

Livro digital de Literatura infantil: premissas para o design de narrativa interativa*Digital book of children's literature: assumptions for interactive narrative design*

Deglaucy Jorge Teixeira & Berenice Santos Gonçalves

book app, livro digital infantil, narrativa digital interativa, design de narrativa

O progresso das tecnologias traz mudanças que colaboram para o desenvolvimento da sociedade, entretanto também trazem o desafio de adaptações culturais, sociais e técnicas. Na área de literatura infantil, o advento das tecnologias digitais permitiu a produção de diferentes formatos para histórias infantis, tal como o formato de livro em aplicativo, os *book apps* infantis, que traz mudanças profundas não apenas no processo de leitura mas em todo seu processo produtivo, considerando a relação entre texto e mundo. Neste caso é preciso considerar o texto sendo representado por diferentes mídias e recursos interativos e adequá-los ao conteúdo. Neste artefato, para que a compreensão da história possa ocorrer de forma efetiva, a organização na narrativa junto as mídias e a interatividade devem ocorrer de forma íntegra, pois as mídias digitais não apenas mudam a forma de apresentar a narrativa, mas alteram a natureza da história e a possibilidade para entendê-la. Desta maneira, é necessário desenvolver um modelo de design de narrativa em literatura infantil apresentada em ambiente digital que possa considerar as mídias e a interatividade dentro do processo narrativo. Para isso, por meio de uma pesquisa qualitativa e exploratória, este estudo teve como objetivo elaborar um conjunto de premissas a partir de estudos literários a fim de contribuir para o design de narrativa digital interativa em *book app* infantil. Como consequência, as premissas resultantes deram origem a categorias que podem compor fases processuais no desenvolvimento de uma narrativa digital interativa infantil em *book app*.

book app, children's digital book, interactive digital narrative, narrative design

The progress of technologies brings changes that contribute to the development of society, but also bring the challenge of cultural, social and technical adaptations. In the area of children's literature, the advent of digital technologies allowed the production of different formats for children's stories, such as the book as an application, the children's book apps, which brings profound changes, not only in the reading process but throughout its process productive relationship, considering the relationship between text and the world. In this case it is necessary to consider the text being represented by different media and interactive resources and to adapt them to the content. In this artifact, so that the understanding of history can take place effectively, the organization in the narrative together with the media and the interactivity must occur in an integral way, since the digital media not only change the way of presenting the narrative, but alter the nature of the narrative. history and the possibility to understand it. In this way, it is necessary to develop a narrative design model in children's literature presented in a digital environment that can consider media and interactivity within the narrative process. For this, through a qualitative and exploratory research, this study had as objective to elaborate a set of premises from literary studies in order to contribute to the design of interactive digital narrative for children's book app. As a consequence, the resulting premises gave rise to categories that may constitute procedural phases in the development of an interactive digital narrative in the book app.

1 Introdução

O advento das tecnologias digitais está possibilitando a criação de novos artefatos que, cada vez mais, estão mudando os aspectos culturais da sociedade, principalmente no que tange ao acesso e produção de conteúdos informacionais. Clássicos artefatos e formas de acesso a conteúdos estão se adaptando ou tornando-se obsoletos em meio a esta realidade.

No caso do livro de literatura infantil, o meio digital tem propiciado várias transformações e adaptações que vão surgindo de acordo com o progresso das mídias. O surgimento dos livros

eletrônicos, os *ebooks*, acessados por dispositivos digitais portáteis com alto poder de armazenamento e vários recursos interativos, tem sido um grande atrativo para as crianças. Narrativas antes compostas por texto escrito e imagens estáticas agora podem ser encontradas em *book apps* – *ebook* em formato de aplicativo.

Estes tipos de *ebooks*, que se assemelham a videogames além de envolver o leitor com a própria história, tem grande potencial imersivo por meio da integração de diferentes mídias e recurso interativos. Entretanto o processo de adequação de conteúdos narrativos às mídias digitais pode dificultar a compreensão e fruição do leitor diante da organização das informações. Segundo Guernsey e Levine (2015), em uma narrativa digital, assim como conteúdos apresentados por meio de imagens estáticas, animações e recursos interativos podem envolver as crianças por meio da história, também podem distraí-las do conteúdo principal quando estes não estão devidamente integrados a história. No campo da narrativa, para Hunt (2010), as mídias digitais não mudam apenas a forma de contar história, mas também alteram sua natureza e a possibilidade para entendê-la. No campo do livro, Borsuk (2018) destaca que a mudança física do artefato não muda apenas o ato de leitura, mas traz mudanças profundas na relação entre palavra e mundo.

