

As Narrativas Interativas Hipermediáticas: A Reconfiguração do Livro Digital Interativo para *Tablets*¹

Ana Carolina CALDAS²

Marcos NICOLAU³

Universidade Federal da Paraíba, PB

RESUMO

Durante cerca de 500 anos, o livro impresso esteve presente na sociedade. Com o desenvolvimento da tecnologia vinculada aos dispositivos portáteis, surgiram novos suportes para a leitura, que agora passou a ser também digital. A disseminação dos conteúdos digitais e hipermediáticos na literatura infantil acabou ampliando as possibilidades de interação para *smartphones*, *e-readers* e *tablets*, fazendo surgir, assim, os livros digitais interativos infantis, ou *book apps*. A reconfiguração dos livros infantis para o ciberespaço trouxe consigo práticas oriundas de um novo processo comunicacional que está surgindo: a imersão nas narrativas infantis através de recursos hipermídia. O presente trabalho, portanto, tem como objetivo evidenciar a importância dos recursos hipermídia na construção dos livros digitais interativos infantis.

PALAVRAS-CHAVE: *e-books* interativos; *book apps*; literatura infantil; hipermídia.

INTRODUÇÃO

O advento da escrita, nos primórdios da civilização humana, tinha a rudimentar função de registro de fatos e informações apenas, o que já constituía o princípio de uma atividade criativa que mudaria o mundo séculos mais tarde. A escrita se disseminou como linguagem em diferentes culturas e com ela desenvolveu-se a leitura que, com o tempo, popularizou-se em livros e jornais.

Dos textos nos pergaminhos aos livros feitos na tipografia, passando pela cultura do impresso, a leitura chega à era do digital. Em meio a essas transformações, o ato de ler torna-se uma prática que pode convergir para diversas mídias, proporcionando imersão e procedimentos interacionais através de recursos hipermediáticos presentes nos livros digitais interativos.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Mestranda em Comunicação pela UFPB. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Processos e linguagens Midiáticas (Gmid/UFPB). 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. E-mail: marcosnicolau.ufpb@gmail.com

O presente estudo aborda de que maneira a evolução histórica do livro vem contribuindo para oferecer qualidade e formas de leitura mais dinâmicas para a criança através dos novos formatos de livros eletrônicos de literatura infantil para dispositivos portáteis, como os *tablets*, além de evidenciar como as publicações digitais das editoras atuais estão se comportando diante dessa reconfiguração dos conteúdos digitais para o público infantil.

O objetivo da pesquisa consiste, portanto, em demonstrar como os meios impressos estão se adaptando às novas formas de leitura digital dentro das publicações de editoras infantis. Como procedimento metodológico para a atual abordagem, utilizamo-nos da pesquisa qualitativa com caráter exploratório e explicativo, a partir das quais foram estudadas as diversas fontes materiais e bibliográficas com o intuito de compreender os conceitos a respeito do tema e se chegar a possíveis conclusões. Procuramos, assim, compreender como se dá a relação entre literatura infantil e hipermídia. Para isso, analisamos as obras de cinco editoras e/ou produtoras de *e-books* interativos infantis para *tablets*, *smartphones* e *iPads* em que as influências da hipermídia são bastante evidentes.

1 DO CÓDICE AO LIVRO INFANTIL

Diversos materiais serviram de suporte à escrita e até de precursores para o papel, tais como pedra, argila papiro e pergaminho (ALMEIDA, 2015). Tabuletas de argila foram um dos primeiros protótipos de livros que se tem registro, surgindo em meados de 3.500 a.C., uma vez que na Suméria havia esse material em abundância (PARRY, 2012). Segundo Almeida, passou-se a utilizar os papiros para compor um rolo, porém os custos e as dificuldades de locomoção do material tornaram-nos obsoletos com o tempo. Já o pergaminho, que começou a ganhar espaço por volta de 190 a.C., contudo, a princípio era composto por várias folhas reunidas entre duas capas de madeiras, que passaram a ser dobradas ao meio e costurados, formando os chamados códices ou *códex*. Essa foi então a primeira ideia de livro como objeto de que se tem datado (ALMEIDA, 2015).

