

Textos Bíblicos em Aplicativos para computadores e dispositivos móveis¹

Adriana Ferreira da SILVA²
Faculdade Canção Nova, Cachoeira Paulista, SP

RESUMO

Os aplicativos são formas atuais de acesso a diversos tipos de informações sejam elas factuais, culturais, religiosas, entre outras categorias. Em se tratando de textos bíblicos em meios digitais; considera-se que esses aplicativos adotam uma linguagem hipermidiática e, portanto, este artigo traz como proposta verificar quais são as características dos processos comunicacionais disponibilizados nos dispositivos e suas interações, que agregam em diversos meios digitais o conteúdo textual da Bíblia. Deste modo, artigo investiga a presença dos textos bíblicos nas mídias digitais analisando suas características, suas semelhanças com os suportes tradicionais que disponibilizam os textos bíblicos e como os aplicativos utilizados em dispositivos móveis, tais como, *Tablet*, *Smartphone* e microcomputadores, podem ou não gerar novas formas de aproximação, estudos e pesquisas, por agregarem ao texto: sons, imagens, vídeos e outras formas de cruzamento de informações e interações. Este estudo perpassa a evolução da Bíblia e sua relação com os suportes de comunicação e as pessoas ao longo dos séculos e sua inserção na hipermídia. Serão estudados sites e aplicativos, tendo em vista os diferenciais oferecidos pela linguagem hipermidiática que reúne os recursos do hipertexto (interatividade e usabilidade) e da multimídia (sons, textos, imagens e vídeos), fundamentados na teoria de Lucia Leão e Julio César Freitas.

PALAVRAS-CHAVE: Bíblia; aplicativos; dispositivos móveis; hipermídia; religião.

Introdução

Vivemos num tempo de grande convergência tecnológica impulsionada pela informática e nas formas de comunicação sem fio. O que era ficção já virou realidade e os dispositivos que antes eram vistos somente nos filmes, hoje estão em nossas mãos. São *smartphones*, *tablets*, microcomputadores portáteis entre outras novidades que surgem a cada dia. E não é somente pela praticidade comunicacional que eles oferecem

¹ Trabalho apresentado no GT Comunicação Eclesial, do PENSACOM BRASIL 2016.

² Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, membro do Grupo de pesquisa CCM, docente da Faculdade Canção Nova de Cachoeira Paulista, e-mail: adriana.ferreira@fcn.edu.br

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

que tem conquistado sobremaneira o público. Isso tem haver também com os conteúdos que eles agregam que outrora estavam nas prateleiras de bibliotecas, livrarias, museus ou que dependiam de algum suporte como televisão, rádio, jornal, revista, livro. A chamada convergência digital pôs tudo isso num só lugar e de forma bem acessível e interativa possibilitando novas formas de compartilhamento e interação.

Os aplicativos estão cada vez mais variados, propõem auxiliar no dia a dia das pessoas, no que tange a mobilidade indicam e sugerem percursos com a mesma precisão de um GPS, previsão de tempo para cada hora do dia e aqueles que ajudam nas mais variadas tarefas domésticas desde cotação de preço em supermercado bem como na amamentação de um bebê. Este é um meio que oferece tantas possibilidades que também no campo religioso surgiram variadas formas de se disponibilizar conteúdos da Bíblia. Este artigo relaciona alguns aplicativos que disponibilizam tais conteúdos bíblicos e a partir de um estudo de caso mostra as diferenças e semelhanças com os meios já existentes.

A religiosidade ao alcance das mãos

Hoje, se têm acesso às diversas traduções e versões da Bíblia pela *internet*. Até o final do século XX falava-se que era possível encontrar a Bíblia em sua totalidade ou em parte, traduzida em 1.978 línguas e dialetos (CARREZ, 1995, p. 101). Mas até a invenção da prensa tipográfica em meados do século XV, ter uma cópia de algum texto bíblico dependia de diversos fatores: emprestar parte do livro, contratar um copista e saber latim. “A invenção de Gutenberg se propagou de forma avassaladora, deixando o livro ao alcance de círculos cada vez mais amplos de leitores” (DARNTON, 2010, p. 40). Tal tecnologia de impressão perdurou por quatro séculos sem grandes mudanças. A partir da segunda década do século XVI, as traduções da Bíblia impulsionadas pela Reforma Protestante continuam a ser impressas com grande êxito em língua alemã, esta foi a primeira vez em que se pode dizer que houve uma literatura de massa, acessível a todos (FEBVRE; MARTIN, 2000, p. 377-378). Na França quase na mesma época, o bispo reformador Lefèvre d’Étaples fez a tradução dos Textos Sagrados e os mandou

