

O QUE NOS ENSINA A TEORIA DA REMEDIAÇÃO SOBRE LITERATURA DIGITAL PARA CRIANÇAS E JOVENS?

Edgar Roberto Kirchof*

 <https://orcid.org/0000-0002-1072-2547>

Como citar este artigo: KIRCHOF, E. R. O que nos ensina a teoria da remediação sobre literatura digital para crianças e jovens? *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, v. 25, n. 3, p. 1-16, set./dez. 2023. DOI 10.5935/1980-6914/eLETDO16512

Submissão: 28 de setembro de 2023. **Aceite:** 1º de novembro de 2023.

Resumo: Neste artigo, apresento uma análise de obras contemporâneas de literatura digital direcionadas a crianças e jovens com base na teoria da remediação de Richard Grusin e Jay David Bolter. Primeiramente, discutem-se possíveis vantagens e limites dessa teoria para o campo de estudos de literatura digital voltada para o público infantojuvenil. Em seguida, argumento que as principais lógicas de remediação – imitação, aprimoramento, remodelagem e absorção – estão presentes nos diversos formatos atuais de obras digitais destinadas a esse público. Por fim, ressalto que o conceito de remediação é valioso para compreender as características predominantes dessas obras, desde que suas categorias não sejam consideradas fixas ou inflexíveis.

Palavras-chave: Literatura infantil. Remediação. Literatura digital. *Apps* literários. Livro digital.

* Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Luterana do Brasil (PPGEDU-Ulbra), Canoas, RS, Brasil. E-mail: ekirchof@hotmail.com

■ **N**os últimos anos, são cada vez mais numerosas as obras de literatura endereçadas ao público infantil e juvenil que vêm sendo disponibilizadas em ambientes digitais, tais como plataformas de *streaming*, plataformas de autopublicação, livrarias virtuais, bibliotecas digitais, lojas de apps etc. Embora os livros impressos ainda ocupem um espaço muito relevante na escola e entre certos nichos de leitores que preferem o livro físico, o aumento de obras consumidas nos espaços digitais aponta para uma tendência crescente de naturalização da leitura em aparelhos digitais por parte de leitores em geral e de crianças e jovens em específico.

A diversidade de nomes e termos que são atribuídos aos artefatos que circulam nesses espaços – livros digitais, livros aumentados, livros mágicos, literatura digital, *ebooks*, livros eletrônicos, ciberlivros, ciberliteratura, *bookapps* etc. – já revela que, na passagem do impresso para o digital, ocorre muito mais do que a simples transposição de um mesmo artefato para um novo ambiente: nesse processo, ocorrem transformações que afetam a identidade do livro e da escrita, as quais, por sua vez, promovem deslocamentos e transformações de práticas de leitura e também de outras práticas sociais já sedimentadas e naturalizadas em torno do livro impresso.

Diante desse contexto, este artigo propõe uma análise das diferentes variações de obras de literatura digital para crianças e jovens com base na teoria da remediação proposta por Bolter e Grusin (2000). As análises partem do pressuposto de que a produção atual de obras digitais de literatura infantojuvenil está ancorada nas quatro lógicas de remediação sugeridas por Bolter e Grusin (2000) em seu clássico *Remediation: understanding new media*, a saber: *imitação*, *aprimoramento*, *remodelagem* e *total absorção/apropriação*.

Para atingir seus objetivos, o artigo está dividido em seis partes. Após esta breve introdução, há uma apresentação panorâmica da teoria da remediação, na qual também se discutem vantagens e limites dessa teorização para o campo de estudos sobre literatura digital para crianças e jovens. As quatro seções que seguem procuram demonstrar de que forma cada uma das lógicas de remediação sugeridas por Bolter e Grusin pode ser identificada nos diferentes formatos e formas de obras infantojuvenis que circulam atualmente nos ambientes digitais. O artigo termina com algumas palavras finais, nas quais se enfatiza que as classificações sugeridas por Bolter e Grusin são úteis, mas não devem ser consideradas categorias fixas e rígidas, e sim quadros que ajudam a perceber características e traços predominantes.

REMEDIÇÃO

Como demonstraram os teóricos Jay Bolter e Richard Grusin (2000), historicamente, os processos de produção de representações com mídias digitais têm ocorrido com base na apropriação e na transformação de elementos que nós já conhecíamos e apreciávamos nas mídias analógicas. Em termos muito gerais, em sua proposta teórica, Bolter e Grusin (2000) desenvolveram a tese de Marshal McLuhan, segundo a qual uma das características definidoras de qualquer mídia emergente é o fato de que procura re(a)presentar as mídias que a precedem ou que lhe são contemporâneas, remodelando-as e tentando superá-las quanto às suas potencialidades. Essa prática, na verdade, já ocorria muito antes do surgimento das mídias digitais e remonta, segundo Bolter e Grusin, pelo menos

ao Renascimento. Resumidamente, ela consiste no fato de que uma nova mídia toma emprestados elementos de uma ou de várias mídias anteriores ou contemporâneas para construir sua própria identidade. No contexto da literatura infantojuvenil, a teoria da remediação nos ajuda a compreender que as diferentes variações de obras digitais que existem atualmente são remediações do livro impresso, mas também de outras mídias analógicas e digitais.