Chartier (1994) conceitua o códice como a junção de vários blocos de papiros antigos, costurados à maneira dos livros que conhecemos atualmente. Os cadernos montados a partir das folhas dobradas eram costurados e encadernados, substituindo

progressivamente os rolos de texto escrito. Dessa forma, os códices instalaram hábitos que antes não eram possíveis: escrever durante a leitura, folhear as páginas, comparar duas obras abertas e pesquisar trechos a partir da indexação.

As obras popularizaram-se com o advento da impressão dos livros, por consequência da invenção da prensa por Gutenberg e do desenvolvimento da tipografia, pois, a partir destes, os códices passaram a ser produzidos em série e os custos para tal produção seriam reduzidos drasticamente. A nova invenção também “permitiu que os textos, antes escritos por copistas em pergaminhos, pudessem ser reconfigurados, através dos tipos móveis, matrizes que permitiam a reprodução de muitos exemplares” (NICOLAU, 2010, p. 04), tornando a tipografia também uma peça essencial na produção em série de livros e publicações. Assim, surgiu o público que agora não se restringia apenas à Igreja nem aos senhores de posse: o próprio povo passou a adquirir livros e a se tornar leitor. Como confirma McLuhan, o “aspecto físico do livro impresso [...] muito contribuiu para o individualismo. Refiro-me a seu caráter portátil. Assim como a pintura de cavalete desinstitucionalizou a pintura, assim a tipografia quebrou o monopólio das bibliotecas” (MCLUHAN, 1972, p. 256).

As origens da literatura infantil, por sua vez, remetem ao surgimento da escola burguesa, a qual retrata uma realidade que ainda hoje permeia a vida artística e escolar dos pequenos leitores. Ela é utilizada como instrumento de multiplicação da norma vigente, transmitindo para as crianças a visão de mundo de um adulto, o que estaria em desacordo com sua realidade (ZILBERMAN, 1985). Entretanto, até o século XVII, a criança era vista pelos adultos como um pequeno e frágil animal de estimação. Não raro muitas nem sobreviviam dessa fase em decorrência da falta de cuidados, acarretando doenças pela fome, pelo descaso ou por qualquer outro motivo banal. Os pais e familiares das crianças sentiam as mortes prematuras, porém esse fato era visto como corriqueiro e já nem se espantavam mais. Caso a criança “morresse então, como muitas vezes acontecia, alguns podiam ficar desolados, mas a regra geral era não fazer muito caso, pois uma outra criança logo a substituiria” (ÁRIES, 1981, p. 04).

Segundo aponta Escarpit (1981), nada poderia ser considerado como literatura feita para o público infantil até o século XVII. Contudo, a autora menciona certas expressões populares, como rimas e jogos de palavras, bastante utilizados na época, mas que não haviam adquirido ainda o *status* de literatura infantil. As narrativas populares,

como fábulas, lendas e contos fantásticos, eram, na época medieval, voltadas para o público adulto.

Outros autores, porém, acreditam que a origem da literatura infantil, como a conhecemos hoje, está muito mais ligada a aspectos econômicos e sociais. Albino (2010) afirma que a partir da Revolução Industrial houve o crescimento das cidades e, com isso, a decadência do sistema feudal, vigente na época medieval. Em contrapartida, a classe social urbana que acabara de se formar inicia um processo de consolidação de instituições dentro da sociedade para que metas sejam atingidas, e uma delas é a escola. O papel da Escola, portanto, torna-se o de moldar essa criança à nova classe social. A alfabetização é o meio utilizado para habilitar os jovens à leitura de livros impressos, que são disseminados a partir do século XVIII com a impressão e a tipografia.

A literatura voltada efetivamente para o leitor-criança surge apenas em fins do século XVII e início do século XVIII, mais especificamente na França. Assim, *As Fábulas* (1668) de La Fontaine; *Os Contos da Mamãe Gansa* (1691-1697) de Perrault; *Os contos de Fadas* de Madame D'Aulnoy e *Telêmaco* (1699) de Fénelon constituem os livros pioneiros dentro do gênero infanto-juvenil, afirma Fernandes (2008). Ainda segundo a autora, os escritores, que passaram a valorizar a fantasia, a imaginação da criança e retomar as fontes orais da Tradição, contrariam a Literatura erudita da época e voltam-se à infância.

No Brasil, a literatura infantil surgiu apenas do final do século XIX para o início do século XX, devido à carência de material adequado para esse público, o que fez com que, inicialmente, textos europeus fossem adaptados à linguagem brasileira (ALBINO, 2010). Uma vez que a escola passou a estimular o patriotismo e o nacionalismo em seus alunos, houve a necessidade de se investir nesse novo mercado editorial para que sua missão como instituição fosse cumprida.