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

imprimir em formato pequeno (in-oitavo³ ou in-dezesseis). Os textos das Escrituras foram colocados ao alcance de todos na França (FEBVRE; MARTIN, 2000, p. 380).

Fazendo o cruzamento entre a história e a evolução da tecnologia é possível perceber que a evolução do formato e do suporte foi determinante para que os textos bíblicos chegassem às mãos das pessoas. Manguel (1997, p. 152) afirma: “de todas as formas que os livros assumiram ao longo do tempo, as mais populares foram aquelas que permitiam ao leitor mantê-lo confortavelmente nas mãos”, o mesmo já vinha acontecendo com os livros de orações que desde a idade média eram confeccionados de forma personalizada, em alguns casos respeitando o tamanho da mão de quem iria manusear de forma segurá-lo de maneira confortável. Vale ressaltar que um dos primeiros suportes da Bíblia, que chegou até nós, foi o formato rolo. Havia o cuidado de não fazer o rolo muito compridos para não dificultar a busca de um determinado trecho ou passagem. O rolo mais extenso já encontrado possui mais de 7 metros e contém o livro do Profeta Isaías, foi descoberto em 1947 nas grutas de *Qumran* no Mar Morto (ARENHOEVEL, 1978, p. 8). Percebe-se que com a evolução da tecnologia aumentou sobremaneira o acesso ao texto bíblico, pois desde então a Bíblia passou a ser adquirida em língua vernácula e não somente em latim e podia ser adquirida com rapidez, pois era reproduzida em quantidade e ainda, com a diminuição dos formatos facilitou também seu manuseio.

A Bíblia em aplicativos

Os meios hipermediáticos também seguem nesta mesma vertente, buscam reintroduzir a Bíblia no contexto social, disponibilizando seus conteúdos através de aplicativos nos dispositivos já incorporados pela sociedade atual. Vale ressaltar que neste estudo, quando se fala em hipermídia refere-se a uma tecnologia que reúne recursos do hipertexto (interatividade e usabilidade) e da multimídia (sons, textos, imagens e vídeos), possibilitando ao usuário a liberdade de exploração dos conteúdos por caminhos que ele mesmo vai traçar dentro das possibilidades dos aplicativos.

³ In-oitavo: formato de livro em que a folha está dobrada em oito e há, portanto, 16 páginas. Cf. IN-OCTAVO, 2016.

A hipermídia se distingue, então, pela “possibilidade de estabelecer conexões entre diversas mídias e entre diferentes documentos ou nós de uma rede” (LEÃO, 1999, p. 16). A consequência dessas viabilidades é propor ao usuário novas formas de pensar e agir exploratórios em vista de se obter o conhecimento. Para um estudo da Bíblia, a possibilidade de acessar de forma associativa as informações pode suscitar grandes descobertas por meio das redes temáticas que existem entre os textos. A partir dos múltiplos recursos oferecidos na hipermídia, é possível fazer estudos associados às imagens, à história, às interpretações artísticas estampadas em livros, paredes e vitrais das igrejas, também em filmes, obras de arte, entre outros. Esta é a forma que a hipermídia pode ampliar e favorecer a interpretação e releitura dos textos bíblicos.

A interação com o meio hipermidiático depende da interface que é a ponte entre o usuário e o sistema de hipermídia. Para Julio César Freitas, o principal desafio da interface é oferecer a possibilidade de uso, com linguagens decodificáveis a um ou mais usuários. Freitas compara os mecanismos de interfaces “como receptores inanimados que, ao serem acionados, conduzem a informação do acionamento ao núcleo do seu sistema desencadeando as reações previstas em seu planejamento”. (FREITAS, 2005, p. 189). Portanto, um bom planejamento de interface depende de uma organização de raciocínio que permita o uso fluente e espontâneo.

