

Narrativa no livro digital: uma análise do livro aplicativo *Device 6*¹

Maurício Elias DICK²
Berenice Santos GONÇALVES³
Dulce Márcia CRUZ⁴

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

O livro digital e demais publicações digitais estão em fase de consolidação no sistema editorial, trazendo a necessidade de reposicionar práticas e técnicas. Nesse sentido, é relevante reformular os modelos analíticos existentes, sem ignorar o arcabouço conceitual anterior. Assim, este estudo propõe a junção de três abordagens com o objetivo de analisar os elementos que podem compor a narrativa de um livro digital. Para tanto, escolheu-se como objeto de estudo o livro aplicativo *Device 6*, realizando-se dois níveis de análise: a presença dos elementos da narrativa tradicional e digital, juntamente da apropriação geral das *affordances* digitais. Ao final, conclui-se que o livro analisado apresenta todos os elementos da narrativa tradicional e explora de modo satisfatório as capacidades do ambiente digital, mesmo não contemplando os aspectos comunicacionais possibilitados pelo meio.

PALAVRAS-CHAVE: *affordances* digitais, elementos da narrativa, livro digital.

1. INTRODUÇÃO

A emergência de novas tecnologias possibilitou o desenvolvimento de novas mídias, ou novos meios, para veicular histórias, informações e conhecimentos. Com o desenvolvimento dos computadores e da sua rede global interconectada, a internet, o ambiente digital passou a ser um meio frequente no qual essas narrativas acontecem e com isso, novas possibilidades de atuação do Design se abriram.

Desse modo, com o advento dos dispositivos móveis, novas práticas têm sido demandadas para contar histórias, informar e transmitir conhecimento, as quais explorem as capacidades destes suportes. Como resultado deste contexto, tem-se o livro digital, um artefato que passa a ser digital e interativo, com informações multimodais, tornando-se também uma interface e transformando o leitor em usuário. A partir das potencialidades das plataformas, o livro digital amplia suas possibilidades de configuração, podendo

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design (UFSC), e-mail: mauricioedick@gmail.com

³ Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Design (UFSC), e-mail: berenice@cce.ufsc.br

⁴ Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Educação (UFSC), e-mail: dulce.marcia@gmail.com

tornar-se um híbrido entre obra literária e game e romper com as estruturas de apresentação narrativa e textual tradicionais, permitindo a exploração de recursos de tempo, espaço, narrativa e interação.

Diante dessa realidade, Costa (2013) afirma que se cria um novo meio expressivo, o qual possui sintaxes próprias, levando a um impasse conceitual. No contexto da literatura digital, a autora (COSTA, 2013) questiona: até que ponto a teoria pode se expandir para ser usada na análise de experiências interativas? Nessa direção, para Manovich (2001), o desenvolvimento de novas mídias implica na reformulação de categorias e modelos de análise existentes (BITARELLO; BRAZ; CAMPOS, 2011). Santaella (2007) complementa que cada ciclo de cultura opera de modo distinto, não se aplicando categorias de análise e julgamento de um ciclo anterior. De todo modo, deixar a bagagem conceitual e analítica da taxonomia literária tradicional para trás seria um desperdício, tal como aponta Costa (2013). Com o advento das tecnologias digitais, possibilita-se a criação de novos formatos que por vezes incorporam a classificação existente e em outras, a reinventam e hibridizam (COSTA, 2013).

Sendo assim, para satisfazer estas necessidades e atingir plena maturidade da mídia, este estudo propõe a junção de taxonomias de diferentes naturezas com o objetivo de analisar os elementos que podem compor a narrativa do livro digital. Para isso, escolheu-se como objeto de estudo o livro aplicativo *Device 6* e realizaram-se dois níveis de análise: a presença dos elementos da narrativa tradicional e digital, propostos respectivamente por Gancho (2006) e Paul (2007), juntamente da apropriação geral das *affordances* digitais trazidas por Murray (2011, 2003).

2. NARRATIVA: A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS

Ao narrar um acontecimento, uma história, um livro digital⁵ ou impresso se trata, em essência, de uma narrativa. Para Zagalo (2009), esta se caracteriza como um conjunto de eventos que se passam em um dado tempo e espaço, os quais são representados através de um meio e em uma determinada trama ou forma. Sendo um dos mais antigos modos de entretenimento e transmissão de conhecimentos, a narrativa sempre esteve presente nas mais variadas sociedades (CAMPBELL, 2011).

⁵ Flatschart (2014) afirma que o livro digital é um livro que pode ser lido em dispositivos computacionais, contendo normalmente textos e imagens, e, não raro, recursos de multimídia e interatividade.

