



LITERATURA JUVENIL DIGITAL: UMA ANÁLISE DOS BOOK APPS NAUTILUS E CRIANCEIRAS

Fernanda Lourenço Teske – Bolsista FAPERGS
Orientador: Edgar Roberto Kirchof

RESUMO

O objetivo específico deste trabalho é apresentar o resultado das minhas análises de dois *Book Apps* (livros digitais interativos): *Nautilus*, um livro-aplicativo baseado no original 20 mil léguas submarinas, de Julio Verne, produzido pela StoryMax, uma editora e desenvolvedora brasileira de book apps; *Crianceiras*, um livro-aplicativo que surgiu através de um projeto do músico Márcio de Camillo, que musicaliza poemas do escritor Manuel de Barros. A metodologia empregada consiste em pesquisa bibliográfica e análise de *book apps* (livros-aplicativos) com base na bibliografia estudada.

Palavras-chave: Literatura juvenil; Literatura Digital; Júlio Verne; Manuel de Barros

INTRODUÇÃO

Esse trabalho faz parte de uma pesquisa mais ampla, *A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor literário e Letramento digital*, coordenada pelo professor Edgar Roberto Kirchof, cujo objetivo é analisar a produção recente de obras de literatura digital direcionadas para crianças e jovens. A minha participação nesse projeto é como bolsista de iniciação científica, com bolsa da FAPERGS.

OBJETIVOS

O objetivo geral da minha pesquisa é analisar obras de literatura digital endereçadas a jovens e crianças, especialmente *book apps*. Os objetivos específicos, por sua vez, são: pesquisar bibliografia recente sobre qualidade de livros digitais para crianças; sintetizar os principais critérios elencados pelos pesquisadores; utilizar esses critérios para analisar duas obras específicas: *Nautilus*, livro-aplicativo que ficou em segundo lugar na categoria Infantil Digital do Prêmio Jabuti 2017; *Crianceiras*, livro-aplicativo que surgiu a partir de um projeto que apresenta obras musicalizadas do poeta Manuel de Barros.

METODOLOGIA

A metodologia empregada está baseada em pesquisa bibliográfica e na análise de *book apps* (livros-aplicativos) com base na bibliografia estudada. No presente trabalho, foi utilizado, como fundamento para as análises, o artigo *Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes*, escrito por Junko Yokota e William H. Teale e traduzido por Edgar Roberto Kirchof. O objetivo do artigo é fornecer critérios de qualidade literária para análise de *book apps* infanto-juvenis.

Além disso, também utilizo os critérios estabelecidos no artigo *Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores*, escrito por Neus Real e Cristina Corroero, o qual contém, no final do texto, uma ficha contendo uma síntese dos principais critérios. Essa ficha se torna uma maneira mais prática e fácil para realizar a avaliação de obras literárias digitais, e propõe uma divisão a partir de vários critérios.

RESULTADOS

As análises permitiram chegar aos seguintes resultados:

NAUTILUS: A história foi apresentada de forma apropriada no formato digital, porque as proporções do *book app* permitem uma boa visualização, tanto em tablets quanto em Smartphones, além de ser um aplicativo gratuito e de fácil acesso. Além disso, manteve-se a integridade da obra original (*Vinte Mil Léguas Submarinas*).

Apresenta características que vão além do que é possível no papel. Por exemplo, a passagem de uma página a outra não ocorre sempre no mesmo sentido, podendo ser passadas da direita para a esquerda, de cima para baixo e vice-versa. O meio digital é bem explorado, o que torna a obra mais interessante. As imagens, em sua maioria, são exploradas através da animação, que, em algumas partes, são interativas e, em outras, não. As interações presente nesse *book app* são interações sutis e não distraem o leitor.

Elas complementam a obra. Ao tocar em algumas imagens, é emitido algum som ou ocorre algum movimento da figura ou alteração do cenário. Nessa obra, há recursos suplementares, como informações interessantes sobre o livro *Vinte Mil Léguas Submarinas*, assim como sobre o autor Júlio Verne e uma contextualização do período histórico no qual a obra foi escrita. É uma obra direcionada a leitores jovens, pois apresenta certa complexidade e bastante texto. O ideal é que o leitor já tenha capacidade de leitura desenvolvida e que esteja familiarizado com textos literários mais longos. Por outro lado, é de fácil e simples acesso, não exigindo conhecimento tecnológico avançado.

CRIANCEIRAS: Esse livro-aplicativo surgiu a partir de um projeto do músico Márcio de Camillo, que tem a intenção de levar arte para crianças através da musicalização e dramatização dos poemas do poeta brasileiro Manuel de Barros. Esse *book app* apresenta 4 poemas, os quais permitem interação através de algumas palavras destacadas. Ao tocar nessas palavras, algumas emitem sons, algumas mostram o significado da palavra e algumas mostram desenhos. Além disso, no aplicativo, há alguns recursos suplementares, como 10 vídeos animados com os poemas em forma de música e uma seção destinada à criação de desenhos variados, na qual a criança leitora poderá utilizar as gravuras vistas nos poemas; também é possível tirar fotos e editá-las acrescentando algumas figuras do aplicativo. A maneira como os poemas são apresentados no meio digital é interessante, pois trouxe aspectos que seriam difíceis de colocar em um livro impresso, como, por exemplo, a interação com as gravuras e com os efeitos sonoros. É um livro-aplicativo que apresenta forte relação multimídia entre texto, imagem, som e animação.

Em geral, o aplicativo traz poemas curtos, o que torna a leitura adequada para crianças que ainda não têm a leitura tão desenvolvida. Além disso, é de fácil e simples acesso, não exigindo conhecimento tecnológico avançado.

Esses são os resultados parciais de uma pesquisa que ainda está em desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar a análise dos dois livros digitais apresentados, foi possível concluir que os recursos como sons e imagens foram bem explorados. Contudo, quando se trata da narração automática da história, que é disponível em ambos, o aplicativo *Crianceiras* se destaca, em relação ao *Nautilus*, por ter uma entonação melhor e menos mecânica.

Os dois *book apps*, em geral, são muito bons e estão de acordo com os critérios analisados. Na próxima fase de minha pesquisa sobre esses aplicativos, realizarei uma atividade de interação/leitura com jovens e crianças, a fim de analisar como ocorre, em uma situação concreta de leitura, o uso dos recursos aqui apresentados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- VERNE, Júlio. *20.000 Léguas Submarinas*. São Paulo: Abril, 2012
- BOFF, Maurício; TANGI, Fernando; OSMAR, José. *Nautilus – Baseado na obra de Júlio Verne: Vinte mil léguas submarinas*. São Paulo: StoryMax, 2016
- YOKOTA, Junko; TEALE, William H. Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes. **Revista FronteiraZ**. São Paulo, nº 18, 2017.
- REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. **Revista Texura**. Canoas, v. 20 n.42, 2018.
- APLICATIVO. CRIANCEIRAS. Disponível em: <<http://www.crianceiras.com.br/manoel-de-barros/aplicativo>>. Acesso em: 02 Jun. 2018