Diante deste contexto, esta pesquisa teve como objetivo elaborar premissas para o desenvolvimento de design de narrativa em *book app* de literatura infantil. Para tanto, por meio de estudos bibliográficos sobre a materialidade da literatura infantil, destacando os principais gêneros narrativos; sobre o formato do livro em ambiente digital, considerando o livro como objeto, como conteúdo, como ideia e como interface; e estudo sobre narrativa digital infantil, destacando sua estrutura narrativa em meio digital, foi possível elaborar o conjunto de premissas que poderão servir como base para desenvolvimento de um modelo de design apropriado a narrativa digital interativa infantil.

2 Livro digital de literatura infantil

A clássica literatura infantil originou-se como recurso pedagógico a fim de preparar a criança para vida real. Mas além de sua função pragmática e cognitiva, a literatura infantil contempla funções lúdicas, catártica e libertadora, podendo auxiliar o crescimento psicológico da criança e proporcionar prazer por meio de um envolvimento intelectual, sensorial, emotivo e ainda contribuir para a inclusão e aceitação das diferenças (Baliza, 2014).

Nelly Novaes Coelho (2000) compara a criação literária com a condição humana: complexa, fascinante, misteriosa e essencial em um dinâmico processo de produção/recepção. Desta maneira, a literatura é um fenômeno criativo capaz de representar o mundo, o homem e a vida por meio da palavra. No entanto, uma linguagem específica que expressa a experiência humana não pode ser definida com exatidão, pois cada época produz sua literatura a seu modo, como uma marcha em constante evolução.

A literatura infantil é composta por uma específica materialidade literária, constituinte concreto na narrativa em livro infantil. A materialidade literária representa a narrativa junto aos seus recursos estruturais (ou estilísticos) e os processos de composição. Segundo Coelho (2000), a composição desta materialidade é formada por dez fatores, descritos a seguir:

Narrador: o condutor da história, representa a voz que fala, enunciando a fabulação;

O foco narrativo: perspectiva de visão em que os fatos são narrados. O tipo de narrador e como ele se apresenta na história;

A história: a intriga, o argumento e todo processo narrativo;

A fabulação: organização dos momentos narrativos, sequencia dos fatos;

O gênero narrativo: conto, novela ou romance;

Personagens: características físicas e psicológicas daqueles que vivem a ação;

Espaço: ambientes onde acontece a história;

Tempo: período da situação narrada, psicológico ou cronológico;

Linguagem ou discurso narrativo: elementos concretizadores da invenção literária (linguagem realista ou simbólica) e técnicas ou processos narrativos, tal como: a descrição, a narração, o diálogo e o comentário;

Leitor ou ouvinte: o provável destinatário da mensagem.

Os livros adequados ao público infantil permitem uma ampla possibilidade de atribuição de sentidos ao que se lê e estimulam a criança a viver um mundo de aventura em vez de limitá-la a conceitos cerceados pelo autor como transporte de intenções diversas em face de interesse pedagógico (Cademartori, 2010).

Diante desta pesquisa, vale destacar os gêneros da materialidade da literatura infantil juntamente com a faixa etária do público a que a obra se destina como elementos determinantes da complexidade da narrativa.

Quanto aos gêneros, uma narrativa do tipo conto representa uma composição mais simples, contendo apenas um argumento central; um romance contém um universo narrativo maior onde vários acontecimentos na história podem se conectar a um único argumento central; e uma novela traz um mundo narrativo mais complexo com inclusão de várias narrativas menores (Coelho, 2000).

E quanto a faixa etária, Coelho (2000) classificou as fases do leitor infantil como pré-leitor, leitor iniciante, leitor em processo, leitor fluente e leitor crítico, descritos a seguir:

Pré-leitor, na faixa dos 15 meses a cinco anos, onde é indicado uma leitura mais imagética com sequencia de cenas definidas;

Leitor iniciante, a partir dos cinco a seis anos, a narrativa ainda prioriza imagens, com situações simples e lúdicas e inicia o primeiro contato com textos escritos;

Leitor em processo, a partir dos oito anos, a narrativa deve trazer um conflito central que deve ser resolvido até o final da história em uma sequencia linear;

Leitor fluente, a partir dos dez anos, como a criança já domina o processo de leitura as imagens não são priorizadas e a estrutura de narrativa pode ser mais elaborada;

Leitor crítico, a partir dos 12 anos, a narrativa pode se tornar mais complexa pois este público já domina o processo de leitura e possui uma reflexão mais aprofundada do texto.