Gancho (2006) afirma que toda narrativa possui componentes que a caracterizam como tal, sendo assim torna-se pertinente sua compreensão de modo a realizar este estudo analítico. Portanto, a autora (GANCHO, 2006) elenca cinco elementos essenciais: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Para ela, sem os fatos não há história, a qual é vivida pelos personagens em um determinado tempo e lugar e, no caso das narrativas em prosa⁶, como o romance, a novela e o conto, o narrador é peça fundamental para conectar o leitor à trama.

Assim, o enredo trata do conjunto de fatos de uma história. Conforme Gancho (2006), os fatos de uma história devem ser verossímeis. Eles não necessariamente precisam ser verdadeiros, mas devem obedecer a uma organização de ordem lógica dentro da trama, havendo uma relação causa-efeito, onde cada fato possui uma causa que desencadeia uma consequência. Além disso, o enredo se estrutura em quatro partes – exposição (ou apresentação, introdução), complicação (ou desenvolvimento), clímax e desfecho (ou conclusão, desenlace) – as quais são determinadas pelo conflito. Gancho (2006) define o conflito como qualquer componente da história que se opõe a outro, gerando uma tensão que organiza os fatos da narrativa. Por fim, a autora comenta que o enredo também pode ser psicológico, ou seja, os fatos não equivalem a ações concretas dos personagens, mas a movimentos interiores.

Em relação aos personagens, estes são os seres que realizam as ações do enredo. Gancho (2006) considera personagens de uma narrativa somente aqueles que têm algum papel efetivo na mesma, ou seja, aqueles que não agem direta ou indiretamente e não interferem no enredo podem ser considerados personagens da história. Os personagens podem ser classificados conforme seu papel no enredo ou sua caracterização (GANCHO, 2006). Em relação ao primeiro ponto, o personagem pode ser: protagonista (personagem principal – herói ou anti-herói); antagonista (que se opõe ao protagonista); e, secundário (personagens cuja participação é menor ou menos frequente, sendo menos importantes na história). Já em relação à sua caracterização, os personagens podem ser planos (com poucos atributos e pouco complexos) ou redondos (mais complexos e que apresentam uma variedade maior de características).

O tempo, por sua vez, se refere ao tempo fictício, ou seja, interno à narrativa. Segundo Gancho (2006), o tempo está ligado ao enredo em diferentes níveis: quanto à época que

⁶ Gancho (2006) separa as narrativas literárias em verso e prosa, de toda forma, não é foco deste estudo ater-se às taxonomias quanto aos tipos de narrativa, nem aos gêneros narrativos.

se passa a história e sua duração. Além disso, o tempo pode ser cronológico (que transcorre de forma natural, linear) e psicológico (em ordem determinada pelo personagem ou pelo narrador, geralmente ligado ao enredo não-linear, alterando a sequência natural dos fatos).

Já o espaço é o local onde se passa a ação na narrativa e dá conta apenas do lugar físico onde acontecem os fatos do enredo, podendo ser, por exemplo, aberto ou fechado, urbano ou rural, entre outros (GANCHO, 2006). Para denominar o “lugar” psicológico, social ou econômico, por exemplo, a autora utiliza o termo “ambiente”. Este, conforme Gancho (2002), está ligado ao tempo e ao espaço, conferindo o clima à narrativa, ou seja, um conjunto de determinantes que cercam os personagens, sejam aspectos socioeconômicos, morais, religiosos ou psicológicos.

Por fim, o narrador é o elemento estruturador da história, existindo dois tipos distintos: em primeira e em terceira pessoa (GANCHO, 2006). O narrador em primeira pessoa é o narrador personagem, ou seja, é aquele que participa diretamente do enredo como qualquer personagem, tendo seu campo de visão limitado. Dependendo da sua relação com o leitor, o narrador personagem pode ainda ser testemunha (que não é o personagem principal, mas narra fatos dos quais participou) ou protagonista (quando o narrador também é o personagem central). Finalmente, o narrador em terceira pessoa, também conhecido como narrador observador, é onisciente e onipresente, estando fora dos fatos e tendendo a ser mais imparcial. De todo modo, este ainda pode ser “intruso” (que fala diretamente com o leitor ou julga o comportamento dos personagens) ou “parcial” (quando o narrador se identifica com um determinado personagem do enredo e lhe dá maior destaque na história).

A partir do exposto, portanto, fica evidente a relevância de observar a presença dos elementos tradicionais da narrativa ao se analisar as manifestações literárias que utilizam como suporte as mídias digitais, tais como o livro digital. Entretanto, justamente por encontrarem-se em um novo meio – o qual possui características próprias, como visto anteriormente – existem outros componentes a serem levados em consideração, os elementos da narrativa digital.

