

História da Literatura Infanto-Juvenil e a Influência Digital: da Criação da Infância ao Desenvolvimento do Livro Interativo

**History of child literature and digital influence: from children's
creation to the development of the interactive book**

Lis Yana de Lima Martinez*

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Porto Alegre - RS, 90040-060,
e-mail: yana.flafy@gmail.com

Caroline Navarrina de Moura**

** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Porto Alegre - RS, 90040-060,
e-mail: carolinenmoura@yahoo.com.br

Resumo: A literatura infanto-juvenil surgiu com a criação da ideia de infância. Hoje, ela se apresenta a partir de adaptações de obras literárias em livros interativos fazendo-se valer de ferramentas e suportes tecnológicos atuais. Neste artigo, propomos uma retomada à história da literatura infanto-juvenil – a partir de autores como Zilberman (1985;1987) e Ariés (1985) – e uma análise de seu diálogo contemporâneo com as novas mídias digitais – a partir de autores como Bolter & Grusin (2000). Para tanto, discorreremos desde a criação da infância até a criação do livro interativo, perpassando a questão da literatura como mídia e seu diálogo intermediário com novas tecnologias.

Palavras-chave: Literatura infanto-juvenil; infância; intermedialidade; livro interativo.

Abstract: The literature written for children and teenagers was created after the origin of childhood. Today, it presents itself also in adaptations of literary works in interactive books, making use of current technological tools and supports. In this article, we propose a return to its history - according to Zilberman (1985, 1987) and Ariés (1985) - and produce an analysis of their contemporary dialogue with new digital media – according to Bolter & Grusin (2000). Therefore, we start at the creation of childhood and walk to the creation of the interactive book, crossing the question of literature as media and its intermedia dialogue with new technologies.

Keywords: Children's literature; childhood; intermediality; interactive book.

INTRODUÇÃO

A literatura como mídia que é vem acompanhando o ser humano desde seus primórdios. Da escrita cuneiforme até hoje, muito o texto se transformou e o ato de

escrever e ler atingiu muitos outros propósitos além dos originais, político e econômico. Sobre o surgimento da literatura, temos muitas reflexões e teorias que tentam alguma estimativa temporal. A que consideramos mais bonita parte da noção de literatura dentro da mitologia, foi feita pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss e considera o surgimento da literatura em sua oralidade:

A música, por um lado, e a mitologia, por outro, têm origem na linguagem, mas ambas as formas se desenvolveram separadamente e em diferentes direções: a música destaca os aspectos do som já presentes na linguagem, enquanto a mitologia sublinha o aspecto do sentido, o aspecto do significado, que também está profundamente presente na linguagem. Foi Ferdinand de Saussure quem nos mostrou que a linguagem é feita de elementos indissociáveis, que são, por um lado, o som, e, por outro, o significado. E o meu amigo Roman Jakobson acaba de publicar um pequeno livro intitulado *Le Son et le Sens*, como as duas inseparáveis faces da linguagem. Temos o som, e o som tem um significado, e não há significado sem som para o veicular. (LÉVI-STRAUSS, 1987, p. 77)

Assim como datar a origem da literatura, datar a origem de muitos dos gêneros literários é uma aventura de pouco êxito. Todavia, a literatura infanto-juvenil possui um marco histórico. Pode-se não ter a certeza exata de quando surgiu, mas sabe-se o contexto que a propiciou:

Na sociedade antiga, não havia ‘infância’. Nenhum espaço separado do ‘mundo adulto’. As crianças trabalhavam e viviam junto com os adultos, testemunhavam os processos naturais da existência (nascimento, morte, doença), participavam junto deles da vida pública (política), mas festas, guerras, audiências, execuções, etc., tendo assim seu lugar as segurando nas tradições culturais comuns: na narração de histórias, nos cantos, nos jogos. (ZILBERMAN, 1987, p. 5)

A ideia de infância tal qual a conhecemos hoje formou-se a partir da organização da burguesia, ainda no período medieval:

