

A LITERATURA INFANTIL NA TELA: UM OLHAR PARA O APLICATIVO CRIANCEIRAS

Patricia Corsino¹
Rafaela Vilela²

Resumo: Este artigo tem como objetivo tecer considerações a respeito da literatura digital infantil, suas características, recursos e funcionalidades, a partir da análise do aplicativo Crianceiras. O texto está organizado em três partes: primeiro apresenta questões referentes à literatura digital infantil, em seguida apresenta e analisa o aplicativo literário a partir dos critérios de qualidade elencados por Corroero e Real (2018), por fim, conclui que esses aplicativos, por apresentarem potencial de provocar outras sensibilidades e reflexões, inserem os leitores no espaço lúdico-simbólico da literatura.

Palavras-chave: Literatura infantil digital; Aplicativo literário; Qualidade; Manoel de Barros; Crianceiras.

Children's literature on screen: a gaze towards the application Crianceiras

Abstract: This article aims to make considerations about the children's literature app, its characteristics, features and functionalities, based on the analysis of the application Crianceiras. The text is organized in three parts: first presents questions related to children's digital literature, then presents and analyzes the literary application based on the quality criteria listed by Corroero and Real (2018), finally, concludes that these applications, for having the potential to provoke other sensibilities and reflections, insert the readers in the ludic-symbolic space of the literature.

Keywords: Digital Children's literature; Literary App; Quality; Manoel de Barros; Crianceiras.

INTRODUÇÃO

Tudo o que não invento é falso.

Manoel de Barros

A literatura é a casa da imaginação, da emoção, da sensibilidade e da fantasia, como anuncia Manoel de Barros no verso de “O menino e o rio”.

¹ Universidade Federal do Rio de Janeiro.

² Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Elementos considerados fundamentais à sobrevivência social e emocional do homem. Como aponta Andruetto (2012) “vamos à ficção para tentar compreender, para conhecer algo mais acerca de nossas contradições, nossas misérias e nossas grandezas, ou seja, acerca do mais profundamente humano” (p. 54). Ao deslocar o sujeito por distintos espaços e tempos, o literário permite o escape necessário do cotidiano. Um movimento que propicia novos encontros com o eu e o outro e novas formas de relação com o mundo.

O texto literário tem uma função transformadora, pela possibilidade de as crianças viverem a alteridade, experimentarem sentimentos, caminharem em mundos distintos no tempo e no espaço em que vivem, imaginarem, interagirem com uma linguagem que muitas vezes sai do lugar-comum, que lhes permite conhecer novos arranjos e ordenações. Além de agenciar o imaginário das crianças, de penetrar no espaço lúdico e de encantar, a literatura é porta de entrada para o mundo letrado. Porta que se abre à face criativa do texto escrito, à arte e sua potência transformadora (CORSINO, 2010, p. 184).

Mas o que muda na obra literária infantil quando se muda o suporte? Roger Chartier (1994) considera que por tratar-se de uma “transformação radical nas modalidades de produção, de transmissão e de recepção do escrito” (p. 95), a transição do códex à tela pode ser vista como a “revolução das revoluções”. A imaterialidade dos textos instaura novas maneiras de ler e de se relacionar com a escrita. Diferentemente do *volumem*, que possuía um formato que não deixava o leitor ler e escrever ao mesmo tempo, e do códex, que comportava apenas pequenas notas nas bordas do papel, o texto digital admite operações múltiplas. Mudanças que permitem ao leitor copiar, apagar ou deslocar as palavras na tela.

a distinção entre escrever e ler, entre autor do texto e o leitor do livro, que é imediatamente discernível na cultura impressa, dá lugar agora a uma nova realidade: o leitor torna-se um dos possíveis autores de um texto multimidiático ou o criador de novos textos compostos por fragmentos deslocados de outros textos (CHARTIER, 2000, p. 27-28).

Lajolo e Zilberman (2017), no livro “Literatura infantil brasileira: uma nova/outra história”, traçam a história da literatura brasileira para crianças e jovens nos últimos trinta anos. Ao destacarem as possibilidades oferecidas pelo mundo digital – que incluem a composição de produções estéticas a partir de

uma amálgama de linguagens –, colocam em cheque as definições tradicionais do livro.



Não é mais possível falar do livro com segurança, já que novas tecnologias impuseram outros formatos e materiais, novos modos de produção e circulação, distintas maneiras de leitura, restaurando em muitos casos as relações entre comunicação, corpo, voz, olhar e gesto (p. 26).

