

Era Uma Vez, Um Livro Ilustrado Infantil de Papel: Interatividade e Reapropriação nos *E-picturebooks*¹

Ana Carolina CALDAS²
Marcos Antônio NICOLAU³
Universidade Federal da Paraíba, PB

RESUMO

Neste cenário de reconfiguração das práticas sociais e midiáticas, lastreadas por dispositivos computacionais móveis, inauguraram-se perspectivas novas para a leitura em meios digitais. Desta maneira, o livro ilustrado infantil, conhecido pela sua multiplicidade de linguagens, apropria-se de emergentes possibilidades narrativas, como sons, animação, diagramação e interatividade. O presente artigo procura compreender essa dinâmica literária, artística e comunicativa, agora em formato *e-picturebook* ou *book-app*, ao analisar aspectos interacionais presentes nessas obras. O processo em que se encontram as obras ilustradas infantis hoje é conferido a partir de dois aplicativos premiados no *Bologna Ragazzi Digital Award*⁴, em 2017 e 2018: *Toontastic 3d*⁵ e *Old Man's Journey*⁶.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; interatividade; livro ilustrado infantil; *e-picturebooks*; reapropriação.

INTRODUÇÃO

Aristóteles sugere que todo pensamento requer imagens, pois são elas que tomam o lugar da percepção direta, concluindo que “a alma nunca pensa sem uma imagem mental” (ARISTÓTELES, 1936 *apud* MANGUEL, 2001, p. 21). Daí a importância em saber ler e compreender não apenas as palavras que compõem o código verbal, mas também as imagens que formam o mundo, uma vez que elas se constituem em símbolos, sinais, mensagens e alegorias, pois “as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos” (MANGUEL, 2001, p. 21).

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

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.

⁴ Premiação anual criada, a partir de 2012, pela Feira mundial de livros infantis de Bolonha, na Itália, com o intuito de reconhecer a excelência em publicações digitais infantis. Disponível em: <http://www.bookfair.bolognafiere.it/i-premi-di-bologna-childrens-book-fair/bolognaragazzi-digital-award/1034.html>. Acesso em 10/05/2018.

⁵ Disponível em: http://www.bolognachildrensbookfair.com/media/libro/press_release/2017/11._BRAW_DIGITAL_2017.pdf. Acesso em: 10/05/2018.

⁶ Disponível em: <http://www.bookfair.bolognafiere.it/i-premi-di-bologna-childrens-book-fair/bolognaragazzi-digital-award/vincitori-2018/vincitori-2018/7172.html>. Acesso em 10/05/2018.

Os livros ilustrados, em especial os infantis, destacam-se, portanto, por combinar dois níveis de comunicação, que são o verbal e o visual, relacionando-se através de dois conjuntos distintos de signos: o icônico e o visual. Tais signos, segundo Nikolajeva e Scott (2011), estão presentes na cultura humana desde o seu surgimento. Ao longo dos tempos, tem-se notado um considerável crescimento de formas de arte e de comunicação que se utilizam de combinações entre signos verbais e visuais, sugerindo o fenômeno da “intermedialidade”, definido por Rajewsky (2012) como relações entre mídias, envolvendo interferências e interações de cunho midiático.

A tecnologia digital, por sua vez, tem possibilitado a disseminação e veiculação de uma grande escala de textos midiáticos, aos quais se mesclam diferentes linguagens, como sons, imagens, animações e interações. Tais textos constituem grande parte das mediações na sociedade contemporânea (GUIMARÃES; RIBAS, 2016), que se dão através de suportes em dispositivos computacionais móveis, como *tablets* e *smartphones*. Os conteúdos digitais, dessa forma, convergem para múltiplas plataformas, reforçando a teoria da convergência midiática (JENKINS, 2008), na qual tecnologias, indústria, mercado e público são transformados pelos produtos das novas e velhas mídias, caracterizando um processo cultural e não apenas tecnológico.

A literatura infantil, através dos livros ilustrados, assume, assim, um caráter hipermidiático, em que as obras são reconfiguradas não apenas por meio da presença de *links*, leitura acessível e formato digital, mas incorporam novas possibilidades narrativas e experiências de leitura. Nesse sentido, em contribuição aos estudos desenvolvidos a respeito das novas linguagens que compõem a literatura digital ilustrada infantil contemporânea e das novas formas de se ler e de contar histórias para os pequenos, foi realizada pesquisa com estudiosos do livro ilustrado infantil e de suas reconfigurações como produto editorial e mídia (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011; LINDEN, 2011; PINTO; ZAGALO; COQUET, 2012; TEIXEIRA, 2015; ESTEFANI, 2017).