2.1 Narrativa no contexto digital

O livro digital e outras narrativas digitais, devido à sua natureza, se encontram inseridas no ciberespaço⁷, imersas num ambiente de características próprias. Dessa forma, torna-se evidente a importância de se compreender as propriedades do ambiente digital, pois este compartilha suas características com as mídias ali presentes. Nessa direção, diversos autores trazem atributos diferentes destes ambientes, conforme a ótica de seu enfoque, porém, algumas destas acabam por convergir.

Santaella (2007), em uma abordagem conceitual, ampla e granular, propõe 14 características à cibercultura, cenário em que se insere o ambiente digital. Para a autora, a paisagem midiática atual seria inovativa, transformativa, convergente, multimodal, global, em rede, móvel, apropriativa, participativa, colaborativa, diversificada, domesticada (no sentido em que as mídias estão integradas ao cotidiano), geracional – a qual afirma que há uma diferença aguda entre gerações nas relações com o ambiente – e desigual, no que tange seu acesso. Entretanto, observa-se que, ainda que a cibercultura englobe todo esse conjunto de propriedades, não necessariamente uma mídia atenderá a todas as características listadas pela autora.

Com um enfoque computacional, Lev Manovich (2001) procura caracterizar essas novas mídias. Para o autor, estas seriam regidas por cinco princípios básicos: a representação numérica, que permite a quantificação e a programação; a modularidade – onde a nova mídia é sempre formada por partes menores e autônomas; a automação (possibilitando operações automatizadas); a variabilidade, que possibilita que os mesmos dados sejam recombinações e gerem variações das mídias; e, por último, transcodificação, a qual permite converter as mídias em diferentes formatos, mantendo sua estrutura lógica.

Já Janet Murray (2003), também sob uma ótica computacional, porém com foco em narrativas, traz quatro características essenciais ao ambiente digital, as quais ela chama de *affordances*⁸ digitais (MURRAY, 2011):

- **Procedimental:** é a competência de executar uma série de regras, conforme o que foi pré-estabelecido ao se projetar a mídia ali inserida;
- **Participativo:** é a capacidade de responder a comandos, ser interativo, responsivo, flexível;

⁷ Lévy (2010) define o ciberespaço como o meio de comunicação que surge da interconexão dos computadores., especificando também o universo de informações que ela abriga.

⁸ Murray (2011) esclarece que *affordance* é um conceito utilizado para descrever as propriedades funcionais de objetos ou ambientes. Tem origem no verbo “*afford*” em inglês, que significa “permitir”.

- **Espacial:** ambientes digitais representam espaços navegáveis, em diversas direções e também permitem a movimentação pelo tempo;
- **Enciclopédico:** se refere a capacidade do meio de armazenar e conectar uma infinidade de dados e informações, como em uma enciclopédia.

Para a autora (2011), portanto, todos os artefatos criados a partir de códigos computacionais têm potencial para descrever e executar comportamentos condicionados, permitir a participação de “interatores”, modelar espaços navegáveis e apresentar capacidade enciclopédica. Ao explorar tais propriedades, aumenta-se o poder expressivo de um determinado artefato inserido naquele meio, porém, isso não significa que todas as mídias devam incluir todas as possibilidades presentes (MURRAY, 2011).

Ao se traçar um paralelo entre as classificações dos autores, percebe-se que Santaella (2007) torna-se demasiado abrangente, em relação a Manovich (2001) e Murray (2003, 2011) – cujas abordagens possuem caráter mais objetivo, procurando caracterizar de fato os objetos que habitam o ambiente digital. Ainda, é possível verificar que Manovich (2001) acaba por se ater mais aos aspectos procedimentais, uma vez que a representação numérica, a modularidade, a automação e a transcodificação poderiam estar abarcadas nesse eixo, e não contempla os aspectos sociais e participativos, trazidos por Santaella (2007) e Murray (2011, 2003).

A partir disto, nota-se que as diferentes abordagens das especificidades do ambiente digital se mostram complementares, pois trazem perspectivas variadas, aguçando a percepção das características desse meio.

2.2 Elementos da narrativa digital

Com o intuito de formular convenções a respeito das mídias digitais, Nora Paul (2007) propõe uma taxonomia para auxiliar na criação e avaliação de combinações de elementos na construção de narrativas digitais, de modo a determinar seu efeito no usuário. Para isso, a autora atribui cinco dimensões à narrativa digital: mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação.