A literatura infantil digital ao entrelaçar texto, imagem, movimento, som e interatividade possibilita um novo modo de experimentar a leitura. Mas como a literatura infantil, entendida enquanto arte, se apresenta na tela? Que características, recursos e funcionalidades a definem?

Para refletir sobre essas questões, lançamos olhares para a produção de aplicativos literários disponíveis no mercado. Neste artigo tecemos considerações a respeito da literatura digital infantil a partir da análise do aplicativo Crianças. As reflexões encontram ancoradouro nos estudos de Chartier (1994; 2000), Correro (2014), Correro e Real (2014; 2018), Kirchof (2014, 2016), Moraes (2016), Turrión (2014) e Ramada (2017). O texto está organizado em três partes: primeiro apresenta questões referentes à literatura digital infantil, em seguida apresenta e analisa o aplicativo literário a partir dos critérios de qualidade elencados por Correro e Real (2018) e, por fim, expõe reflexões finais.

A LITERATURA DIGITAL INFANTIL: UM CONCEITO EM CONSTRUÇÃO

A literatura digital para crianças é definida por Kirchof (2014) como “todo e qualquer experimento literário endereçado ao público infantil para ser lido exclusivamente em meio digital” (s/p.). Trata-se de um novo modo de experimentar a leitura que, por agregar outras mídias e recursos tecnológicos, convida o leitor a provar uma literatura que articula texto, imagem, movimento, som e interatividade. Nesse sentido, a tecnologia digital não possibilita apenas “digitalizar” todo e qualquer texto já existente no impresso, mas produzir textos de maneiras até então impossíveis.

Ramada (2017) destaca cinco características que contribuem para conceituarmos a literatura digital infantil. A primeira delas refere-se ao modo como os elementos da comunicação literária se alteram quando muda a

materialidade da obra, visto que surgem novos elementos textuais e uma nova cadeia de produção. A segunda reafirma o caráter multimodal dos textos e diz sobre a apropriação de outros elementos expressivos além da linguagem oral e escrita, como o som e o movimento. A terceira característica aborda os modos de relação e interação entre autor e leitor dentro do texto literário. Em seguida, o pesquisador indica a ruptura da linearidade como forma textual, questão que modifica o modo como se produzem os textos digitais. Por fim, trata sobre a experiência de leitura nesse novo suporte.

A migração do texto literário para a tela pode ocorrer por meio de dois movimentos: a transposição e a criação, como apontam Moraes (2016) e Kirchof (2016). A transposição relaciona-se a uma simples mudança de suporte, visto que a obra mantém as mesmas características do impresso. É o que chamamos de literatura digitalizada. O segundo movimento é caracterizado por uma inovação literária pautada na hibridização das linguagens. As obras literárias digitais apresentam uma estética que não é possível de ser expressa no suporte impresso, pois apresentam um literariedade que é multimodal.

Nesse viés, é importante compreender que a literatura digitalizada e a literatura digital são produções distintas. Ambas devem ser consideradas importantes, posto que a transposição para o suporte digital amplia o acervo de textos disponíveis e o processo de criação apresenta um potencial transformador literário, um novo modo de relação com a literatura.

Correro (2014) define os *livros digitais para crianças* como “obras híbridas, multimodais e multissensoriais que podem apresentar: texto, imagens, sons, e também a possibilidade de interação do leitor, aumentando, assim, a sua motivação e criatividade” (s/p.). Obras que podem ser acessadas em sua maioria por meio de computadores, *tablets* e *smartphones* através do sistema operacional *IOS*, *Windows* e *Android*.

Para a pesquisadora as obras que apresentam mais possibilidades literárias são os chamados *book apps* (*Application Software*). Entretanto, a falta de consenso quanto à nomenclatura destas obras faz com que surjam diferentes terminologias para designar a produção, como: livro aplicativo (TURRIÓN, 2014; MORAES, 2016) e livro digital interativo (CARARO, 2014, FREDERICO, 2016). Para este trabalho optamos por utilizar o termo livro aplicativo ou aplicativo literário por considerá-los mais próximos da tradução do inglês.