Com a introdução das novas tecnologias eletrônicas na produção e circulação de obras literárias, novos suportes e formatos se fazem presentes em decorrência da cultura digital que invadiu também o universo do livro (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017), em especial, do livro ilustrado infantil. Para tanto, pretende-se ilustrar tal fenômeno a partir de duas obras selecionadas e premiadas pelo *Bologna Ragazzi Digital Award* - premiação voltada exclusivamente para formatos digitais de livros ilustrados infantis ou

book-apps: *Toontastic 3D*, da Google, e *Old Man's Journey*, da Broken Rules, vencedoras dos anos de 2017 e 2018, respectivamente.

O presente artigo, portanto, apresenta e faz reflexões relacionadas às novas produções de livros ilustrados infantis para os meios digitais atualmente, conhecidos também como *e-picturebooks*, terminologia utilizada para categorizar os livros digitais ilustrados infantis (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2012), bem como os processos interacionais neles presentes, possibilitados pela configuração da mídia em questão, por parte da indústria editorial. Para isso, foi utilizada a pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, bem como a pesquisa bibliográfica, que embasou as teorias propostas.

1 BREVE PANORAMA DE EVOLUÇÃO DO LIVRO ILUSTRADO INFANTIL

A partir do século XVIII, os caminhos para o reconhecimento dos primeiros conceitos de infância começaram a se delinear, definindo a criança como “um ser com características próprias e de cuja educação dependeria, no futuro, a personalidade ou o caráter do adulto” (COELHO, 2010, p. 132). Além disso, segundo Pinto, Zagalo e Coquet (2013), foi também nessa época que o acesso aos livros e à leitura no mundo ocidental começou a se democratizar, juntamente com a expansão da escolarização e a influência de uma nova pedagogia.

Apesar da obra *Orbis sensualium pictus* (1658), do pedagogo tcheco Amos Comenius, considerado o pai da didática moderna, não ser incluída atualmente como literatura infantil por alguns autores, dentre eles o crítico Peter Hunt (2010), ela é geralmente vista como o primeiro livro ilustrado infantil, uma vez que se constituía de textos e imagens criados especificamente para o público criança (SALISBURY; STYLES, 2013). Dessa forma, essa obra didática inaugura o uso da ilustração de forma a atrair o interesse dos pequenos leitores nos textos.

Uma vez, porém, que esta pesquisa destina-se a investigar obras literárias ilustradas voltadas expressamente para crianças, com uma infância legitimada hoje, pode-se afirmar que, até 1744, não se admitia distinção literária entre livros para o público infantil e o adulto. Isso porque é nesse ano que é publicada a obra que, segundo Hunt (2010), é conhecida como o primeiro livro infantil moderno: *A little pretty pocket-book*, de John Newbery. Vendida como uma experiência multimídia, a obra utilizava rimas ilustradas e jogos de raciocínio para entreter e interagir com o público-leitor,

proporcionando-lhe uma leitura prazerosa e enriquecedora, além de possibilitar a aquisição e utilização de brinquedos que envolviam a fruição narrativa.

Na transição do livro ilustrado moderno para o contemporâneo, tem-se, em 1919, a publicação de *Macao et cosmage*, do francês Edy Legrand, o qual inverte a relação de predominância do texto sobre as imagens que permeavam os livros infantis até essa época, explicitando o caráter visual e anunciando o livro ilustrado contemporâneo infantil (LINDEN, 2011). Nessa mesma linha, a autora ainda acrescenta *A história de Babar, o pequeno elefante*, de Jean de Brunhoff, lançado em 1931 pela editora *Jardin des modes*, e que leva além a relação texto-imagem, utilizando a diagramação e o suporte da narrativa a serviço da expressão da obra.

Contudo, a importância do aspecto visual nos livros contemporâneos foi consolidada apenas a partir de 1963, com a obra-prima *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak. Em suas páginas, Maurice introduz uma nova concepção imagética que passa a representar, de forma mais íntima e sensível, o verdadeiro universo do inconsciente infantil. A contribuição da obra marcante de Sendak estava, portanto, em “reconstruir de forma imaginativa os sentimentos suprimidos da primeira infância” (POWERS, 2008, p. 90), indo além das questões de bom gosto e elevando a literatura infantil a um patamar tão amplo quanto o da literatura voltada para o público adulto.

Segundo Pinto, Zagalo e Coquet (2013), com o surgimento de novos suportes de leitura, possibilitados pelos dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*, o livro impresso, em formato de códice, passa a não ser mais a única fonte de experiências de fruição das narrativas por parte das crianças. Dessa forma, a mobilidade que esses dispositivos têm proporcionado leva às novas configurações não só de livros ilustrados infantis e seus suportes, mas também de leitor.