A literatura infantil brasileira, porém, sofreu um divisor de águas a partir do ingresso do escritor Monteiro Lobato na literatura infantil, uma vez que ele instaurou novas ideias contrapostas à vida literária até determinado momento de nossa história (CADEMARTORI, 2010). Com a sua obra de estreia, *A Menina do Narizinho Arrebitado*, em 1921, Lobato inaugura uma nova fase para o gênero literário infantil no Brasil, onde o imaginário da turma do *Sítio do Pica-Pau Amarelo* passa a compor a vida das crianças brasileiras. Outros autores, que se tornaram clássicos com o tempo, ganham destaque nesta fase da literatura infantil, renovando e reinventando o gênero através da

valorização do sentimento da criança, do imaginário e da poesia, são eles Cecília Meireles e Vinícius de Moraes (CAMARGO, 2000).

2 OS LIVROS INFANTIS NA ERA DOS LIVROS DIGITAIS

As crianças que nasceram e convivem intimamente com as novas tecnologias passaram a ser denominadas *cibernativos* (CAMBOIM; BARROS, 2010). Esse novo público infantil do ciberespaço está despertando a curiosidade dos pesquisadores em comunicação nas novas mídias devido ao desenvolvimento de uma maneira própria e independente de comportamento e utilização da rede (CAMBOIM, 2013).

Com a inundação de informações às quais estamos sujeitos nesta nova cultura digital, em que a rede de computadores representa um papel importante para a divulgação e assimilação de conhecimento, mudanças na forma de se interagir com o conteúdo proposto ocorrem e são intensificadas a cada dia, principalmente com o crescimento da utilização de dispositivos móveis, como os *Tablets*, *iPads*, *Kindle* e *smartphones*. Nesse âmbito, a criança, que antigamente era vista como um “adulto pequeno”, hoje recebe especial atenção, principalmente da mídia e da publicidade, e está mais do que nunca presente nas novas formas de se interagir com os meios eletrônicos.

Segundo Lemos (2003), a cibercultura emerge a partir da forma sociocultural que se desenvolve da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que tiveram início com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70.

Com o surgimento da leitura digital, ao invés de palavras impressas, o leitor se depara com o texto virtual, chamado também de hipertexto (VIRGÍNIO; ALMEIDA, 2012). Sobre a definição de hipertexto, Lévy diz que “na estrutura do hipertexto não dá conta somente da comunicação. O hipertexto é talvez uma metáfora válida para todas as esferas da realidade em que significações estejam em jogo” (LÉVY, 1993, p. 15). Assim, enquanto os livros impressos como os conhecemos hoje são compostos por páginas impressas, o *e-book* ou livro digital é formado por textos virtuais que possuem a capacidade de interagir com o usuário, reconfigurando o espaço em que atua e recriando outras formas de significar o conteúdo que ali se faz presente.

Santaella (2004) classificou o público leitor do século XXI de três formas diferentes. O primeiro é o leitor contemplativo ou meditativo, que executa sua leitura de maneira isolada e pausada, de forma a absorver melhor textos mais complexos. O segundo é o leitor fragmentário ou movente, que é capaz de compilar diversas imagens e novas maneiras de ler. Este leitor surgiu com a velocidade dos jornais e das multidões e abriu caminho para o próximo tipo de leitor, que é o leitor imersivo ou virtual. É desse público leitor imersivo e virtual de que tratamos nesta pesquisa. O ciberespaço ampliou o cenário para o surgimento de “um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles” (SANTAELLA, 2004, p. 33), e é para esse novo perfil de leitor que os livros digitais interativos infantis ou *book apps* estão sendo produzidos.

Nesse sentido, tem havido uma necessidade de se compreender melhor de que forma as crianças do século XXI estão lendo diante do universo de opções hiper e multimídia que se revelam frente aos seus olhos, quais as características dessa nova reconfiguração da leitura para o meio digital e como a interatividade está atuando no processo comunicacional entre os leitores a partir dos primeiros anos de vida.