Turrión (2014) aponta que, apesar dos *e-books* e dos aplicativos literários possuírem os formatos com mais expressão no mercado editorial, as narrativas digitais produzidas para as crianças podem, em alguns casos, extrapolar o suporte eletrônico. As narrativas digitais são classificadas em: i) áudio-livros, ii) narrativa multimídia, iii) narrativa hipermídia e iv) narrativa multissuporte ou multiplataforma. Vejamos as características de cada uma dessas obras. Os áudio-livros são definidos pela pesquisadora como uma experiência multimídia que conjuga a narrativa oral gravada em CD e o livro impresso. A narrativa multimídia, apesar de incluir uma certa dose de interatividade, tem o livro impresso como referência direta para sua produção. Em muitos casos, as obras contam com pequenos recursos digitais, como a narração em voz alta, efeitos sonoros e movimentos simples. A narrativa hipermídia, por exigir a participação ativa do leitor, caracteriza-se pela não linearidade da leitura. É caracterizada pelo uso de diferentes linguagens e pelo uso da hipertextualidade. A história se desdobra a partir dos cliques e escolhas do leitor. Ações que podem ser realizadas em diferentes ordens, proporcionando rotas alternativas. A narrativa multissuporte ou multiplataforma (também denominada como transmídia) tem a proposta de contar uma mesma história utilizando diferentes suportes, porém todos são necessários para a compreensão da narrativa.

Há consenso de que interatividade é uma das características principais da literatura digital infantil (TURRIÓN, 2014; CORRERO E REAL, 2014 e MORAES, 2016). Turrión (2014) destaca que a interatividade pode aparecer nas narrativas digitais para crianças de três formas: real, simulada e falsa. A interatividade real é aquela na qual a interação do leitor produz de fato um determinado efeito na história. É encontrada com frequência nas narrativas hipermídias e multiplataforma. A interatividade simulada ocorre onde a interação do leitor, apesar de produzir efeitos na história, não é capaz de alterar o enredo da história. Por fim, na interatividade falsa, a participação do leitor não produz qualquer efeito sobre a história e seus elementos.

Correro e Real (2014), a partir de um levantamento da produção de livros digitais para crianças, destacam que há atualmente três grandes eixos de produção: o primeiro corresponde a digitalização de livros ilustrados, o segundo investe em versões dos clássicos infantis e, por fim, num movimento ainda tímido, aparecem as criações originais.

Apesar da produção de aplicativos brasileiros ainda ser considerada inexpressiva quando comparada ao que já se produz no mundo (MORAES, 2016), entendemos que o mercado de livros e aplicativos literários para crianças

vem crescendo progressivamente no Brasil, principalmente com o reconhecimento da literatura digital infantil com a criação da categoria ‘livro infantil digital’ pelo Prêmio Jabuti em 2015. Na Europa esse movimento iniciou-se em 2012 com o prêmio ‘*Digital Ragazzi*’ criado pela Feira de Bolonha do Livro Infantil – uma das mais importantes do mundo. Dois anos depois, o mesmo evento, lançou o ‘*Bologna Digital*’ que tem a finalidade de estimular a produção de aplicativos literários com uma qualidade estética apurada.

Correro e Real (2014) afirmam que, por oferecerem novos modelos de literatura às crianças pequenas, as obras digitais de qualidade podem promover e ampliar as experiências estéticas. Entretanto, as pesquisadoras assinalam que há ainda pouca qualidade nos livros digitais disponíveis, bem como uma precária acessibilidade de crianças e jovens. Para solucionar essas questões, propõem a ampliação das traduções de livros-aplicativos e a democratização desses dispositivos nas escolas, em especial, no espaço da biblioteca. Moraes (2016, p. 193) em consonância com a proposta, afirma que “a inclusão da literatura digital na escola, justificada pela experiência estética que lhe é própria, é uma forma de aproximar as práticas escolares das práticas sociais”

Um breve olhar para a produção digital nacional revela que grande parte dos livros aplicativos disponíveis no Brasil mostram-se ainda pouco preocupados com uma elaboração estética refinada pois, como afirma Moraes (2016, p. 61), nem sempre “o processo de adaptação do impresso para o digital significa uma ampliação das possibilidades de leitura ou que se obterá o mesmo padrão de qualidade”.

Para Correro (2014) a qualidade dos livros digitais para crianças deve ser avaliada primeiramente a partir da narrativa, entendendo que esta conjuga texto, ilustrações, movimentos e sons. Faz-se necessário ainda avaliar o uso do dispositivo a partir de suas possibilidades pedagógicas e pelo tipo de interatividade que promove.