Os aplicativos são *softwares* desenvolvidos para dispositivos móveis como *tablets*, *smartphones* e também para microcomputadores. Ao baixar um aplicativo, o usuário obtém a aplicação, instala e usa quando quiser, isso possibilita menor dependência de conexões com a *internet* e menores custos. Os aplicativos costumam oferecer o conteúdo todo ou parte dele com acesso *off-line*. A partir de um ícone dentro do dispositivo móvel, é possível criar um vínculo mais direto e recorrente com o usuário do que aqueles que são proporcionados por um *site*, mesmo quando este está selecionado como favorito no navegador. Outras características que alguns aplicativos trazem é ter a parte de interface já instalada no dispositivo móvel, o que reduz o tráfego de dados para acessar um determinado conteúdo da *internet*, mas outros dependem da *internet* para o carregamento de alguns itens.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

Isto posto, apresenta-se o estudo de caso que tem por objetivo buscar as semelhanças entre os aplicativos selecionados e suas versões nos suportes tradicionais e as características dos processos comunicacionais disponibilizados nos dispositivos e suas interações. Vários são os aplicativos que oferecem o texto da Bíblia, muitos deles são disponibilizados de forma gratuita tanto para IOS quanto para Android.

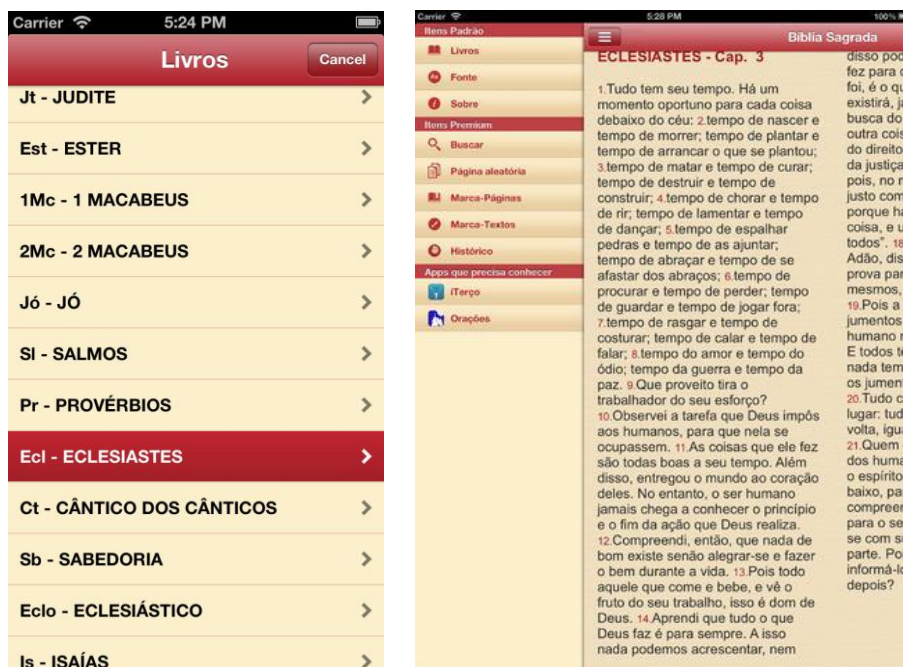
Caso 1 - Bíblia Sagrada, projeto desenvolvido pela empresa Netfilter, traz o texto bíblico na Tradução da CNBB, de forma direta na tela, iniciando pelo primeiro livro da Bíblia, o Gênesis. Ao acessar os “Itens Padrão” “Livros” novo campo de navegação abre no centro da tela um *menu* denominado “Livros” iniciando com um dispositivo de busca e abaixo uma lista de livros dispostos um em cada linha, estas linhas são *links* que apresentam os livros a serem escolhidos pelo usuário. Após a escolha outro quadro igual se abre com os capítulos, e na tarja superior ficam duas opções, sendo o da esquerda para voltar à lista de livros e o da direita para cancelar. Ao escolher um capítulo apresenta outra página semelhante sendo cada linha um versículo, ao acessar o versículo abre-se, então, o texto bíblico escolhido. Para passar pelos capítulos basta tocar a tela para a direita ou esquerda que as páginas vão passando sequencialmente com o capítulo por inteiro. Trata-se do texto bíblico transposto para o meio digital com alguma possibilidade de ajuste ao usuário em relação ao tipo e tamanho da fonte, permite grifo e compartilhamento em redes sociais.