Com a introdução dos *tablets* e *smartphones* na sociedade contemporânea, o acesso a leituras de conteúdos digitais passou a incorporar novos recursos de fruição da obra, com áudio, vídeo, conexão com a internet e interatividade (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2013), permitindo, portanto, uma reapropriação do livro ilustrado infantil impresso e enriquecendo as experiências de leitura e de comunicação entre leitores e autores. Assim, foi criado o rico campo de estudos voltados para o objeto livro ilustrado infantil e suas relações, chamado *picturebook theory* e encabeçado por pesquisadores como Linden (2011), Nikolajeva e Scott (2011), além de Salisbury e Styles (2013), dentre outros.

A partir desses estudos, pois, inaugura-se um novo formato e categoria de livros ilustrados infantis na cibercultura, a saber: os *e-picturebooks* ou *book-apps*. Este último trata-se do formato do livro em aplicativo, programado para uma experiência influenciada por elementos multimídia interativos, os quais possibilitam novas formas de exploração do conteúdo (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2012; YOKOTA; TEALE, 2014; ESTEFANI, 2017; TEIXEIRA, 2015; NIKOLAJEVA; AL-YAQOUT, 2015).

2 POSSIBILIDADES INTERACIONAIS E REMEDIAÇÕES NAS NARRATIVAS DIGITAIS INFANTIS CONTEMPORÂNEAS

Para Machado (1997), apesar de a interatividade ter trazido utilizações desconhecidas, o autor define o fenômeno como a possibilidade de responder ao sistema e dialogar com ele. Segundo Teixeira (2015), porém, o termo interatividade diferencia-se de interação, já que esta se refere à relação do ser humano com um sistema no qual os elementos influenciam-se mutuamente, de forma recíproca. A interatividade, por sua vez, representa “a relação ativa entre duas entidades” (MILLER, 2014 *apud* TEIXEIRA, 2015, p. 33), isto é, a interação prescinde da interatividade para que essa relação possa ocorrer. Plaza (2000), nesse sentido, determina três graus de abertura de uma obra, nos quais o terceiro refere-se exatamente às relações homem-máquina em que ocorre interatividade tecnológica a partir de recursos digitais, sendo mediados por suas interfaces técnicas, como é o caso dos *e-picturebooks*.

Atualmente, a participação ativa nos dispositivos móveis ampliou-se de forma a potencializar o fenômeno interativo por meio das qualidades técnicas do aparelho. Para Bortolás e Vieira (2013), as conceituações sobre fenômenos de interatividade são consideradas, assim, atributos do processo comunicacional e representam uma potencialidade de determinada mídia. Os autores enfatizam ainda que a interatividade leva em consideração tanto a tecnologia quanto a percepção do interator, buscando a troca de informações entre indivíduos e ambiente mediado. No caso dos *e-picturebooks*, a interatividade dar-se-ia nos *inputs* que o leitor fornece para o sistema através do toque na tela, por exemplo.

Desta forma, sob o viés adotado por esta pesquisa e do ponto de vista de Bortolás (2014), a interatividade parte da perspectiva da Comunicação, configurando-se,

assim, em uma interação humano-computador (IHC), contemplando tanto a concepção tecnológica quanto a maneira como o leitor apropria-se da obra digital contemporânea.

No ano de 2007, a editora Globo lançaria a versão *book-app* da clássica obra infantil brasileira *A menina do narizinho arrebitado*, que possibilita a navegação e o acesso às primeiras histórias da personagem Narizinho por meio de combinações entre texto verbal e visual, sons e figuras em movimento. O enredo, por sua vez, retoma o livro original, escrito em 1920, sem passagens descartadas pelas autoridades educacionais, desta vez. Esse fato torna-se emblemático e sugestivo, já que “uma das primeiras obras brasileiras [...] efetivamente interativa, digital, multi e hipermediática” relança “o livro de estreia do escritor mais importante [...] da literatura infantil nacional” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 18-20).

Alice for the iPad, *book-app* para sistemas iOS lançado em 2010 pela Atomic Antelope, por sua vez, lança mão de recursos digitais e interativos para recriar a obra clássica original de *Alice no país das maravilhas* a partir, primeiramente, do escaneamento das ilustrações originais de John Tenniel, produzidas ainda no século XIX e, posteriormente, da interação em ambiente digital das imagens reconfiguradas. Com isso, é possível até concordar que “talvez as ilustrações se adaptaram tão bem porque Tenniel sabia que o iPad estava chegando” (STEVENS, 2010, p. 88 *apud* PEREIRA, 2014, p. 99).