E quanto a organização de conteúdo do livro, é possível destacar dois grandes grupos: os livros ilustrados e os livros com ilustrações. No livro as imagens predominam ou são tão importantes quanto o texto escrito, ao contrário dos livros com ilustrações (SIPE, 2001; Linden, 2011). Em um livro ilustrado todo o conteúdo deve estar totalmente integrado. A tipografia, as ilustrações e todos os elementos visuais são devidamente concebidos em uma unidade e todas suas características são fundamentais para compreensão da história (SIPE, 2001).

Atualmente, com o advento das novas tecnologias digitais, ocorreram muitas mudanças relacionadas ao livro infantil ilustrado. Dentre elas, o surgimento do livro digital interativo, o *book app* infantil.

3 Book app infantil

O *book app*, ou seja, o *ebook* interativo em formato aplicativo, apesar de permitir maior flexibilidade para a leitura, traz maior complexidade para o design de narrativa. Também considerado como um livro ilustrado interativo, o *book app* infantil, além de imagens estáticas, animação e texto escrito, permite interação por meio de links, mudança idioma, navegação não linear entre telas e elementos da história e ainda possibilita uma narrativa multiforme (linear e não linear), maior envolvimento do leitor no percurso narrativo e diferentes finais para a história.

Este formato de livro digital é indicado para dispositivos digitais portáteis tal como *tablets* ou *smartphones*, que também permitem incluir interação com câmera e experiências táteis à história. Além da multimídia e dos elementos interativos, o uso de recursos como interações táteis podem afetar diretamente a materialidade literária em uma história.

Para melhor compreender este novo paradigma - o livro infantil em ambiente digital - é importante trazer uma discussão sobre livro em suas quatro dimensões, ou seja, o livro como objeto, como conteúdo, como conceito e como interface (Borsuk, 2018), descritos a seguir:

Livro como objeto

De acordo com Borsuk (2018), o livro surgiu como subproduto de uma mudança cultural entre a cultura oral e a cultura letrada. Em um processo não tanto pacífico que levou séculos até atuar definitivamente como um método portátil para armazenamento e distribuição de dados.

Neste desenvolvimento, das *tablets* de argilas ao livro códice (livro manuscrito geralmente gravado em madeira), cada forma surge com seus específicos *affordances*, ou seja, características específicas que permitem uma maior expressividade da obra e funcionalidades que facilitam seu uso de maneira intuitiva mediante com seus aspectos culturais. Isto implica dizer que seja alfabetos iconográficos egípcios ou vídeos interativos, ganha destaque o meio que melhor sustentar as novas tecnologias, sendo que em alguns casos um novo meio pode substituir o que foi precedido. Assim, é possível perceber que o conteúdo influencia e é influenciado pelo suporte tecnológico que melhor facilitar sua publicação e distribuição.

Desta maneira, ao considerar o livro como objeto é importante pensar que sua materialidade corresponde a um produto resultante do seu momento histórico.

Livro como conteúdo

O Renascimento foi marcado pela era dos livros juntamente com a leitura silenciosa. Em seguida, com o advento da impressão, os códices saíram dos monastérios e os escribas, de criadores passaram a ser vistos como operários que transcreviam o conhecimento cultural. Com isso, a proeminência da autoria de textos publicados, junto a mecanização de produção foram reconfigurando o livro como conteúdo em vez de objeto e sua forma foi percebida como um recipiente de dados.

A popularização do processo de impressão foi cada vez mais afastando a relação de livro como um objeto do livro como um conteúdo. Nesta perspectiva, a reprodutibilidade do conteúdo era mais coerente, onde o livro original guardava o conceito de objeto e as impressões mecanizadas eram percebidas como “cópia do livro”, ou seja, o conteúdo reproduzido.

O design da forma então era desenvolvido de acordo com o seu propósito e navegação, ou seja, permitindo que o leitor localizasse o conteúdo de seu interesse em menor tempo possível, por meio de índice, capítulos, títulos etc. (BORSUK, 2018). Algo que se mantém até os dias de hoje em livro impresso e novas navegações que surgem nos livros digitais.

