



## ANÁLISE DA VERSÃO DIGITAL DO LIVRO *FLICTS* DE ZIRALDO

Aline Lupak<sup>1</sup>  
Edgar Roberto Kirchof<sup>2</sup>

### Resumo

A presente pesquisa está integrada ao projeto A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor Literário e Letramento Digital, coordenada pelo professor Dr. Edgar Roberto Kirchof, tendo início no ano de 2016. Essa pesquisa tem, como objetivo geral, analisar a produção recente de obras de literatura digital (sobretudo aplicativos) direcionadas para crianças e jovens. Os eixos principais são os seguintes: estudo sobre a relação desse tipo de literatura com o mercado editorial; reflexão sobre valor e qualidade estética de obras digitais com base em bibliografia específica sobre literatura digital; pesquisa sobre as dimensões cognitivas e pedagógicas de obras digitais com base em estudos recentes realizados na Europa e nos Estados Unidos com crianças e jovens em sala de aula, bem como em estudos sobre letramento literário e digital. A fim de atingir os objetivos propostos, a metodologia a ser adotada está baseada em dois principais procedimentos: a pesquisa bibliográfica e a análise das obras. Os resultados dessa pesquisa deverão culminar na proposição de estratégias de seleção de obras para crianças e jovens, de um lado, e estratégias de letramento literário digital para trabalhar com leitura de literatura digital por parte de alunos de Ensino Fundamental e Médio, de outro.

Palavras-chave: Literatura digital infantil; Literatura digital juvenil; Mercado editorial; Letramento digital; leitura em hipermídia.

### INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está integrada ao projeto A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor Literário e Letramento Digital. O surgimento de novas possibilidades no universo digital ligadas a mídias eletrônicas vêm atingindo diferentes esferas da indústria e produção de aplicativos, sejam estes para estudo, literatura e/ou entretenimento. A literatura contemporânea voltada ao público infanto-juvenil não tem permanecido indiferente a estas tecnologias. A difusão e acesso facilitado à Internet em diferentes meios, têm possibilitado a criação de formas literárias digitais, produzidas a partir de recursos eletrônicos, para serem lidas exclusivamente em ambiente virtual. Tornando populares os livros digitais, criados na década de 1990, que, em seu início, eram versões em PDF de livros impressos já lançados.

---

1 Aluna do curso de graduação Licenciatura em Letras Inglês – Bolsista PIBIC/CNPq – alinelupak32@gmail.com

2 Professor Coordenador do Mestrado em Educação - PPGEDU – ekirchof@pq.cnpq.br

Criado em 1958, o Jabuti é o mais tradicional prêmio do livro no Brasil. A partir do ano de 2015, a categoria livro digital infantil foi incluída ao evento. Sendo assim, neste artigo, meu objetivo é analisar a obra “Flicts”, do escritor e ilustrador Ziraldo, adaptada para meio digital, com base nas questões levantadas pela pesquisadora Junko Yokota (2015, p. 78) acerca da qualidade estética e possibilidade de interação com o leitor no que tange o aprendizado e aproveitamento do espaço virtual. “Flicts” foi o vencedor do 3º lugar na recém-criada categoria do prêmio Jabuti no ano de 2015.

A fundamentação teórica que utilizarei para minhas análises acerca da qualidade estética e da possibilidade de interação com o leitor no que tange o aprendizado e aproveitamento do espaço virtual (sobretudo aplicativos) direcionadas para crianças e jovens encontra-se em Mireia Manresa & Neus Real – *“Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices”*, entre eles o artigo da pesquisadora Junko Yokota chamado *“The Past, Present na Future of Digital Picturebooks for Children”*.

## **METODOLOGIA**

A metodologia a ser adotada está baseada em dois principais procedimentos: a pesquisa bibliográfica e a análise das obras. A primeira etapa consiste em escolha de um aplicativo para ser analisado. A segunda etapa leva em consideração a qualidade estético-literária da obra selecionada e a relevância pedagógica presente na mesma.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Segundo o sucesso de vendas alcançado por dispositivos móveis (celulares, tablets, livros digitais) o mercado editorial brasileiro, vem abrindo espaços para a criação e comercialização de aplicativos com adaptações de obras digitais para crianças e jovens. Algumas adaptações limitam-se a “imitar” a estética do livro impresso fazendo uso de programas como PDF e o Epub. Segundo a pesquisadora Célia Turrión,

