

# Tocando telas-bosques de ficção: crianças, jovens e letramento literário digital pelas sendas do aplicativo *googlespotlight stories*

Lucas Silvério Martins<sup>1</sup>  
Silvana Augusta Barbosa Carrijo<sup>2</sup>

## Resumo:

A sociedade tem vivido os efeitos da mudança causada pela chegada das mídias digitais, que exercem influência decisiva sobre o modo de crianças e jovens perceberem e compreenderem seu mundo. Inseridas na literatura, influenciam não só a criação de novos gêneros, mas também a fruição literária. No presente trabalho, propomo-nos a analisar o aplicativo *Google Spotlight Stories*, composto por histórias que permitem o letramento literário digital ao pequeno e jovem leitor, fomentando uma plethora de questões investigativas ao estudioso e pesquisador que sobre ele se debruça, tais como a contribuição do aplicativo para o processo de letramento literário digital, fruição estética e o fomento para o trabalho de gêneros textuais em sala de aula.

**Palavras-chave:** Letramento literário digital. Literatura infantil e juvenil. Aplicativos.

## Touching screens-woods of fiction: children, young people and literary digital literacy along the paths of the application *google spotlight stories*

## Abstract:

Society has experienced the effects of the change caused by the arrival of digital media that have a decisive influence on the way children and young people perceive and understand your world. Once inserted in the literature, they influence not only the creation of new discursive types, but also literary fruition. In this work, we propose to analyze the *Google Spotlight Stories* application, composed of stories that allow a process of digital literary literacy to the small and young reader and foment a plethora of investigative questions to the scholar and researcher that studies it, such as the contribution by the application for the process of literary digital literacy, aesthetic fruition and the promotion for the work of textual genres in the classroom.

**Keywords:** Literary digital literacy. Children's and juvenile literature. Applications.

Vivemos em um período claramente marcado pelas mídias digitais. Seja em um computador, *smartphone* ou até mesmo nas *smart tvs*, as mídias digitais se popularizaram de tal maneira que ganharam *status* para ditar novas tendências, expandir horizontes e até mesmo mediar a interação social. Conforme lembra Lúcia Santaella (2012), “não há hoje um só setor da vida humana que não esteja mediado e permeado pelas tecnologias digitais” (SANTAELLA, 2012, p.229). Junto a esses equipamentos digitais, se insere o poder da *internet*, que trouxe um volume de conteúdo e informação nunca antes visto e ainda uma velocidade fantástica de criação de novos conteúdos e atualização de ideias já criadas.

Percebe-se hoje que muitas crianças já sabem manusear um *smartphone*, por exemplo, acessando aplicativos, conseguindo procurar vídeos na *internet* e aprendendo de forma quase instintiva os segredos que, muitas vezes, alguns adultos não habituados com essas tecnologias não desvendam tão facilmente. Já com o público jovem, as mídias digitais também ganham força expressiva e os saberes midiáticos são utilizados para interação com o mundo. Boa parte das relações sociais estabelecidas pelos jovens começam a ser mediadas pelo digital, que abre

---

<sup>1</sup> Pesquisador bolsista (PIBIC/Cnpq – Universidade Federal de Goiás/UFG), com trabalho em andamento da área de literatura infantil e juvenil.

<sup>2</sup> Pós-Doutorado pela UNESP/Faculdade de Ciências e Letras de Assis, doutorado em Letras e Linguística pela Faculdade de Letras da UFG (com período de estudos na École des Hautes Études en Sciences Sociales – Paris). Mestrado em Letras e Linguística pela UFG e graduação em Letras pela mesma Universidade. Atualmente é docente da Unidade Acadêmica Especial de Letras e Linguística da UFG (campus Catalão).

janelas por meio das quais eles podem compartilhar com seus pares suas experiências, vontades e inquietações.

Ainda que os meios digitais tragam uma enorme variedade de conteúdo a crianças e adolescentes, precisamos refletir também sobre quanto essa informação pode sobre carregar os indivíduos que dela fazem uso. Para Marco Antônio Souza Alves (2017):

De fato, as novas gerações estão sendo expostas a uma sobrecarga de informações nunca antes vista, estimuladas a realizar leituras extensivas cada vez mais fragmentadas e próximas da navegação errante e da varredura, em uma velocidade cada vez maior, capazes de realizar múltiplas tarefas simultaneamente e de manterem diversos focos de atenção ao mesmo tempo (ALVES, 2017, p.173).

Um dos primeiros problemas percebidos no que tange à relação entre crianças e jovens e o meio digital é que, com essa abundância de informações, esses indivíduos tendem a se dispersar mais facilmente. De acordo com Alves (2017), por mais que essa nova geração mantenha diversos focos de atenção concomitantemente, tais focos se rarefazem ou são selecionados pelos usuários, que muitas vezes fazem uso do meio digital como rota de fuga de suas obrigações, como ter que assistir a aulas, por exemplo.

A questão que se levanta é como conciliar o meio digital e o ambiente educacional, de modo que as plataformas digitais não sejam as vilãs em sala de aula, mas sim aliadas no processo de ensino, contribuindo com a aprendizagem de forma mais interativa e lúdica e transformando o poder da *internet* e sua variedade de conteúdo em apoio. No caso específico do processo de formação leitora, vale indagar: é possível encontrar, nessas mídias digitais, ferramentas que possam ser elencadas para fomentar o ensino e a fruição estética da literatura? Existem aplicativos que possam ajudar no processo de integração entre educação e diversão, entre ludismo e aprendizado? Esses aplicativos oferecem horizontes de exploração dos quais um professor pode lançar mão? Promovem, tais aplicativos, o letramento digital? São eles acessíveis? Têm qualidade estética ou limitam-se a um mero discurso didático-moralizante?

Tais indagações se apresentam pertinentes ao se constatar a necessidade de mudança e adaptação das escolas e suas disciplinas ao mundo digital. Para Carla Viana Coscarelli (2016):

A escola tem mudado, e muitos professores de língua, tanto materna quanto estrangeira, já adotam uma perspectiva mais discursiva da linguagem e se preocupam com o desenvolvimento do letramento dos alunos, incluindo o digital (COSCARELLI, 2016, p. 14).

