinco milhões de aplicativos disponíveis até o ano de 2020[8].

É necessário observar, portanto, a importância que o público-leitor crítico de tais dispositivos confere aos diversos suportes de leitura digital. Desta forma, os caminhos trilhados produzem cada vez mais entretenimento à leitura, em lugar da produtividade inicial a qual se aplicava às primeiras experiências de dispositivos leitores. O breve panorama histórico dos *e-readers*, *smartphones* e *tablets* - principalmente do *iPad* - leva-nos, assim, a esboçar a dimensão que o *software*, mais do que o *hardware*, cria de possibilidades para as novas mídias, abarcando não só digitalização de livros impressos, mas também a possibilidade de abrigar ilustrações dinâmicas e interativas na narrativa digital infantil.

[7] Disponível em: https://www.apple.com/pt/newsroom/2010/06/22Apple-Sells-Three-Million-iPads-in-80-Days/. Acesso em 28/05/2017.
[8] Disponível em: http://tecnologia.ig.com.br/2016-08-11/app-store.html. Acesso em 28/06/2017.

4 Ilustração digital interativa: as imagens do livro-vivo

Linden (2011) aborda a questão da definição do que vem a ser um livro ilustrado e, para responder ao questionamento, a autora cita David Lewis, esclarecendo que o livro ilustrado, em si, não é um gênero, mas, sim, "um tipo de linguagem que incorpora ou assimila gêneros, tipos de linguagem e tipos de ilustração" (LEWIS, 2001 *apud* LINDEN, 2011, p. 29). Portanto, englobando também características de diversos gêneros pertencentes à literatura geral, como romance policial, contos de fada ou poesia, o livro ilustrado infantil, diferente de outros livros com imagens para crianças, revela-se uma forma específica de expressão (LINDEN, 2011).

Com a proliferação dos ambientes digitais possibilitados pela expansão da *web* ainda nos anos de 1990, o papel dos *designers* ou programadores visuais tornou-se mais complexo, uma vez que a enxurrada de informações desconexas passou a exigir mais atenção e cuidado. Desta forma, os *designers,* que agora passam a lidar com conteúdos multimídia, precisaram aprender e apreender a linguagem de programação para reorganizar o *design* da linguagem visual, que se apresentava ainda bastante limitado e pouco frutífero (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Os primeiros *designers*, portanto, chegam a uma solução visual que é possível ser a mais importante das últimas décadas, "tendo alterado não apenas nossa percepção do espaço de dados como também nossa percepção dos ambientes do mundo real" (JOHNSON, 2001, p. 50). A linguagem visual, desta forma, inscreve-se em novos patamares que incluem novas formas de comunicar e transmitir mensagens e significados por meio de textos visuais.

Assim, o livro ilustrado infantil, mais do que um mecanismo de promover o desenvolvimento da leitura nos primeiros anos de vida, serve também como estímulo para a criança aprender a se comunicar. O uso da imagem em livros que se utilizam dessa linguagem apresenta-se, portanto, como experiências que atuam diretamente no processo cognitivo e sensorial do pequeno leitor.

Yokota (2013) tem-se debruçado sobre os estudos da nova categoria de literatura digital para crianças e jovens. Considerando, sem dúvidas, tal categoria de livros como uma forma de arte, o autor pontua que, diferentemente de uma mera digitalização de livros ou dos livros impressos, os livros-aplicativos de hoje podem apresentar diversos recursos interacionais com a narratividade, os quais poderiam tanto contribuir com o

universo da fruição narrativa como também distrair a atenção do pequeno leitor-interator. A história, contudo, afirma o autor, "remained the same, the original artwork served as the foundation, but book design was compromised, and therefore, the whole child reading experience was changed"[9] (YOKOTA, 2013, p. 447).