The main difference between the two text production models is that the digitalization of literature supposes the transfer of the known model, paper print, to digital format. This is merely a transposition of formats that supposes no change in the essence of the text itself, while the digital literature, by definition, cannot be printed as it takes advantage of and exploits the intrinsic possibilities of the medium. (TURRIÓN 2012:41)

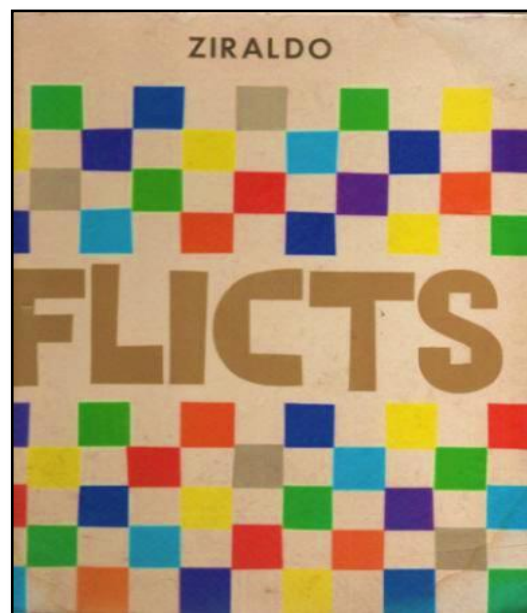
Se por um lado, em termos literários e estéticos, os Epub e PDF não diferem do resultado já alcançado nas versões impressas, por outro lado, a produção de obras que fazem

uso de recursos específicos de computação para produzir efeitos de interatividade, hipertextualidade, multi e hipermedialidade revelam a criação de aplicativos relevantes em meio digital, proporcionando grande interatividade com o leitor.

Em seu artigo, a pesquisadora Junko Yokota (2015, pg. 78) sugeriu cinco perguntas que utilizei para a discussão acerca da qualidade de uma adaptação literária no formato digital: a) a história foi apresentada adequadamente no formato digital? b) a história se apropria dos traços permitidos pelo mundo digital, superando aquilo que é possível no formato impresso? c) os traços interativos mantêm a integridade do enredo? d) as características suplementares se alinham com a história? e) essas características fazem sentido ao modo como as crianças aprendem a ler e como aprendem, de forma geral?

*Flicts* é um aplicativo criado pela empresa Engenhoca sediada em Recife e Mafuá LCC, com sede em Miami, Flórida, disponível nos sistemas operacionais iOS e Android, baseado no livro lançado por Ziraldo no ano 1969 inicialmente pela editora Expressão e Cultura e após pela editora Melhoramentos dentro da série Mundo Colorido.

Figura 1: Capa de 1969



Fonte: Blog Livro de Artista

O livro trata da busca de uma personagem rara, chamada *Flicts*, por seu lugar no mundo. A obra começa dizendo que “Flicts” não tinha a força do Vermelho, nem a imensidão do Amarelo e nem a paz do Azul. Era apenas o frágil, feio e aflito *Flicts*. E *Flicts* sai no mundo procurando alguém que o aceite e o acolha.

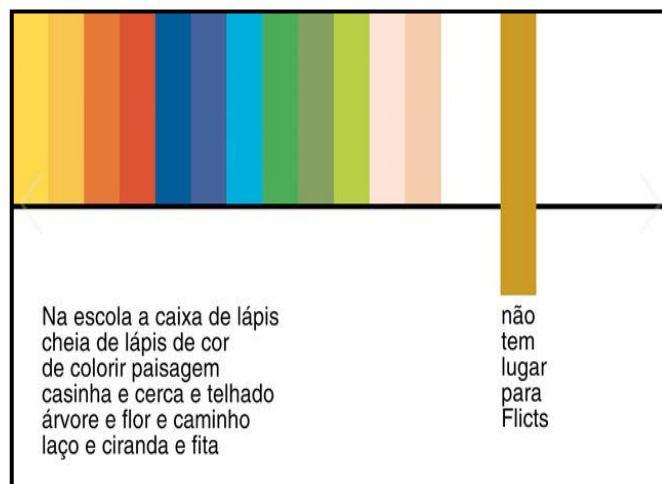
Na versão digital, o leitor é convidado a passear pelo texto, que pode ser narrado completamente ou em partes pelo áudio do aplicativo, conforme interação do usuário, que decidirá o que prefere se valendo de toques na tela. O aplicativo também permite a escolha com ou sem música.