O elemento “**Mídia**” se refere ao meio utilizado para veicular o roteiro e os suportes da narrativa. Para a autora, deve-se analisar quatro aspectos dentro dele: configuração, tipo, fluxo, ritmo e edição. A configuração diz respeito à combinação dos meios utilizados – desse modo, o conteúdo pode ser de mídia individual, mídia múltipla ou uma narrativa em multimídia. Já o tipo especifica a mídia que está sendo usada (vídeo, áudio, texto, imagem, etc.). Fluxo, ritmo e edição, por sua vez, dizem respeito mais especificamente

ao conteúdo das mídias utilizadas, podendo este ser de fluxo assíncrono (gravado) ou síncrono (ao vivo); ritmo, “em tempo real” ou “previamente editado”; e edição, “apresentado em sua totalidade” ou “resumido”.

Já o elemento “**Ação**” descreve dois aspectos da narrativa, o movimento do próprio conteúdo e a ação que o usuário precisa fazer para acessá-lo. Desse modo, o conteúdo pode ser dinâmico ou estático, no que se refere ao seu movimento, e ativo ou passivo, em relação à necessidade de o usuário agir para ter acesso a ele;

Por sua vez, em “**Relacionamento**”, analisa-se a versatilidade da relação entre o conteúdo e o usuário. O conteúdo pode ser aberto – quando o usuário pode interagir com o mesmo – ou fechado. Ainda, o conteúdo de relacionamento aberto pode configurar-se como não-linear ou linear, customizável ou padrão, calculável ou não-calculável, manipulável ou fixo e expansível ou limitado.

O elemento “**Contexto**” da narrativa digital diz respeito à habilidade de proporcionar conteúdo adicional, remetendo a outros materiais. No ambiente digital, isso se dá por meio de links. Nesta dimensão, a narrativa pode ser classificada como hipermediática ou autoexplicativa, conforme a relação ou relevância destes outros materiais. Já seus links podem ser paralelos ou embutidos; internos ou externos; suplementares ou duplicativos; e contextuais ou relacionados.

Finalmente, o elemento “**Comunicação**” este elemento trata da possibilidade dada ao usuário de comunicar-se com outros por meio da mídia. Esta pode configurar-se como um-a-um, um-para-vários, vários-para-um ou muitos-para-muitos. Além disso, a autora sugere a categorização da comunicação da narrativa quanto a três outras dimensões dentro deste eixo: quanto ao tipo, ao direcionamento, à moderação e ao objetivo. Em relação ao tipo, busca-se compreender o modo de comunicação estabelecido, por exemplo, via bate-papo, fórum, e-mail, formulário, etc. Quanto ao direcionamento, avalia-se se a comunicação é ao vivo (síncrona) ou gravada (assíncrona). Na moderação, por sua vez, observa-se se a comunicação é moderada pelos produtores ou não-moderada. Já quanto ao objetivo, por fim, diz-se respeito ao propósito daquela comunicação, se é para registro, comércio ou troca de informações.

Essas cinco dimensões e seus diversos aspectos, ainda que tenham sido elaboradas com foco em ambientes online e narrativas jornalísticas, se adaptam a outros tipos de narrativa, como a autora mesmo afirma: “é preciso entender a interação entre os elementos

exclusivos da narrativa digital e testar a efetividade de seu uso em várias combinações e para vários tipos de narrativas” (PAUL, 2007, p. 137).

Desse modo, considera-se a classificação pertinente para enriquecer a análise narrativa do livro digital, contemplando as características proporcionadas pelo ambiente digital, tais como a participação, a espacialidade, a multimodalidade, entre outras citados por Santaella (2007), Manovich (2001) e Murray (2011, 2003).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Objeto de análise

O objeto escolhido para o estudo foi o *app Device 6*. Criado pela empresa sueca Simogo no ano 2013, o aplicativo integra as convenções de games e obras literárias, tornando-se um híbrido entre jogo e livro (SIMOGO, 2013). Dentre os vencedores do prêmio Apple Design Awards 2014, escolheu-se o aplicativo que mais se aproximava de um livro digital – em função de sua narrativa e estética. Segundo a descrição do prêmio (GOLSON, 2014), buscavam-se aplicativos excepcionais que combinassem design e tecnologia de forma criativa, atraente e poderosa, estando dentre eles, portanto, o objeto deste estudo.

*Device 6*⁹ é um aplicativo para *smartphones* e *tablets* que mistura tempo, espaço, narrativa e interação e se divide em seis capítulos, além do epílogo, que requerem a resolução de enigmas para que o leitor/jogador siga adiante. Nesse sentido, textos, imagens, sons e enigmas interativos são as pistas para a solução dos mistérios que permitem avançar na história, havendo também uma quebra das estruturas de apresentação narrativa e textual tradicionais.