A proposta de uma leitura fluida, dinâmica e não-linear torna a atividade – vista como obrigatória para algumas crianças – mais do que um prazer, mas uma aventura a ser desbravada, assumindo personagens da história e mergulhando no universo narrativo da obra. Como explicita Murray (2003):

> Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

A linguagem das novas mídias, como antecipa Manovich (2001), induz também a questionamentos sobre como elas criam a ilusão de realidade, direcionando o usuário-interator no espaço e no tempo, reformulando operações das antigas mídias a partir das atuais. Contudo, mais do que se chegar a respostas para possíveis questionamentos sobre a real contribuição das novas formas de leitura do livro ilustrado infantil, é preciso compreender como se dá o processo de reconfiguração da mídia "livro ilustrado infantil" para uma nova mídia incorporada das anteriores, o "livro-aplicativo infantil".

Assim como acrescenta Peter Hunt (2010, p. 282), ao "interagir com o mundo dos dados armazenados, construímos uma matriz ou constelação de 'itens': eles são a história – mas uma história complexa e inteiramente pessoal", tornando a experiência da narrativa interativa uma leitura não apenas individual e isolada, mas compartilhada e em "instáveis trabalhos-em-andamento".

5 Análise da obra

A presente pesquisa partiu de uma revisão teórica para que fossem definidas as bases metodológicas que guiaram os conceitos apresentados até então. Podemos classificar esta pesquisa metodologicamente, portanto, como qualitativa, quanto à

[9] Tradução nossa: "permaneceu a mesma, os trabalhos artísticos originais serviram de base, mas o *design* do livro foi comprometido, e, portanto, toda a experiência de leitura infantil foi alterada" (YOKOTA, 2013, p. 447).

natureza; exploratória e explicativa, quanto aos objetivos; e bibliográfica, quanto à operacionalidade, utilizando-se da amostra por conveniência. Gil (1999) define que a pesquisa exploratória tem como finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias a partir de problemas mais precisos e hipóteses para estudos posteriores. Seu objetivo, portanto, é aproximar uma visão geral acerca de determinado fato.

O livro-aplicativo escolhido para esta análise, *Pequenos grandes contos de verdade*, lançado em 2015 pela Editora Caixote, possibilita uma maior imersão na narrativa em decorrência dos seus recursos interacionais que levam o leitor-interator a se sentir parte da história. A partir da remediação do livro para as novas mídias, no caso, um aplicativo, a obra recircula entre diversas áreas, mas sempre voltando ao ponto inicial de qualquer obra de leitura: para as mãos – e os olhos – do leitor. Podemos dizer que a mídia analisada perpassa caminhos que vão desde as lojas virtuais do *iPad*, como *Apple Store*, plataformas de vídeo, como *YouTube*, passando pelo crivo da crítica de recepção na área da literatura infantil, bem como da própria imprensa, até atingir a inserção, pela primeira vez, do prêmio Jabuti de literatura, na categoria "infantil digital" a partir de 2015.

O contexto da obra *Pequenos grandes contos de verdade* (2015), por sua vez, percorre as diversas teorias que Manovich e Jenkins tratam: a linguagem das novas mídias. Nesse âmbito, o livro-aplicativo infantil pertence ao gênero híbrido do livro-*game*-animação-ilustração, incorporando características de mídias anteriores, mas, contudo, sem ser apenas mais uma.

A primeira tela da obra *Pequenos grandes contos de verdade* guia o leitor-interator para a escolha de um dos três contos disponibilizados no aplicativo para *iPad* (Figura 01). Nesta pesquisa, detemo-nos a exemplificar as teorias abordadas a partir do conto *Bem agasalhados*. A história acontece em uma praia que foi contaminada por um vazamento de petróleo, prejudicando não só as águas do mar, mas também a saúde dos animais que nele habitam. Na narrativa, portanto, um pinguim caminha pela areia deixando rastros de petróleo por onde passa, até que o leitor-interator depara-se com a possibilidade de solicitar a ajuda de um veterinário. Através de recursos *touchscreen*, o interator pode também auxiliar o veterinário no banho do pinguim, friccionando seu dedo contra a tela da imagem do animal e limpando qualquer vestígio de petróleo que ainda estiver sobre ele (Figura 02).

