

Impacto das Experiências de *Storytelling Digital* nos *E-picturebooks* Infantis¹

CALDAS, Ana Carolina²

BEZERRA, Ed Porto³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa - PB

Resumo

O presente artigo propõe-se a investigar as novas formas de ler e de contar histórias infantis a partir dos diferentes formatos de suportes e experiências proporcionados pela disseminação de dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*. Para embasar essas reconfigurações, pretende-se aplicar teorias das culturas midiáticas e das novas tecnologias, assim como da literatura eletrônica e infantil, mais especificamente do livro ilustrado digital e infantil. Utilizando conceitos de *storytelling digital*, *e-picturebooks*, remediação, dentre outros, este artigo objetiva, portanto, lançar um olhar científico-investigativo, através de pesquisa qualitativa, sobre quatro obras premiadas do *Bologna Ragazzi Digital Award*⁴ e do Prêmio Jabuti na categoria Infantil Digital⁵ nos anos de 2016 e 2017, caracterizando as influências do *storytelling digital* nessas obras.

Palavras-chave: *storytelling digital*; livro ilustrado infantil; *e-picturebooks*; novas mídias; remediação.

Introdução

Desde os primórdios da humanidade, imagens e até narrativas visuais eram gravadas nas paredes das cavernas pré-históricas, com objetivos que iam desde rituais mágicos de determinadas civilizações até a comunicação da vida prática. Pintores e caçadores do paleolítico julgavam estar na posse de um objeto caso possuíssem sua imagem, pois acreditavam “adquirir poder sobre o objeto por intermédio da sua representação” (HAUSER, 1972, p. 16).

Cada vez mais, vivemos em uma cultura na qual a imagem também se tornou virtual, alterando nossos hábitos e percepções e se instaurando como mediadora de todo o conhecimento transmitido. A era digital, desta maneira, trouxe arraigada em sua

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/PPGC). E-mail: carolmdcaldas@gmail.com.

³ Pós-Doutor em Comunicação pela UFRJ. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB e do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes – PPGCCA/UFPB. E-mail: edporto@di.ufpb.br.

⁴ Premiação anual da Feira do Livro Infantil de Bolonha, criada a partir de 2012, que busca incentivar e identificar produções digitais inovadoras e de qualidade atraentes para os jovens leitores.

⁵ Categoria criada em 2015 dentro da programação do maior prêmio literário anual do Brasil, abrangendo conteúdos para o público infantil combinados com elementos multimídias e interativos.

tessitura a exigência de uma instrução simbólica e pictórica de signos e símbolos (SALISBURY; STYLES, 2013), que induz a um alfabetismo visual, abrangendo, assim, um sistema básico para a compreensão das imagens e de seus significados.

Com o avanço daquilo que podemos chamar de era digital, característica própria do século XXI, o poder dos dígitos tornou-se imprescindível para lidar com as informações, sejam elas som, imagem, texto ou *softwares*, elegendo essa linguagem universal que surge como uma espécie de “esperanto das máquinas” (SANTAELLA, 2004, p. 83). Nesse contexto, aliando a multimídia como suporte e a hipermídia como linguagem (SANTAELLA, 2004) da era digital, os livros ilustrados infantis migraram com toda sua carga visual e lúdica para a sua reconfiguração através dos *e-picturebooks*, proporcionando múltiplas formas de ler e contar histórias, como é o caso do *storytelling digital*.

A incorporação de diferentes formatos e suportes e as possibilidades introduzidas pelas novas mídias repercutiram até a sua presença em alguns dos maiores eventos nacionais e mundiais relacionados ao ramo editorial e à literatura infantil: o Prêmio Jabuti, no Brasil, e o *Bologna Children's Book Fair*, na Itália. Desta forma, foram selecionadas duas obras premiadas de cada evento, nos anos de 2016 e 2017, para análise e exemplificação do fenômeno a ser pesquisado, a saber: *Pequenos Grandes Contos de Verdade* (2016), da Editora Caixote; *Kidsbook Itaú Criança* (2017), da Agência África; *Wuwu & Co. – A Magical Picture Book* (2016), da Step in Books; e, por fim, *Toontastic 3D* (2017), da Google.