Destaca-se que, neste estudo, optou-se por se referir à aplicação como um livro digital, em função de sua narrativa, apresentação e estruturação do conteúdo, além da própria descrição feita por seus desenvolvedores. Ainda, a análise foi realizada na versão 1.1.

3.2 Níveis de análise

Para uma melhor compreensão da análise, esta foi dividida em dois níveis: (i) a presença dos elementos da narrativa tradicional e digital, apresentados respectivamente por Gancho (2006) e Paul (2007); e (ii) a apropriação geral das *affordances* digitais trazidas por Murray (2011, 2003).

⁹ Para assistir ao vídeo de divulgação do produto e compreender melhor seu funcionamento, acesse o link <https://youtu.be/KrpAzVcebhg> (acesso em: 19 abr. 2017).

Finalmente, para sintetizar o grau de apropriação das características do ambiente digital, optou-se por utilizar a representação do *grid* das *affordances* digitais em formato de gráfico de radar, tal como proposto por Andy Quitmeyer em Murray (2015).

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Narrativa tradicional

Ao analisar-se o enredo de *Device 6*, primeiramente é possível observar verossimilhança na ocorrência dos fatos, pois estes seguem uma ordem lógica, estruturada em capítulos complementares entre si. Em termos de estrutura, a narrativa possui as quatro partes bem delimitadas. No primeiro capítulo, ocorre a apresentação, onde Anna, a personagem principal, acorda em um castelo desconhecido sem lembranças exatas de como chegou até lá, tendo apenas uma boneca em sua memória.

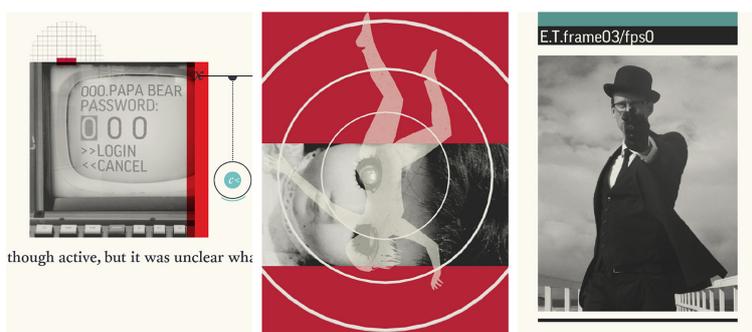
Os capítulos seguintes – 2, 3 e 4 – nos quais a personagem principal explora outros cômodos e ambientes do castelo representam o desenvolvimento da trama. Nestes Anna ouve sons, músicas e gravações, vê imagens e mensagens, interage com aparelhos eletrônicos rudimentares e resolve enigmas que contribuem para o clima da narrativa e para o aumento da tensão. O clímax do enredo ocorre nos capítulos 5 e 6, quando Anna encontra um “homem de chapéu-coco” que aponta uma arma para ela, mas consegue fugir e desativar uma máquina que lhe causava desconforto ao longo da trama. O desfecho, ou conclusão, sucede quando Anna consegue chamar o resgate, mas é assassinada pelo homem do chapéu-coco, no epílogo e último capítulo da história.

Em relação aos personagens, portanto, a trama conta com Anna, como protagonista e o homem do chapéu-coco como antagonista, havendo outros personagens secundários, mas não importantes à narrativa, como o capitão do barco de resgate. Todos os personagens podem ser considerados planos, uma vez que não há descrições detalhadas de suas personalidades ou atributos físicos. É interessante notar que, por se tratar de um livro/game, o próprio leitor/jogador também se caracteriza como um personagem, chamado de “jogador 249” pelo dispositivo ao iniciar o jogo, havendo momentos de interação entre usuário e aplicativo também nos intervalos entre capítulos (ver item “4.2.5 Comunicação”) e após o epílogo.

No que tange ao tempo, é possível identificar que a história se passa em uma época que remonta ao final da década de 1940, tanto em função das fotografias monocromáticas apresentadas na interface, quanto dos aparatos tecnológicos característicos da época que

se fazem presentes na narrativa (ilustrados pela Figura 1). Além disso, há a indicação do ano 1946 em dado momento da história. Em relação à duração, também é possível perceber através de indícios no texto que a narrativa se passa num espaço temporal de 24 horas e, por meio de sua estrutura em capítulos que seguem uma ordem natural, entende-se que o tempo é cronológico.

Figura 1: detalhes da narrativa. Fonte: autores.