Figura 1: Primeira tela
Fonte: *Pequenos grandes contos de verdade* (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

Figura 2: Recursos *touchscreen* na narrativa interativa
Fonte: *Pequenos grandes contos de verdade* (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

Ao longo da narrativa, cartelas com textos são exibidas com o intuito de situar o leitor-interator diante dos acontecimentos que antecipam as ilustrações dinâmicas e interativas, a exemplo de filmes do antigo cinema-mudo, em que o narrador apresentava a ação em um bloco de texto que introduzia as imagens filmadas (Figura 03), sugerindo a ideia de Hayles de que "a computação se tornou um poderoso meio pelo qual pressupostos pré-conscientes circulam de veículos de transmissão cultural tradicionais [..] para as operações materiais dos dispositivos computacionais" (HAYLES, 2009, p. 46) . A narração, por sua vez, possui três possibilidades de execução, que são: *leia para mim*, *eu leio sozinho* e *leitura especial*. Nesta última, o leitor-interator tem a possibilidade de gravar a sua própria voz ou mesmo solicitar para outra pessoa realizar a gravação da narração, aproximando ainda mais a narrativa oral do hipertexto (HUNT, 2010) (Figura 04).

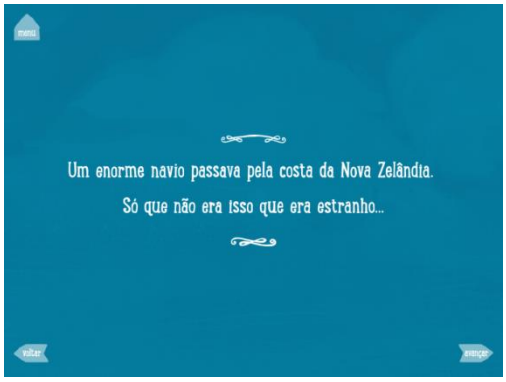

Figura 3: Cartelas textuais como elemento narrativo
Fonte: *Pequenos grandes contos de verd*ade (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

Figura 4: Leitura a partir da gravação de voz pessoal
Fonte: *Pequenos grandes contos de verdade* (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

Nas primeiras telas do livro-aplicativo ilustrado, podemos observar a sequência em que o navio em alto-mar provoca, gradativamente, a poluição com o petróleo derramado pela embarcação, sequência esta que é possibilitada pela ação do leitor-usuário que se utiliza do recurso *touchscreen* para conduzir a narrativa audiovisual interativa. Aliando recursos tecnológicos interacionais próprios do computador a narrativas impressas infantis, o livro-aplicativo mostra que o computador e o livro impresso atuam como aliados em uma cultura que o próprio impresso tornou possível (MURRAY, 2003).

Os pinguins, agora salvos, são resgatados por toda a cidade, que tricota casaquinhos de lã para que eles não sintam mais frio após o trauma da contaminação com o petróleo. Dessa forma, a partir dos diversos recursos dinâmicos e interativos oriundos das novas possibilidades suscitadas pela inserção das novas tecnologias nas obras ilustradas infantis, foi possível verificar que o conto *Bem agasalhados* apresenta uma remediação de obras infantis que antes só eram possíveis impressas, aliando o caráter lúdico do *software* aplicativo ao potencial artístico das ilustrações dinâmicas e o potencial interativo dos recursos interacionais presentes na própria narrativa.

Proporcionando experiências híbridas entre a animação, o livro, o *game* e o cinema, o livro-aplicativo apropria-se das diversas linguagens das mídias anteriores para reformular a concepção da obra ilustrada infantil.