Correro e Real (2018) trazem contribuições que permitem avaliar os aplicativos literários a partir de três dimensões, são elas: aspectos formais, conteúdo e adequação da obra ao leitor. Os aspectos formais estão baseados em parâmetros que dizem sobre a disponibilidade do aplicativo, a segurança de uso e os elementos paratextuais presentes. Em relação ao conteúdo, as pesquisadoras sugerem observar o produto editorial, as possibilidades de personalização, a multimodalidade, a participação do leitor e a complexidade interpretativa da obra. Por fim, a adequação da obra ao leitor envolve a relação com o aplicativo tecnológico em si.



A POESIA DE MANOEL DE BARROS NA TELA: UM OLHAR PARA O APLICATIVO CRIANCEIRAS

Manoel de Barros é considerado um dos maiores poetas contemporâneos do nosso país. Natural de Cuiabá (MT), publicou mais de vinte títulos ao longo de sua vida. Recebeu inúmeros prêmios, entre eles dois prêmios Jabuti, e teve suas obras traduzidas na França, Espanha e Estados Unidos.

Idealizado pelo músico Márcio de Camillo, o aplicativo literário Crianceiras foi lançado em outubro de 2016 como parte do “Projeto Crianceiras”. Uma amálgama de literatura, música, teatro, animação e tecnologia digital, o projeto “nasceu do desejo de reverenciar a obra do poeta Manoel de Barros através da música”, como é ressaltado no menu de informações do aplicativo. Quando menino, Camillo era vizinho de Manoel de Barros e apreciava o modo como o poeta brincava com as palavras. Em 2012, começou a musicar a poesia do amigo e, desde então, o projeto tem conquistado a atenção do público.

O aplicativo Crianceiras está disponível para os sistemas operacionais IOS e Androide gratuitamente. Apresenta dez poemas musicados e animados, quatro poesias interativas e a opção de criar desenhos e fotografias brincando com as iluminuras da artista plástica Martha Barros, filha do poeta.

Queiroz (2018) afirma “a poesia mantém sua ludicidade através da estrutura rítmica, das possibilidades sonoras, imagéticas e, sobretudo, de seu caráter metafórico” (s/p.). Crianceiras é um aplicativo que encanta por essa ludicidade. Com uma estética delicada e sensível, a poesia de Manoel de Barros ganha novos tons e sentidos na relação com as ilustrações, o plano sonoro, as animações.



FIGURA 1 - Tela inicial do aplicativo Crianceiras

O mergulho na obra de Manoel de Barros começa com a abertura de uma tela com um azul profundo. Ao som de bolhas de água, dois pequenos peixes amarelos se agitam. Em seguida, surge a tela inicial do aplicativo (FIGURA 1). O mesmo azul de fundo torna-se agora céu. Há diferentes pássaros em movimento e uma suave cantoria ao fundo. Nesse plano é possível escolher entre quatro ícones: clipes, poesias, desenhar e foto. No canto superior há também as opções: créditos, sobre e + jogos – abas que trazem as informações técnicas do projeto.

O som dos pássaros está presente em todas as telas do aplicativo, funcionando quase como uma paisagem sonora. Ao clicarmos em clipes, os pássaros voam e uma nova tela se abre (FIGURA 2). O fundo vermelho apresenta dez poemas musicados: “Bernardo”, “linhas tortas”, “um bem-te-vi”, “o menino e o rio”, “se achante”, “Sebastião”, “sombra boa”, “os rios começam a dormir”, “o idioma das árvores” e “o silêncio branco”.



FIGURA 2 - Tela do ícone Clipes

Na parte inferior da tela há a opção de voltar ao menu de clipes, pausar ou bloquear novos comandos (FIGURA 3). A todo momento é possível retornar ao menu inicial por meio de uma seta localizada na parte superior da tela e escolher outro conteúdo.

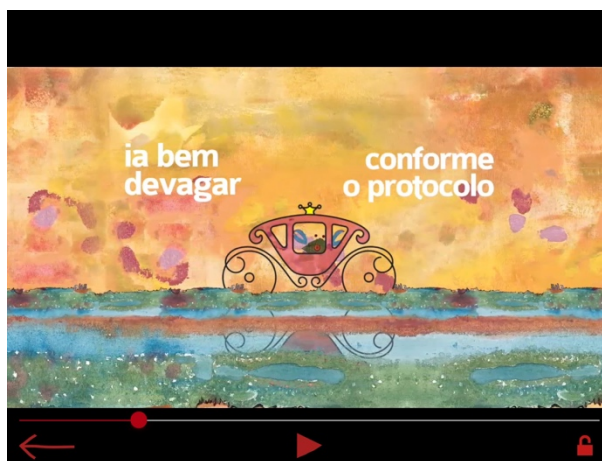


FIGURA 3 - Trecho do clipe “se achante”

Os cliques são o ponto alto do aplicativo. A poética de Manoel de Barros ganha novos sentidos com a presença das ilustrações de Martha Barros e dos arranjos musicais de Márcio de Camillo. É aqui que palavra, imagem, som e animação se entrelaçam e capturam o leitor. Causam surpresa. Emocionam.