A entidade designada como família moderna é um acontecimento do século das luzes. Os diferentes historiadores coincidem na afirmação de que foi ao redor de 1750 que assistiu à contemplação de um processo que principiou no final da Idade Média, com a decadência das linhagens e a desvalorização dos laços de parentesco, e culminou com a confirmação de uma unidade familiar unicelular, amante da privacidade e voltada à preservação das ligações afetivas entre pais e filhos. (ZILBERMAN, 1987, p. 5)

A dicotomia entre privado e particular e “entre o mundo dos negócios e a família, provoca uma compartimentação na existência do indivíduo (...), opondo casa e

trabalho” e “separando a infância da idade adulta” (ZILBERMAN, 1985, p. 44). Assim, a infância se estabeleceu como uma fase que prepara o indivíduo às convenções e obrigações futuras. Dentro desse contexto é que passa a existir a literatura infantil, “contribuindo para a preparação da elite cultural, através da reatualização do material literário oriundo de duas fontes distintas e contrapostas: a adaptação dos clássicos e dos contos de fada de proveniência folclórica” (ZILBERMAN, 1985, p. 44).

Neste artigo, propomos uma retomada à história da literatura infanto-juvenil e uma análise de seu diálogo contemporâneo com as novas mídias digitais. Para tanto, discorreremos desde a criação da infância até a criação do livro interativo, perpassando a questão da literatura como mídia e seus diálogos intermediáticos com novas tecnologias.

A CRIAÇÃO DA INFÂNCIA

As narrativas literárias fazem parte de nossa criação e de nosso cotidiano desde os primeiros anos de vida. De acordo com o professor e psicanalista Carl G. Jung, o homem fez e faz até os dias de hoje uso de imagens concretas para exteriorizar os pensamentos mais abstratos que viriam e vêm à superfície da mente humana, conforme nossa evolução através dos tempos, das eras, dos anos. Essas imagens se baseiam na figura dos quatro elementos primitivos fogo, água, ar e terra que permanecem fortemente ligados à comunicação verbal por meio das metáforas que utilizamos. No que concerne às narrativas, temos como suas primeiras manifestações os mitos e as histórias folclóricas que serviram de alicerce para o conceito de literatura que conhecemos atualmente, que exprimem a herança, a língua e o imaginário de um povo, e que eternizaram personagens como o mito do herói ou os questionamentos mais antigos da humanidade como a origem da vida, como podemos observar na peça grega *Édipo Rei*. O professor e antropólogo Claude Levi-Strauss expande os estudos sobre as narrativas primitivas quando, ao estudar as narrativas do povo indígena Bororó no sul do Brasil, estabelece que os mitos possuem uma gramática narrativa em comum, sendo necessária a análise estrutural de tais histórias para que cheguemos ao cerne da história e qual problema deva ser superado para que a narrativa tenha o efeito necessário no público e no povo em questão.

“Reconheçamos, antes, que o estudo dos mitos conduz a constatações contraditórias. Tudo pode acontecer num mito; parece que a sucessão dos acontecimentos não está aí sujeita a nenhuma regra lógica ou de continuidade. Qualquer sujeito pode ter um predicado qualquer; toda relação concebível é possível. Contudo, esses mitos, aparentemente arbitrários, se reproduzem com os mesmos caracteres e segundo os mesmos detalhes, nas diversas regiões do mundo. Donde o problema: se o conteúdo do mito é inteiramente contingente, como compreender que, de um canto a outro da terra, os mitos se pareçam tanto? É somente com a condição de tomar consciência desta antinomia fundamental, que provém da natureza do mito que se pode esperar resolvê-la” (LEVI-STRAUSS, 1985, p. 239)

Contudo, apesar de fazerem parte de nossa formação e de nossa construção como sujeitos leitores, as narrativas literárias se voltam para o público infanto-juvenil na era moderna a partir do século XVIII. É somente nesse período que seremos apresentados aos contos de fadas, como *A Branca de Neve* e *Chapeuzinho Vermelho* e tantos outros que permanecem no nosso imaginário infantil, amenizados pelo autor dinamarquês Hans Christian Andersen que retira o conteúdo violento trazido anteriormente pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. O professor e historiador francês Philippe Ariès justifica, em seu livro intitulado *A História Social da Infância e da Família* (1973), que o conceito de infância só foi desenvolvido depois da Idade Média a partir da Idade Moderna. Até esse período, as crianças eram vistas como mini adultos que deviam ser inseridos na sociedade para aprender as regras e as funções do meio em que se encontravam para dar continuidade aos compromissos e comprometimentos da família. A representação das crianças nas artes era extremamente paradoxal a partir do momento em que eram retratadas na maioria das vezes em quadros religiosos em que a figura de Jesus Cristo era circundada por crianças que possuíam corpos de pessoas adultas com braços e pernas mais desenvolvidas do que o permitido para essa determinada fase da vida. No meio literário, não havia a presença de protagonistas infantis, por exemplo, visto que não havia espaço para tais personagens nas epopeias que ilustravam as sagas e os declínios de heróis consagrados.