Aos dois exemplos acima descritos, fenômenos da cibercultura⁷, Grusin e Bolter (2000) chamaram de remediação. A remediação, portanto, seriam as mudanças verificadas em cada suporte das narrativas, uma vez que o meio é quem remedeia. Dessa maneira, toda vez que determinado meio assume o lugar de outro anterior, ocorre o fenômeno da remediação (GRUSIN; BOLTER, 2000). Ao contrário de eliminar o meio original, o mais recente reformula-o, isto é, reconfigura-o, reapropriando-se das suas características, de forma a intensificar suas potencialidades.

Há ainda, outro fenômeno bastante discutido e presente nas novas configurações das mídias digitais. Trata-se da intermedialidade, fenômeno que, segundo Cluver (2011), implica em interações e interrelações entre mídias, como numa espécie de cruzamento de fronteiras das mídias. Assim como Cluver (2011), Rajewsky (2012) destaca-se como uma das estudiosas do conceito e sugere discriminar três tipos de intermedialidade, cada

⁷ Segundo Lemos (2003), a cibercultura é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais, relação estabelecida a partir das novas formas sociais surgidas na década de sessenta (sociabilidade pós-moderna).

qual com um modo particular de cruzar a fronteira: as *transposições midiáticas* (como adaptações fílmicas de literatura), as *referências intermidiáticas* (como referências literárias em filmes) e as *combinações midiáticas* (multimídias, como *e-picturebooks* ou *book-apps*).

Pode-se apontar, enfim, após as exemplificações e conceituações explicitadas aqui, que as obras *A menina do narizinho arrebitado* (2007) e *Alice for the iPad* (2010) são representativas do quadro conceitual em que se instauram os fenômenos da remediação e da intermedialidade, os quais dialogam com os novos formatos e apropriações do suporte do livro, bem como promovem relações entre mídias que interferem nos sentidos e interpretações suscitados pelas obras digitais voltadas para o público infantil.

3 REAPROPRIAÇÕES DO LIVRO ILUSTRADO INFANTIL: OS E-PICTUREBOOKS

O livro ilustrado infantil adquire diversas configurações e conceituações ainda no âmbito do impresso, contudo, para esta pesquisa optou-se por adotar o termo *picturebook* (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011), como termo estrangeiro, e “livro ilustrado”⁸ (LINDEN, 2011) para o termo traduzido. O desafio agora, então, é avaliar se os conceitos da já existente *picturebook theory* podem ser reapropriados para a sua aplicação no objeto “mais intimamente relacionado a um correspondente digital dos livros infantis ilustrados” (ESTEFANI, 2017, p. 29), ou seja, os *e-picturebooks* ou *book-apps*.

Como define Pinto, Zagalo e Coquet (2012), os *e-picturebooks* são artefatos que apresentam semelhanças e herdadas características do seu formato original impresso. Estefani (2017), por sua vez, esclarece a diferença entre *e-picturebooks* e *book-apps*, utilizados nessa pesquisa quase como sinônimos, mas com algumas distinções. Para o pesquisador, *book-app* seria o formato mais próximo da realização de um *e-picturebook*, ou seja, o termo refere-se apenas aos *e-picturebooks* em formatos de aplicativo, também conhecidos como livros-aplicativos. Entretanto, é preciso ressaltar que “nem todo e-

⁸ A diferença primordial que haveria, assim, entre o “livro ilustrado” e o “livro com ilustração” seria que, nesse último, não existe a inter-relação entre palavra e imagem, característica básica do livro ilustrado infantil como o conhecemos, em que o sentido total da obra depende da relação entre imagem e texto, ou seja, ambas as linguagens (visual e verbal) apresentam interdependência entre si (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011).

picturebook deve ser um *book-app* e vice-versa” (ESTEFANI, 2017, p. 37), a exemplo da coletânea digital *Kidsbook Itaú Criança*, da Agência África, finalista do Prêmio Jabuti 2017 e que apresenta diversas histórias interativas e multimídia disponibilizadas gratuitamente *online* (sem aplicativos ou *download*)⁹.

No cenário digital atual, em que e-books¹⁰ incorporam cada vez mais carga multimídia e interativa aos seus conteúdos, utilizando narrativas complexas que apresentam gamificação e atividades lúdicas no fluxo da história (TEIXEIRA, 2015), Yokota e Teale (2014) procuraram estabelecer critérios para uma possível qualidade nos *e-picturebooks*, como as vantagens incorporadas pela reconfiguração do meio impresso para o digital e os recursos interativos contribuintes para a fruição narrativa, sem distrair o leitor.