3 DAS NARRATIVAS ÀS HIPERMÍDIAS

A narrativa pode ser definida como o fato de contar histórias, o conteúdo do que se é contado ou ainda o modo como o discurso é repassado. Já a história é o conjunto dos acontecimentos que são narrados e a maneira como se narra denomina-se enredo (TEIXEIRA, 2015). Assim, para Nogueira (2010), a narrativa constitui-se basicamente do conjunto de três elementos: o enredo, a história e a narração.

Para se reconfigurar a forma como eram produzidas e consumidas as narrativas no passado, utilizou-se do conceito de hipermídia. Com as possibilidades ofertadas com a hipermídia, agora a noção de narrativa adquire outro aspecto, mais interativa, dinâmica e imersa dentro de uma realidade criada a partir de recursos tecnológicos presentes em dispositivos eletrônicos atuais. Diante desta nova forma de contar histórias, Bairon acrescenta que no âmbito da hipermídia construída através de teorias recentes, “são aqueles momentos de ruptura com a linearidade que deverão apontar o caminho. As palavras transformam-se em Ícaros na frequente busca de um lugar para aterrissar” (BAIRON, 2011, p. 10).

A partir dos conceitos apresentados e diante do foco do presente trabalho que é abordar as narrativas desenvolvidas com a utilização de recursos hipermediáticos, a narrativa digital pode ser classificada dentro das narrativas visuais, analisando, assim, seus aspectos verbais, visuais (estáticos ou dinâmicos) e interativos (TEIXEIRA, 2015).

Primo (2003) destaca, a partir das definições de Verle (2001), que existem três tipos de hipertextos interativos, a saber: o hipertexto de interface potencial, o hipertexto colaborativo e o hipertexto cooperativo. O primeiro apresenta o nível mais baixo de interatividade, em que o espectador mantém distância do autor e só interage com os conteúdos do produto e com sua navegação. Já no hipertexto colaborativo, existe uma abertura onde os espectadores podem também ser autores, modificando imagens colaborativamente como numa espécie de colagem. Por fim, no nível de interação mais alto, que é o cooperativo, o interagente tem o poder de participar também do desenvolvimento conceitual do projeto.

Por sua vez, Murray afirma que os cenários atuais com novos ambientes digitais “caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover” (MURRAY, 2003, p. 84). Destarte, segundo Murray (2003), as formas de narrar através da imagem são divididas em três categorias: narrativa visual estática (NVE), narrativa visual dinâmica (NVD) e narrativa visual interativa (NVI).

Portanto, as novas mídias que surgiram e continuam despontando a cada ano que passa compõem, assim, uma nova maneira de se fazer e de se ler uma história. Antes de forma linear e estática, agora as histórias podem convidar o próprio leitor a participar de suas ações e até a conduzir um novo desfecho.

4 A NARRATIVA HIPERMÍDIA NA LITERATURA INFANTIL: O *BOOK APP*

Os livros digitais ou *e-books* criaram novas possibilidades para o mercado editorial infantil de publicações. A partir dele, surgiram variadas formas de explorar as narrativas literárias através de suportes tecnológicos que se multiplicam com o passar dos anos. As crianças *cibernativas* já nascem habituadas a interagir com leituras por meio de *smartphones* e *tablets*, mesmo nunca tendo tido a experiência antes.

A velocidade com a qual essa prática se transforma não acompanha mais as pesquisas que se tem realizado na área para tentar compreender a evolução pela qual passa o mercado editorial de livros infantis, agora em formatos digitais e interativos. Vivemos um novo tipo de revolução surgida a partir do advento e da disseminação de dispositivos móveis conectados à internet (DUARTE, 2010).

Assim como o livro impresso passou por mudanças ao longo dos últimos séculos, estamos atualmente vivenciando uma nova fase na leitura: a leitura interativa digital. As possibilidades dos recursos hipermídia dos novos *softwares* de leitura que surgem a cada dia estão encantando os pequenos e até mesmo os mais velhos, pois a sua linguagem envolve o leitor de forma mais real e dinâmica. A criança, portanto, é o alvo promissor de todo esse novo mercado editorial que começa a dar os seus primeiros passos.

A polêmica sobre se os livros digitais extinguirão os impressos torna-se obsoleta diante da variedade de consumidores e produtores que se apresentam nas prateleiras das livrarias e nos *sites* de compras de *e-books*. As editoras atualizadas com a nova Era Digital estão, portanto, adaptando-se a esse novo perfil do leitor, viabilizando possibilidades em meio a uma gama de opções de leitura que existem nos dias de hoje e que não param de se reinventar.