Livro como ideia

Segundo Borsuk (2018), quando se fala “livro” o que se imagina é tanto um objeto quanto uma ideia. A própria história do livro mostra como sua forma se transformou significativamente e geograficamente ao longo do tempo. Entretanto, em variações, quer como *tablet* de argila, rolo de papiro ou códice, todos foram moldados com materiais disponíveis em suas épocas e pela necessidade dos leitores e escritores. E estes materiais, por sua vez, moldaram o conteúdo pelo qual estes livros foram preenchidos. Também, em todos os casos, eram considerados características como portabilidade e comercialização em um sistema que ainda hoje existe, mesmo em ambiente digital, o que torna o livro uma mercadoria. Atualmente, este sistema e ambiente digital quebra a relação história entre materialidade e texto.

Neste cenário, Borsuk (2018), destaca o livro como um sistema de espaços sequenciados percebidos em momentos diferentes e ativados pelos leitores. Portanto o livro não é uma pasta ou uma mala com conteúdo.

Livro como Interface

De acordo com Borsuk (2018), o livro é também uma ideia de um texto [conteúdo] delimitado, publicado, distribuído e capaz de assumir qualquer forma física. Portanto, o livro é essencialmente uma interface por meio da qual se encontra ideias. Sua materialidade, necessariamente não precisa se relacionar com seu conteúdo, mas sempre que se manipula um livro encadernado subconscientemente é possível perceber sua capacidade de interação física. Desta maneira uma interface invisível além de limitar a interação do leitor com o conteúdo, também o tornaria apenas consumidor em vez de produtor de conteúdo.

Diante deste contexto, os dispositivos digitais adotam uma forma que oferece acesso a literatura, referências e milhares de “volumes” por meio de interfaces que visam criar uma experiência de leitura de maneira integrada.

Nestes dispositivos, os *ebooks* assumem o termo livro como conteúdo, pois sua forma pouco se assemelha ao tradicional livro impresso. Entretanto, em muitos casos os *ebooks* buscam emular formas e características dos livros que o precede.

Mas, quando os livros digitais evidenciam uma interface visível e integrada à narrativa, é possível perceber o livro como uma negociação, uma performance, um evento dinâmico e imersivo que acontece em um momento e nunca será o mesmo outra vez, possibilitando ainda um agenciamento por parte do leitor.

Livro interativo infantil

Segundo Adams (2014), o *book app* infantil também pode ser caracterizado como um novo formato para games de aventura, evoluiu a partir da narrativa textual interativa, também conhecida como *Interactive Fiction*, comum nos antigos *games* para PC.

Ainda de acordo com Adams (2014), na composição de um game de aventura a tensão dramática é criada pela combinação da narrativa com os recursos interativos. Dentro deste universo, além dos *mine-games* inseridos no enredo, o livro interativo infantil é composto por um ambiente visualmente atrativo capaz de ser explorado pelo leitor assim como acontece em um livro ilustrado impresso.

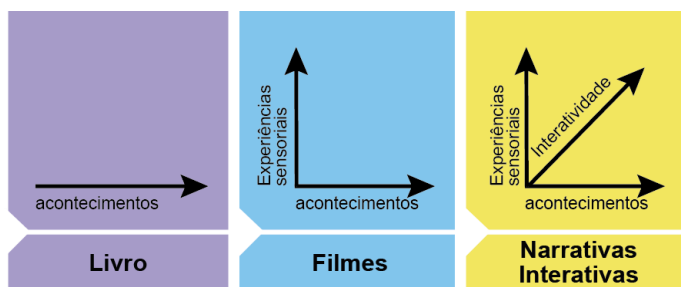
De acordo com Stichnothe (2014), é importante que se faça um estudo crítico e profundo na perspectiva de uma literatura emergente, que pode ser avaliada do ponto de vista das narrativas digitais interativas e da teoria das mídias. Considerando, principalmente, a forma como estes livros aplicativos trabalham a narrativa, no âmbito multimidiático, com representações visuais, verbais e sonoras.

4 Narrativa digital interativa (NDI)

No ambiente digital, a integração de mídias e interatividade, configuram uma narrativa mais participativa, com um papel mais ativo do leitor, capaz de romper a sequência do fluxo da história e eventos não lineares. De uma maneira mais ampla, Murray (2017) preferiu utilizar os termos “multisequencial” e “multiforme” a “não linear” para também destacar as diferentes navegabilidades possíveis, significativas e bem definidas, em arranjo fixo de eventos.