As palavras de Manoel ecoam na tela. O traçado forte das letras ora surge em frases retas, ora as palavras aparecem bailando curvas como o voar dos passarinhos. As cores contrastam com o fundo e variam conforme o clipe. Há efeitos que trazem força ao texto: reflexo, sombreamento, palavras em diferentes planos, letras tremidas sob a água.

O traço aquarelado sem precisão de Martha Barros, quase infantil, faz com que a poesia ganhe uma nova tônica. A escolha das cores e texturas, o uso de diferentes perspectivas, enquadres e focos faz com que a ilustração apresente uma poética própria.

A animação das palavras e ilustrações estão em sintonia com o som. De um modo geral, por tratar-se de uma obra poética, há movimentos suaves que trazem graça e surpresa ao leitor.

A música de Márcio de Camillo faz com que os versos do poeta ganhem novos tons e entonações. O ritmo é capaz de tornar frases densas em sons curtos e trazer vibração para as palavras inventadas de Manoel. Por vezes brincam com a regionalidade da nossa língua fazendo acentos apreciativos repletos de humor.

A tela poesias apresenta um caderno com quatro poemas (FIGURA 4). Ao clicar no título escolhido, novas iluminuras surgem e uma nova tela se abre. O poema selecionado aparece em uma folha pautada e em cada escritura há palavras interativas que revelam surpresas ao leitor: sons, significados ou iluminuras (FIGURA 5).



FIGURA 4 - Tela do ícone Poemas

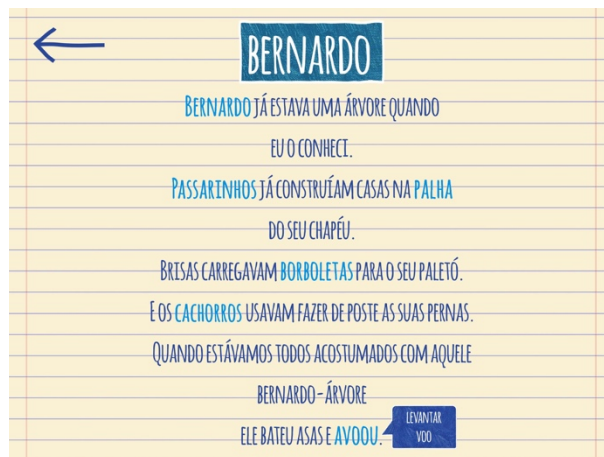


FIGURA 5 - Tela da Poesia “Bernardo”

Apesar da beleza dos versos e da interação com as palavras destacadas, o aplicativo não apresenta ao leitor a possibilidade de ouvir a poesia recitada ou de gravar as poesias com a própria voz. Como salienta Queiroz (2018) “a apreciação de um poema escrito pode ser potencializada pela leitura em voz alta, de maneira que o leitor confunda sua própria voz com a voz do

poema” (s/p.). Nesse sentido, a utilização da ferramenta de narração possibilita novos vínculos com a linguagem poética, principalmente para as crianças pequenas que ainda estão conhecendo os modos de ler. A leitura de uma poesia requer performance, ritmo, pausa, entonação.

Um aplicativo que tem a poesia como elemento principal poderia também permitir a combinação de versos e favorecer a criação de outras poéticas. Essa brincadeira com a linguagem, de transformar o conhecido em algo novo, tem o potencial de ampliar os processos de imaginação e criação do sujeito. Esta não foi a proposta do aplicativo, mas uma das marcas da literatura digital infantil é a interatividade entre leitor e obra. Para que haja uma interatividade real, tal como propõe Turrión (2014), o clique na tela não pode ser um simples adereço. Outra possibilidade de participação do leitor na obra poderia ser a criação de um ícone com algumas palavras inventadas pelo poeta Manoel de Barros e um espaço para que o leitor pudesse inventar tantas outras, criando um glossário de expressões poéticas. Ressaltamos que os aplicativos precisam investir em ações de criação, em que o leitor possa, de fato, deixar a sua marca.