O espaço no qual a narrativa se passa fica evidente: um castelo, seu jardim, uma capela, um farol, uma sala de máquinas e um píer em uma ilha desconhecida. O ambiente, por sua vez, também é evidenciado pelo clima de mistério e tensão gerado pelos recursos de som e imagem, além da estrutura textual confusa e dos enigmas a serem solucionados ao longo da narrativa. Dessa forma, a atmosfera de *Device 6* se mostra bastante carregada de suspense e perturbação.

Finalmente, existe a presença de um narrador que se caracteriza como onipresente e onisciente, sendo, portanto, observador. De toda forma, este se mostra parcial, uma vez que sua narração dá destaque para a perspectiva de Anna.

4.2 Narrativa digital

De modo a resumir os resultados da análise dos elementos da narrativa digital, o Quadro 1 apresenta as principais características da narrativa do livro digital *Device 6*. A seguir, a análise é detalhada conforme cada uma de suas dimensões.

Quadro 1: características da narrativa digital do objeto de estudo. Fonte: autores.

Dimensões	Características
Mídia	Narrativa multimídia . Diversos tipos de mídia (áudio, animação, imagem e texto). Fluxo assíncrono. Ritmo pré-editado. Conteúdo apresentado em sua totalidade.
Ação	Conteúdo em sua maioria dinâmico e ativo .
Relacionamento	Conteúdo aberto , não-linear, calculável, padrão, fixo e limitado.
Contexto	Hipermidiático . <i>Links</i> embutidos e internos, os quais são suplementares e contextuais.
Comunicação	<i>Dimensão não contemplada no objeto analisado.</i>

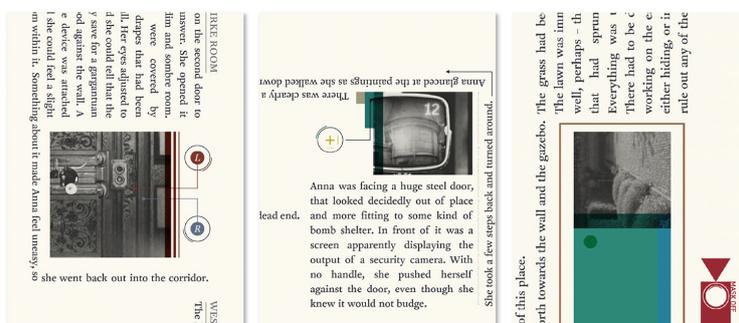
4.2.1 Mídia

Conforme a classificação proposta por Paul (2007), o aplicativo *Device 6* configura-se como uma narrativa multimídia, pois utiliza diversos tipos de mídia, como áudio, imagem, animação e texto interligados entre si, que se complementam de forma a dar continuidade à narrativa. Ainda, seu fluxo é assíncrono e o ritmo, pré-editado, uma vez que todo o conteúdo é formatado previamente. Entende-se também que, no âmbito da edição, o conteúdo encontra-se apresentado em sua totalidade, por se tratar de uma obra literária completa.

4.2.2 Ação

O conteúdo do livro digital pode ser considerado dinâmico, em função das imagens que surgem à medida que o usuário se desloca pela narrativa, assim como os caminhos de leitura e áudios que também se revelam (Figura 2). Em sua maioria, o conteúdo é ativo, pois depende do usuário e da interação para que seja desvendado como um todo. Entretanto, existem combinações, havendo também conteúdo estático – a exemplo do conteúdo textual – assim como ações passivas, nos momentos em que o teor da narrativa é mostrado automaticamente, sem a necessidade de um comando do usuário.

Figura 2: páginas do livro digital *Device 6*. Fonte: autores.



4.2.3 Relacionamento

A narrativa analisada possui conteúdo aberto, ou seja, que permite ao usuário interagir ele. Ainda, a narrativa tem configuração não-linear – a exemplo das bifurcações no decorrer da história – e calculável, uma vez que as soluções aos enigmas, inseridas pelo usuário, devem estar corretas para se dar continuidade à narrativa. Desse modo, entende-se que há um registro das ações do interator. Por fim, o conteúdo não é customizável, nem manipulável ou expansível – sendo, portanto, padrão, fixo e limitado – pois, independente do caminho tomado pelo usuário, ao final, o conteúdo acessado será o mesmo, limitado ao planejamento dos desenvolvedores.