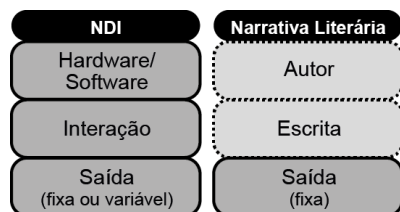
De acordo com Lee (2013), na literatura impressa, o autor comunica suas ideias por meio de palavras e imagens, que são organizadas a partir de um design de diálogos, frases, parágrafos, capítulos de uma maneira que conduza o fluxo da história. Em um meio audiovisual, um filme por exemplo, uma página inteira de um livro pode ser representada por um breve momento da cena e uma conversa entre personagens pode ser aprimorada por linguagens corporais, cenários e temas musicais. Tudo organizado de forma criteriosa em uma estrutura que faça sentido. Em narrativas interativas, tal como videogames e os livros digitais interativos, existem uma terceira dimensão, a interatividade. Por meio da interatividade o usuário tem a oportunidade de assumir suas próprias motivações e intenções ao participar ativamente nas cenas (Figura 1).

Figura 1 - Diferenças entre livro, filme e narrativas digitais interativas. Fonte: elaborada pelo autor a partir de Lee (2013).



Koenitz (2015) distingue a narrativa digital interativa ao comparar seus aspectos formais com a narrativa literária (Figura 2). Onde é possível identificar que em um sistema de narrativa mais tradicional, como a narrativa literária, apenas o resultado é passível de análise. Apesar de possibilitar a especulação do autor e do processo de escrita, a narrativa literária não traz variações de resultados tal como uma NDI. Por outro lado, a NDI combina o software e hardware como um sistema para permitir o processo de interação, tendo um produto resultante a partir deste processo. Sendo assim, a NDI pode ser compreendida por meio de uma relação instanciada entre o sistema (artefato) e o processo onde diferentes narrativas podem ser originadas. Neste caso, entende-se por instanciada, como uma ocorrência interativa que pode acontecer.

Figura 2 – Comparação da Narrativa Digital Interativa (NDI) com a Narrativa Literária. Fonte: adaptada a partir de Koenitz (2015).



Estrutura de narrativa digital interativa e navegabilidade

Em uma narrativa digital interativa a estrutura narrativa pode se ramificar em diferentes formatos e navegabilidade. A fim de compreender esta estruturação, Salen e Zimmerman (2012) com base na proposta de Marc LeBlanc, classificaram as estruturas narrativas como incorporadas e emergentes, explicadas a seguir:

Narrativa incorporada

É a narrativa organizada antes da interação do usuário com o *game*. Deve ser projetada para encadear os eventos e as ações na história. Esta estrutura é fornecida pelo arco dramático principal da narrativa, responsável por sustentar os eventos e a interação do jogador no mundo do jogo de forma significativa. Os elementos da narrativa incorporada tendem a ser os mesmos que estruturam os eventos em uma narrativa clássica linear.

Narrativa emergente

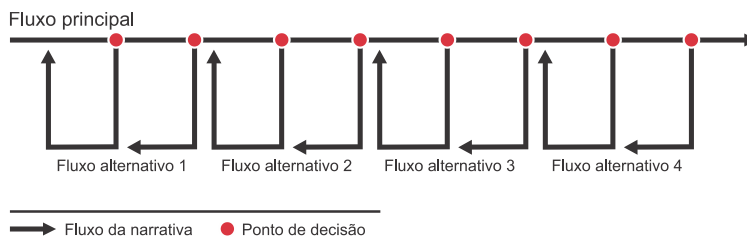
A narrativa emergente surge a partir do resultado da agência do jogador. Ao contrário da narrativa incorporada, os elementos da narrativa emergente se destacam durante as transformações decorrentes da interação do usuário com o sistema. A interação promovida pela narrativa emergente depende do contexto e as mudanças que ocorrem não são sempre as mesmas, o que implica em uma experiência narrativa única para cada jogador.