O presente artigo pretende, desta forma, investigar como as produções de livros ilustrados infantis surgidas a partir do meio digital, ou *e-picturebooks*, têm se utilizado de recursos das mídias digitais e interativas para possibilitar experiências nas maneiras de ler e contar histórias, objetivando a caracterização do *storytelling digital* como uma possível tendência para a qual a mídia remediada, a partir das clássicas obras ilustradas infantis, aponta. Para isso, utilizou-se da pesquisa qualitativa, exploratória e bibliográfica, para embasar as considerações a serem propostas.

1 O livro ilustrado infantil e o iPad como suporte: quando as imagens encontram abrigo

A partir de uma conceituação semiótica, o livro ilustrado pode ser definido como uma forma de arte que combina dois níveis de comunicação (verbal e visual),

expressando seus conteúdos através de signos icônicos e convencionais (NIKOLAVEJA; SCOTT, 2011). Uma das técnicas que possibilitou as primeiras experiências em composição de páginas com caracteres e figuras foi a xilogravura que, até o final do século XVIII, foi responsável por dar origem às primeiras obras ilustradas para o público infantil, como o livro ilustrado *Orbis Sensualium Pictus* (O Mundo Invisível, 1658), de Comenius (LINDEN, 2011), representando o uso da ilustração na leitura como forma de atrair o interesse infantil. Entretanto, o início da consolidação do gênero livro ilustrado infantil apenas começou a se consolidar a partir do século XX, com a predominância das imagens em detrimento dos textos presentes nas obras, dando lugar a ilustrações coloridas que ocupavam quase totalmente a página (ESTEFANI, 2017).

Dessa forma, foi em 1919 que houve a primeira grande desestabilização na predominância do texto sobre a imagem, a partir da publicação da obra *Macao et Cosmage*, de Edy-Legrand. Em seguida, no ano de 1931, Jean de Brunhoff publica *A história de Babar, o pequeno elefante*, que leva a relação da imagem-texto a patamares nunca antes explorados (LINDEN, 2011). Mas é a partir de Maurice Sendak, com sua obra *Onde vivem os monstros* (1963), que uma inovadora concepção de imagem passa a representar o inconsciente infantil, propondo a sintonia entre texto-imagem, nascendo, assim, a ideia contemporânea do livro ilustrado infantil.

Segundo pesquisas recentes realizadas pela renomada instituição norte-americana *Common Sense Media*, no ano de 2017, cerca de 98% das crianças com menos de oito anos estão consumindo conteúdos audiovisuais através dos *smartphones* e *tablets*, incluindo aquelas que possuem aparelho de televisão em casa. O relatório ainda aponta que esses números vêm crescendo vertiginosamente nos últimos anos, pois em 2011 a média de crianças com essas práticas era de 52%, ao passo que em 2013, já era de 75%⁶. O estudo revela uma realidade ainda estudanidense, mas, como apontam levantamentos realizados pela *AVG Technologies*, também com crianças brasileiras, é possível afirmar que 76% das que estão entre 03 e 05 anos já sabem ligar um computador ou *tablet*, 42% sabem usar um *smartphone* e 73% jogam *online*⁷.

O desenvolvimento de tecnologias propícias ao surgimento das primeiras

⁶ Disponível em:

https://www.common sense media.org/sites/default/files/uploads/research/csm_zeroeight_fullreport_release_2.pdf. Acesso em 30/10/2017.

⁷ Disponível em: <https://www.pertoo.com/blog/como-escolas-podem-ajudar-alunos-a-se-prepararem-para-usar-tecnologia/>. Acesso em 30/10/2017.

experiências de leitura digital teve início por volta da década de 1930, a partir da edição de abril de 1935 da revista *Everyday science and mechanics*. Na publicação, vê-se a ilustração de um leitor que lê “um livro projetado e ampliado em uma tela manipulada por um controle eletromecânico que vira as páginas e controla o foco” (FLATSCHART, 2014, p. 03). Mas foi em 1945, a partir da criação do projeto chamado *MEMEX* (*Memory Extender*), que Vannevar Bush lançou na história a primeira ideia de como seria um computador analógico multimídia.