### **O letramento literário digital: quando tocar e clicar também é ler.**

A *internet* e os meios digitais se apresentam, hoje, como ferramentas que contribuem para o processo de renovação da leitura, uma vez que podem oferecer hábitos de leitura oblíquos (também amplamente oferecidos por livros impressos infantis e juvenis, mas a *internet* e os meios digitais levam essas potencialidades ao paroxismo) e ainda permitindo um acesso mais democratizado à leitura, dada a infinidade de textos disponíveis sobre os mais diversos assuntos. No entanto, deve-se atentar para o fato de que quantidade não representa necessariamente qualidade e nem sempre tudo o que está disponível na *internet* sob a rubrica do “pedagógico” representa verdadeiro ganho em termos educacionais. Por ser uma rede passível de ser alimentada e modificada por uma gama significativa de pessoas que tenham acesso a ela, a *internet* oferece múltiplos recursos dignos de louvor, mas também conta com

verdadeiras armadilhas, uma vez que informações podem ser inseridas ali como “verdades”, mesmo que não o sejam.

Para que a criança e/ou o adolescente saibam identificar, nesse mundo digital, o que é de fato um benefício e o que é armadilha, é necessário um trabalho eficaz no processo de mediação do letramento digital. É preciso saber trabalhar de forma consciente com todas as ferramentas tecnológicas que estão à disposição, afinal, o meio digital é caracterizado por um pluralismo de espaços, meios e procedimentos, como bem observa Soares (2002) *apud* Valéria Ribeiro de Castro Zacharias (2016):

O letramento, defendido como condição daquele que se apropria dos eventos e fenômenos dos usos da palavra escrita, aparece pluralizado para dar conta dos diferentes espaços, mecanismos de produção, reprodução e difusão de linguagem (Soares, 2002). O letramento digital parte desse pluralismo, vai exigir tanto a apropriação das tecnologias – como usar o *mouse*, o teclado, a barra de rolagem, ligar e desligar os dispositivos – quanto o desenvolvimento de habilidades para produzir associações e compreensões nos espaços multimidiáticos. Escolher o conteúdo a ser disponibilizado em uma rede de relacionamentos, selecionar informação relevante e confiável na *web*, navegar em um *site* de pesquisa, construir um *blog*, ou definir uma linguagem mais apropriada a ser usada em *e-mails* pessoais e profissionais (SOARES, 2002 *apud* ZACHARIAS, 2016, p.21).

Desenvolvendo a habilidade do letramento digital do aluno, ou seja, fomentando processos de aprendizado pelos quais ele tenha plenas condições de identificar e executar tanto as partes físicas dos meios digitais quanto as partes lógicas, e promovendo conhecimento de forma que o indivíduo consiga identificar, associar e compreender informações no espaço virtual, temos formadas as bases para uma nova aliada na educação, qual seja, a tecnologia. Nessa perspectiva, tendo as mídias digitais múltiplas formas de abordagem, quando inseridas em um contexto escolar, multiplicam-se as opções acerca do ensino. Se, de um lado, na comunicação impressa temos o papel como o principal meio de reprodução de textos, nas mídias digitais podemos conter, por exemplo, uma coletânea em sua íntegra, em equipamentos com peso mínimo e que cabem no bolso, como no caso dos *smartphones*. Mais que isso, temos a possibilidade de contar com um meio interativo para que não fiquemos presos somente na forma verbal do texto, incluindo várias outras linguagens, outras semioses. Para Zacharias (2016):

Essa profusão de linguagens [a digital] em um mesmo suporte, como a tela, por exemplo, descentraliza o papel da linguagem verbal escrita e cede lugar às diferentes maneiras de produzir sentido durante a leitura com a combinação de várias semioses (ZACHARIAS, 2016, p. 22).

Zacharias (2016) afirma que essas plataformas também fomentam a produção de novos textos, de modos diferentes e com novas associações e contam com o fator da rápida evolução dos gêneros digitais, visto que os gêneros impressos podem mudar muito lentamente. Isso é facilmente verificável ao observar o gênero *meme*, por exemplo: evoluiu de imagens estáticas, passou por imagens estáticas com frases, evoluiu para a imagem animada chamada *gif* e, hoje, conta até mesmo com vídeos e músicas em seu contexto de produção.

Mas a inclusão do/no digital não requer a exclusão do meio impresso, pelo contrário, uma deve ser subsidiada pela outra. Não faz sentido promover o apagamento de uma modalidade em detrimento de outra, pois, ainda que a internet seja um espaço com infinidade de informações, alguns impressos são difíceis de serem encontrados em meio digital ou, ainda que sejam encontrados, podem não estar disponíveis de graça ao usuário. O mediador deve atentar para o equilíbrio entre o uso das plataformas digitais em consonância com os

textos impressos, sempre intercalando um e outro, apresentando as vantagens de ambos, afim de evitar que crianças e adolescentes vivam uma espécie de dependência tecnológica, desprezando outros meios de consulta, como os livros impressos. A literatura em formato digital não compromete o contato da criança com a literatura impressa, afinal, ainda que a disponibilidade digital seja imensa, ela pode ajudar até mesmo a incrementar instrumentos para a modalidade impressa da literatura, uma vez que, na internet, textos podem ser encontrados e impressos para o trabalho em papel. Além do mais, a cultura da literatura impressa possui riqueza e conteúdo suficientes para concorrer de igual com a literatura digital. É necessário, então, que o mediador dessas leituras (que aqui tem importância capital) conheça a literatura escrita, afim de fomentar textos tão atrativos quanto aqueles conhecidos no meio digital e até mesmo livros interativos cuja leitura possa fluir ludicamente por parte de crianças e jovens.