Figuras 01 e 02: Bíblia Sagrada (Netfilter). *Menu* de personalização. Fonte: NETFILTER, 2016.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016



Figuras 03 e 04. Bíblia Sagrada (Netfilter). *Menu* de navegação. Fonte: NETFILTER, 2016.

Caso 2 - Bíblia Infantil, da Editora Paulinas é um aplicativo que traz a versão digital da “Minha inseparável Bíblia”. As histórias bíblicas mais conhecidas foram adaptadas para o meio digital. Ao abrir o aplicativo automaticamente as páginas de apresentação e em seguida o *menu*, com uma narrativa feminina que apresenta o produto. A direita estão os botões: “Leia para mim”, “Leia”, “Minhas gravações” (1-2 e 3), todos com figuras decorativas. Ao acessar a primeira opção “Leia para mim” ou “Leia” abre a página do sumário para que se possa escolher um dos 23 tópicos elencados, ao acessar um desses cinco temas disponíveis aparece a voz da narradora e som ambiente, o botão “leia” com uma tarja vermelha disponibiliza a narrativa do texto e o som ambiente e dos animais. Ao acessar “minhas gravações” aparecem duas opções: “gravar” e “leia”, optando por gravar aparecerão na tela uma sequência de slides, basta tocá-los que o texto aparece na parte superior dos slides e abaixo um ícone que representa o microfone, basta acioná-lo e iniciar a narração que ficará disponível em seguida para audição. Quando uma narrativa é escolhida aparece o texto que foi gravado e a ilustração do texto bíblico que é animada, alguns elementos já estão em movimento e outros se movimentam ao toque da tela do dispositivo e emitem sons. Cada nova história possui som ambiente

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

apropriado e as páginas, quando acionadas, viram como se fossem de um livro. Trata-se do livro tradicional associado aos recursos da hipermídia: som, imagens em movimento e possibilidades de personalização da narrativa da história.



Figura 05: Bíblia Infantil (Paulinas). *Menu* para seleção de gravações. Fonte: PIA, 2016.

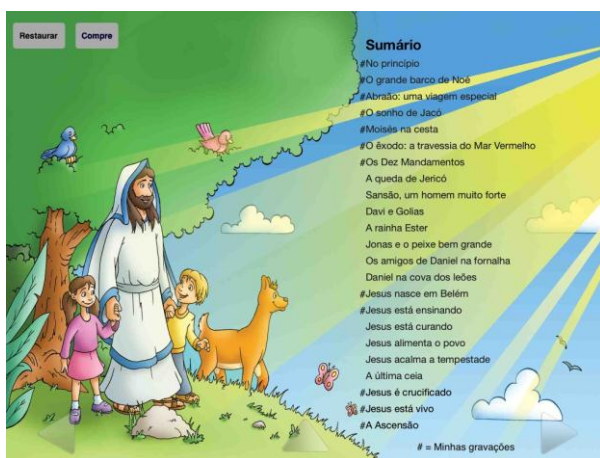


Figura 06: Bíblia Infantil (Paulinas). *Menu* para seleção da história. Fonte: PIA, 2016.

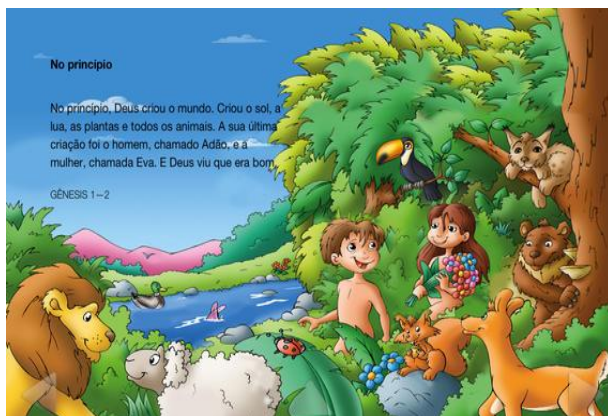


Figura 07: Bíblia Infantil (Paulinas). Página da história. Fonte: PIA, 2016.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