Em 1971, a ideia de digitalização e de entrada no ciberespaço (LEVY, 1999, *apud* ALMEIDA, 2015) tornou-se mais próxima com o *Projeto Gutenberg*⁸, considerada a biblioteca digital de *e-books* gratuitos mais antiga do mundo, disponibilizando mais de 46 mil obras digitais em diversos formatos atualmente (ALMEIDA, 2015). Os primeiros modelos de suporte para leitura, porém, foram desenvolvidos apenas a partir de 1998, no Vale do Silício, Estados Unidos. Podemos citar, como exemplo, o *Rocket ebooks* e o *Softbook Press*, além do *Cybook*, lançado em 2001 pelo grupo francês *Cytalle*. Contudo, foi através do dispositivo *Kindle*, lançado em 2007 pela *Amazon*, que ocorreu a primeira revolução dos dispositivos de leitura móvel e deu origem à formação de um mercado consistente (PEREIRA, 2014).

Lançado em 2010, o *iPad*, da *Apple*, provocou, por sua vez, um crescimento exponencial de vendas de dispositivos voltados para leitura em ambiente multimídia, pois “caiu no gosto do consumidor e vendeu 14,8 milhões de unidades apenas em 2010, cinco vezes mais do que o projetado pela *Apple*” (PEREIRA, 2014, p. 50). Através da utilização de recursos interativos com os conteúdos, como som, luz e dinamismo, além de ilustrações interativas, possibilitando ao usuário uma experiência imersiva com a obra, o *iPad* “tornou possível a criação de aplicativos voltados para a experiência do *storytelling*, conhecidos como *book-apps*” (ESTEFANI, 2017, p. 28).

Dessa maneira, os dispositivos carregam consigo características próprias que modificam hábitos e comportamentos sociais e culturais, pois “como a mídia muda, também mudam os corpos e cérebros; novas condições de mídia fomentam novos tipos de adaptações ontogênicas e com elas novas possibilidades de envolvimento literários” (HAYLES, 2009, p. 127). É necessário observar, nesse sentido, a importância que o público-leitor crítico de tais dispositivos confere aos diversos suportes de leitura digital. Assim, os caminhos trilhados produzem, atualmente, cada vez mais entretenimento à

⁸ Disponível em: <https://www.gutenberg.org/>. Acesso em 31/10/2017.

leitura, em lugar da produtividade inicial a qual se aplicava as primeiras experiências de dispositivos leitores.

2 Literatura eletrônica, *e-picturebooks* e suas implicações no *storytelling*

A literatura eletrônica foi definida pela Organização Literatura Eletrônica (ELO) como sendo “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (HAYLES, 2009, p. 21). A primeira recorrência do termo, porém, foi levantada por Jay David Bolter, em 1985, conceituando-a através da “participação interativa do leitor” e sugerindo a “possibilidade de construção de uma versão da Odisseia para crianças cujo principal objetivo seria o de requerer do leitor um esforço para resolver os problemas propostos pela narrativa” (BOLTER, 1985, *apud* MESTRE, 2017, p. 117). Essa proposição aproximou a utilização de estratégias de *gamification*⁹ dentro da narrativa, além de possibilitar ao leitor a mudança de rumo da história.

Bolter, incorporando suas visões em coautoria com Grusin, na obra *Remediation: understanding new media*, amplia o entendimento sobre a dinâmica das mídias, enfatizando que estas nada mais fazem do que o que suas antecessoras fizeram, porém superando e renovando a mídia já ultrapassada, conceito denominado de *remediação*¹⁰ (BOLTER; GRUSIN, 2000). Jenkins, por sua vez, vai definir a *remediação* como “a procura de um equilíbrio entre inovação e tradição, com a evolução como objetivo” (JENKINS, 2009, p. 62, *apud* PEREIRA, 2014, p. 33). Seria possível, a partir dessas definições, estabelecer que a literatura digital, através da narrativa digital interativa, aliada à introdução de diferentes suportes, facilita um acesso já proposto pela mídia anterior, ofertando, com a materialidade digital, dimensões possíveis para a estética e a criação (MESTRE, 2017), possibilitando, ainda, experiências singulares para o leitor/interator.