Ariès começa sua investigação expondo que para o homem medieval a informação e os dados sobre sua idade não significavam o que significa para o homem moderno: um meio de identificação. Pela falta de registros e pela grande taxa de mortalidade, era mais produtivo informar o nome e a localidade de onde se originava ou de onde conduzia seus negócios. Na era moderna, essas preocupações mudam, porque os séculos XVIII e XIX apresentam três movimentos que mudam a configuração social

mundial: a Revolução Francesa e a primeira e a segunda Revolução Industrial. O primeiro movimento teve sua origem na França, porém, se estende a toda Europa e ao mundo ocidental conseqüentemente, visto que empodera o homem moderno a partir do momento em que estabelece direitos civis que são utilizados atualmente, como o direito de defesa perante a lei em todas as camadas da sociedade, tornando os indivíduos iguais diante de questões legais. Os dois últimos movimentos corroboram na mudança da configuração mundial, visto que revolucionam o modo de produção da mercadoria tratada no sistema capitalista. Ao mudar a maneira de produzir do modo manufaturado para o industrial, a compra e venda se torna mais rápida e a criação de empregos nas fábricas europeias permite que as condições de vida das pessoas se transformem radicalmente ao ponto de uma nova classe econômica surgir no cenário político-econômico: a classe média. Com melhores condições de vida, a taxa de mortalidade cai significativamente e a obrigatoriedade do casamento arranjado se desfaz, conforme o enriquecimento da família burguesa, na medida em que não é mais necessário que a aristocracia contraia matrimônio entre si para manter as finanças e as propriedades que corriam nas longas árvores genealógicas. Desse modo, a configuração da ideia de família transforma-se radicalmente, visto que, além de haver uniões mais harmoniosas e não apenas contratuais, a geração dos filhos se dava diferentemente das gerações anteriores já que as condições de vida permitiam uma estrutura familiar mais sólida e estratificada. Com isso, surge a necessidade de uma nova representação e significação estética no âmbito literário: o surgimento do romance, gênero que revoluciona o cenário da literatura mundial, trazendo a inovação ao retratar a vida ordinária e comum de todas as camadas da sociedade, ao contrário do que as sagas heroicas e poéticas faziam nos períodos que precederam ao romance:

The rise of the novel in the eighteenth century coincided with the rise of prose to respectability and the emergence of a middle-class Reading public ready for prose fiction. Although earlier prose has its admirers, its ornate and periphrastic qualities mark it off sharply from the clear, simple prose that began perhaps with Dryden and was perfected by Addison, Steele, and Swift – and by Defoe, the writer of the first British novels. That prose, devoted to clarity and simplicity, was addressed to a widening public, readers of periodicals and of political pamphlets. To the periodical writers' purpose of informing and persuading the public was soon added the purpose of entertaining through prose fiction (RATHBURN, 1958, p. 3)¹

¹ “A ascensão do romance no século XVIII coincidiu com a ascensão da respeitabilidade da prosa e a emergência de um público leitor da classe média preparado para a ficção prosaica. Embora as primeiras