Assim como Yokota e Teale (2014), Nikolajeva e Al-Yaqout (2015) optaram por se reapropriar da já existente *picturebook theory* com o intuito de investigar características e esboçar uma possível teoria do que vem a ser os *e-picturebooks*. Com isso, foram utilizados aspectos comparativos entre os dois formatos, como, por exemplo, a loja onde são comprados os dois tipos de obras; a questão da primeira versão; as ações envolvidas; a interatividade em cada mídia; a capa do livro e o ícone do aplicativo; as páginas sequenciais e a interação com a tela; bem como aspectos da performance e dos elementos de áudio e gamificação¹¹ nos *e-picturebooks*.

Com a reapropriação das teorias e aspectos da *picturebook theory* para os *e-picturebooks*, é possível constatar, por fim, que alguns elementos do livro ilustrado infantil impresso não são transpostos para o seu formato digital e multimídia, assim como outros elementos adquirem novos valores e significados. Desta forma, os *e-picturebooks* que apresentam recursos interativos enfatizando as narrativas e que aumentam o grau de interatividade na obra, incluindo a coautoria com o leitor, podem ser os mais promissores (NIKOLAJEVA; AL-YAQOUT, 2015).

4 BREVE ANÁLISE DAS OBRAS: *OLD MAN'S JOURNEY* E *TOONTASTIC 3D*

⁹ Disponível em: <http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>. Acesso em 26/04/2018.

¹⁰ E-book pode ser definido como uma representação eletrônica ou digital de um dado texto, digitalizado, digitado ou programado, com “páginas” virtuais, lidas usando *software* de leitura para e-book, seja em um computador pessoal, um PDA, um *smartphone* ou dispositivo de leitura de livros eletrônicos (CRYSTAL, 2009 *apud* PINTO; ZAGALO; COQUET, 2012).

¹¹ Integração de elementos da mecânica dos jogos em ambientes que não são primordialmente jogos de videogame (ESTEFANI, 2017).

Podemos classificar esta pesquisa metodologicamente como qualitativa, quanto à natureza; exploratória e explicativa, quanto aos objetivos; e bibliográfica, quanto à operacionalidade, utilizando-se da observação-participante com o intuito de fundamentar de forma mais aprofundada as experiências proporcionadas pelas obras elencadas para análise, pois, como afirma Goldenberg, se “torna difícil para o pesquisador restringir suas observações de maneira a ver apenas o que sustenta seus preconceitos e expectativas” (GOLDENBERG, 2004, p. 47). É possível atingir níveis de compreensão de forma profunda através da observação-participante na pesquisa qualitativa, já que o “pesquisador qualitativo buscará casos exemplares que possam ser reveladores da cultura em que estão inseridos” (GOLDENBERG, 2004, p. 50).

A evolução e evidente reconfiguração dos livros ilustrados infantis para o cenário digital é um fenômeno reconhecido por muitos eventos e premiações no Brasil e no mundo. Esta pesquisa deter-se-á, assim, a analisar duas obras premiadas pelo *Bologna Ragazzi Digital Award*, na Feira do Livro Infantil de Bolonha, nos anos de 2017 e 2018. A premiação é voltada para editoras e produtoras de aplicativos para crianças entre dois e quinze anos de idade.

Vencedora do *Bologna Ragazzi Digital Award* de 2018, *Old Man's Journey*, da produtora Broken Rules, eleva a narrativa digital interativa a um estado de contemplação e beleza que poucos alcançaram. Ambientado em um cenário híbrido entre *game*, livro-imagem (a história não contém textos ou diálogos escritos) e animação, a obra utiliza-se dos seus recursos interativos para fluir, levando o leitor-interator a desvendar seu enredo ao mesmo tempo em que soluciona *puzzles* e quebra-cabeças com o cenário da narrativa. Além disso, elementos interacionais surgem como desafios ao personagem principal (a exemplo das ovelhas, cachoeiras e barris que rolam pela colina), conferindo valor simbólico e significados à narrativa e contribuindo com a fruição da obra e envolvimento do leitor (Figura 01).

Figura 01 - *Old Man's Journey* e sua experiência interativa



Fonte: <https://www.dlh.net/en/screenshots/6630/old-man-journey.html>. Acesso em 25/04/2018.