Quanto a estrutura da navegabilidade e organização do enredo, Meadows (2002), destaca três tipos de estruturas de NDI, a estrutura nodal, a estrutura modular e a estrutura aberta, explicadas a seguir:

Estrutura nodal

Na estrutura nodal a história é organizada como uma série de eventos não interativos que podem ser interrompidos por ações de recursos interativas. Este tipo de estrutura dá maior suporte a estrutura clássica de narrativa (arco dramático). A navegação nesta estrutura tem um único ponto inicial e pelo menos duas terminações em cada evento. Entretanto, apesar de apenas um final provável, é possível ocorrer em períodos diferentes. Tal como alguns videogames com um objetivo no final da história (Figura 3).

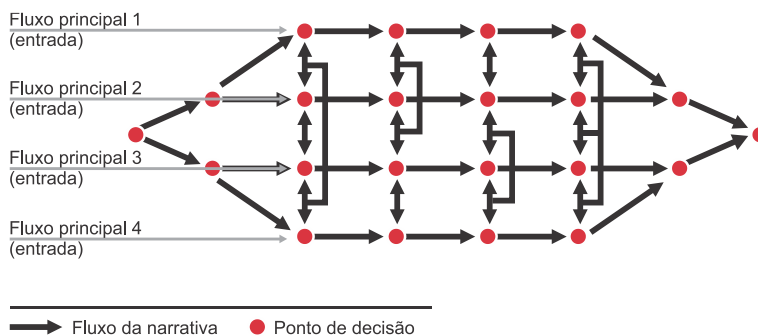
Figura 3 - Estrutura nodal. Fonte: elaborado pelo autor a partir de Meadows (2002).



Estrutura modular

A estrutura modular apesar de suportar a organização do arco dramático em menor grau, não necessita de um fluxo linear dos eventos, as transições podem ocorrer para pontos anteriores na história e existe mais possibilidades interativas e participação do leitor. Meadows (2002) considera esta estrutura desafiadora, pois consiste em um meio termo que intercala as duas tendências do design estrutural de NDI (Figura 4).

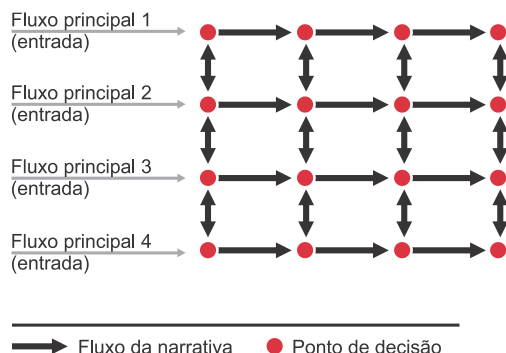
Figura 4 - Estrutura modular. Fonte: elaborado pelo autor a partir de Meadows (2002).



Estrutura aberta

Na estrutura aberta pontos de decisão leva o leitor para outros pontos de decisão. Este é o tipo de estrutura mais expressiva para o leitor e menos para o autor. Frequentemente o arco dramático é abandonado pelo interesse de exploração, modificação e investimento. Neste caso é possível começar a história por diferentes pontos (eventos) (Figura 5).

Figura 5 - Estrutura aberta. Fonte: elaborado pelo autor a partir de Meadows (2002).



5 Processo metodológico

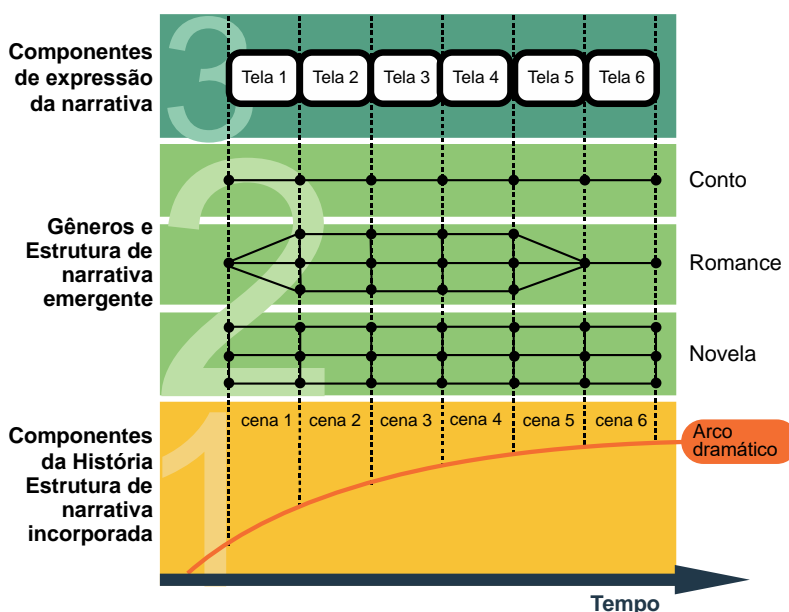
O processo metodológico para elaboração das premissas propostas nesta pesquisa partiu da integração dos estudos do design do livro infantil na perspectiva da estrutura de narrativa, destacando seus principais gêneros literários com os estudos da estrutura e navegabilidade em narrativas digitais interativas mediante complexidade da história.