Considerações finais

Como verdadeiras histórias que ganham vida diante de nossos olhos conectados com a tecnologia, as imagens dos livros ilustrados infantis agora parecem saltar da tela - ou nós mesmos parecemos mergulhar nela (MURRAY, 2003). Mais do que obras que não necessitam do livro como suporte para contar histórias, as narrativas ilustradas infantis, no contexto da cibercultura, inauguram uma nova categoria de “livros”, que se desagregam cada vez mais do suporte, introduzindo o leitor na experiência imersiva de se tornar também um interator com as imagens vivas dos livros ilustrados.

As ilustrações nos livros digitais infantis não se constituem, portanto, em mais uma digitalização de obras impressas, mas são experiências a serem vivenciadas, processos a serem descobertos e recursos a serem explorados. A partir de autores como Hayles (2009), a literatura eletrônica tem recebido merecidamente um enfoque diferente

do que muitos autores fizeram até o momento, comparando-a, por exemplo, a demais obras digitalizadas, reduzindo o processo à mera digitalização da obra impressa.

O livro ilustrado, em especial o infantil, tem se mostrado, desde suas primeiras recorrências na história da humanidade, como uma das mídias narrativas potencialmente mais interacionais, uma vez que o propósito dela é conferir maior caráter significativo ao texto que, por si só, não se apresenta por completo. A ilustração dinâmica dos livros digitais infantis reacende, portanto, a chama que unia o texto à imagem, possibilitando experiências diferentes com a história e atraindo o leitor-interator para dentro da narrativa.

A velocidade com a qual as transformações tecnológicas se sucedem ampliam as perspectivas para uma nova concepção de leitura na Era Digital. Estamos na convergência histórica em que autores movem-se em novos formatos de histórias e a "audiência segue em direção ao palco virtual" (MURRAY, 2003, p. 71), enfraquecendo os limites entre as mídias e até mesmo entre autor e leitor.

Na recente cultura digital, em que "velhas mídias" e "novas mídias" coabitam o mesmo (ciber)espaço, as lógicas contraditórias – mas, ao mesmo tempo, complementares - da "imediação" e da "hipermediação" são invocadas em seus esforços para se reconstituírem e se reintegrarem, alterando profundamente as experiências sensoriais humanas, resultando na "remediação", na qual a mídia recente renova uma mídia anterior, adquirindo, assim, uma nova configuração (GRUSIN; BOLTER, 2000).

A partir da qualidade do "olhar que toca", as ilustrações sensíveis e poéticas repletas de significados e detalhes não mais se reduzem a simples tecnicismos na leitura, mas agora alcançam o antes inatingível: a sua (des)construção para habitarem não mais no papel ou em uma tela, mas no imaginário de cada leitor-interator imerso na experiência da leitura digital. A imagem no livro ilustrado infantil da Era Digital habita, agora, nas mentes e corações dos pequenos leitores.

REFERÊNCIAS

BLAND, David**. A History of Book Illustration**: The Illuminated Manuscript and The Printed Book. London: Faber & Faber Ltd., 1958.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation:** understanding new media. Cambrigde: MIT Press, 2000.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros:** passado, presente e futuro. Tradução Daniel Pellizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo. Atlas, 1999.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global : Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosacnaify, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LU, Oamal. **Pequenos grandes contos de verdade** (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015. Disponível para sistema iOX.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Campinas/SP: Papirus, 1996.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**, Cambridge, Massashusetts, MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas**. A vida digital**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PORTO, Pedro Shalders; COELHO, Luiz Antonio L. **Do imaginário ao real:** a criação e a produção do livro infantil na visão do ilustrador. 2012. 198 f. Dissertação (Mestrado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2012.

RAJEWSKY, I. **Intermediality, intertextuality and remediation**: a literary perspective on intermediality. Intermédialtés/intermedialities, n. 6, Montreal, 2005.

YOKOTA, J. **From Print to Digital?** Considering the future of picturebooks for children. *In*: G. Grilli (Ed.), Bologna: fifty years of children's books from around the world. Bologna: Bologna University Press, 2013.