Composto por uma mecânica simples, o *e-picturebook* explora de forma sutil seus elementos interacionais para enriquecer a história. Sem apresentar tutoriais ou diálogos, a narrativa tem início quando o protagonista, um senhor de idade avançada, encontra-se em sua casa e recebe de um carteiro uma mensagem que o deixa preocupado. A partir daí, a personagem pega a mochila de viagem e sua vareta, que utiliza como bengala, e parte em busca de solucionar desafios que possam fazê-lo chegar ao objetivo final, que é encontrar sua esposa doente em seus últimos momentos de vida. Para isso, o leitor-interator tem a possibilidade de mover as montanhas do cenário, arrastando-as com o toque na tela para que elas se encostem e o protagonista consiga seguir viagem. Ao longo do caminho, o protagonista é exposto a situações que provocam o despertar de suas memórias (*flashbacks*), recurso este utilizado pela narrativa para contar histórias passadas na vida do marinheiro ao leitor-interator, apresentando o botão de retorno à narrativa ao final da exposição¹².

Apesar, portanto, de alterar estágios de contemplação (memórias) e de interação (fruição da narrativa), a mecânica da interatividade, na obra, revela significados e introduz sentidos que contribuem com o envolvimento do leitor na história. Neste caso, entretanto, a navegação é condicionada a interações específicas em certas passagens, fazendo com que a história progrida apenas quando o leitor executa o *input* correto para determinado elemento na tela, evidenciando a troca de informações destacada por Bortolás e Vieira (2013). Por exemplo, quando o leitor precisa mover as bordas das montanhas com o recurso *touchscreen* para completar o quebra-cabeça do cenário, caso contrário a narrativa não fluirá. Dessa forma, a interação presente nesta obra apresenta-se restrita ao propósito exclusivo do *storytelling*¹³, pois no ato da concepção da história, houve a necessidade de limitar as opções de interação com o objetivo de atingir os desfechos já programados (ESTEFANI, 2017).

A carga dramática é reforçada pelos elementos interacionais, que culminam quando o marinheiro sofre uma grande queda e mergulha nas profundezas do mar, transformando o cenário em ondas em formato de quebra-cabeça que são movidas pela ação do leitor-interator através do *touchscreen*, com o objetivo de abrir caminhos. Enfim, ele encontra a caverna trancada com um cadeado (seria seu coração?), a qual

¹² Disponível em: <https://medium.com/@andreheina/old-mans-journey-quais-hist%C3%B3rias-as-suas-mec%C3%A2nicas-contam-69ee2d71b4ee>. Acesso em 08/05/2018.

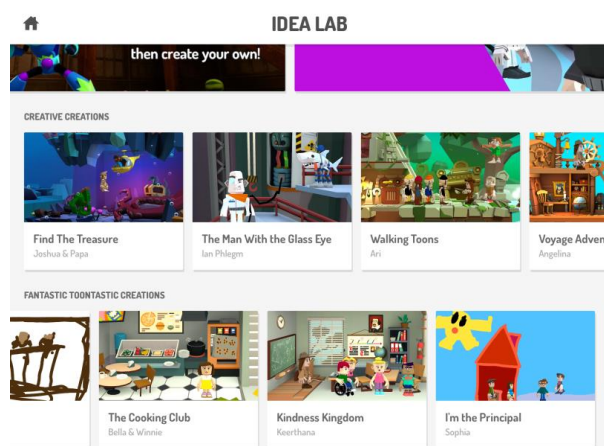
¹³ Técnicas usadas em ambientes midiáticos para apresentar a narrativa de uma história (ESTEFANI, 2017).

poderá ser reaberta com um toque na tela e desvendadas todas as memórias da sua antiga e agora destruída casa onde morava com sua esposa e filha.

Old Man's Journey, portanto, apresenta elementos interacionais que dialogam com a narrativa e se destacam, dentre outras produções do gênero, pela qualidade das interações, ainda que sejam restritas ao *input-output*, fato este justificável pelo seu propósito de preservar a narrativa.

Assim como *Old Man's Journey*, *Toontastic 3D* foi premiado com o *Bologna Ragazzi Digital Award*, mas, um ano antes, em 2017. Produzido pela Google, o *book-app* apresenta-se, ao contrário do anterior citado, como um aplicativo para produzir e compartilhar suas próprias histórias ilustradas. Assim sendo, o leitor-interator possui liberdade para criar enredos, mas a partir dos elementos disponibilizados no aplicativo (cenários, personagens e gravação de voz), além de narrar suas próprias histórias, em uma espécie de coautoria com a obra. Mais uma vez, contudo, o interator escolhe dentre as opções delimitadas na obra para criar narrativas. Ademais, o *software* permite o compartilhamento de conteúdos narrativos entre usuários do programa, disponível na seção “*ideia lab*”, elevando o caráter interacional da obra à esfera pública e social e confirmando as ideias de Bortolás e Vieira (2013) que apontam a interatividade para a troca de informações e comunicação entre usuários e entre usuário e sistema (Figura 02).

