



ANÁLISE DO APLICATIVO *BOUM!*

Luís Otávio de Vargas Moraes
Acadêmico do Curso de Letras – Inglês – Inglês/ULBRA- Bolsista FAPERGS

Edgar Kirchof
Professor vinculado à ULBRA, programa de Pós - Graduação em Educação (PPGEDU)

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está integrada ao projeto “A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado Editorial, Valor Literário e Letramento Digital”. O objeto de estudo é o aplicativo francês *Boum!*, desenvolvido pela empresa *Les Inéditeurs* para os sistemas operacionais IOS e Android e idealizado por Mikaël Cixous. O aplicativo concorreu ao *BolognaRagazzi Digital Award* na *Bologna Children's Book Fair* e acabou com uma menção honrosa da organização do evento.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estudo sobre a relação desse tipo de literatura com o mercado editorial; reflexão sobre valor e qualidade estética do aplicativo *Boum!* com base em bibliografia específica sobre literatura digital; bem como em estudos sobre letramento literário e digital.

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 PARCIAIS

Descrito como uma sensação cinematográfica refrescante e com um ponto de vista que desafia as restrições convencionais de quadro, a organização ressaltou ainda a ausência de uma narrativa clara, destacando, enfim, a mensagem implícita entre as interações do aplicativo.

O aplicativo *Boum!* aborda a questão das trabalho e da individualidade do sujeito contemporâneo. Sem nome ou outra característica que o separe dos demais, o personagem principal desse aplicativo vive em um mundo onírico, cuja construção estética é influenciada por movimentos de arte vanguardistas de artistas como Miró e Mayakovsky, entre outros. Nas primeiras páginas do aplicativo, o personagem, em sua rotina, se revela como um simples operário.

CONCLUSÕES PARCIAIS

O aplicativo *Boum!*, embora pensado diretamente para o meio digital, não apresenta recursos que impeçam uma adaptação bem sucedida para o formato impresso. Apesar de sua inegável qualidade estética, as ferramentas audiovisuais são poucas e funcionam mais como um adicional do que como parte essencial para compreensão e sequencialidade da trama, fazendo com que o aplicativo não convença totalmente como um livro digital..

REFERÊNCIAS

- CIXOUS, Mikaël. *Boum!* app. Desenvolvido por Les inéditeurs, França. Disponível para download em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lesinediteurs.boum>
- SARGEANT, Betty. What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, v. 46, p. 454-466, 2015
- 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.