Em pesquisas realizadas nos últimos anos, os autores Zagalo, Pinto e Coquet (2012) debruçaram-se sobre as origens e suportes do *e-picturebook*, analisando-o como um gênero do livro digital. Com a disseminação das novas tecnologias e dos ambientes

⁹ *Gamification* é um fenômeno em que as características dos jogos, como *puzzles* e desafios, são incorporadas a outras áreas, como trabalho, estudo ou até mesmo nos processos de *storytelling digital* (MAXWELL, 2014, *apud* ESTEFANI, 2017).

¹⁰ Processo pelo qual uma mídia apodera-se de outra, no qual as funcionalidades dessas mídias são recicladas e adaptadas pelas mídias que surgem posteriormente.

interativos em meio digital, os *picturebooks* reconfiguraram também suas características narrativas, alterando profundamente as experiências de *storytelling* para o usuário, dando origem, assim, aos *e-picturebooks*.

Os *e-picturebooks*, dessa forma, são, geralmente, *book-apps*¹¹ que utilizam imagens, sons e interações, nos quais o texto resulta em uma combinação de várias mídias. Além disso, a interação com tela *multi touch* está alinhada ao desenvolvimento da narrativa e há a utilização de características de outras mídias, como cinema, animações e *videogame* (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2012), colaborando com o surgimento de experiências de *storytelling* para o público infantil em meios digitais.

Para Lovato e Waxman (2016), quando uma nova mídia é introduzida na história, primeiramente ela costuma seguir os mesmos caminhos que as mídias anteriores. Contudo, os *e-picturebooks* apresentam recursos e promovem formas diferenciadas de se ler e de interagir com a narrativa que antes não eram possíveis. Conforme Santos (2017), que realizou um ensaio de interação com a turma do 3º ano fundamental de uma escola municipal em São Luís, Maranhão, as potencialidades tecnológicas presentes nos *e-picturebooks* trazem uma repercussão positiva à experiência dos usuários, atraindo as crianças para a busca por livros-aplicativos e incorporando o hábito da leitura em seus universos.

Como todo processo de evolução tecnológica, contudo, o fenômeno dos *e-picturebooks* deu-se em etapas, classificadas por Teixeira (2015), a partir de Yokota (2014), em três momentos. O primeiro deles teve início em 2002, com a digitalização e a disponibilização de livros ilustrados infantis em ambiente digital, através de iniciativas como o Projeto Gutenberg e da biblioteca online *Internation Children's Digital Library*¹². O segundo momento, por sua vez, teve como característica principal a transformação de livros ilustrados infantis em uma espécie de filmes de animação. Por fim, a partir da primeira década do século XXI, os livros ilustrados passaram a se utilizar de características próprias do meio digital e se apropriar das qualidades deste ambiente, como: interatividade, dinamismo, trilhas e efeitos sonoros, narração pessoal, dentre outros recursos.

O *storytelling digital* costuma fornecer uma ampla variedade de experiências de entretenimento e de envolvimento com a narrativa (MILLER, 2014), possíveis a partir

¹¹ Livro-aplicativo ou *enhanced book*: formato de livro que mais intimamente relaciona-se à realização do livro ilustrado digital ou *e-picturebook*.

¹² Disponível em <http://en.childrenslibrary.org/>. Acesso em 03/04/2018.

das experiências proporcionadas pelos recursos tecnológicos e imersivos presentes nesse tipo de narrativa. Assim, Estefani e Queiroz (2016) elencaram, através dos estudos de pesquisadores da área, uma proposta de caracterização dos *book-apps* infantis, que aborda questões como: multimídia; formas textuais; interatividade; gamificação; e organização do conteúdo. Destarte, com base nessas categorizações e nos critérios estabelecidos por Yokota (2014) para análise dos *book-apps* infantis, bem como nas considerações de Teixeira (2015) e de Estefani (2017) sobre os *e-picturebooks*, quatro obras foram extraídas das premiações de dois grandes eventos da literatura e do livro infantil (Prêmio Jabuti e *Bologna Children's Book Fair*) para exemplificar o quadro teórico que se tem até o momento desta forma inovadora de criar, ler e contar histórias infantis.