Literatura e tecnologia podem perfeitamente andar em harmônica comunhão. Além de possibilitar uma troca fácil entre usuários de uma mesma plataforma (como o caso dos *smartphones* e o sistema de compartilhamento *Bluetooth*), a tecnologia pode fomentar e facilitar o lúdico e o interativo, que acabam tornando o processo de aprendizagem e de fruição literária mais fácil e de melhor aceitação por parte do público leitor, e mais que isso, o espaço digital propicia um novo meio literário e virtual ao mesmo tempo. Nessa perspectiva, Santaella (2012) afirma:

O espaço virtual gerado pelas redes de computadores funciona como um novo meio. Abre-se com ele uma miríade de oportunidades que expandem o conceito de literatura em função da emergência de novas formas de criação literária (SANTAELLA, 2012, p.230).

Assim sendo, não há que se tomar o impresso e o digital como polos antagônicos, mas sim como suportes suplementares distintos no processo de letramento literário de crianças e jovens.

### ***Google Spotlight Stories: uma experiência lúdica***

Suzana dos Santos Gomes (2016) versa sobre a relação entre infância, ludismos e tecnologia, asseverando que

para entender a relação entre infância, brincadeira e tecnologias é necessário resgatar o ato de brincar enquanto experiência lúdica. O lúdico é um instrumento que pode ser utilizado no processo formativo para possibilitar o acesso à cultura (GOMES, 2016, p.146).

Quanto a meios de aprendizagem mais eficazes para o público infantil e juvenil, Gomes (2016) afirma que “o lúdico, em situações educacionais, proporciona um meio real de aprendizagem” (GOMES, 2016, p.152). Sendo assim, o lúdico pode contribuir para o processo de aprendizagem e, se aplicativos trazem, em seu formato, recursos lúdicos, eles conseguem influenciar o processo de aprendizagem do público infantil e juvenil de uma forma bastante prazerosa.

O aplicativo *Google Spotlight Stories*, desenvolvido pela empresa Google LLC para *smartphones Android* e disponível gratuitamente na loja de aplicativos da Google na internet, apresenta-se como *corpus* de análise do presente trabalho, que tem como um de seus objetivos investigar se, em um aplicativo quase totalmente feito com recursos lúdicos e interativos, encontramos a harmonia entre ludismo e aprendizagem. Para tanto, selecionamos obras

teóricas relacionadas ao assunto, que deram base para um processo investigativo pautado no letramento literário, na busca pela ludicidade e na verificação do desenvolvimento de ambiente que fomentasse o aperfeiçoamento do aprendizado e fruição estética desse aplicativo.

Apesar de não apresentar, em sua concepção original, a intenção de ser potencialmente voltado para o público infantil ou juvenil, o aplicativo oferece histórias dinâmicas, que constroem um universo próprio ao criar uma realidade em 360 graus através do uso do *smartphone*. Essas histórias podem agradar tanto usuários de idade avançada quanto pequenos e jovens apaixonados por tecnologia.

### Primeiros olhares

O primeiro contato com o aplicativo *Google Spotlight Stories* nos leva a uma interface simples, sem muitas informações textuais e sem muitos detalhes sobre como manusear o aplicativo (Imagem 1):

Imagem 1 - Página inicial do aplicativo



Mas as poucas informações desta página inicial não devem ser encaradas como uma dificuldade ao público infantil e juvenil. Segundo Gomes (2016), “As crianças de hoje nascem na era digital, portanto, não temem botões, as luzes, as cores, os movimentos e as novidades. Simplesmente se apropriam dessas máquinas tão logo os adultos lhes permitam o acesso” (GOMES, 2016, p.148). Então, ainda que, à primeira vista, possa não parecer tão intuitivo, a curiosidade do usuário é o que lhe mostrará como interagir com o aplicativo.

Na primeira interação com o aplicativo, o usuário vai perceber como funciona a dinâmica de uso: as histórias são organizadas em quadros com uma imagem que as representa, lembrando muito o modo como cinemas expõem os filmes que estão em cartaz (Imagem 2). A

proximidade é tanta que, inclusive, ele possui, assim como no cinema, uma tarja escrita “em breve”, que mostra as histórias que vão chegar ao aplicativo (Imagem 3). Ao deslizar para a esquerda ou para a direita, o usuário pode ter uma visão de todas as histórias disponíveis e, ao tocar em um desses “cartazes”, a história se abre com um pequeno resumo sobre o que será apresentado (Imagem 4):

Imagem 2 – Histórias disponíveis

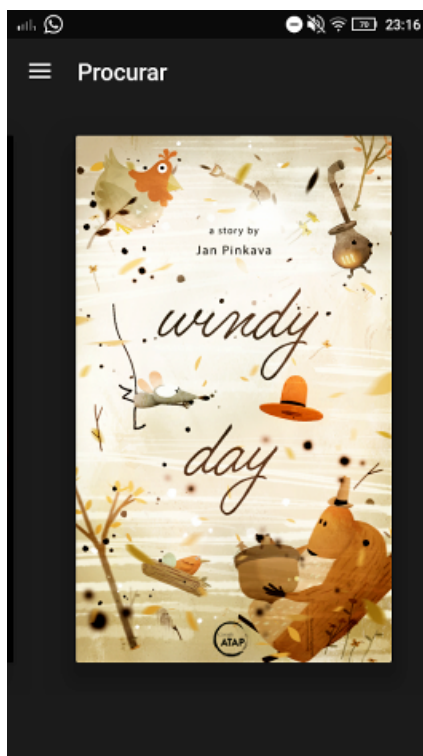
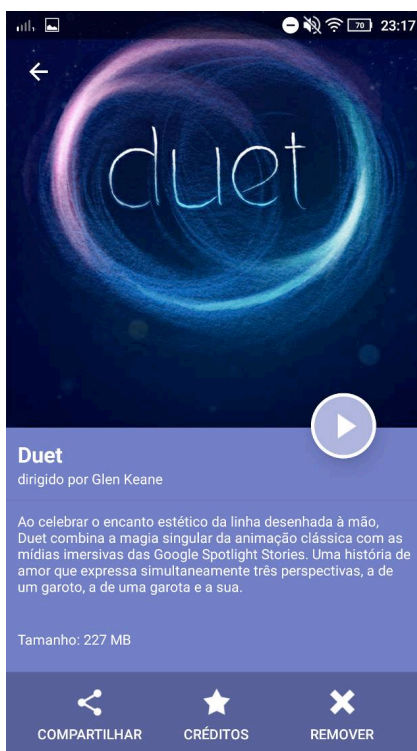


Imagem 3 – Histórias “em breve”



Imagem 4 – descrição das histórias disponíveis



Como é possível observar na Imagem 4, ao tocar em uma das histórias disponíveis do aplicativo, é possível ver um pequeno resumo sobre o que se pode esperar daquela história em particular. O destaque, nessa descrição, aparece naquela que nos parece ser a primeira história adicionada ao aplicativo, chamada *Windy Day*.