Contudo, esse processo da descoberta do conceito de infância se deu de uma maneira gradual. Segundo Ariès, é no período Gótico, entre os séculos XII e XV que as crianças retratadas em quadros religiosos passam do estado mini adulto para uma representação mais infantil, como permitia sua fase biológica: três tipos de representação passaram a fazer parte, sendo estas a criança pura, a qual séculos mais tarde o escritor e filósofo Jean-Jacques Rousseau se referiria a criança não corrompida pela sociedade, a criança que antecede todas as outras, ou seja, o ser infantil cuja imagem deve servir de base para todas que a sucederem, a criança ao espelho da figura de Jesus Cristo, e, por fim, a criança nua retratada nas imagens com Jesus, estendendo-se a figura do anjo querubim. A literatura acompanha o progresso da representação da criança nas pinturas e retratos, e é no século XVIII que os irmãos Grimm decidem reunir em um compêndio as histórias e os contos folclóricos que formavam o imaginário da região que hoje conhecemos como a Alemanha. Eternizando contos como A Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho e Cinderela, as versões narradas e publicadas no ano de 1812 pelos irmãos não apresentavam a inocência que hoje conhecemos nem mesmo a moral da história levemente espalhada e explicada nos finais felizes de tais princesas. No primeiro caso, não é a madrasta da Branca de Neve que abandona a enteada na floresta e manda o caçador assassina-la e trazer seu coração como prova e, sim, a própria mãe da princesa, visto que nem mesmo a filha poderia ser portadora de uma beleza maior que a sua. No segundo caso, não há lobo mau nenhum na história e, sim, a violência sofrida pela vovozinha e pela Chapeuzinho do próprio caçador que as segue na trilha da floresta, ilustrando o verdadeiro perigo da desobediência da criança que se aventura a questionar as ordens dos pais. Por fim, no último caso, as irmãs postiças da Cinderela desejavam tanto contrair matrimônio com o príncipe e entrar definitivamente para a realeza, impulsionando o *status* social da família que, a fim de que o sapatinho coubesse perfeitamente, decidiram dilacerar seus pés. Porém, o sangue que transpareceu pelo sapatinho de cristal acabou sendo definitivo na farsa das duas irmãs.

No período Romântico, teremos a figura de Hans Christian Andersen voltando o foco para o público infante-juvenil e, apesar de publicar romances e poemas para o

prosas possuam seus admiradores, suas qualidades ornamentais e perifrásticas retiram-nas bruscamente da clara, simples prosa que começou talvez com Dryden e aperfeiçoada por Addison, Steele e Swift – e por Defoe, o escritor dos primeiros romances britânicos. A prosa, voltada para a clareza e a simplicidade, foi endereçada a um público em crescimento, leitores de periódicos e de panfletos políticos. Ao propósito dos escritores de periódicos de informar e de persuadir o público logo foi agregado o propósito de entreter por meio da ficção prosaica” (nossa tradução).

público adulto, foram os contos de fadas que o tornaram famoso no mundo literário. Adaptando as histórias dos irmãos Grimm, Andersen retira o conteúdo violento dos contos de fadas, escreve outros de sua própria imaginação e de suas condições de produção, espalhando o que acreditava ser o comportamento moral correto e os costumes que deveriam ser ensinados desde a primeira infância, como explica Ariès. O foco literário voltado para a infância consolida-se ainda mais quando o escritor inglês Lewis Carroll decide escrever a história que começou durante um passeio para as três irmãs Liddell, sendo uma delas a Alice original que serviu de inspiração para o autor, solicitando que Carroll continuasse a história, vindo à superfície os romances *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice Através do Espelho* (1871). Contudo, o foco não se fixará somente no público infantil, o público juvenil também será tema de diversas histórias, como a novela do escritor irlandês Oscar Wilde, *O Retrato de Dorian Gray* (1890), que trata acima de tudo a busca da eterna juventude no período romântico, visto que este é um movimento construído pela juventude da elite europeia, sendo seu primeiro maior marco a publicação no século anterior do romance epistolar alemão que carrega a juventude ávida por independência no seu título, *Os Sofrimentos do Jovem Werther* (1774).