3 Prêmio Jabuti Infantil Digital e *Bologna Ragazzi Digital Award*: uma proposta de análise dos *e-picturebooks* infantis

A presente pesquisa partiu de uma revisão teórica para que fossem definidas as bases metodológicas que guiaram os conceitos apresentados até então. Podemos classificar esta pesquisa metodologicamente, então, como qualitativa, quanto à natureza; exploratória, quanto aos objetivos; e bibliográfica, quanto à operacionalidade. Portanto, nas pesquisas de caráter qualitativo, a quantidade é substituída pela imersão profunda, atingindo níveis de compreensão que não podem ser alcançados através de uma pesquisa quantitativa, pois o “pesquisador qualitativo buscará casos exemplares que possam ser reveladores da cultura em que estão inseridos” (GOLDENBERG, 2004, p. 50).

A fonte dos exemplos encontrados nesta pesquisa é oriunda de dois dos maiores eventos relacionados ao livro e à literatura infantil no Brasil e no mundo. O primeiro deles, o Prêmio Jabuti, conhecido como o “oscar” da Literatura no Brasil, incorporou, a partir do ano de 2015, a categoria Infantil Digital, de forma a abarcar obras com conteúdos multimídia, hipertextuais e interativos¹³ em suas premiações. Já o *Bologna Children's Book Fair*¹⁴, um dos maiores eventos mundiais de promoção do livro ilustrado infantil, premiando, a cada ano, os melhores livros ilustrados no mundo, criou, em 2012, o *Bologna Ragazzi Digital Award*, confirmando a abertura de mercados para

¹³ Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/materias/2015/06/02/82166-jabuti-digital>. Acesso em 02/11/2017.

¹⁴ Disponível em: <http://www.bookfair.bolognafiere.it/home/878.html>. Acesso em 02/11/2017.

os consumidores em potencial da era digital¹⁵. A partir dos eventos acima expostos, selecionou-se, dentre os vencedores, quatro obras que podem ilustrar o cenário dos *e-picturebooks* atualmente e apontar para características de *storytelling* presentes agora também em ambientes digitais.

3.1 *E-picturebooks* a nível nacional: análise das obras do Prêmio Jabuti Infantil Digital

Em âmbito nacional, temos, primeiramente, a obra *Pequenos grandes contos de verdade*, da Editora Caixote, vencedora do Prêmio Jabuti 2016 na categoria Infantil Digital, e *Kidsbook Itaú Criança*, da Agência África, vencedora do Prêmio Jabuti 2017, também na mesma categoria. A partir da utilização de recursos multimídia presentes no *storytelling digital* dos *e-picturebooks* em questão, o leitor/interator é convidado a participar das ilustrações dinâmicas (autoinicializáveis) e, por vezes, interativas (condicionadas a uma ação), alterando “radicalmente a ilustração no contexto dos *book-apps*, ao se comparar com a ilustração no livro impresso” (ESTEFANI, 2017, p. 38). No primeiro *e-picturebook*, por exemplo, podemos citar a cena em que o leitor, através dos recursos *touchscreen*, pode convocar ajuda e, assim, resgatar o pinguim contaminado pelo petróleo dos navios em alto mar. Essa ação é estimulada pela presença de recursos como a interrogação sobre a figura do pinguim, sugerindo a participação do leitor na resolução do conflito narrativo (salvar os pinguins da contaminação pelo petróleo), além dos balões de fala do narrador, que apresentam um balão secundário para guiar a fruição narrativa do leitor (Figura 01).

Figura 1 – Participação do leitor/ interator



Fonte: Pequenos grandes contos de verdade *Pequenos grandes contos de verdade* (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

¹⁵ Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/materias/2011/05/23/63472-o-livro-infantil-digital>. Acesso em 02/11/2017.

Em outra cena posterior, o leitor/interator pode auxiliar diretamente na limpeza dos pinguins, friccionando seu dedo contra a tela, contribuindo, assim, com a narrativa através dos recursos proporcionados pelo *storytelling digital* (MILLER, 2014; ESTEFANI, 2017), dentro dos critérios estabelecidos por Yokota (2014) e Teixeira (2015). Através da presença de pequenos círculos de cor azul nas cenas, é possível perceber as áreas em que o interator poderá agir com a utilização do recurso *multi touch*, podendo friccionar seu dedo sobre o personagem e realizar mais de um *input* por ação, livrando o pinguim do petróleo presente em suas penas, como no caso da cena da Figura 02.