Este estudo contribuiu com fatores cruciais necessários para elaboração de premissas para o modelo de design de livro digital infantil, descritos a seguir:

- Relação de gênero literário com a complexidade do texto de acordo com a faixa etária da criança, considerando sua competência de leitura (Coelho, 2000);
- Materialidade literária do livro infantil, ou seja, seus constituintes estruturais e processo de composição da história (Coelho, 2000);
- Processo de estudo do *book app* infantil como literatura emergente a partir de estudos sobre Narrativa Digital Interativa (Stichnothe, 2014);
- O estudo de Hunt (2010), referiu a história como uma composição de unidades narrativas que são responsáveis pelo avanço das histórias e direcionam a resolução por meio de coerência entre os personagens, o espaço, o mundo e o tema;
- Ao categorizar o *book app* infantil como um videogame de aventura (Adams, 2014), foi explorado os tipos de narrativa interativas segundo Salen e Zimmerman (2012), ou seja, narrativa incorporada e narrativa emergente;
- Para estruturar a narrativa foi utilizado o sistema de conexões e navegabilidade de Meadows (2002) como estrutura da NDI em *book app* infantil;

Estes fatores foram agrupados em três categorias que configuram as premissas resultantes desta pesquisa

Figura 4 - Representação das premissas para o design de narrativa digital interativa aplicada a *book app*. Fonte: elaborada pelo autor.



Premissa 1 - Componentes da história e estrutura de narrativa incorporada

Esta categoria traz a possibilidade de criar ou organizar uma história segmentada em cenas mediante uma estrutura clássica de narrativa. Neste momento é possível optar pela estrutura dos três atos (Sid Field, 2001), a jornada do herói (Vogler, 2015), estrutura da própria literatura infantil (Coelho, 2000) e ainda seguir o arco dramático de Freytag (Laurel, 2014). Esta fase corresponde a Estrutura incorporada presente na narrativa dos videogames.

Premissa 2 - Gêneros e estrutura de narrativa emergente

Esta categoria corresponde às possibilidades de participação do usuário no percurso da história. Neste momento é possível escolher o gênero narrativo que melhor se adequa ao conteúdo da obra, neste esquema foram enfatizados três gêneros presentes na literatura infantil (Coelho, 2000), descritos a seguir:

Conto: representa o gênero mais simples da literatura infantil, pois existe apenas uma unidade dramática, um motivo central, um conflito ou acontecimento. A estrutura nodal (Meadows, 2002) é a mais adequada para organizar os eventos neste gênero, pois as transições dos eventos nesta estrutura são mais suaves e se apresentam de forma mais simples e linear;

Romance: contém um universo organizado onde vários acontecimentos se conectam a um único eixo dramático. A estrutura modular (Meadows, 2002) é a mais adequada a este gênero, pois esta, além de ser composta por partes de histórias (módulos), permite várias transições no percurso da história.

Novela: corresponde a uma visão de mundo mais complexa e uma estrutura narrativa longa com a inclusão de várias pequenas histórias centradas em um herói. A estrutura aberta (Meadows, 2002) é a mais adequada a novela, pois esta, traz vários pontos de decisões que se intercalam no decorrer da estrutura e, estes pontos podem corresponder a decisões dentro das histórias interativas ou conectá-las.

Premissa 3 – Componentes de expressão da narrativa

Esta categoria corresponde ao foco narrativo mediante a representação das cenas por meio de telas com a integração de mídias e recursos interativos. Esta fase está diretamente ligada a contação da história propriamente dita, onde a narração conduz a história e os personagens

são responsáveis pelas ações dentro do mundo ficcional.

Na representação destas premissas todas as categorias seguem uma condução organizacional, justapostas e mediadas pelo tempo. No caso deste esquema o tempo atua como marcos organizacionais durante o encadeamento de eventos ou cenas e como tempo narrativo, pois este, pode variar de acordo com a especificidade do gênero e estrutura de narrativa emergente.