A partir dos anos 1900, entramos no terreno dos mundos fantásticos que foram introduzidos graças à literatura moderna que dá início ao novo período literário. Autores como Lyman Frank Baum, com *The Wonderful Wizard of Oz* (1900); John Ronald Reuel Tolkien, com *Farmer Giles of Ham* (1949) e *O Hobbit* (1962), e C. S. Lewis, com *As Crônicas de Nárnia*, não somente revolucionam a literatura infanto-juvenil que os precedeu, mas como também servem de base e inspiração para novas coleções voltadas para o público infantil que surgiriam décadas depois, como a saga *Harry Potter* (1998-2007), da escritora inglesa J. K. Rowling. Desse modo, podemos perceber que apesar das transformações sofridas desde a era moderna, a literatura infanto-juvenil permaneceu com um ponto em comum: suas histórias eram sempre impressas e chegavam prontas aos leitores. O século XXI, juntamente com os avanços tecnológicos que apresenta, expõe as histórias infantis de maneira digital e instantânea. Os novos meios digitais como *tablets* e os aplicativos que permitem a interação com tal objeto, também permitem que o leitor se torne ativo nas narrativas ao controlar personagens ou acontecimentos dentro de um universo ficcional criado pela literatura.

INFLUÊNCIA DIGITAL

A influência digital não veio para decretar o fim da literatura. Antônio Carlos Braga Silva, citando de modo geral a questão geral da ferramenta digital, lembra:

O advento da informática gerou o que é considerada como “tecnofobia”, que em alguns casos, revela problemas e dificuldade de relacionar-se com a nova tecnologia, presente e necessária nos dias atuais. A reação mais comum dos “tecnofóbicos” em face das suas incapacidades em operar com a técnica é a diminuição da importância do uso da tecnologia. (SILVA, 2011, p. 2)

A questão do comportamento do social geral (o senso comum) frente as novas tecnologias, especialmente as novas mídias, foi discutida em um texto anterior (AUTOR REMOVIDO PARA PARECER AS CEGAS, 2017), contudo, consideramos que cabe fazermos abaixo uma breve retomada. Os teóricos Jay David Bolter e Richard Grusin apontam, em *Remediation* (2000), que a manifestação de novas mídias repta as antigas a se readaptar frente às capacitações criadas. O filósofo Herbert Marshall McLuhan afirma, em *Understanding media: the extensions of man* (2013), que o surgimento de cada nova acaba por originar também um novo contexto e, conseqüentemente, acaba sendo percebida pelo senso comum como agente que visa a corromper e viciar a sociedade. Destarte, seus antecessores acabam sendo hierarquizados como “arte” em um sentido em que ser um agente corrupto é não ser arte. Contudo, trata-se de um processo cíclico: “The new medium arises precisely because of the influences of the previous one(s) and, with it (them) to rival, gives it a new perspective or applications and possibilities”² (AUTOR REMOVIDO PARA PARECER AS CEGAS, 2017, p. 165). Assim, as divisões hierárquicas não se mantêm.

Hoje, a literatura, por consequência a literatura infantil, vem sofrendo as alterações provocadas pelas “novas mídias digitais” (BOLTER; GRUSIN, 2000) desde a virada do século. Como dito em texto anterior, as novas tecnologias trouxeram novas questões para a criação e reinvenção das mídias. As novas ferramentas vindas das mídias digitais, desempenharam influências diretas e indiretas no ato da criação literária e nas possibilidades de diálogo entre literatura e as novas mídias. Desde o início do século, vem sendo possível programar aplicativos interativos digitais como leitores

² “A nova mídia surge precisamente por causa das influências da(s) anterior(es) e, com ela(s) para rivalizar, dá-lhe uma nova perspectiva ou aplicações e possibilidades”.

mecânicos de texto e aplicativos de leitura interativa, nos quais o leitor tem a possibilidade de escolher os caminhos que a personagem percorrerá durante a narrativa (AUTOR REMOVIDO PARA PARECER AS CEGAS, 2017, p. 162). De modo geral,

we all live in a time of permanent change, and hectic turbulence in all fields of human activity. We all live in a world characterised by the rapid development of more and more sophisticated (...). The world as we knew it a decade ago has undoubtedly changed³. (HARTÁNSKÁ, 2012, p. 5)

Da mesma forma é a literatura, como extensão do ser humano (MCLUHAN, 2013), um ser mutável e adaptável. O livro “o livro atingiu um patamar de instituição, haja visto que, em sua forma impressa, configura-se como ferramenta para transmitir a memória cultural de uma sociedade, propiciando um saber coletivo, papel também exercido pela tecnologia” (SILVA, 2011, p. 3). Antonio Carlos Silva ressalva que o livro impresso e o livro eletrônico possuem, culturalmente, ainda, uma valoração diferenciada. Acreditamos, considerando os postulados de Marshall McLuhan já relatados, que os olhares de desvalorização da literatura que se apresenta em outros suportes, não apenas o livro eletrônico (ou ebook), que não o livro físico, logo perderá sua vigência devido a pluralidade de suportes que vêm sendo criados e ao processo de habituação de seus usuários.