Caso 3 - Católico Orante, é um aplicativo para celulares e *tablets* que pode ser acessado também através do *site*⁴ nele está disponível o *download* de sua versão para Android e iOS. A primeira vista, trata-se de um aplicativo de *design* simples e objetivo. Disponibiliza diversos conteúdos católicos tais como: Orações, Novenas, Documentos da Igreja, Testemunhos, Doutrina, Liturgia das Horas, Liturgia da Missa entre outros itens desenvolvidos para *web*, celulares e *tablets*. O aplicativo foi desenvolvido por Rafael Augusto Ribeiro, segundo ele, inicialmente era para uso particular contendo apenas um pequeno acervo de orações cristãs católicas, depois ele teve a ideia de compartilhar no Android Market e um ano depois para iOS. O aplicativo Católico Orante replica nas redes sociais as informações contidas no aplicativo: o evangelho do dia, orações e notícias da igreja. Boa parte destes itens oferece várias modalidades de acesso aos textos bíblicos (liturgia das horas, liturgia diária comentada ou não, *Lectio Divina*), os campos são *links* que se abrem em nova página com o conteúdo. Alguns *links* dependem de acesso a *internet*, tais como: Liturgia das Horas, Santo do Dia, Notícias e todo o campo Comunidade Orante. Trata-se de uma associação de conteúdos religiosos e textos bíblicos da liturgia diária e orações num único aplicativo.



Figura 08: Católico Orante. Tela inicial do aplicativo. Fonte: RIBEIRO, 2016b.



Figura 09: Católico Orante. Menu Liturgia. Fonte: RIBEIRO, 2016b.

⁴ RIBEIRO. Rafael A. **Católico Orante**. Disponível em: <www.catolicoorante.com.br>. Acesso em: 25 nov. 2016a.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

Caso 4 - I Liturgia, projeto desenvolvido por Cascubo *Software*, sob a responsabilidade de José Bezerra Luna Filho⁵, baseado em conteúdos disponíveis em outros *sites* e portais católicos para obtenção dos conteúdos, oferece a “Liturgia das Horas”⁶. A segunda página apresenta um *menu* quando a oração escolhida está aberta aparece outro *menu* no final da página que direciona para o “Invitatório”, as “Leituras”, o “Evangelho” e “Outros” ofícios complementares ou específicos de alguma ocasião litúrgica, este item traz também a catequese dos Papas. No caso do Rosário, são mostradas as orações iniciais e os mistérios que devem ser rezados naquele dia com uma breve meditação e o trecho do evangelho correspondente àquele mistério a ser contemplado, bem como as orações finais. O aplicativo oferece um botão para contagem das Ave-Marias a serem rezadas em cada mistério do Terço. Seu uso se dá *off-line*. Trata-se de um aplicativo que transpõe os textos da Liturgia das Horas para o meio digital buscando atender objetivamente as práticas cotidianas dos usuários.



Figura 10 e 11: I Liturgia. *Menu* de navegação e exibição do texto. Fonte LUNA FILHO, 2016.

⁵ LUNA FILHO, José B. Software. **I Liturgia**. Disponível em: <www.cascubo.com>. Acesso em: 25 nov. 2016.

⁶ A Liturgia das Horas, também chamada Ofício Divino, é a oração pública e comunitária oficial da Igreja Católica. A palavra ofício vem do latim "opus" que significa "obra". Consiste basicamente na oração quotidiana em diversos momentos do dia, através de Salmos e cânticos, da leitura de passagens bíblicas e da elevação de preces a Deus. Com essa oração, a Igreja procura cumprir o mandato que recebeu de Cristo, de orar incessantemente, louvando a Deus e pedindo-Lhe por si e por todos os homens. Cf. LITURGIA. Disponível em: <http://padrepauloricardo.org/episodios/o-que-e-a-liturgia-das-horas-e-qual-a-sua-importancia>. Acesso em 13 nov. 2016.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