Com a mudança de paradigmas evidente no fazer e no pensar obras literárias para crianças, as mesmas não se fixam mais em autores e sentidos acabados, muito pelo contrário. Agora, “todos os participantes de ambientes hipermídia são artesãos de textos e significados, a partir de outros textos que estão alhures, algures”, como afirma Bairon (2011, p. 36).

5 OBRAS ANALISADAS

Após as pesquisas realizadas no âmbito deste estudo, destacamos cinco editoras/ produtoras que estão se sobressaindo no mercado editorial de publicações digitais infantis nos últimos anos. São elas: a Editora Biancovilli, a Editora Pipoca, a Estilingue, a Editora Manati e a Editora Caixote. Já dentre as obras que serão analisadas, estão: *A borboleta e o caçador*, *No meu guarda-roupa*, *Dragoberto*, *Chapeuzinho vermelho* e *Pequenos grandes contos de verdade*.

a) A borboleta e o caçador

Lançado em outubro de 2012, o *book app* conta a história de uma garotinha que ganhou de aniversário uma borboleta engaiolada do seu pai caçador e se sente triste pelo presente. Foi escolhido para análise *A Borboleta e o Caçador*, da Editora Biancovilli, não exatamente porque este é o *e-book* que melhor representa a editora, mas sim porque os recursos utilizados neste *book app* são semelhantes aos das outras publicações da Biancovilli. Nesta narrativa visual e dinâmica, foram observados recursos hipermediáticos de interação em quase todas as telas, porém as possibilidades se resumem a balões saindo da tela, sons interativos, botões avançar e retornar, objetos balançando ao toque e iluminação diferente (cena dos trovões). Portanto, podemos classificar os recursos da Biancovilli como ainda muito lineares e básicos, não interferindo diretamente no desenrolar dos acontecimentos.

b) No meu guarda-roupa

A publicação que escolhemos para fazer análise da Editora Pipoca, por ser menos extensa e que apresenta os recursos de quase todas as outras publicações da editora, chama-se *No meu guarda-roupa*. Neste livro digital, assim como nas outras publicações da Editora Pipoca, a presença de recursos interativos hipermediáticos ainda é pequena, uma vez que a linha editorial da empresa é focar em livros, e não em aplicativos. Assim, de acordo Miller (2014), o livro digital *No meu guarda-roupa* apresenta apenas interações a nível estímulo-resposta, comunicação e navegação como interatividade. Esses critérios estão presentes na animação da passagem de páginas, na narração da história e na possibilidade de retornar e avançar na história. A história ainda conta com recursos de animação dos personagens e do cenário e sonoplastia.

c) Dragoberto

Dragoberto conta a história de um dragão diferente que gosta de melancias e não cospe fogo em animais. O texto é de Alfredo Stahl e as ilustrações de Beatriz Bittencourt, que se utiliza de técnicas de colagens e fotografias, animadas por Rodrigo Aben-Athar. Além disso, a produtora Bubbledot é a responsável pela programação

digital da obra inaugural da Editora E-stilingue. *Dragoberto* conta com 35 cenas e 14 páginas interativas, onde se pode escolher entre três idiomas, bem como arremessar lanças, apagar incêndios (Figura 01), colorir quadros, fazer cócegas no dragão, guiar seu voo ou comer melancias. A obra *Dragoberto*, da Editora E-stilingue, em comparação às outras publicações de editoras analisadas na presente pesquisa, foi uma das que teve seu trabalho mais enriquecido por recursos de interação hipermídia. Mesmo contando com apenas uma publicação até o momento, que é a obra *Dragoberto*, a editora já merece grande destaque diante da qualidade da produção.