6 Considerações finais

Assim como acontece em outras áreas que estão se adaptando e se desenvolvendo junto às tecnologias digitais, na área do livro de literatura infantil não é diferente. E para uma efetiva adequação do livro infantil ao meio digital esta pesquisa trouxe premissas fundamentais para desenvolver o design do livro de literatura infantil em formato de *book app* na perspectiva da narrativa digital interativa.

Inicialmente, para localizar o *book app* entre o progresso tecnológico do livro, esta abordagem considerou este artefato como um amplo conceito que envolveu suas quatro dimensões (Borsuk, 2018), ou seja, o livro como um objeto portátil para armazenamento e distribuição de dados; o livro como conteúdo, destacando sua reprodutibilidade na era da impressão industrial; o livro como ideia de acordo com seu percurso histórico, onde sua forma é moldada de acordo com os recursos disponíveis de cada época e as necessidades dos leitores e escritores; e o livro como interface, onde, apesar de assumir qualquer forma física, é necessário perceber sua capacidade de interação, onde *afforances* de recursos interativos, principalmente nos *ebooks*, desmitificam a invisibilidade do design gráfico do livro.

O estudo destas quatro dimensões do livro foi importante para considerar sua forma, seu conteúdo e interface de maneira íntegra em *book app* para literatura infantil.

A fim de compor as premissas para o design de narrativa interativa foi considerado a integridade do *book app* como artefato narrativo e relacionadas duas abordagens fundamentais: aspectos particulares da materialidade literária direcionados às fases do leitor infantil e estrutura de narrativa a partir da navegabilidade em narrativa digital interativa.

Com base nestes estudos foram elaboradas três premissas que devem ser seguidas para elaboração de uma história literária infantil em *book app*. Estas premissas correspondem respectivamente a três categorias: premissa 1 - componentes da história e estrutura de narrativa incorporada, que abrange elementos e aspectos da organização por meio de estruturas e/ou arco dramático da história; premissa 2 - gênero e estrutura de narrativa emergente, abrange a escolha do gênero narrativo, recursos interativos e navegação; e premissa 3 - Componentes de expressão da narrativa, abrange a representação das cenas por meio de telas e diferentes mídias, tal como som, imagem estática ou em movimento e texto escrito.

De acordo com a organização destas premissas e o esquema visual proposto nesta pesquisa, será possível utilizar estas categorias como fases processuais no desenvolvimento de uma narrativa digital interativa infantil em *book app*.

Em pesquisas futuras, estas premissas poderão originar um modelo de design para criação ou adaptação de literatura infantil íntegra e apropriadas a narrativa digital interativa, tal como *book apps* ou videogames.

Referências

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Adventure Game Design*. [Kindle]. Peachpit Press.
- Borsuk, A. (2018). *The book. The MIT Press Essential Knowledge Series*. Londres: The MIT Press.
- Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on interactive storytelling*. California (ebook). New Riders Games.
- Coelho, N. N. (2000). *Literatura Infantil: Teoria. Análise. Didática*. São Paulo: Moderna.

- Field, S. (2001). *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Tradução Álvaro Ramos. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Guernsey, L. & Levine, M. H. (2015). *Tap, click, read: Growing readers in a world of screens*. John Wiley & Sons.
- Hunt, P. (2010). *Crítica, Teoria e Literatura Infantil*. São Paulo: Cosac Naify.
- Koenitz, H. (2015). Design Approaches for Interactive Digital Narrative. In: *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. p. 50-57. Springer International Publishing.
- Laurel, B. (2014). *Computers as theatre*. 2.ed. Crawfordsville Indiana: Pearson/Addison-wesley.
- Lee, T. *Designing game narrative*, (2013). Disponível em: < <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>> Acesso em 27 set. 2016.
- Meadows, M. S. (2003). *Pause & Effect. The Arte of Interactive Narrative*. USA: New Riders.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012). *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. Vol. 3. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.
- Stichnothe, H. (2014). *Engineering stories? A narratological approach to children's book apps*. BLFT - Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, v. 5. Noruega.
- Vogler, C. (2015). *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Aleph.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Deglaucy Jorge Teixeira, Doutorando, UFSC, Brasil < deglaucyjorge@gmail.com >
Berenice Santos Gonçalves, Doutora, UFSC, Brasil < berenice@cce.ufsc.br >