Figura 2 – Touchscreen no storytelling digital



Fonte: Pequenos grandes contos de verdade *Pequenos grandes contos de verdade* (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015.

Já a coleção *Kidsbook Itaú Criança*, da Agência África, apresenta recursos multimídia e interacionais bastante limitados em decorrência de seus conteúdos serem veiculados *online*, e não através de um aplicativo, como é o caso de *Pequenos grandes contos de verdade* e das demais obras analisadas. Através do projeto *Leia para uma criança, #issomudaomundo*, a empresa disponibilizou em seu site oito obras infantis inéditas, produzidas por artistas de diversos cenários culturais do Brasil, que podem ser acessadas, sem a necessidade de *download*, através de dispositivos *tablets* ou *smartphones*¹⁶. Tendo como principal característica a iniciativa de distribuição dos *e-picturebooks* na *web*, as narrativas da *Kidsbook Itaú Criança* apresentam recursos como iluminação/brilho diferenciado ao toque do leitor (Figura 03).

¹⁶ Disponível em: <http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>. Acesso em 02/11/2017.

Figura 3 – Iluminação interativa



Fonte: Kidsbook Itaú Criança (coleção online), 2016. Acesso: <http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>

Cada história apresenta pequenas áreas com ícones de celular indicando a movimentação do mesmo pelo usuário-leitor, além da frase ao lado “incline seu celular” ou a presença de indicações verbais instruindo o deslizar da leitura para a esquerda, direita, para cima ou para baixo (Figura 04).

Figura 4 – Indicações de movimentação



Fonte: Kidsbook Itaú Criança.(coleção online), 2016. Acesso: <http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>

O trabalho da obra consiste, dessa forma, em uma coleção de livros ilustrados digitais infantis produzidos exclusivamente para leituras em *tablets* e *smartphones*.

3.2 E-picturebooks a nível mundial: análise das obras do Bologna Ragazzi Digital Award

O terceiro *e-picturebook* a ser analisado foi vencedor, na categoria Ficção, do *Bologna Ragazzi Digital Award* de 2016, e se intitula *Wuwu & Co.*, da Step in Books. A narrativa apresenta seu diferencial por incorporar desafios ao leitor/interator durante o *storytelling*, convidando-o a interagir e participar da resolução de situações propostas por cinco criaturas que enfrentam o inverno mais rigoroso em dois mil anos. Através de

recursos possibilitados por giroscópios e acelerômetros, os elementos visuais e interativos ampliam suas possibilidades de interação para o leitor, proporcionando uma experiência imersiva com a obra.

Na cena em que uma das personagens, Thit Maya, solicita a ajuda do leitor para derrubar frutas de uma árvore gigante, o interator deve movimentar o dispositivo rapidamente de forma a derrubar as frutas, como se estivesse mesmo chacoalhando a árvore (Figura 05).

Figura 5 – Acelerômetros e giroscópios



Fonte: Step in Books. Wuwu & Co.

A presença de realidade aumentada¹⁷ e de ambientes virtuais imersivos 360°¹⁸ permitem que a organização do conteúdo multimídia estabeleça-se de forma diferenciada da organização do conteúdo textual na obra, corroborando para uma das características do *e-picturebook* (ESTEFANI, 2017) e contribuindo para a coerência da obra (TEIXEIRA, 2015; YOKOTA, 2014).

Em uma das histórias das cinco criaturas, a personagem Everett, cujos irmãos dormem no mais profundo sono em casulos na altura de uma grande árvore, solicita o auxílio do leitor-interator para acordá-los e, dessa forma, salvá-los do frio opressor pelo qual estão passando. Para isso, o leitor precisa gritar com o volume mais alto que conseguir para fazer seus irmãos despertarem (Figura 06, à esquerda). Já na cena que retrata o caso de Storm e sua família, os quais possuem um medo terrível da escuridão, o leitor precisa apontar a câmera do dispositivo para algum objeto amarelo ao seu redor

¹⁷ A realidade aumentada (RA) pode ser definida como uma tecnologia que combina e unifica vários meios de informação e de comunicação digital (áudio, vídeo, texto, imagens 3D e etc.), de forma a se complementar com os objetos do mundo real (GOMES, 2016).

