



ANÁLISE DO APLICATIVO BOUM!

Luís Otávio de Vargas Moraes¹
Edgar Roberto Kirchof²

Resumo

A presente pesquisa está integrada ao projeto A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor Literário e Letramento Digital, coordenada pelo professor Dr. Edgar Roberto Kirchof, tendo início no ano de 2016. Essa pesquisa tem, como objetivo geral, analisar a produção recente de obras de literatura digital (sobretudo aplicativos) direcionadas para crianças e jovens. Os eixos principais são os seguintes: estudo sobre a relação desse tipo de literatura com o mercado editorial; reflexão sobre valor e qualidade estética de obras digitais com base em bibliografia específica sobre literatura digital; pesquisa sobre as dimensões cognitivas e pedagógicas de obras digitais com base em estudos recentes realizados na Europa e nos Estados Unidos com crianças e jovens em sala de aula, bem como em estudos sobre letramento literário e digital. A fim de atingir os objetivos propostos, a metodologia a ser adotada está baseada em dois principais procedimentos: a pesquisa bibliográfica e a análise das obras. Os resultados dessa pesquisa deverão culminar na proposição de estratégias de seleção de obras para crianças e jovens, de um lado, e estratégias de letramento literário digital para trabalhar com leitura de literatura digital por parte de alunos de Ensino Fundamental e Médio, de outro.

Palavras-chave: Literatura digital infantil; literatura digital juvenil; Livro digital; Letramento digital

INTRODUÇÃO

O presente trabalho está incluído na pesquisa “A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor literário e Letramento digital”. Narrativas multímídia e adaptações de histórias com diferentes recursos digitais são um gênero digital que se destaca no mercado editorial mundialmente. Em vista disso, faz-se necessária uma reflexão sobre o valor e a qualidade estética dessas obras, amparadas em bibliografia específica sobre literatura digital. No presente artigo, pretendo avaliar a qualidade do aplicativo francês Boum! utilizando, como fundamentação teórica, as questões propostas por Junko Yokota (2015, p. 78) no artigo “*The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children*”, que se encontra no livro “*Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*”.

1 Aluno do curso de graduação Licenciatura em Letras Inglês – Bolsista PROBIC/FAPERGS – luismoraesvargas@gmail.com

2 Professor e Coordenador do Mestrado em Educação - PPGEDU – ekirchof@pq.cnpq.br

Na década de 1990, tornam-se populares os assim chamados livros digitais, que, no início, eram versões em PDF de livros impressos já lançados. Algumas dessas versões transformadas em arquivos digitais eram mais estáticas do que os próprios livros impressos, pois, ao serem digitalizadas, perdiam as interações que alguns livros de histórias possuíam nas versões físicas, isto é, movimentos antes possíveis que deixavam de existir. Junko Yokota (2015, p.75) ressalta que tais interações existiam, por exemplo, em livros alemães confeccionados desde antes de 1890. Por outro lado, a tecnologia digital continuou evoluindo rapidamente desde então e, logo, surgiram novos tipos de livros digitais, os quais possuem narrações, música, efeitos sonoros, além de ferramentas dentro do próprio livro digital, como quebra-cabeças e desenhos (YOKOTA 2015, p. 76).

O lançamento e a popularização dos tablets foi o ponto de partida para uma nova forma de criar livros digitais. Todas as possibilidades de customização derivadas dos novos aplicativos com toque foram o início para que diversas ferramentas fossem inseridas nos livros digitais. A princípio, essas ferramentas tinham, como principal objetivo, engajar as crianças e prender sua atenção. A leitura em si, a compreensão da história e a apropriação de como as crianças aprendem não era o foco principal dos desenvolvedores nessa fase. Entretanto, foram essas ferramentas que proporcionaram interatividade nos aplicativos. (YOKOTA 2015, p. 77).

A *Bologna Children's Book Fair* é considerada a mais importante feira de livros infantis mundialmente. Realizada em Bologna na Itália, desde 2012, a organização do evento premia, com o *BolognaRagazzi Digital Award*, as propostas digitais mais inovadoras, dentre aplicativos derivados de livros. Separados entre ficção e não-ficção, a inclusão desses aplicativos na feira demonstra o crescimento exponencial do interesse da indústria editorial em relação aos livros digitais e uma possível demanda para essa nova forma de consumo de conteúdo.

Boum! é um aplicativo francês para os sistemas operacionais IOS e Android, desenvolvido pela empresa *Les Inéditeurs* e idealizado por Mikaël Cixous. O aplicativo concorreu ao *BolognaRagazzi Digital Award* e acabou com uma menção honrosa da organização do evento. Descrito como uma sensação cinematográfica refrescante e com um ponto de vista que desafia as restrições convencionais de quadro, a organização ressaltou ainda a ausência de uma narrativa clara, destacando, enfim, a mensagem implícita entre as interações do aplicativo.