Caso 5 - Cristonautas 1⁷ desenvolvido pela Fundação Ramón Pané. Cristonautas é um programa de treinamento em *Lectio Divina*, isto é, leitura orante da Bíblia, dirigida a jovens. Propõe um método de oração da *Lectio Divina* através de formas criativas, usando as artes e a tecnologia como um meio para entender a mensagem do Evangelho. O aplicativo parte do texto bíblico escrito, de acordo com as traduções oficiais da igreja católica, oferecido em três idiomas: espanhol, português e inglês. A interface utilizada está dentro de um conceito mais atual de construção, seleção rápida, alguns ícones trazem movimentos contínuos como uma pomba que bate suas asas constantemente sobre o globo terrestre que gira apresentando o *menu*. Trata-se do texto da Liturgia das Horas remodelado com arte, música em linguagem adaptada ao público infanto-juvenil.



Figura 12: Cristonautas1. Tela inicial com três *Menus* integrados. Fonte CRISTONAUTAS, 2016b.

Figura 13: Cristonautas1. *Menu* em forma de fluxograma. Fonte: CRISTONAUTAS, 2016b.

Figura 14: Cristonautas1. Trecho selecionado para estudo. Fonte: CRISTONAUTAS, 2016b.



Caso 6 - Sementes do Espírito – Mensagens diárias, desenvolvido por Sérgio Fernandes para um grupo de oração da Paróquia Nossa Senhora do Brasil da cidade de

⁷ A Fundação Ramón Pané apresentou no Pontifício Conselho para as Comunicações Sociais (PCCS) o aplicativo "Cristonautas 1", como apoio concreto para a Jornada Mundial da Juventude no Rio, no dia 17 de julho 2013. Cf. A LECTIO Divina chega aos dispositivos móveis. Disponível em: <<http://www.zenit.org/pt/articles/a-lectio-divina-chega-aos-dispositivos-moveis>>. Acesso em: 25 nov. 2016; CRISTONAUTAS 1 Aplicação. Disponível em: <<http://app1.cristonautas.com/>>. Acesso em: 25 nov. 2016a.

São Paulo. Logo após sua abertura o aplicativo apresenta uma mensagem chamada “Semente do dia” datada para aquele dia, oferece a opção visualizar frases dos dias anteriores. Na opção “palavra” apresenta a tela “Palavra do Dia” que é a liturgia do dia acompanhada de uma reflexão em texto. Na opção “Formação” abrem-se várias reflexões com imagem seguida do tema e data, ao acionar o botão “leia mais” abre a formação com o texto e a imagem completos e as opções no final do texto para ir para outros temas. Na opção “Intercedemos” no corpo da página aparecem os nomes das pessoas que pediram oração. Na última atualização as páginas ganharam cores o que possivelmente venham fazer referência às antigas e tradicionais caixinhas de promessas que continham trechos da Bíblia. As chamadas sementes trazem textos variados de santos e remontam o princípio das caixinhas de mensagens, além de agregarem outros conteúdos formativos e textos bíblicos.



Figura 15: Sementes do Espírito. Página inicial. Fonte: FERNANDES, 2016.

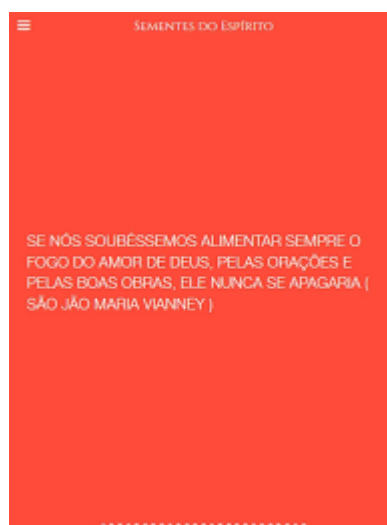


Figura 16: Sementes do Espírito. Palavra do Dia. Fonte: FERNANDES, 2016.