No texto, é dito que “Windy day é um conto sobre um rato, um chapéu e um dia excepcionalmente ventoso” e que “este é o primeiro curta interativo distribuído para milhões de dispositivos móveis, abrindo um novo cenário para os contadores de histórias”. Sendo assim, percebe-se que a forma como esse aplicativo apresenta a história – uma animação que possui construção de cenário em 360 graus, ou seja, o



usuário pode apontar seu *smartphone* para qualquer lado em um ângulo de 360 graus, tanto em direção horizontal quanto vertical, que existirá um cenário a ser visto, exibido de acordo com a direção para a qual apontar o *smartphone* (que usa sensores para saber a localização que o usuário o aponta)– é, então, uma nova forma de interação lúdica que pode ser manuseada pela criança.

Para Gomes (2016), “nos últimos anos, tem sido notável a mudança na cultura lúdica da criança. A cultura lúdica evoluiu, devido à chegada de novos brinquedos” (GOMES, 2016, p.147). Essa evolução se dá através de novos meios da criança brincar. Além das brincadeiras entendidas como clássicas, tais como pega-pega, cabo de guerra, passa anel, a cultura lúdica infantil evolui e marcas de novas possibilidades de interação e ludicidade, como as vistas nesse aplicativo, compõem como representantes do imaginário infantil.

O aplicativo apresenta ainda outras características, tais como: a história é contínua e o usuário tem o papel de um leitor em busca de um final escolhido pelo diretor do conto, que assiste e controla a história como se estivesse em um filme onde a câmera é o aparelho celular e o poder de direcionar está nas mãos daquele usuário.

Uma opção que chama atenção em todo o aplicativo é a função *compartilhar*. A partir dessa funcionalidade, o usuário pode compartilhar a história com qualquer um de seus contatos de qualquer rede social ou outras mídias de interação, seja por meio particular (como, por exemplo, num diálogo de *Whatsapp*) ou público (por meio de publicação no *Facebook*, por exemplo), intermediado por mensagens ou *posts*. Como já foi dito acima, o público infantil e juvenil, ao se apropriar dos meios digitais, em especial das redes sociais, utiliza-os como ferramentas de colaboração social. Sendo assim, o aplicativo se mostra propício a isso, uma vez que dá a oportunidade, a esse usuário, de poder fazer ecoar seus gostos, na busca de pares, num processo constante de interação social, formando, nesse caso, uma espécie de comunidade de leitores.

Também temos, com relação a cada uma das histórias, a opção de ver os créditos sobre aquilo que é apresentado, com informação dos colaboradores e pessoas relacionadas àquela história. Por fim, temos as opções de *download* do conteúdo ou de *streaming* do conteúdo sem a necessidade de *download*. A opção de *download* parece ser interessante,

visto que *streaming*, ou seja, transmissão de dados em tempo real (um exemplo é quando se assiste um vídeo no YouTube: não é feito um *download*, ou seja, um salvamento do conteúdo no dispositivo, mas sim recebido um conteúdo em tempo real de acordo com a demanda) requer conexões de internet de velocidade moderada. A opção de *download* permite, ainda, que se opere em outras funcionalidades do *smartphone* enquanto se espera o fim da transferência de dados.

### **Olhando mais de perto: como são essas histórias e o que há por esses bosques?**

Uma vez concluído o *download*, as histórias ficam salvas no *smartphone*, cabendo, ao usuário, decidir quando devem ser excluídas e podendo ser acessadas a qualquer momento, infinitas vezes. Para essa análise, consideramos três histórias encontradas no aplicativo, por serem visualmente distintas umas das outras, por serem singulares quanto ao enredo contado e por apresentarem diferentes facetas das capacidades do aplicativo, permitindo, assim, uma análise detalhada, sendo elas: *Windy Day*, dirigido por Jan Pinkava; *Buggy Night*, dirigido por Mark Oftedal; e *Duet*, dirigido por Glen Keane.

*Windy Day* (dia ventoso, segundo nossa tradução) é dirigido por Jan Pinkava, escritor e diretor checo, e, segundo o *website* da IMDb (*Internet Movie Database* – Base de dados de filmes da internet), foi o responsável por filmes de animação considerados de sucesso principalmente entre o público infantil e juvenil, como *Toy Story 2* (1999), e o vencedor do prêmio Oscar de melhor filme de animação de 2008, *Ratatouille* (2007).

A história apresenta desenhos computadorizados, mas de linguagem aparentemente simples e com trilha sonora calma, com estilo próximo ao humorístico. É possível perceber um efeito de perspectivas (existe uma espécie de arbusto desfocado em segundo plano, contrastando com o primeiro plano focado no personagem, localizado na posição inferior central-esquerda da árvore), conforme se pode ver na imagem 5. A história pode ser vista tanto com o *smartphone* na

posição retrato (ver imagem 5), quanto na posição paisagem (imagem 6):

Imagem 5 – Visão da imagem na posição retrato

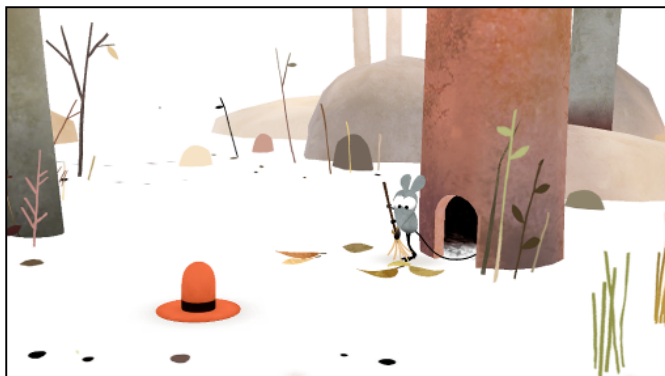


Imagem 6 – Visão da imagem na posição paisagem



Quando a história inicia, o usuário tem a liberdade de visualizar todo o cenário em que a história é desenvolvida. Na imagem 7, por exemplo, temos uma vista do cenário na direção oposta ao local onde o protagonista está. Já na imagem 8, é possível ver até mesmo detalhes construídos ao direcionar o *smartphone* para cima, e não no foco principal da história, permitindo, assim, entender melhor como é um cenário de fato em 360 graus:

Imagem 7 – visão do horizonte do cenário



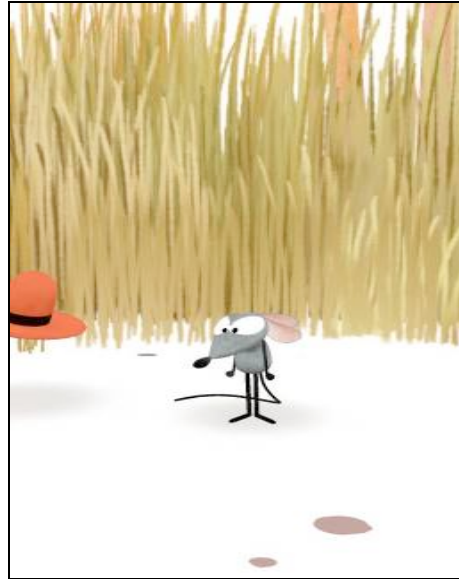
Imagem 8 – visão superior do cenário



Estando o usuário familiarizado com o poder de escolher para onde direcionar o olhar na narrativa, um novo estranhamento pode acontecer ao acompanhar a história. Como é necessário mover o aparelho celular (e, conseqüentemente o corpo do usuário, já que a história tem muitas voltas para aproveitar todo o cenário), em uma primeira utilização, tem-se uma sensação de estar perdido, por não saber para qual lado a história irá evoluir (não se trata de histórias previsíveis, são cheias de peripécias), às vezes chegando a perder algumas partes da narrativa. Como a história é contínua, isto é, não apresenta pausas (apesar de existir a opção pausar ao tocar na tela do *smartphone*), indicamos uma segunda passagem pela história, afim de garantir uma maior atenção em todos os detalhes.

A história apresenta, ainda, considerável expressividade no semblante facial dos personagens, previamente criadas pelo diretor de animação do conto, para demonstrar momentos de alegria, tristeza, fúria e outros, como é possível aferir na imagem 9. Percebe-se também que, ao explorar acontecimentos dentro da história, existem micro histórias paralelas, como, por exemplo, dois castores que são interrompidos pelo rato, que estava procurando seu chapéu. Quando se focalizam esses dois castores, uma micro história começa a acontecer quando os dois começam a brigar por acharem que a comida caiu no chão por culpa de um deles, e não do rato. Sendo assim, a história não entrega todos os seus detalhes de graça ao usuário. O autor prima pela construção lúdica, brincando com seu leitor-telespectador, e aguçando a curiosidade de quem se dispõe a se relacionar com o mundo por ele criado:

## Imagem 9 – expressão de zangado



A segunda história a ser analisada é *Buggy Night* (Noite dos insetos, tradução nossa), de Mark Oftedal – autor e diretor norte americano, responsável, segundo sua página no *site* IMDb, pelo departamento de animação dos filmes *Toy Story 1* (1995), *Toy Story 2* (1999), *Vida de Inseto* (1998), *Universidade Monstros* (2013) e *Divertida mente* (2015), sendo o último vencedor do prêmio Oscar de melhor filme de animação no ano de 2016. Todos os filmes supramencionados foram reconhecidos como obras de sucesso entre o público infantil e juvenil.

*Buggy Night* conta a história de insetos que, vivendo na mesma floresta da história de *Windy Day*, promovem uma cantoria noturna, mas são interrompidos por um sapo que pretende devorá-los. Frente a isso, o leitor/espectador é convidado a uma verdadeira investigação sobre o futuro dos pobres bichinhos.

O ponto que mais diferencia essa história da anterior é o modo como acontece seu desenrolar: se antes as histórias se desenvolviam por conta própria e cabia ao espectador-leitor seguir a narrativa, em *Buggy Night*, o desenrolar só é engatilhado no momento em que o usuário

conseguir, como numa brincadeira de esconde-esconde, achar os elementos principais da história: os insetos.

O cenário, em 360 graus, é mantido escuro, sendo o centro de visão exibido na tela do *smartphone* iluminado, reproduzindo, assim, um efeito de lanterna em meio à floresta (Imagem 10). Cabe ao leitor/espectador procurar, nesse cenário, os insetos e acompanhar o desenrolar guardado para cada busca:

Imagem 10 - centro de foco com iluminação diferente das outras regiões



Cada vez que os insetos são iluminados, assustam-se e correm, o que faz com que seja necessário acompanhar o local para onde irão se esconder, e, por fim, ao tentarem se esconder, um inseto acaba ficando para trás e sendo engolido pelo sapo (imagem 11). Esse sapo,

camuflado em meio à vegetação, acaba surpreendendo até mesmo aquele que já viu a história mais de uma vez, pois é um personagem que está sempre ali, mas só é notado quando se movimenta. Tal recurso revela todo um trabalho no processo de animação das histórias de modo a promover elementos capazes de captar a atenção do leitor para a continuidade da narrativa, e mais que isso, de impulsioná-lo para descobrir o fim da história:

Imagem 11 - Sapo pegando inseto que não consegue se esconder<sup>3</sup>



---

<sup>3</sup> Nota-se, na pedra em primeiro plano, as antenas dos insetos escondidos atrás dela, e também o jogo de iluminação promovido pelo efeito “lanterna” da história.



Os desenhos, assim como na história anterior, são computadorizados e caracterizados por serem simples, sem um efeito realístico proposital. A história, assim como a anterior, é acompanhada por uma trilha sonora que varia de acordo com o desenrolar da narrativa, ressaltando pontos do enredo com efeitos sonoros. E assim como na história anterior, um tom de comédia pode ser percebido.