A tela desenhar (FIGURA 6) apresenta diferentes texturas e iluminuras de Martha Barros para que o leitor/autor possa compor seus desenhos a partir delas. Há a opção de salvar as criações.



FIGURA 6 - Criação a partir da escolha da textura de fundo, iluminura e desenho

A tela foto (FIGURA 7) permite que o leitor utilize fotografias como fundo para compor com os personagens de Crianceiras. Nessa tela também há a opção de salvar as composições.



FIGURA 7 - Criação a partir de foto e iluminuras

As telas que envolvem desenhos e fotos são as que permitem maior ação do leitor. Entretanto, o aplicativo poderia proporcionar um espaço para a escrita autoral de poesias a partir das composições criadas.

A partir das categorias criadas por Correro e Real (2018) para avaliação de aplicativos literários, traremos a seguir alguns apontamentos em relação ao aplicativo Crianceiras.

Em relação aos aspectos formais, observaremos o produto cultural quanto a disponibilidade do aplicativo, a segurança de uso e apresentação dos elementos paratextuais.

Crianceiras preocupa-se com o princípio da disponibilidade. Gratuito e acessível para os principais sistemas operacionais, é possível acessar seu conteúdo facilmente a partir de *tablets* e *smartphones*. Entretanto, observamos que houve apenas uma atualização de conteúdo, realizada ainda no ano de

lançamento. Fato que demonstra a pouca preocupação dos desenvolvedores em melhorar o aplicativo.

Em relação ao parâmetro de segurança faz-se necessário um olhar mais cuidadoso para o aplicativo. Concordamos com Correro e Real (2018) que toda obra digital para a infância deve possuir um sistema de controle parental que visa proteger as crianças do uso inadequado ou excessivo da tecnologia. Não há qualquer controle por parte dos pais em relação ao conteúdo e ao uso da câmera no aplicativo.

Crianceiras apresenta uma navegação fácil e intuitiva. Ícones claros permitem que mesmo os leitores com pouco conhecimento tecnológico consigam acessar os conteúdos do aplicativo.

Em relação ao conteúdo, observaremos o produto editorial, as possibilidades de personalização, a multimodalidade, a participação do leitor e a complexidade interpretativa da obra.

Há um cuidado com o produto editorial. Os desenvolvedores explicitam de forma clara o contexto de criação e os agentes implicados. Como já descrito, há no canto superior da tela principal os ícones “créditos” e “sobre” com informações técnicas do projeto. Entretanto, um ícone que trouxesse informações e curiosidades sobre a vida e a obra de Manoel de Barros agregaria valor ao aplicativo.

Não há qualquer possibilidade de personificação em Crianceiras. O aplicativo só está disponível em português e não comporta ao leitor alterar tipografia, acionar tipos de leitura, efeitos sonoros ou personalizar personagens e cenários geográficos e temporais. Como já ressaltado, consideramos que o aplicativo, por ter a poesia como eixo, precisaria minimamente dispor o recurso que permita ao leitor escolher o tipo de leitura. Ler poesia é diferente de ler um texto informativo ou narrativo e essa ferramenta poderia ampliar as relações e experiências do leitor com a linguagem poética. Como salienta Queiroz (2018) “a apreciação de um poema escrito pode ser potencializada pela leitura em voz alta, de maneira que o leitor confunda sua própria voz com a voz do poema” (n.p.).

De acordo com Ramada (2017) a multimodalidade está relacionada às substâncias expressivas que compõem uma obra digital mais especificamente a relação entre texto, imagem, som e animação. Crianceiras é um aplicativo que apresenta essa relação multimodal de forma sensível e poética. Sem sombra de

dúvidas, o entrelaçamento das diferentes linguagens proporciona novas experiências de leitura.



O aplicativo analisado prevê poucos espaços de participação para os leitores. Para Ramada (2017) a participação do leitor na obra literária digital pode ser mecânica, lúdica ou criativa. Há poucos elementos interativos e os que existem admitem uma participação na maior parte das vezes lúdica, na qual o leitor faz intervenções livremente. Como sinalizado, consideramos que a possibilidade de combinar versos, criar um glossário com palavras inventadas ou tecer poesias a partir das composições com ilustrações e fotografias propiciariam uma intervenção criativa do leitor na obra, tornando autor também de seus poemas, uma experiência de ampliação com o texto poético. Provavelmente esta ausência se relaciona à ideia de público alvo do aplicativo: crianças da Educação Infantil. O leitor presumido, como afirma Voloshínov (2013), não se confunde com o público alvo, que tem endereçamento focalizado e dirigido. Ele se relaciona a concepções do autor, seus valores e vivências. Como a arte é abrangente e não se reduz à faixa etária, a presença do recurso só ampliaria as possibilidades de ação de leitores na obra.