A multiplicidade de suportes fez com que, na tentativa de compreendê-los, Xavier Frías Conde e Alfonso López propusessem a seguinte divisão segundo o modo pelo qual a literatura pode ser disponibilizada aos leitores:

1. Conventional Literature is traditional literature whose vehicle is paper. 2. Digital Literature doesn't have paper as its vehicle, but electronic devices, such as e-readers, tablets, notebooks, etc. 3. Cyber-literature, published just on the net, so that texts are to be found just online, where its main but not only vehicle is the blog⁴. (CONDE; LÓPEZ, 2012, p. 17)

³ “Todos vivemos em um momento de mudança permanente e turbulência agitada em todos os campos da atividade humana. Todos vivemos em um mundo caracterizado pelo rápido desenvolvimento de mais e mais sofisticados (...). O mundo como a conhecemos há uma década mudou sem dúvida” (nossa tradução).

⁴ “1. Literatura convencional é literatura tradicional cujo veículo é papel. 2. A literatura digital não tem papel como seu veículo, mas dispositivos eletrônicos, como leitores eletrônicos, tablets, notebooks, etc. 3. Ciber-literatura, publicada apenas na internet, para que os textos sejam encontrados apenas on-line, onde seu veículo principal é, mas não apenas, o blog” (nossa tradução).

Entretanto, os teóricos afirmam que “all of these formats can be exchangeable. This means that a literary text created in one of them can be exported to another one”⁵ (CONDE; LÓPEZ, 2012, p. 17), refletindo sobre a versatilidade da literatura contemporânea. É possível perceber que tanto Antônio Carlos Braga Silva quanto Xavier Frías Conde e Alfonso López estão considerando apenas suporte e não a interação do leitor com o conteúdo. A seguir, trataremos do modo como as novas mídias e os novos suportes digitais estão influenciando no modo como o usuário (leitor) interage com uma dada narrativa proposta.

LITERATURA E INTERATIVIDADE: VIA LACTEA E FRANKSTEIN

Segundo Moraes, “a literatura é uma questão pública”, i. e., compartilhada, porque “é um meio de aquisição de informação (...), um ato social” (MORAES, 1994, p. 13). Contudo, ainda segundo o autor, característica não menos relevante à literatura é ser fruto de um momento agradável ao seu leitor.

Ligadas cada vez mais à tecnologia, as crianças buscam a interatividade com jogos e outros objetos digitais durante seus momentos de diversão e lazer. Observando esse movimento de seu usuário, a literatura passa atualmente por um momento de adaptação e autorreflexão. Procurando agregar esse novo usuário digital (que busca por interatividade), surge um objeto inédito à literatura: o livro digital.

O livro interativo, não relatado e não pertencente às categorias propostas por Xavier Frías Conde e Alfonso López (2012) supracitadas, é, na realidade, um *mobile apps*, ou seja, um *software* para *tablets* e celulares e nele o usuário interage com o contexto programado por seus desenvolvedores. Observamos, a partir de três *app stores* (Microsoft Store, App Store e Google Play), que muitos desses livros interativos são criados para usuários/leitores crianças, no entanto, em sua maioria, não adaptam universos ficcionais originalmente pensados para crianças. Como exemplos, trazemos aqui *Frakie For Kids* e *Via lactea / Milky way*, ambos desenvolvidos pela *startup* Story Max. Uma vez que não podemos reproduzir o aplicativo aqui, trazemos como referência direta apenas as passagens que se encontraram no trailer disponibilizado pela Story Max no Youtube.

⁵ “Todos esses formatos podem ser trocados. Isso significa que um texto literário criado em um deles pode ser exportado para outro” (nossa tradução).