Figura 01: Dragoberto: ação interativa do leitor apagando o incêndio
Fonte: Montagem de *PrintScreens* do e-book *Dragoberto*. Elaborado pelo autor.

d) Chapeuzinho vermelho

Os recursos *touchscreens* presentes nas publicações digitais da Editora Manati possibilitam a interação das crianças com a obra e estimulam novas descobertas através de imagens e sons, propondo caminhos diferentes para a experiência da leitura. Com seis publicações digitais até o momento, a Manati aposta em ilustrações simples e cheias de cores, utilizando-se principalmente de sonoplastia para enriquecer a história. A obra que vamos analisar chama-se *Chapeuzinho Vermelho*, que já foi contada e recontada em diversos países, e a Editora Manati resolveu contar a sua versão. O livro conta ao todo com 30 páginas interativas, onde serão descobertos sons através do recurso *touchscreen*. Além disso, a história conta com três diferentes narrações: uma do lobo mau, a segunda de chapeuzinho vermelho e a última é a narração pessoal, gravada pelo próprio leitor através do microfone do seu dispositivo móvel (Figura 02). A Manati também oferece em seu *e-book* diversas atividades extras, como colorir cenas da própria história, brincar de trocar as roupas dos personagens e até tirar uma *selfie* na barriga do lobo mau, utilizando a câmera do próprio dispositivo.



Figura 02: Chapeuzinho Vermelho: opção narração pessoal.

Fonte: PrintScreen do início do e-book Chapeuzinho Vermelho, da editora Manati.

Diante dessa análise, podemos dizer que a obra em questão da editora Manati, apesar de não apresentar inúmeras formas de interação durante a história, conseguiu o seu diferencial apostando nos recursos de som para atrair mais ainda o leitor para a história.

e) Pequenos grandes contos de verdade

O conto escolhido para análise chama-se *Bem Agasalhados* e narra a triste história da realidade de muitos pinguins que são atingidos pela poluição jogada por navios em alto-mar. O aplicativo oferece três opções de narração: Leia para mim, Eu leio sozinho e Leitura especial, onde a criança ou o adulto podem gravar sua própria voz para narrar a história do seu jeito. A história conta com diversos recursos interativos hipermediáticos que convidam o leitor a imergir dentro da narrativa e participar dela. Um deles aparece na cena em que o pinguim caminha pela areia doente por causa do petróleo e o narrador indica que ele precisa de ajuda. Ao clicar no botão da ajuda, um veterinário surge na cena e leva o pinguim para ser socorrido. Já no consultório do veterinário, o leitor também pode participar da história ajudando a limpar o petróleo do pinguim esfregando o dedo sobre ele, com a ajuda do recurso *touchscreen* (Figura 03).



Figura: Bem Agasalhados: recursos touchscreen como ferramenta de imersão

Fonte: PrintScreen de cena do *book app* Pequenos Grandes Contos de Verdade, da editora Caixote

Em todas as três histórias do livro digital interativo, podemos perceber basicamente os mesmos recursos hipermediáticos de imersão e participação na narrativa, utilizados com objetivos diferentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso objetivo nessa pesquisa foi entender como os livros - que um dia já foram códices - estão se reconfigurando nos novos processos de leituras a partir de recursos hipermediáticos de dispositivos móveis e como as novas editoras estão se comportando diante dessas mudanças. Através de uma pesquisa exploratória, foi possível detectar como essa reconfiguração vem sendo trabalhada no processo comunicacional da leitura, de forma diferente e dinâmica, em cada obra de editora infantil que se propõe a acrescentar novidades e ousar na forma de produzir seus livros.

Os produtos analisados de cada editora refletem uma linha que está começando a surgir dentre as publicações digitais atualmente, que é apostar em um ou mais recursos hipermediáticos de interação com o conteúdo para proporcionar mais prazer e diversão à leitura. O presente trabalho ressalta exatamente essa nova forma de criar e produzir livros interativos digitais dentro do universo infantil: os *book apps*. As crianças parecem ser um público interessante para que se continue investindo e ampliando maneiras de se aprender a ler brincando.

Os estudos acerca dos recursos hipermediáticos utilizados nos *book apps* ainda estão em fase inicial diante de uma gama de editoras e produtoras que se reinventam e surgem a cada ano. Através deste cenário multifacetado e polissêmico, Bairon (2011) defende que a hipermídia tornou-se uma desagregadora de significados preestabelecidos e passou a representar a polifonia e a multiplicidade de linguagens.

O novo perfil de leitor de histórias infantis, portanto, tem em suas mãos a chance de poder usufruir desse hibridismo midiático e desfrutar da arte e da tecnologia, apreciando verdadeiras obras sem sair de casa e vivenciando cada nova cena da narrativa imerso em outra realidade, mais fluida e prazerosa do que as simples palavras sobre um papel, talvez.