Por fim, os insetos conseguem sair da boca do sapo (imagem 12), e a história é finalizada com o sapo, que teve um graveto preso na boca ao tentar comer o último dos insetos, fugindo daqueles que tanto perseguiu. Ocorre uma reviravolta com ares de moral de história, mas, assim como no conto anterior, este também está longe de uma tendência didático-moralizante:

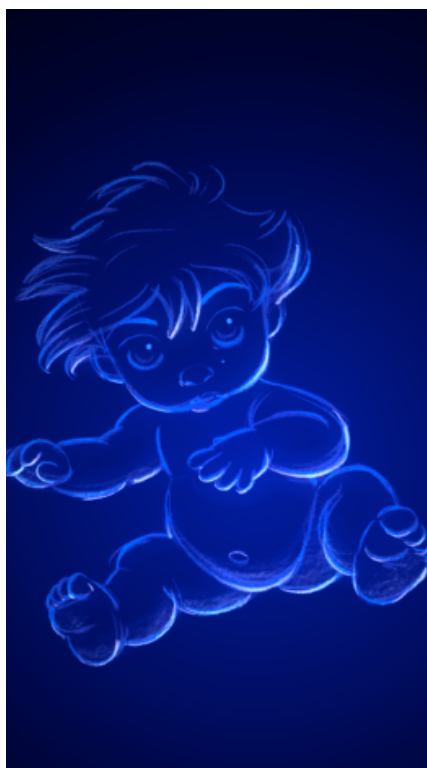
Imagem 12 - sapo com graveto preso na boca



A terceira e última história a ser analisada chama-se *Duet*, de Glen Keane, autor e diretor estadunidense, e, segundo sua página no IMDb, é responsável pela animação de filmes como *A pequena sereia* (1989), *A bela e a fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Tarzan* (1999) e *Enrolados* (2010).

*Duet* conta a história de duas pessoas que se encontram sempre, mas parecem nunca poder viver juntas. Das histórias aqui analisadas, essa é a mais poética, tanto em seu enredo quanto na construção da imagem, uma vez que, segundo artigo no *site Cartoon Brew*, Keane fez à mão todos os desenhos utilizados na animação, para então filmá-los. Aqui já se percebe uma singularidade entre as histórias citadas: enquanto as anteriores traziam desenhos computadorizados, essa apresenta desenhos em tons de azul e rosa, com traçado que lembra o de giz de cera (imagem 13):

Imagem 13 - Detalhes de traços similares ao de giz de cera



Se as duas histórias anteriores apresentam um tom narrativo mais cômico, essa apresenta um tom mais poético, por vezes lembrando os contos de fadas. A prova disso é o final feliz, encontrado na história, depois que cada um dos personagens cresceu e teve experiências singulares. E é esse fato, de cada personagem possuir uma vivência, que faz da experiência em 360 graus dessa história um elemento totalmente ímpar em relação às anteriores.

Essa é a história mais interativa das três analisadas nesse trabalho. Aqui, o leitor/usuário tem um papel bastante decisivo, uma vez que suas escolhas irão permitir ter a visão de um dos lados da narrativa, mas, como consequência, tais escolhas irão privá-lo de uma das perspectivas disponíveis. Tudo precisa ser decidido pelo leitor, que aprende a ter que tomar uma decisão e viver sem saber como a história transcorreria se tivesse adotado a perspectiva da outra escolha (imagem 14):

Imagem 14 – Momento de separação dos personagens



A forma como os efeitos musicais são trabalhados também é um destaque nessa história: uma música similar a músicas clássicas, que possui variações de volume sonoro e velocidade de execução. Enquanto os personagens se encontram, nas poucas vezes em que acontece, e nunca de forma integral (imagem 15), a trilha sonora fica mais calma,

como se, nesses momentos, o ritmo frenético dos personagens, sempre inseridos em alguma atividade, fosse apaziguado:

Imagem 15 – Encontro dos protagonistas



É importante destacar, na imagem, que os encontros são sempre de longe ou em esbarrões, sendo esses os momentos mais rápidos e de maior dificuldade de focalização e manuseio do aplicativo por parte do usuário. Os encontros sempre acontecem nos momentos mais inesperados e sempre são interrompidos por algum elemento externo. O cenário em 360 graus do aplicativo permite que ocorra uma troca dos personagens acompanhados, podendo, a qualquer momento, alternarem-se entre a garota ou o garoto. Mais ainda, com o recurso da pausa, pode-se procurar no cenário em 360 graus o personagem anterior afim de verificar seu momento na narrativa, e então segui-lo. O leitor-espectador tem o poder de decidir qual história seguir. A única opção que não existe é a de ver as duas histórias de uma só vez.

Ainda destacamos elementos do conto, como, por exemplo, a ironia contida em seu título: *Duet*, que em português significa “dueto”. Na verdade, esse dueto antecipado pelo título nunca acontece, uma vez que os personagens se desencontram em todo o período infantil e juvenil de suas existências. O dueto esperado só acontece nos últimos segundos da história, com os personagens já adultos (Imagem 16). Esse

elemento da narrativa representa as relações humanas, afinal, retrata a solidão. Ainda que se encontrem, não podem seguir a vida juntos, como parece ser o desejo dos personagens, ou seja, existe uma relação com a sociedade atual, em que as pessoas são solitárias mesmo em convivência com outros indivíduos.

Imagem 16 – União dos personagens



Qualquer que seja o percurso escolhido pelo leitor digital, coautor da história, *Duet* é, sem dúvida, uma narrativa literária digital bastante envolvente, de um lirismo digno de nota, possibilitando ao leitor infantil e juvenil - e até mesmo ao público adulto - todo um processo de fruição estética de considerável qualidade.