¹⁸ Para Estefani (2017), os ambientes virtuais imersivos 360° dos *e-picturebooks* são espaços digitais que permitem a possibilidade de exploração de elementos visuais, sonoros e interativos da história, graças a instrumentos conhecidos como giroscópios e acelerômetros presentes nos dispositivos *tablets*.

e assim iluminar as lanternas da família Storm para salvá-los do escuro assustador (Figura 06, à direita).

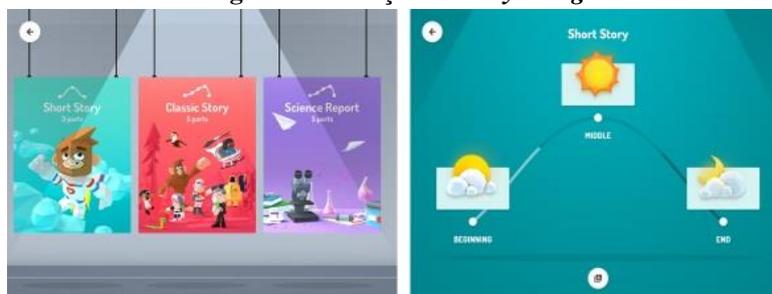
Figura 6 – Ambiente virtual imersivo 360º



Fonte: Step in Books. Wuwu & Co.

Por fim, *Toontastic 3D*, da Google, *book-app* vencedor do *Bologna Ragazzi Digital Award 2017*, apresenta uma experiência de *storytelling digital* mais imersiva e interativa por possibilitar que o leitor construa sua própria narrativa digital 3D e reproduza a animação criada, posteriormente, a partir da narração de sua voz. Além disso, fica a critério 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) (Figura 07, à esquerda). Logo depois, o usuário tem acesso às subdivisões da sua narrativa, sendo compostas pelas etapas que cada um dos três tipos de narrativas apresenta. Existe, também, a possibilidade da criação de narrativas não-lineares, uma vez que o leitor é o autor da sua história e pode optar em seguir ou não a ordem sequencial dos componentes da narrativa (Figura 07, à direita).

Figura 7 – Criação do *storytelling*

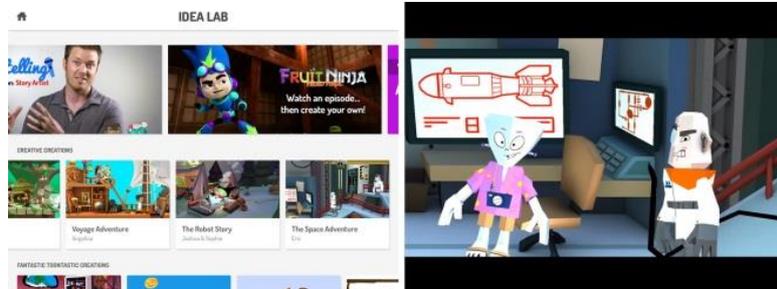


Fonte: Google. *Toontastic 3D*. 2017.

O interator pode também desenhar seus próprios personagens e cenários em três dimensões, compartilhar suas criações com outros usuários do aplicativo e até acompanhar as narrativas digitais de outros leitores, na opção *Idea Lab* (Figura 8, à

esquerda), na qual ele consegue visualizar as produções de outros usuários do aplicativo e assim se inspirar para produzir suas próprias criações (Figura 08, à direita).

Figura 8 – Idea Lab: compartilhamento



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

Portanto, *Toontastic 3D* representa uma experiência imersiva ao usuário própria do *storytelling digital* (MILLER, 2014), através da construção de *e-picturebooks* colaborativos que proporcionam sensações semelhantes às de se contar uma história oralmente, porém utilizando os recursos tecnológicos para dar vida à imaginação.