Caso 7 - Bíblia Eletrônica, *software* desenvolvido pela Rksoft *Softwares*, fábrica de *softwares* em parceria com a Siliconaction. Foi escolhida para o estudo por também representar a modalidade *off-line* para microcomputadores. Para instalar a versão da Bíblia Eletrônica, basta acessar www.rksoft.com.br, o *download* é gratuito e o *software* fica disponível permanentemente no computador. Nos dez primeiros acessos o usuário conta com todos os recursos oferecidos, depois somente os botões básicos. Para

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

continuar com todos os recursos é preciso pagar uma licença. O *software* oferece a Bíblia completa em texto, e narração interpretada dos capítulos, vídeos das histórias bíblicas, fotos e mapas antigos dos lugares citados nos textos do Antigo e Novo Testamento, jogos (*Quiz* e *Caça Palavras*), dicionário, local para anotações nos capítulos, marca texto, pesquisa e cronologia. A interface gráfica é baseada no padrão Windows, com opções de *layout*, mantendo a formatação básica. Trás opções de abertura aleatória dos textos bíblicos, caixa de promessas que abre um versículo da bíblia em forma estilizada num *pop up*, todos os livros trazem informações introdutórias. Opção “Auxílio quando você está...” são várias opções de estado que ao ser escolhida sugere passagens bíblicas que transmitem conforto, confiança e esperança. Opção “Profecias e seus cumprimentos” apresentam uma série de profecias do Antigo Testamento que se cumpriram no Novo Testamento. O *link* com a opção “ocorrência” mostra quantas vezes uma palavra é encontrada em cada testamento e seu total na Bíblia toda. Opção “vídeos” é preciso estar *online*, pois abre uma caixa de diálogo com algumas temáticas sugeridas e ao escolher uma, o link redireciona para o YouTube. Opção “Cronologia” abre uma caixa com a sequência cronológica dos acontecimentos descritos na Bíblia associados aos livros e suas subdivisões. Opção “Pesos e Medidas” traz a explicação do que se trata e a citação bíblica a qual se faz referência. Trata-se de uma versão da Bíblia bem completa associada aos mais diversos recursos hipermediáticos. O destaque é a disponibilização de algumas ferramentas que se assemelham as práticas dos leitores, formas pessoais de se relacionar com o meio.

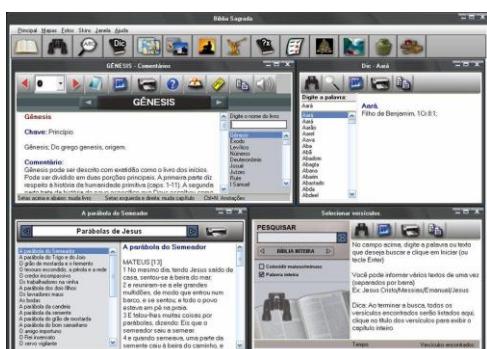


Figura 17: Bíblia Eletrônica. Apresentação dos recursos. FONTE: RKSOFT, 2016.



Figura 18: Bíblia Eletrônica. Opções de tela. FONTE: RKSOFT, 2016.

Considerações sobre o estudo de caso

A partir dos estudos feitos foi verificado que os suportes digitais de acordo com os aplicativos podem agregar ou não os recursos hipermidiático e conteúdos adicionais aos textos bíblicos. Isso dependerá da finalidade a qual se propõe o aplicativo ou *software*, em grande parte é a disponibilização única dos textos da Bíblia. Os aplicativos direcionados ao público infante-juvenil são os que mais exploram os recursos da hipermídia, é interessante notar que o infantil permite a participação de um ou mais usuários como narrador da história. Verifica-se que alguns aplicativos buscam manter alguma similaridade com os suportes tradicionais fazendo a mudança de tela parecer um virar de página do livro tradicional. Quanto à disponibilização de recursos variados que buscam verossimilhança com as práticas cotidianas de leitura da Bíblia, constata-se que no estudo de caso 7, tal disponibilização de recursos assemelham-se as práticas habituais dos usuários tais como: abrir aleatoriamente a Bíblia, buscar uma palavra de alento para alguma situação que está vivendo. Nos aplicativos que disponibilizam partes dos textos bíblicos relacionados a mensagens do dia, tais como: liturgias das horas, liturgia diária, são também oferecidos outros recursos e modalidades de compartilhamento de orações e interações com redes sociais. Os aplicativos e softwares estudados para compor este artigo, em sua maioria, permanecem em seu próprio nicho de conteúdo.