### **Antes de apertar o botão *Off*...**

Apresentando o aplicativo características lúdicas, com opções de brincadeira, mas acompanhadas de histórias com visível trabalho estético, o aplicativo apresenta os três eixos estruturadores das culturas da infância presentes nas brincadeiras de antigamente e nas brincadeiras atuais, citadas por Sarmiento (2004) *apud* Gomes (2016):

O primeiro é a interatividade: as crianças aprendem nas culturas pares. Trata-se de uma interatividade que pode tanto estar fora quanto na rede. Embora a internet potencialize a interatividade, a interatividade não é propriedade exclusiva dela. O segundo eixo é a ludicidade: crianças que interagem nos brinquedos tradicionais ou nos brinquedos tecnológicos desenvolvem uma atividade séria e envolvente em ambas. Por fim, o terceiro eixo é a fantasia, as crianças transpõem o real imediato e o reconstróem criativamente pela imaginação. Trata-se de um imaginário sempre potencializado pelo mundo real ou pelo tecnológico (SARMENTO (2004) *apud* GOMES, 2016, p. 149 – 150.

O aplicativo *Google Spotlight Stories* apresenta a interatividade em alta escala, afinal, é necessário mover o *smartphone* a quase todo momento, o que produz ludismo porque é preciso que o usuário procure, quase numa brincadeira de detetive, onde se escondem os personagens; o aplicativo também explora a fantasia, oferecendo ao leitor a imersão em um universo maravilhoso digno até mesmo de elementos antropomórficos como ratos que se utilizam de chapéus e animais que manuseiam utensílios domésticos.

O *Google Spotlight Stories*, então, pode ser entendido do modo como Santaella (2012) define os cibertextos, em que, ao ler, “o leitor faz movimentos, esforços, toma decisões” (SANTAELLA, 2012, p.234). Ao abordar a natureza dos cibertextos, Santaella (2012) afirma que, nesses, “a possibilidade de combinar texto e outros tipos de signos em hiperambientes descentraliza a hierarquia linear e reconceitualiza a dimensão gráfica do texto” (SANTAELLA, 2012, p.236).

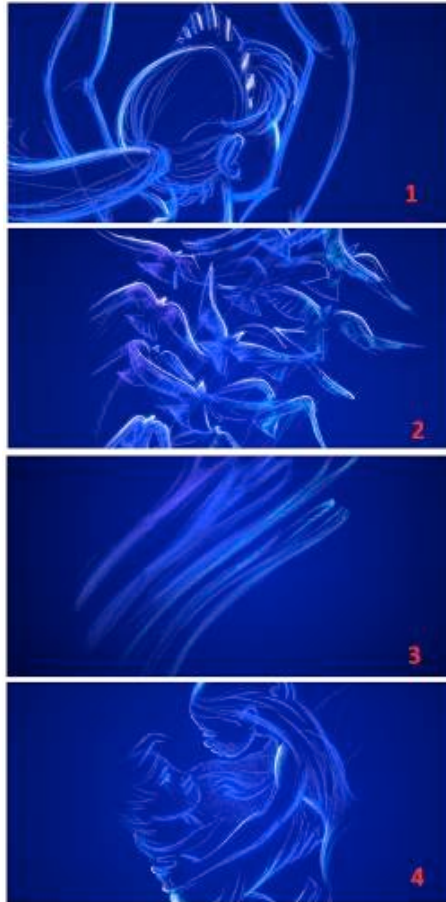
O aplicativo, por vezes, apresenta características extraídas de jogos, por exemplo, como na história em que é preciso procurar por insetos. De acordo com Hayles (2007) *apud* Santaella (2012):

A ficção interativa [apresenta] elementos extraídos dos games. Aliás, a distinção precisa entre narrativas eletrônicas e games está longe de ser clara. Muitos games têm elementos narrativos e muitas narrativas contêm atributos próprios dos games. Alternando elementos dos games com componentes romanescos, a ficção interativa expande o repertório do literário por meio de uma variedade de técnicas, tais como recursos visuais, gráficos, animações e modificações inteligentes dos recursos literários tradicionais. (HAYLES, 2007, apud SANTAELLA, 2012, p.237).

Mas, se as narrativas eletrônicas e games são dois gêneros de difícil distinção, como saber se o aplicativo *corpus* deste trabalho não se configura como um simples jogo? Para responder a essa pergunta, é possível observar como o próprio aplicativo descreve as histórias, tratando-as como contos, mas, mais que isso, é preciso perceber o modo como a narrativa desses contos é construída. As partes das histórias aqui analisadas não se constituem como dissociadas, ao contrário, possuem uma conexão que permite uma linearidade narrativa, apresentando começo, desenvolvimento de um conflito e um final com a solução desse problema. Se, em um jogo, as histórias teriam uma importância menor, com maior destaque ao ato de interação, nos contos analisados a interação ocorre em função da história, ou seja, a história se mostra como elemento principal: o que é narrado é que produz um ambiente em que a interação se insere, principalmente em narrativas como *Buggy night* ou *Duet*, já que, nelas, a interação leva o usuário a seguir a história; há um fio condutor de uma narratividade.

Além disso, as histórias apresentam recursos visuais e animações que lembram, ao leitor/usuário, procedimentos estéticos típicos da literatura escrita transpostos para a literatura digital. É o que se pode perceber, por exemplo, na natureza metafórica da história *Duet*, mais especificamente na passagem de apenas quatro segundos de duração em que dois pássaros voam e acabam se encontrando posteriormente, já adultos, compartilhando um mesmo lugar (imagem 17). Tais pássaros, na verdade, metaforizam os personagens protagonistas que, tal como eles, migram separadamente para diversos lugares, mas acabam se encontrando e ficando juntos num sugestivo *happy end*.

Imagem 17 – Sequência que elucida uma metáfora na história  
*Duet*<sup>4</sup>



---

<sup>4</sup> 1: cena final da personagem antes da transformação de sua vida em pássaros. 2: transformação em pássaros. 3: final da transformação em pássaros. 4: os personagens aparecem juntos na vida adulta.