Considerações finais

A tendência apontada pelo desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação levam a crer que, cada vez mais, as antigas mídias estão sendo influenciadas pelas novas mídias e reconfigurando seus formatos, suportes, acessos e, sobretudo, experiências. Como descrito por Miller (2014), Disney foi um dos primeiros a experimentar a ideia de *storytelling* imersivo através de suas obras, pois ele “queria que pais e filhos fossem capazes de se tornar parte da história - e Disneyland foi uma maneira de lhes proporcionar essa experiência”¹⁹ (MILLER, 2014, p. 361, tradução nossa).

Mais do que obras estanques, os livros ilustrados digitais ou *e-picturebooks* tornam-se experiências prazerosas de contato com uma realidade nascente, atraindo e estimulando as crianças para o hábito da leitura e alimentando suas ideias criativas, proporcionando vida a elas. Através das análises aqui apontadas, portanto, os *e-picturebooks* sugerem experiências de *storytelling* em que as barreiras do livro ilustrado

¹⁹ “[...] wanted parents and kids to be able to become a part of the stories he’d created—and Disneyland was a way to give them that experience” (MILLER, 2014, p. 361).

são expandidas, reconfigurando formas de ler, contar e também de criar histórias, exigindo um perfil de leitor imersivo e conectado com as tecnologias digitais.

Dessa forma, o livro ilustrado, em especial o infantil, tem se mostrado, desde suas primeiras recorrências na história da humanidade, como uma das mídias narrativas potencialmente mais interacionais, uma vez que o propósito delas é conferir maior caráter significativo ao texto que, por si só, não se apresenta por completo. As ilustrações dinâmicas e interativas, aliadas às experiências de *storytelling digital* nos *e-picturebooks*, reacendem, assim, a chama que unia o texto à imagem, possibilitando experiências e envolvimento diferentes com a história e convidando o leitor-interator a participar também da narrativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Filipe. **O livro digital como processo hipermidiático: a reconfiguração dos papéis do leitor, autor e editor no contexto dos usos e práticas editoriais.** 2015. 94f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media.** Cambridge: MIT Press, 2000.

CARROLL, Lewis. GARDNER, Martin. **ALICE.** Edição comentada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ESTEFANI, Thales. **Storytelling em e-picturebooks e implicações cognitivas.** 2017. 130f. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) - Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais.

_____. **XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – INTERCOM,** 2017, Rio de Janeiro. Uma Análise Sobre Interatividade e Gamificação em Livros Ilustrados Digitais a Partir da Obra *Wuwu & Co.* São Paulo: Intercom, 2017.

ESTEFANI, Thales.; QUEIROZ, João. **O livro infantil ilustrado torna-se digital: book-apps como artefatos cognitivos.** XV Encontro Abralic, Rio de Janeiro. 2016.

FLATSCHART, Fábio. **Livro digital, etc.:** descubra a nova forma de leitura que está mudando o mundo. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais.** Rio de Janeiro / São Paulo: Record, 2004.

GOMES, Cristina Maria Cardoso. **Ludismo, gamificação e Realidade Aumentada: desenvolvimento de recursos educativos na área das expressões multimídia.** 2016. 288f. Tese (Doutorado) - Curso de Mídia-arte Digital, Universidade do Algarve, Faro.

HAUSER, Arnold. **História social da literatura e da arte - Tomo I.** São Paulo: Mestre Joub, 1972.

HAYLES, Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global : Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

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

LOVATO, Silvia; WAXMAN, Sandra. **Young children learning from touch screens: taking a wider view**. In: “Frontiers in Psychology”, v. 7, article 1078, 2016.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling: a creator’s guide to interactive entertainment**. New York: Taylor e Francis, 2014.

MESTRE, Ana. **Literatura 2.0: para uma cartografia da narrativa digital**. 496f. Tese (Tese de Doutorado em Comunicação, Cultura e Artes) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade do Algarve, Portugal. 2017.

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**. 2014. 155f. Dissertação (Mestrado em Mídias) – Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

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.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Daniella. **Mídias dinâmicas em book apps infantis: a experiência do usuário infantil durante a prática de leitura**. 2017. 174f. Dissertação (Mestrado Design) - Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise**. 2015. 204f. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão gráfica), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

YOKOTA, Junko; TEALE, William. **Picture books and the digital world: Educators making informed choices**. In: “The Reading Teacher”, v. 67 (8), p. 577–585, 2014.