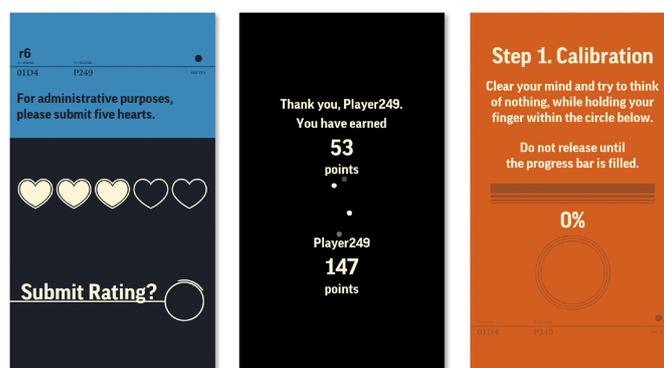
4.2.4 Contexto

Sob o eixo do contexto, o livro digital *Device 6* se caracteriza como hipermidiático, pois seu conteúdo é multimídia, havendo mídias complementares ao roteiro principal, que auxiliam na sua resolução e conseqüentemente permitem o avanço da narrativa. Todos os links encontrados no aplicativo são embutidos e internos – sendo estes suplementares e contextuais – pois estão presentes no eixo principal da narrativa, não levam o usuário a pontos externos e fornecem materiais complementares ou auxiliares à resolução da narrativa principal.

4.2.5 Comunicação

Logo no início da narrativa, o usuário é levado a crer que é identificado pelo aplicativo. A partir daí a única comunicação que se dá é Um-a-Um, desenvolvedor-usuário, por meio de questionários (Figura 3) – teoricamente gravados e moderados – entre os capítulos. Sua função é avaliar a experiência do usuário (dessa forma com o objetivo de registro) e auxiliar a imersão na narrativa, fazendo o leitor se sentir parte da trama. Ainda, o questionário pode confundir o leitor, não deixando claro se as perguntas se referem ao aplicativo ou aos acontecimentos da história em si.

Figura 3: comunicação entre o aplicativo e o usuário. Fonte: autores



De qualquer forma, toda a comunicação presente no livro digital em questão parece simulada, aparentando se tratar de um recurso lúdico, reforçando o caráter de gamificação do livro (o uso de mecânicas e princípios de *games* em outros contextos). Desse modo, entende-se que o aspecto da comunicação não é contemplado pelo objeto analisado.

4.3 Affordances digitais

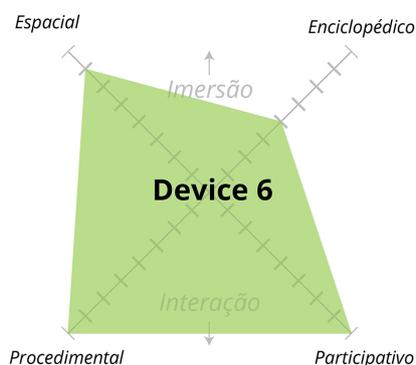
Em linhas gerais, *Device 6* explora bem as propriedades dos ambientes digitais – as *affordances* digitais – apresentadas por Murray (2011, 2003): é participativo, procedimental, espacial e enciclopédico. Mais especificamente, o livro digital é procedimental, pois apresenta uma série de regras de funcionamento e operação, conforme o que foi pré-estabelecido ao se projetar o aplicativo – tal como a grande

maioria dos materiais digitais, o que mostra esta como uma das características essenciais do meio digital.

É participativo, pois responde a comandos, é interativo e responsivo – através das entradas e ações requeridas do leitor ao longo da narrativa. Nesse sentido, entende-se, que em *Device 6*, as regras foram escritas para o envolvimento do interator. Assim, a narrativa foi planejada para que o usuário se relacionasse com determinados objetos interativos – como as pistas para resolução dos enigmas e os próprios "cadeados" que necessitam da resolução correta para liberarem o acesso ao próximo capítulo –, além de permitir múltiplos caminhos ao usuário. Porém, essas possibilidades narrativas limitam-se a uma abordagem narrativa multilinear, onde o destino é sempre o mesmo: a resolução do capítulo para adentrar à parte seguinte. Como uma grande sala, com diversos cômodos, mas apenas uma entrada e uma saída.

Ainda, o livro analisado é espacial, porque apresenta espaços navegáveis em diversas direções ao longo da história, permitindo ao usuário avançar e retroceder na narrativa através dos diferentes espaços dentro de cada capítulo, interagindo com diferentes objetos que podem fornecer pistas visuais ou audíveis da solução necessária. Há, entretanto, restrições de navegação entre capítulos diferentes. Finalmente, *Device 6* é parcialmente enciclopédico, pois apesar de armazenar e conectar uma grande quantidade de dados e informações, estas apenas se relacionam dentro do próprio aplicativo, não havendo conexões externas. A Figura 4, portanto, sintetiza o grau de apropriação das *affordances* digitais aqui descritas.