Figura 02 - Idea Lab: interatividade e coautoria nas histórias do *Toontastic 3D*



Fonte: Google. *Toontastic 3D*. 2017.

Dessa forma, o aplicativo apresenta uma experiência narrativa interacional por possibilitar que o leitor-interator construa sua própria narrativa digital 3D e reproduza a

animação criada, posteriormente, a partir da narração de sua voz. Ao contrário de *Old Man's Journey*, entretanto, o nível de interatividade torna-se maior nesta obra por permitir ao leitor-interator a criação de histórias, contadas a partir da sua própria voz com o recurso de gravação de áudio. Com isso, não existe *storytelling* pré-defenido como acontece no *e-picturebook* analisado anteriormente.

Neste *book-app*, fica a cargo do interator a escolha entre três perfis de histórias, inicialmente: histórias curtas (três partes), histórias clássicas (cinco partes) ou relato de experiências científicas (cinco partes). Logo depois, tem-se acesso às subdivisões da narrativa, sendo compostas pelas etapas que cada um dos três tipos de narrativas apresenta. Além disso, existe a possibilidade da criação de narrativas não-lineares, uma vez que o leitor é também o autor e pode optar por seguir ou não a ordem sequencial dos componentes da narrativa.

Com o *Toontastic 3D*, as narrativas digitais são criadas a partir da interação do autor com a obra, através da movimentação dos personagens na tela, da gravação de voz, de personagens personalizáveis, das ferramentas de desenho 3D de criação de personagens e do laboratório de compartilhamento de ideias com histórias de outros leitores que inspiram novas criações¹⁴.

Para Bortolás e Vieira (2013), a interatividade trata-se da troca de informações, seja entre usuários ou entre humanos e computadores (IHC). Através da análise exposta e da perspectiva adotada neste artigo, a interatividade é observada, portanto, a partir dos elementos interacionais presentes nos *e-picturebooks*, os quais possibilitam a percepção e a interação do usuário com o ambiente mediado, além de permitir a troca de informações também entre leitores-interatores. Com isso, as obras aqui abordadas compõem o cenário digital em que se desenvolvem as novas produções de livros ilustrados infantis, redesenhando seus formatos, narrativas e processos interacionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por muito tempo, os livros digitais, também conhecidos como e-books, circularam pelas telas dos dispositivos eletrônicos apenas como um formato digitalizado da sua versão impressa. Com o surgimento e a difusão dos *tablets* e *smartphones*,

¹⁴ Disponível em: <https://brasil.googleblog.com/2017/01/apresentamos-o-toontastic-3d-um.html>. Acesso em 07/05/2018.

porém, houve uma necessidade de reconfiguração do antigo formato estático para o layout dinâmico e interativo em que agora se apresentam os *e-picturebooks*. Indo além do simples deslizar de telas com uma animação ao virar de páginas, os livros ilustrados infantis feitos nos e para os meios digitais evidenciam uma cultura muito maior, em que uma gama de fatores estão envolvidos e vão sendo transformados: o leitor, o autor, o produtor e o mercado editorial.

Através do levantamento bibliográfico e da breve análise, este artigo intentou explicitar como as mídias digitais remedeiam as mídias anteriores através do fenômeno definido por Grusin e Bolter (2000). Dessa forma, os *e-picturebooks* apropriam-se da do potencial interativo presente primordialmente nos livros ilustrados, reconfigurando as formas de interação entre leitores-interatores e destes com o sistema computacional.

Classificado, assim, como uma nova experiência interacional a partir dos elementos multimídia e das possibilidades neles presentes, o *e-picturebook*, principalmente em seu formato aplicativo *book-app* (ESTEFANI, 2017), inaugura a abertura de caminhos para o desenvolvimento de pesquisas a respeito da literatura infantil que surge com a sociedade midiática e também contribui para a abertura de terceiro grau das obras, conforme Plaza (2000). Assim, “entre a tinta e o toque, entre o dedo e o digital” (GUIMARÃES; RIBAS, 2016, p. 198), um novo perfil de leitor infantil nasce através das leituras possibilitadas pelas narrativas interativas ilustradas infantis.

Segundo a pesquisadora, autora e ensaísta de literatura infantil Marisa Lajolo (2017), contudo, apesar do livro digital ainda ocupar uma parcela marginal do mercado editorial brasileiro (1,1% do faturamento do setor), o formato ainda é ignorado pelas grandes editoras, fato este que exclui os livros digitais e suas derivações das pesquisas estatísticas sobre vendas e lucros. De acordo com a autora, os e-books no Brasil ainda são produzidos por pequenas editoras e *start-ups*, mas o mercado digital para os livros infantis apresenta um potencial de crescimento no país, uma vez que as crianças lidam muito bem com o universo digital, cabendo aos seus pais, portanto, apresentar-lhes às obras¹⁵.