A sensibilidade presente na obra de Manoel de Barros comporta diferentes construções de sentidos. A poesia possibilita achar graça de um som semelhante, rir de um verso *nonsense* ou deixar-se levar pelo ritmo. Isso faz com que a complexidade interpretativa se dilate. Como aponta a pesquisa de Serra (2015, p. 103) “algumas coisas são do universo sonoro, algumas são do universo tátil, visual, e mesmo a compreensão, ela pode não vir inteira, mas ela se faz de pedaços. A poesia é assim e ela não quer fazer sentido muitas vezes”.

Em relação à adequação da obra ao leitor, o olhar envolve a relação com o aplicativo tecnológico em si. Nesse caso, Correro e Real (2008) indicam observar a que leitor a obra se destina, o nível de conhecimento tecnológico necessário para navegação e a importância do leitor possuir conhecimentos literários prévios.

Pela própria presença poética de Manuel de Barros, entendemos que o leitor presumido do aplicativo Crianças é muito amplo. Esta é uma obra digital que pode fisgar crianças de diferentes faixas etárias. Além de não ser necessário um grande conhecimento tecnológico para navegar nele, o encontro com a palavra poética deve estar presente desde sempre. Ressaltamos, entretanto, que cada sujeito irá construir seu próprio percurso leitor e, nesse caso, quanto maior o seu contato com a literatura, maior as possibilidades de construir sentidos e de estabelecer relações com a linguagem.

REFLEXÕES FINAIS

Por entender que a tecnologia é parte do contexto social contemporâneo das crianças, buscamos nesse artigo ampliar as discussões do campo da literatura infantil digital a partir da análise do aplicativo Crianceiras.

Trata-se de um aplicativo poético cuja proposta interlocutória preponderante é o agenciamento do imaginário (PAULINO, 2000). Imagens poéticas se entrelaçam às imagens visuais e à música, numa multimodalidade estética que pode deslocar o leitor e ampliar suas referências éticas e estéticas. Consideramos que a leitura deste tipo de aplicativo por crianças e adultos pode ser uma pausa, talvez até mesmo um desvio, dos jogos digitais, cujo objetivo é sempre vencer etapas e ganhar. O aplicativo literário, ao apresentar outra lógica, colocam os leitores no espaço lúdico-simbólico da literatura, provocando outras sensibilidades e reflexões, já que a literatura permite um modo singular das crianças se conectarem com seus sentimentos e darem forma a sua imaginação. Por apresentar um entrelaçamento estético e sensível de linguagens, Crianceiras é um aplicativo que oferece uma nova experiência literária.

Para construir a análise do aplicativo, pautamos nossos olhares nos critérios de qualidade elencados por Corroero e Real (2018) que avaliam dimensões relacionadas aos aspectos formais, ao conteúdo e à adequação ao leitor.

Em relação aos aspectos formais, observamos que o aplicativo preza pelo princípio da disponibilidade e que preocupa-se com a disposição dos elementos paratextuais. Crianceiras é gratuito e acessível pelos principais sistemas operacionais, apresentando uma navegação fácil e intuitiva. Enquanto produto direcionado ao público infantil, precisa de um olhar atento dos desenvolvedores para a construção de parâmetros de segurança e um cuidado para que haja mais atualizações do *software*. Itens essenciais para um melhor desempenho do aplicativo.

Em relação ao conteúdo, Crianceiras demonstra atenção ao produto editorial, à multimodalidade e à complexidade interpretativa da obra. O texto poético de Manoel de Barros, as ilustrações de Martha Barros, a trilha sonora composta pela musicalidade de Márcio de Camillo e pelo canto dos pássaros presente nas telas do aplicativo e a possibilidade de ver esses elementos em movimento pela animação amplificam a ludicidade característica da poesia.

Entretanto, as possibilidades de personalização e de participação do leitor poderiam oferecer mais espaços e ferramentas de criação.

Por fim, em relação a adequação da obra ao leitor, Crianceiras é um aplicativo interessante tanto para crianças quanto para adultos. Como explicita Queiroz (2018) “a força da poesia está, especialmente, em sua permanência – por ser também história – e em sua urgência – por ser tempo presente pulsante na voz do poeta que, ao falar de si e por si, fala também de nós”. Crianceiras, ao apresentar a poesia multimodal, oferece ao leitor um encontro particular e ao mesmo tempo universal com a linguagem. Uma linguagem lúdica e viva que altera sujeito e cultura. Precisamos de mais encontros assim.