Figura 4: *grid* das *affordances* digitais de *Device 6*. Fonte: autores a partir do modelo de Murray (2015).



Finalmente, mesmo com algumas limitações em relação à apropriação das características do ambiente digital, pode-se verificar grande imersão na narrativa. Isso se dá em virtude do enredo e do desafio de solucionar os mistérios para seguir adiante na história, o que

faz o leitor imergir completamente no game/livro, sensação auxiliada pelo uso complementar do som. Além disso, a própria estrutura confusa da narrativa e da apresentação textual faz com que o leitor tenha de manter-se concentrado e imerso naquele universo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise do objeto deste estudo, pode-se perceber que, dentre as características do ambiente digital trazidas pelos autores abordados, aquelas apontadas por Murray (2011, 2003) são as especificidades que melhor se enquadram na busca pela caracterização de um livro digital e outras publicações de mesma natureza que envolvam uma narrativa. Como percebido anteriormente, o modelo sugerido por Manovich (2001) acaba por explorar essencialmente as características mais técnicas do ambiente virtual, enquanto Santaella (2007) torna-se demasiadamente granular. Por outro lado, a abordagem de Gancho (2006) – a respeito dos elementos da narrativa – ainda se mostrou eficaz na análise de narrativas digitais, complementada pelo enfoque de Paul (2007).

Em linhas gerais, *Device 6* apresenta todos os elementos da narrativa tradicional, ainda que alguns elementos da narrativa digital e algumas propriedades do ambiente digital não sejam explorados na totalidade. De toda forma, trata-se de um artefato que integra de maneira adequada as convenções tradicionais da literatura com as novas possibilidades das mídias digitais.

No que tange a análise dos elementos específicos da narrativa digital, percebeu-se que o objeto é fechado, não havendo links externos e materiais relacionados, nem contemplando os aspectos comunicacionais possibilitados pelo meio. Porém, há grande imersão na narrativa e isso se deve em grande parte ao uso do áudio e outros recursos da plataforma. Além disso, esse uso de diferentes mídias também é de grande importância à história, pois elas a complementam e são necessárias para o seu desenvolvimento.

Na direção da construção de uma análise que contemple os diversos aspectos de um livro digital e outras publicações digitais e interativas, pode-se concluir que a compreensão das particularidades que permeiam o ambiente digital é fundamental para que se entenda quais são as possibilidades que caracterizam os objetos digitais. Além disso, a taxonomia proposta por Nora Paul (2007) se adequa à análise dessas novas mídias, por resultar na compreensão da composição de uma narrativa digital. Ainda, é importante destacar a relevância de modelos de análise tradicionais, tais como o estudo de Gancho (2006), pois

seus componentes ainda se mostram presentes nas narrativas do meio digital, a exemplo do livro analisado. Desse modo, conclui-se então que as taxonomias utilizadas tornaram a análise de livro digital completa em termos narrativos.

REFERÊNCIAS

BITARELLO, Breno; BRAZ, André; CAMPOS, Jorge Lucio de. **Lev Manovich e a lógica digital**: Apontamentos sobre a linguagem da nova mídia. Covilhã, Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Universidade da Beira Interior: 2011. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 14. ed. São Paulo: Pensamento, 2011.

COSTA, Cristiane. **Novas estratégias narrativas nos meios digitais**. 2013. Disponível em: <<http://www.cultura.rj.gov.br/artigos/novas-estrategias-narrativas-nos-meios-digitais>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

FLATSCHART, Fabio. **Livro Digital etc**. Brasport, 2014.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2006.

GOLSON, J. Apple Design Award Winners Announced: Threes, Sky Guide and Monument Valley Among Winners. **MacRumors**. 2014. Disponível em: <<http://www.macrumors.com/2014/06/02/2014-apple-design-awards/>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 270 p.

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

MURRAY, Janet. **Displaying the Affordance Grid as a Radar Chart**. 2015. Disponível em: <<https://inventingthemedium.com/2015/05/18/displaying-the-affordance-grid-as-a-radar-chart/>>. Acesso em: 05 ago. 2016.

_____. **Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

_____. **Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**. MIT Press, 2011.

PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana (org), **Hipertexto, hipermídia**: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Editora Contexto, 2007. p. 121-139.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SIMOGO. **Device 6**. 2013. Disponível em: <<http://simogo.com/work/device-6/>>. Acesso em: 02 ago. 2016.

ZAGALO, Nelson. **Emoções interactivas**. Do cinema para os vídeojogos. Coimbra: Gráfico Editor, 2009.