Via lactea é, originalmente, um compêndio de trinta e cinco sonetos constituídos de versos decassílabos escritos por Olavo Brás Martins dos Guimarães Bilac, que é “o mais antológico dos nossos poetas” (BOSI, 226, p. 2006). Na adaptação para *Via lactea / Milky way*⁶, os poemas ganham ilustrações e animações que são disparadas com a interação do usuário. Em suas animações primárias, o livro interativo reage como o livro físico dando a ilusão de que o leitor está a virar páginas. Em suas animações secundárias, aguça a curiosidade do leitor a investigar as ilustrações que, quando pressionadas, exercem alguma animação que conflui com a temática do soneto apresentado. Dessarte, a dinâmica funciona da seguinte maneira: Após virar a página, o usuário encontra uma janela. Ao clicar para abri-la, descobre o trecho “ ‘Ora (dizeis) ouvir estrelas! Certo Perdeste o senso!’ E eu vos direi, no entanto, Que, para ouvi-las, muita vez desperto E abro as janelas, pálido de espanto...” (00:00:43). Em seguida, na próxima página, o leitor poderá interagir com as estrelas em uma ilustração proposta (00:00:45).

Frankenstein; or, The Modern Prometheus é um romance gótico escrito por Mary Wollstonecraft Shelley no início do século XIX. Muito conhecido, o enredo traz a história de um cientista que cria uma criatura em seu laboratório e que, por medo, a abandona. Vagando sozinha, a criatura se envolve em algumas tramas antes de reencontrar seu criador. Na adaptação *Frankie For Kids*⁷, animações interagem com as páginas do livro. É possível fazer a criatura se mover ao clicar nela (00:00:33) e direcionar quem queremos espiar de um buraco na parede (00:00:48), por exemplo. No momento em que Frankenstein senta-se para refletir “(...) Mas isso me fazia lembrar que, afinal, em algum momento eu estaria sozinho novamente, à mereça da minha criatura (...) eu sabia o que havia criado e que (...) aquilo me alcançaria novamente” é possível o usuário clicar em sua cabeça e ver de lá saírem seus pensamentos, que surgem com a imagem da criatura (00:00:35). Por fim, o leitor ainda pode criar uma montagem com a foto da criatura e a sua própria foto.

⁶ Trailer disponível em: < youtu.be/VFB5DPoxnyc>. Acesso em: 28 de outubro de 2017.

⁷ Trailer disponível em: < youtu.be/WAjdFaIumfE>. Acesso em: 28 de outubro de 2017.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Mídia é criação do ser humano (BOLTER; GRUSIN, 2000) e, como dito em texto anterior, a interação “entre as mídias, por vezes, até parece antropofágica – se pensarmos nas estruturas das mídias como corpos e no modo como veiculam sua mensagem/conteúdo como personalidade –, mas cujo processo não converte a uma fórmula” assimilada, como, em Descartes, o cordeiro pelo leão (AUTOR REMOVIDO PARA PARECER AS CEGAS, 2016, p. 1706). O diálogo entre as mídias é, portanto, constante. Dessa forma, não se pode hierarquizar uma mídia em detrimento da outra nem se pode acreditar que o surgimento de uma acarretará a extinção da outra. Ambas em algum momento vão confluir e criar juntas novas possibilidades.

Os livros interativos disponibilizados para tecnologia *mobile* agregam tecnologias proveniente das novas mídias digitais videointerativas. Associando a interação característica dos videogames, as ilustrações dos livros interativos agem como os cenários da mídia videointerativa, i. e., ganham um outro papel além do de prover simples contextualização para os eventos da narrativa. O potencial de interatividade entre o usuário/leitor e as ilustrações é, assim como dito por Bobany (2007) quanto aos cenários e a ficção interativa nos videogames, uma grande parcela da diversão presente no livro interativo.

Assim como a literatura infanto-juvenil surgiu com a criação da ideia de infância, acompanhou o progresso da representação da criança nas pinturas e retratos no século XVIII e adentrou, a partir de 1900, no terreno dos mundos fantásticos, ela se apresenta, hoje, a partir de adaptações de obras literárias em livros interativos fazendo-se valer de ferramentas e suportes tecnológicos atuais. Destarte, pensamos que não tardará ao processo de criação literária de obras inéditas já voltadas ao público infanto-juvenil em sua origem e seu propósito passar a se apoderar também desses recursos.