METODOLOGIA

A proposta metodológica da pesquisa em que se insere este trabalho consiste em três etapas: levantamento e categorização de dados, pesquisa bibliográfica e análise de obras digitais. A primeira etapa resume-se no levantamento e categorização de obras digitais para a criação de um banco de dados online, seguida de uma pesquisa bibliográfica vinculada à literatura digital em quatro eixos teóricos, sendo eles: a) o estado da arte em relação aos estudos sobre literatura digital infantil; b) análises e reflexões sobre o mercado editorial, produção e publicação de obras literárias em ambientes digitais; c) leitura de obras digitais por crianças e adolescentes; d) a qualidade estético-literária de obras digitais endereçadas a crianças e jovens. A análise de obras digitais direcionadas para crianças e adolescentes é a última das etapas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em fase de análise de obras digitais, os questionamentos sugeridos por Junko Yokota ajudam a analisar a qualidade dessas obras. No artigo “*The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children*” são propostas cinco perguntas para fundamentar a discussão sobre qualidade literária de obras digitais, sendo elas: 1) A história é apropriadamente apresentada em meio digital? 2) A história tira vantagem das ferramentas que o meio digital permite, além do que o meio impresso permite? 3) As ferramentas interativas mantêm a integridade do enredo? 4) Alguma das ferramentas adicionais alinha-se com a história? 5) As ferramentas são adequadas a como crianças aprendem a ler e como aprendem em geral?

O aplicativo *Boum!* aborda a questão do trabalho e da individualidade do sujeito contemporâneo. Sem nome ou outra característica que o separe dos demais, o personagem principal desse aplicativo vive em um mundo onírico, cuja construção estética é influenciada por movimentos de arte vanguardistas de artistas como Miró e Mayakovsky, entre outros. Nas primeiras páginas do aplicativo, o personagem, em sua rotina, se revela como um simples operário.

O caminho que realiza para o trabalho retrata visualmente o mundo em que o personagem vive. Tons de vermelho em imagens replicadas e fora de ordem juntos de sons caóticos revelam, ao leitor, um mundo peculiar. Na sequência, desencontros acontecem com o personagem principal, levando-o a imaginar um caminho surreal e distinto da sua própria realidade. Enquanto vivencia essa mudança, os aspectos audiovisuais do aplicativo mudam completamente, apresentando então imagens coloridas e sons mais alegres. Quando o

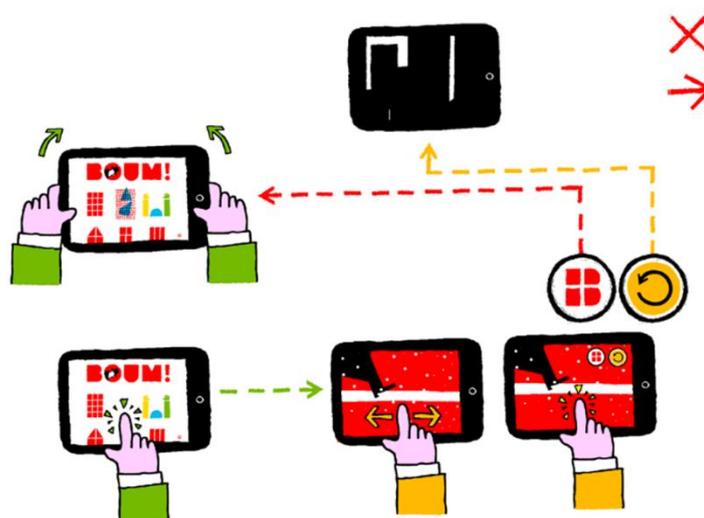
personagem volta para a fábrica nas últimas sequências da história, leva a lembrança dessa nova experiência, que acaba se alastrando por sua vida e pelo ambiente de trabalho. É o começo de uma mudança para o personagem principal e o fim da história.

Figura 1: Captura de tela



Apesar de a continuidade da história ser proporcionada pelo deslizar do dedo na tela, não há, no aplicativo francês, uma necessidade das ações do leitor para o desenvolvimento do fio narrativo, pois a ordem cronológica do enredo não é alterada pelas ações de quem lê. Pelo contrário, o deslizar de tela serve apenas como mecanismo de continuidade e para que os sons (na maior parte do tempo, efeitos sonoros que simulam passos, chuva e o ambiente) sejam reproduzidos.

Figura 2: Captura de tela



Embora se trate de um aplicativo francês, a ausência de texto verbal permite que a obra seja consumida por leitores de qualquer país. Obras com textos em um único idioma diminuem o número de potenciais consumidores. Além disso, através de imagens bem construídas que demonstram, para o leitor, como utilizar o aplicativo, *Boum!* expande ainda mais o seu público-alvo na direção de crianças ainda não alfabetizadas. As imagens ensinam tudo o que o leitor precisa para fazer uso do aplicativo e conhecer a história, sem que haja necessidade de ler qualquer texto verbal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A qualidade estética de *Boum!* é inegável, pois está repleto de metáforas visuais polissêmicas. Há uma preocupação evidente dos desenvolvedores para que os sons e as ilustrações apresentem a trama sem a necessidade de texto verbal. As referências audiovisuais prendem a atenção do leitor, mesmo que não haja interação através de hipertexto ou hipermídia.

A autora Betty Sargeant (2015, p. 463) afirma que os componentes principais de um livro em formato de aplicativo são o texto escrito, aspectos visuais, os sons e um ambiente interativo. O aplicativo *Boum!* é uma obra que embora pensado diretamente para o meio digital, não apresenta recursos que impeçam uma adaptação bem sucedida para um formato impresso. Apesar de sua inegável qualidade estética, as ferramentas audiovisuais são poucas e funcionam mais como um adicional do que como parte essencial para compreensão e

sequencialidade da trama, fazendo com que o aplicativo não convença totalmente como um livro digital.

REFERÊNCIAS

CIXOUS, Mikaël. Boum! app. Desenvolvido por Les inéditeurs, França. Disponível para download em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lesinediteurs.boum>

SARGEANT, Betty. What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. **Children's Literature in Education**, v. 46, p. 454-466, 2015

YOKOTA, Junko. The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. **Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices**. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 73-86.