REFERÊNCIAS

ALBINO, Lia Cupertino Duarte. **A literatura infantil no Brasil**: origem, tendências e ensino. 2010. Disponível em: http://www.iesprn.com.br/ftpiesp/DisciplinasPROISEP/M%F3dulo%205/LITERATURA%20INFANTO-JUVENIL/Texto%202%20-%20literatura_infantil%20no%20Brasil.pdf. Acesso em: 24/02/2015.

ALMEIDA, Filipe Carvalho de. **O livro digital como processo hipermediático**: a reconfiguração dos papéis do leitor, autor e editor no contexto dos usos e práticas editoriais. 2015. 94 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2015.

ALMEIDA, Filipe; VIRGÍNIO, Rennam. Do códice ao leitor digital: a reconfiguração do livro na cibercultura. In: NICOLAU, Marcos (Orgs.). **O livro e suas múltiplas perspectivas**. João Pessoa: Editora Ideia, 2014.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BAIRON, Sérgio. **O que é Hipermídia**. São Paulo: Brasiliense, 2011 (Coleção Primeiros Passos).

CADEMARTORI, L. **O que é literatura infantil?** São Paulo: Brasiliense, 2010. (Coleção Primeiros Passos).

CAMARGO, Luís. **A poesia infantil no Brasil**. In: _____. Blocosonline, 2000. Disponível em: <http://www.blocosonline.com.br/literatura/prosa/artigos/art021.htm>. Acesso em: 27/10/2015.

CHARTIER, Roger. **Do códice ao monitor**: a trajetória do escrito in Revista Estudos Avançados. Publicação quadrimestral do Instituto de Estudos Avançados da USP, n. 21, maio-agosto de 1994. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v8n21/21.pdf>. Acesso em: 19/01/2015.

CAMBOIM, Ana Flávia de Luna. **Nascidos na cibercultura**: a autonomia comunicacional do cibernativo na internet. João Pessoa: Editora Marca de Fantasia, 2013.

CAMBOIM, Ana Flávia de Luna; BARROS, Ana Cirne Paes de. **Relacionamento Mercadológico com os Cibernativos na Internet**. In: Anais do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. São Paulo: Intercom, 2010. v. 1.

DUARTE, Márcio. **Ebook**: desvendando os livros feitos de pixels. Brasília: m10Design, 2010. Disponível em: <http://www.slideshare.net/marciom10/ebook-desvendando-os-livros-feitos-de-pixels>. Acesso em 15/04/15.

ESCARPIT, Denise. **La literatura infantil y juvenil en Europa**. Trad. Diana Flores, México, Fondo de Cultura Económica, 1981.

FERNANDES, Hercília Maria. **A Literatura Infantil através dos tempos**. In: Novidades e Velharias, 2008. Disponível em http://novidadesevelharias-fernandeshercilia.blogspot.com/2008/06/literatura-infantil-atravsdos-tempos_307.html. Acesso em 15/10/2015.

LE MOS, André. **Cibercultura**: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André. Janelas do Ciberespaço. Porto Alegre: Sulina, 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>. Acesso em: 28/10/2015.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling**: A creator's guide to interactive entertainment. Taylor & Francis, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NICOLAU, Marcos. **O ciclo das autonomias**: do texto, do suporte e do autor. In: Revista Temática. Ano VI, n. 12, dez/2010. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2010/Dezembro/apropriacao_autonomia_comunicacional.pdf. Acesso em: 22/01/2015.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema I**: Laboratório de Guionismo. Portugal: LabCom Books, 2010.

PARRY, Roger. **A Ascensão da Mídia**: A História dos Meios de Comunicação de Gilgamesh ao Google. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PRIMO, Alex. **Quão interativo é o hipertexto?**: Da interface potencial à escrita coletiva. In: Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003. Disponível em:

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no Ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo, Paulos, 2004.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. 2015. 202 f. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Centro de Comunicação e Expressão. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2015.

VERLE, Lenara. **Artists and Articipants**: Sito Collabspac and Artchives. 2001. Disponível em: <http://www.lenara.com/papers/sito.html>. Acesso em: 23/10/2015.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. 4 ed. São Paulo: Global, 1985.

Sites

<http://www.biancovilli.com/>

<http://www.editorapipoca.com.br/>

<https://vimeo.com/estilingue>

[http://manati.com.br/site/?page_id=23 /](http://manati.com.br/site/?page_id=23/)

<http://www.editoracaixote.com.br/>