Se antes a literatura era o caminho que levava a outras mídias (como o livro que levava seu leitor a querer assistir sua adaptação no cinema), neste momento, o caminho tem que ser, por muitas vezes, traçado de modo inverso. Para atrair o leitor, a literatura infantil neste século terá que levar em consideração outros novos apelos de produtos culturais que são não apenas a televisão, mas, principalmente, as novas mídias digitais. Compreendendo o potencial da interatividade do mundo digital, livros interativos como *Frankie For Kids* e *Via lactea/Milky way*, tem o poder de conectar novos e jovens leitores a obras muito distantes de sua realidade histórica assim como o fizeram e ainda

fazem os *abridged books*, versões adaptadas de obras canônicas em formato de livros físicos para crianças. Pelo intermédio de pais e/ou professores, pode ser ofertada ao leitor outras obras em livros físicos que tenham a mesma temática. Assim, o livro interativo não será um fim, mas um meio, uma ponte, de contato entre o usuário/leitor (a criança e o jovem) com outras obras literárias.

REFERÊNCIAS

- ANDERSEN, Hans Christian. *The complete illustrated works of Hans Christian Andersen*. Londres: Bounty Books, 2013.
- ARIÉS, Philippe. *A história social da criança e da família*. Trad. Dora Flakman. Lisboa: Editora Guanabara, 1985.
- BAUM, L. Frank. *The Wounderful Wizard of Oz*. Chicago, 1900.
- BILAC, Olavo. Via láctea. In: _____. *Poemas De Olavo Bilac*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2014.
- BOBANY, Arthur. *Video game arte*. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2007.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.
- CARROLL, Lewis. *Alice através do espelho e o que Alice encontrou por lá*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- _____. *Alice no país das maravilhas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- CONDE, Xavier Frías; LÓPEZ, Alfonso. Cyber-literature, micro-stories and their exploitation. *Ars aeterna*. Nitre: Univerzita Konštantína Filozofa, vol.4, no.1 2012.
- GOETHE, Johann Wolfgang Von. *Os sofrimentos do jovem Werther*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GRIMM, Jacob and GRIMM, Wilhelm. *The complete illustrated works of brothers Grimm*. Londres: Bounty Books, 2013.
- HARTÁNSKÁ, Jana. On creativity and cultural awareness in foreign language teaching. *Ars aeterna*. Nitre: Univerzita Konštantína Filozofa, vol.4, no.1 2012.
- JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. 2ª ed. Trad. Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2013.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. A estrutura dos mitos. In: _____. *Antropologia estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- _____. *Mito e Siginificado*. Lisboa: Edições 70, 1978.
- LEWIS, C. S. *As crônicas de Nárnia*. Vol. único. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- MCLUHAN, H. Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.
- MORAES, J. *A arte de ler*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- RATHBURN, Robert C. The markers of the British novel. In _____ and J.R, Martin Steinmann. *From Jane Austen to Joseph Conrad*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1958.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Trad. Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

- SHELLEY, Mary. *Frankstein*. Londo: Penguin Books, 1994.
- SILVA, Antônio Carlos Braga. A literatura na era digital. *Anais do XII Congresso internacional da abralic: centro, centros – ética, estética*. Curitiba: UFPR, 2011. Disponível em <
<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC1118-1.pdf>>
Acesso em 17 de outubro de 2017.
- SÓFOCLES. *Édipo Rei*. Trad. Trajano Vieira. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- STORY Max. *Frankie for kids*. Mobile. Story Max TM, [ca. 2010].
- _____. *VIA LACTEA/MILKY WAY*. Mobile. Story Max TM, [ca. 2010].
- TOLKIEN, J. R. R. *Farmer Giles of Ham*. London: Harper Collins Publisher, 2014
- _____. *O hobbit*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- WILDE, Oscar. *O retrato de Dorian Gray*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil e o leitor. In: CADEMARTORI, L.; ZILBERMAN, R. *Literatura infantil: autoritarismo e emancipação*. São Paulo: Ática, 1987.
- _____. *A literatura infantil na escola*. 5. ed. São Paulo: Global, 1985.

Data de recebimento: 24/05/2019
Data de aprovação: 23/08/2019