REFERÊNCIAS

ANDRUETTO, Maria Teresa. *Por uma literatura sem adjetivos*. São Paulo: Editora Pulo do Gato, 2012.

CARARO, Aryane. *Livros digitais infantis: narrativa e leitura na era do tablet*. 185 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Brasília: Editora UNB, 1994.

_____. As revoluções da leitura no Ocidente. In: ABREU, Márcia (Org.). *Leitura, história e história da leitura*. Campinas: Mercado de Letras, 2000. p. 19-31.

CORRERO, C. Livros digitais para crianças. In: FRADES, I. C. A.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, M. G. C. (Orgs.) *CEALE, Glossário de Alfabetização, Leitura e Escrita*. Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, leitura e escrita. FaE, UFMG, Brasil, 2014. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/livros-digitais-para-criancas>. Acesso em 10 de dez. 2017.

CORRERO, C.; REAL, N. Panorâmica de la literatura digital para la educacion Infantil. In: *Revista Textura - ULBRA*, v. 16, n. 32, pp. 224-244, set-dez, 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1255>. Acesso em 10 de dez. 2017.

_____. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. In: *Revista Textura - ULBRA*, v. 20, n. 42, pp. 8-33, jan-abr, 2018. Disponível em:
<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3639/2782> Acesso em 20 de jun. 2018.

CORSINO, Patricia. Literatura na educação infantil: possibilidades e ampliações. In: Paiva, Aparecida (org.). *Coleção explorando o ensino. Literatura: ensino fundamental*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de educação básica, 2010, p. 183-204.

FREDERICO, Aline. O futuro do leitor ou o leitor do futuro: o livro infantil interativo e os letramentos múltiplos. In: *Cadernos de Letras da UFF*, Niterói (RJ), v. 26, pp. 101-120, 2016. Disponível em:
<http://www.cadernosdeletras.uff.br/index.php/cadernosdeletras/article/view/195>. Acesso em 17 de jan. 2018.

KIRCHOF, E. Literatura digital para crianças. In: FRADES, I. C. A.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, M. G. C. (Orgs.) *Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014. Disponível em:
<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/> Acesso em 04 de mar. 2018.

_____. Como ler os textos literários na era da cultura digital? In: *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, Brasília, n. 47, pp. 203- 228, jan-jun, 2016. Disponível em:
<http://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/17247/12273>. Acesso em 04 de mar. 2018.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura infantil brasileira: uma nova/outra história*. Curitiba: PUCPress, 2017.

MORAES, Giselly. *Trilha sonora de aplicativos para crianças e educação literária*. 246 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

PAULINO, Graça. Diversidade de narrativas. In: PAIVA, Aparecida (org). *No fim do século a diversidade: o jogo do livro infantil e juvenil*. Belo Horizonte: Antêntica, 2000, p. 39-48.

QUEIROZ, Helen. O poema e a atualidade da poesia. *Philos - Revista de Literatura da União Latina*, Camaragibe (PE), v. 4, n. 27, pp. 7-11, mar. 2018. Disponível em: <https://revistaphilos.com/2018/03/31/o-poema-e-a-atualidade-da-poesia-por-helen-queiroz/>. Acesso em 04 de abr. 2018.

RAMADA, Lucas. *Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria*. 546f. Tese (Doutorado em didática da língua e da literatura) Faculdade de Ciências da Educação, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2017.

SERRA, Maria Beatriz. *Livros de literatura para bebês e crianças pequenas: concepções de autores e editores brasileiros premiados*. 112 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

TURRIÓN, C. Narrativas para niños, otras formas de contar. *Leitura em Revista*. Iiler/Catedra UNESCO de leitura PUC-Rio, n. 5, pp. 47-60, fev. 2014. Disponível em: http://iiler.puc-rio.br/wp-content/uploads/2015/08/LER5_FINAL.pdf Acesso em 17 de jan. 2018.

VOLOCHÍNOV, V. N. Palavra na vida e palavra na poesia: introdução ao problema de poética sociológica. In: VOLOCHÍNOV, V. N. *A construção da enunciação e outros ensaios*. São Carlos-SP: Pedro & João, 2013, p. 71-100.

Recebido em 02 de julho de 2018.

Aprovado em 25 de agosto de 2018.