Ainda que, contudo, a interatividade presente nas obras aqui analisadas manifeste opções pré-definidas (principalmente devido ao propósito do *storytelling*),

¹⁵ Disponível em: <https://www.unicamp.br/unicamp/ju/noticias/2017/11/27/marisa-lajolo-ve-potencial-no-mercado-de-livros-digitais>. Acesso em: 10/05/2018.

verifica-se uma tendência de ampliação dos graus interacionais nas obras ilustradas digitais infantis, nas quais as ilustrações procuram abrigos para expandir sua capacidade interacional, que sempre esteve atrelada à sua essência. Pois, como afirmam Lajolo e Zilberman (2017, p. 43), o “desenvolvimento da informática parece ter encontrado na literatura infantil e juvenil – particularmente na fatia *infantil* do gênero – campo extremamente favorável à expansão da inventividade de seus criadores”, transformando a literatura ilustrada infantil em um convite à abertura não só do coração, mas também das mãos e dos olhos das crianças leitoras.

REFERÊNCIAS

- AL-YAQOUT, Ghada., NIKOLAJEVA, Maria. Re-conceptualising picturebook theory in the digital age, *In: Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, Vol. 6. 2015.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BORTOLÁS, Natália Ordobás. **Interatividade percebida e atração visual: uma abordagem sobre os elementos de ação da Interface gráfica do aplicativo web monitorize**. 2014. 154f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.
- BORTOLÁS, Natália Ordobás; VIEIRA, Milton Luiz Horn. Uma abordagem sobre os conceitos de interatividade e sua relação com o design. **Arcos Design**. Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jul. 2013.
- CLUVER, Claus. Intermidialidade. *In: Revista do Programa de Pós Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG*. v. 1, n. 2, p. 8 - 23, nov. 2011.
- COELHO, Nelly Novaes. **Panorama histórico da literatura infantil/juvenil: das origens indoeuropeias ao Brasil contemporâneo**. 5. ed. São Paulo: Amarelis, 2010.
- ESTEFANI, Thales. **Storytelling em e-picturebooks e implicações cognitivas**. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) - Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais. 2017.
- GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro / São Paulo: Record, 2004.
- GUIMARÃES, Gláucia; RIBAS, Maria Cristina Cardoso. Literatura infantil na sociedade multimidiática. **Estud. Lit. Bras. Contemp.**, Brasília, n. 47, p. 185-203, jun. 2016.
- HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosacnaify, 2010.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira**: uma nova outra história. Curitiba: PUCPress, FTD, 2017.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2010.

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

MACHADO, Arlindo. Formas expressivas da contemporaneidade. *In: Pré-cinema & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**: uma história de amor e ódio. Trad. Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado**: Palavras e Imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PEREIRA, Madson. **Design de comunicação e o livro digital**: Uma análise das ilustrações interativas de *Alice for the iPad*. Dissertação (Mestrado em Mídias) – Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

PINTO, Ana Lúcia; ZAGALO, Nelson; COQUET, Eduarda. Pedra, papel ou digital: onde lê, como lê e o que lê a criança na era digital. *In: F. L. Viana, R. Ramos, E. Coquet & M. Martins (Coords.), Atas do 9.º Encontro Nacional (7.º Internacional) de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração (pp. 217-240) Braga: CIEC – Centro de Investigação em Estudos da Criança da Universidade do Minho*. 2013.

PINTO, Ana Lúcia; ZAGALO, Nelson; COQUET, Eduarda. From a click to a gesture: a contribution to defining the concept of children's e-picturebooks. *In: BARBOSA, H.; QUENTAL, J. — 2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education - Creative processes and childhood-oriented cultural discourses*. Aveiro, Portugal: Universidade de Aveiro, v. 1, p. 223-228, 2012.

PLAZA, Júlio. **Arte e Interatividade**: autor-obra-recepção. Revista de Pós-graduação CPG Instituto de Artes, Campinas, Unicamp, 2000.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa**: história ilustrada da literatura infantil. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Trad. Isabela Santos Múndin. *In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). Intermedialidade e estudos interartes – desafios da arte contemporânea II*. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado**: a arte da narrativa visual. Trad. Marcos Capano. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2013.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. 2015. 201f. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão gráfica), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

YOKOTA, Junko; TEALE, W. H. Picture books and the digital world: educators making informed choices. *In: The Reading Teacher*, v. 67 (8), pp.577–585, 2014.