Existe, nas lojas virtuais e nos sites, uma diversidade de outros aplicativos com finalidades e funcionalidades muito semelhantes, os estudos aqui destacados compreendem uma pequena parcela do montante estudado.

Conclusão

Mesmo com todos os avanços do livro na hipermídia, ainda há grandes esforços para que haja similaridade com o formato códice, Milagros del Corral cita como exemplo os programas para leitura de *e-books* (*Rocket, Cytale, Microsoft Reader, Copernicus, E-Ink* entre outros) que são desenvolvidos de modo a ficar o mais parecido possível com o livro tradicional. Menciona também como vantagens deste texto: a adaptação do tamanho da letra, para que sejam exibidas de acordo com a necessidade do usuário; as

páginas que podem ser viradas no ritmo desejado pelo leitor; além de que dispositivos como estes tentam imitar o formato do livro. (CORRAL, 2003, p. 198).

Portanto, assim como Gutemberg, buscou manter em seu livro impresso, certa similaridade com os manuscritos da época, neste período de transposição do livro, e consequentemente da Bíblia, para os dispositivos digitais percebe-se certa similaridade de conteúdos. O que chama a atenção são alguns recursos oferecidos que buscam atender as práticas cotidianas e que não estão diretamente relacionadas ao formato, mas sim ao manuseio do conteúdo. A hipermídia avança no sentido de captar e absorver também as práticas relacionais, talvez seja esse mais um caminho promissor no processo da digitalização. O que não significa ser melhor do que os suportes tradicionais.

REFERÊNCIAS:

A LECTIO Divina chega aos dispositivos móveis. Disponível em: <<http://www.zenit.org/pt/articles/a-lectio-divina-chega-aos-dispositivos-moveis>>. Acesso em: 25 nov. 2016.

ARENHOEVEL, Diego. **Assim se formou a Bíblia**: para você entender o Antigo Testamento. 3 ed. São Paulo: Paulinas, 1978.

CARREZ, Maurice. **A Bíblia**. Tradução Marcos Bagno. São Paulo: Loyola, 1995.

CRISTONAUTAS 1 Aplicação. Disponível em: < <http://app1.cristonautas.com/> >. Acesso em: 25 nov. 2016a.

CRISTONAUTAS 1 Aplicação. Disponível em: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.r1sa.cristonautas1>>. Acesso em: 25 nov. 2016b.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros**: passado, presente e futuro. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FERNANDES, Sergio. **Sementes** do Espírito. Disponível em: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.minhaparouquia.sementes>> Acesso em: 15 nov. 2016.

FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henri-Jean. **O Aparecimento do Livro**. Tradução de Henrique Tavares de Castro. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2000.

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

FREITAS, Julio C. O design como interface de comunicação e uso em linguagens hipermidiáticas. In: LEÃO, Lucia (Org.). **O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005, p. 183-196.

IN-OCTAVO. Disponível em: <<http://aulete.uol.com.br/in-octavo>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: FAPESP/Iluminuras, 1999.

LITURGIA das Horas. Disponível em: <<http://padrepauloricardo.org/episodios/o-que-e-a-liturgia-das-horas-e-qual-a-sua-importancia>>. Acesso em: 13 nov. 2016.

LUNA FILHO. José Bezerra. Software. **I Liturgia**. Disponível em: <www.cascubo.com>. Acesso em: 25 nov. 2016.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. Tradução Pedro Maia Soares. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

NETFILTER Ltda. **Bíblia Sagrada**. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/biblia-sagrada/id370178518?mt=8>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

PIA Sociedade. **Bíblia Infantil**. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/biblia-infantil/id699488099?mt=8>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

RIBEIRO, Rafael A. **Católico Orante**. Disponível em: <www.catolicoorante.com.br>. Acesso em: 25 nov. 2016a.

RIBEIRO, Rafael A. **Católico Orante**; Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raribeir.catolicoorante&hl=pt_BR>. Acesso em: 25 nov. 2016b.

RKSOFT, Software. **Bíblia Eletrônica**. Disponível em: <<http://www.rksoft.com.br/html/biblia.html>>. Acesso em: 20 nov. 2016.