Figura 2: Captura de tela. Capa do aplicativo



Fonte: Apple store

Figura 3: Captura de tela.



Fonte: Apple store

Tanto na versão impressa como na digital, a disposição das letras e/ou palavras aparecem com liberdade no espaço em branco do papel/tela, ligando-se às formas e cores. Isso possibilita grande interação do leitor com a história, como se este fizesse parte do mundo de cores em que vive a personagem principal. A distribuição do texto em relação às cores leva o leitor a refletir, já que cada cor está associada a um tipo de sentido (o vermelho à

força, o azul à paz, etc.). Em algumas partes do aplicativo tanto texto quanto cores não são móveis, apenas troca-se de “página” tocando a seta ao lado direito da tela ao final de cada narração. Em outras, o texto é estático, porém as cores são móveis.

Os recursos de multimídia do aplicativo se resumem em recursos audiovisuais (narração e animação em *flash*) que possibilitam a emissão de sons e a interação com as imagens, com a possibilidade de narração completa e linear ou parcial da história. Em certos momentos, “as cores interpelam” o leitor, basta este clicar sobre elas na tela, e o som da fala das mesmas irá se repetir, bem como o som de um piano, quando as teclas coloridas representando o instrumento são tocadas (ver FIGURA 3).

Mais para o final da história, *Flicts* passeia por diferentes países, até chegar à Lua. Nesse momento, ocorre a grande revelação da história, pois o narrador esclarece que a Lua é *Flicts*<sup>3</sup>. Nessa parte final, a interação é mínima, apenas move-se com o dedo os diferentes círculos coloridos e outros desenhos que vão aparecendo junto à narração na tela até chegar o fim da história.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Yokota (2015 pg. 80) a adaptação de um livro ilustrado previamente publicado em formato impresso para o meio digital de forma bem-sucedida pressupõe que sejam maximizados os recursos que o dispositivo digital permite. Nas palavras da autora:

A successful digital book brings out story elements in ways that make sense, the end result being a reading experience that feels as if the telling of the story has been enhanced by the digital affordances.(YOKOTA: 2015 pg.78)

No caso específico de *Flicts*, uma obra clássica reconhecida e premiada mundialmente, pode-se concluir que a versão adaptada aos meios digitais é muito bem-sucedida. Os recursos de multimídia estão bem integrados à estrutura da narrativa, apesar de não estarem diretamente ligados à progressão da história.

Com o bom uso das cores, já presente na versão original impressa, o aplicativo encanta os olhos do leitor, que, através dos recursos de multimídia, experimenta uma leitura imersiva, identificando-se ainda mais com a viagem da personagem. Desde a primeira página, o uso de recursos de animação promove interação, a cor vai sendo apresentada aos poucos através de um recurso de animação criando expectativa no leitor. *Flicts* é a cor diferente, ela está deslocada da caixa de lápis (ver FIGURA 3). O recurso de animação, nesta parte da obra,

---

<sup>3</sup> O livro *Flicts* foi lançado pela primeira vez em 1969, mesmo ano em que Neil Armstrong pisou na lua. Ao final do app. aparece uma página que contém a afirmação e autógrafo do astronauta.

é fundamental, já que ilustra muito bem a desarmonia e o isolamento em que *Flicts* se encontra. Os recursos de animação, neste aplicativo, também proporcionam a noção de distância e a intensidade de forma bem diferenciada do modelo impresso. A possibilidade de escolha de narração automática através do áudio incentiva mesmo sujeitos ainda não alfabetizados a se beneficiarem da história. As diversas possibilidades de interação e leituras que este aplicativo propicia captam o leitor.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao professor Edgar pela orientação e paciência. E ao meu colega Luís pela parceria.

## **REFERÊNCIAS**

KIRCHOF, E. R.. Uma obra à procura de autor: poesia eletrônica para crianças. Tigre Albino, v. 4, p. 1-10, 2010.

PENELAS, Celia Turión. Electronic Literature for Children. Characterising Narrative Apps (2010-2014). In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 87-102).

YOKOTA, Junko. The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 73-86.

ZIRALDO. *Flicts* app. Desenvolvido por Engenhoca - Recife e Mafuá LCC, - Miami, Flórida.

Blog. Livro de artista: <https://colecaolivrodeartista.wordpress.com/2015/05/04/flicts/> .

Disponível para download: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mafua.flicts2>.