Ainda que o aplicativo não apresente linguagem verbal em suas histórias, pelo poder da elisão que concatena cada cena a uma grande sequência narrativa, ele pode fomentar a criação literária do usuário leitor, no momento em que o mediador de leitura lhe peça para, por exemplo, produzir textos como sinopses, paráfrases, paródias, narrativas com a inserção de diálogos entre as personagens, narrativas com finais diferentes, produção de poemas baseados nas histórias etc. Assim, não se prioriza apenas o digital, mas se fornece espaço para que o aluno perceba também as qualidades do meio escrito e ainda se fomente a criação de literatura escrita por parte das crianças e adolescentes, o que contribui com o processo de adaptação e diálogo da literatura digital em conjunto com a literatura escrita.

Além disso, o modo como as histórias são apresentadas possibilita uma experiência prazerosa de seu usuário, com fruição lúdica e estética, ajudando no fomento à literatura. Maria Zilda da Cunha (2009) diz que

a dimensão estética da literatura para crianças e jovens (até muito pouco tempo desconsiderada), seja em textos apenas tecidos pelo verbo, seja em diálogos de imagem e palavra, oferece à criança possibilidade de fruição prazerosa – uma espécie de estado monádico, integrador, unificador, pela qualidade de sentimento que lhe é peculiar (CUNHA, 2009, p.50).

E mais ainda, ao proporcionar deleite estético, os contos do aplicativo tornam-se capazes de ser admirados, verdadeiros alvos do deslumbre de seus usuários, contribuindo assim com o desenvolvimento do letramento digital, uma vez que fomentam, ao pequeno e jovem leitor, a descoberta por textos com fruição estética.

As ilustrações, sempre muito bem construídas, podem contribuir para uma alfabetização imagética de crianças e jovens, que estarão inseridos num espaço lúdico e de prazer que possa possibilitar esse tipo de desenvolvimento lúdico-cognitivo. Para Coscarelli (2016):

Algumas pessoas ainda acreditam que não precisamos ensinar nossos alunos a lidar com imagens, como se elas fossem autoexplicativas. Mas as pesquisas têm demonstrado que os textos que exploram elementos gráficos podem ser muito complexos e sua literatura nem sempre é muito intuitiva e fácil [...]. Como a escola

prioriza o verbal, muitas vezes, os alunos se esquecem de considerar o não verbal, seja na leitura, seja na produção de textos” (COSCARELLI, 2016, p.12).

Fomenta-se, ainda, o desenvolvimento da competência leitora e crítica de crianças e jovens, afim de torná-los mais seletivos, preparados para interpretar não somente o código textual, mas também o imagético. Para Ana Elisa Ribeiro (2016):

O leitor menos competente torna-se vítima de peças mal planejadas e/ou mal executadas. Essas relações entre texto e imagem, felizmente, vêm sendo estudadas e categorizadas, especialmente por estudiosos atentos à produção editorial e à literatura infantil, o que nos oferece algum insumo para tratar do texto quando ele é, mais do que palavra, composição de linguagens (RIBEIRO, 2016, p.36).

Por fim, percebe-se, no aplicativo, a presença de diretores de versões cinematográficas, televisivas e autores especialistas com sucesso em histórias infantis e juvenis, que conseguiram não somente grande apelo comercial, mas também de público e de crítica, devido à presença até mesmo de diretores que trabalharam em obras ganhadoras do prêmio Oscar, considerado um dos prêmios mais importantes da indústria cinematográfica. As histórias apresentadas possuem qualidade estética, lúdica, podendo fazer despertar, em jovens e adolescentes, a curiosidade por detalhes, a percepção de informações e, por vezes, até mesmo a concentração, elemento um tanto comprometido no que se refere a tal segmento, como já observado neste trabalho.

Por se efetivar através de uma ferramenta bastante familiar aos jovens usuários, o celular, o aplicativo apresenta-se bastante exitoso a esse público. É necessário, porém, que o adulto responsável por intermediar esse acesso se familiarize previamente com o dispositivo e, mais que isso, pense em formas de compensar a entrada do aluno em um mundo virtual tão empolgante com elementos do mundo real, procurando promover um balanceamento entre tecnologia e texto impresso. A literatura digital não dispensa a figura do mediador e sua importância enquanto leitor crítico, maduro, capaz de selecionar as obras realmente eivadas de valor estético, conduzindo a contento o leitor iniciante por essas sendas. Seja através do papel ou da tela, o

importante é que o adulto mediador possibilite à criança e ao jovem passeios aos bosques da ficção dos quais tão bem trata Umberto Eco (2004), respondendo assim, papéis e telas, a uma demanda, a um anseio pelo mundo ficcional que todos nós apresentamos, porque somos todos talhados pelo mesmo compósito: o amálgama entre o imaginário e a realidade!

### Referências bibliográficas

ALVES, Marco Antônio Sousa. A cibercultura e as transformações em nossas maneiras de ser, pensar e agir. In: LIMA, Nádia Laguárdia de et al. **Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares**. Belo Horizonte: Ed. Artesã, 2017. p. 169-180.

COSCARELLI, Carla Viana. Apresentação: abrindo a conversa. In: \_\_\_\_\_. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 11-14.

CUNHA, Maria Zilda da. ENTRE LIVROS E TELAS – A NARRATIVA PARA CRIANÇAS E JOVENS: SABERES SENSÍVEIS E OLHARES CRÍTICOS. **Via Atlântica**, São Paulo, n. 14, p. 45-62, dec. 2008. ISSN 2317-8086. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50379/54489>>. Acesso em: 29 out. 2017.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GOMES, Suzana dos Santos. Infância e tecnologias. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 145-157.

IMDB. **Glen Keane**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0443855/>>. Acesso em: 26 out. 2017.

\_\_\_\_\_. **Jan Pinkava**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0684342/>>. Acesso em: 25 out. 2017.

\_\_\_\_\_. **Mark Oftedal**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0644464/>>. Acesso em: 25 out. 2017.

LLC, Google. **Google Spotlight Stories**. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.spotlightstories>>. Acesso em: 28 set. 2017.

RIBEIRO, Ana Elisa. Leitura, escrita e tecnologia: questões, relações e provocações. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 31-42.

SANTAELLA, Lucia. Para compreender a ciberliteratura. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p.229-240, 20 dez. 2012. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 15-29.

*Recebido em 31/10/2017*

*Aprovado em 29/12/2017*