De acordo com Bolter e Grusin (2000, p. 5), embora as mídias digitais sigam a mesma lógica de apropriação e transformação das mídias anteriores, o que diferencia os seus processos em relação ao passado é a forma específica pela qual elas lançam mão de tecnologias digitais para remodelar as mídias antigas, de um lado, e como as mídias antigas se adaptam aos desafios impostos por essas novas mídias, de outro. Com base em um estudo de mídias digitais disponíveis entre as décadas de 1990 e 2000, os pesquisadores identificaram quatro níveis distintos de tensão criados pelos processos de remediação, os quais revelam quatro lógicas diferentes na base de cada processo: *imitação*, *aprimoramento*, *remodelagem* e *total absorção/apropriação*. Esses processos podem ser percebidos claramente quando pensamos nas novas formas e nos novos formatos que o livro e, mais especificamente, o livro de literatura infantojuvenil vêm adquirindo nos ambientes digitais nos últimos anos. Por essa razão, nas próximas seções, trago uma análise dos principais formatos e formas digitais em que a literatura para crianças tem se apresentado até o momento, com base nas quatro lógicas de remediação sugeridas por Bolter e Grusin. Antes disso, contudo, será necessário discutir, ainda que brevemente, as potencialidades e os limites desse quadro teórico para a análise.

Desde que foi proposta, na década de 1990, a teoria da remediação se tornou extremamente produtiva e influente no vasto campo de estudos de mídias digitais. Um de seus vários méritos foi propor um modelo capaz de superar visões dicotômicas e simplistas sobre a relação entre “velhas” e “novas” mídias, ressaltando que o “novo” de uma mídia emergente é sempre relativo, na medida em que se define pela maneira como recria e remodela mídias anteriores (Lister *et al.*, 2009, p. 47). Além disso, a teoria de Bolter e Grusin também ajudou a explicar uma das mais intrigantes contradições criadas pelas mídias contemporâneas que se valem de tecnologias digitais: quanto mais elas procuram representar a realidade de modo transparente e imediato, mais saturam o ambiente com mediações e dispositivos tecnológicos (Martino, 2014, p. 221). O fato de que o foco das análises propostas por Bolter e Grusin recai predominantemente sobre questões visuais, formais e estéticas, em certa medida, também é uma vantagem para os estudos da literatura digital infantil e juvenil, pois esse enfoque fornece ótimos fundamentos para se pensar sobre os vários processos de criação de efeitos artísticos e literários com recursos digitais.

Por outro lado, o conceito de remediação também tem sido alvo de algumas críticas nos últimos anos, as quais apontam para possíveis limitações desse modelo teórico em relação a certas dimensões de análise e reflexão. Aqui, resalto apenas duas questões que precisam ser levadas em conta quando se pensa sobre formas e formatos em que se apresentam obras de literatura para crianças e jovens nos ambientes digitais. Primeiramente, para a historiadora das mídias Lisa Gitelman (2006), a teoria da remediação de Bolter e Grusin se alinha, em alguma medida, a uma tradição teórica que tende a tratar as mídias como se fossem “os agentes autônomos de sua própria história” e não como artefatos que se inserem

em contextos socioculturais nos quais ocorrem práticas complexas de produção e de consumo. Para a pesquisadora, mesmo que os autores tenham tido o cuidado de refutar textualmente qualquer tipo de determinismo tecnológico em sua proposta teórica, a ênfase colocada sobre as transformações de aspectos formais, sem que tenham sido nomeados e especificados os vários agentes responsáveis por essas transformações e tampouco os contextos socioculturais mais amplos em que elas ocorrem ao longo da história, pode levar a uma interpretação por demais abstrata e desencarnada das mídias. Nos seus termos, “Bolter e Grusin omitiram qualquer menção a agentes humanos, como se as mídias fossem naturalmente como são, sem autores, *designers*, engenheiros, empreendedores, programadores, investidores, proprietários ou público” (Gitelman, 2006, p. 9).

Em segundo lugar, Lev Manovich (2013, p. 59) chamou a atenção para o fato de que a tese de Bolter e Grusin, segundo a qual uma nova mídia se define pelo modo como remodela uma mídia anterior, só é verdadeira se a definição de mídia se restringir à sua dimensão formal ou gráfica, desconsiderando-se todas as demais questões relativas ao funcionamento dos *softwares*, principalmente a programação e o código: “Se nos limitarmos a examinar as superfícies das mídias, o argumento da remediação descreve com precisão grande parte da mídia computacional”. Para Manovich (2013, p. 21), o *software* também precisa ser levado em conta nas análises, pois é “o equivalente contemporâneo do motor de combustão e da eletricidade em termos de seus efeitos sociais”. Nesse sentido, é imperativo compreender não apenas o funcionamento dos *softwares* “visíveis” usados pelos consumidores, mas também os “*softwares* cinzas”, os quais, segundo Manovich (2013, p. 21), “controlam todos os sistemas e processos na sociedade contemporânea”.

Para superar a limitação apontada por Gitelman, ao analisar casos de remediação digital de livros literários, é necessário situar esses processos dentro de um contexto social, cultural e econômico concreto, o qual é formado por uma série de atores sociais vinculados à assim chamada “indústria criativa” (Thompson, 2021): editoras, *startups*, grandes corporações de mídia, seus públicos consumidores etc. Levando em conta as ponderações de Manovich, também é importante observar, nas análises de remediações digitais, as dinâmicas que atuam para além da interface gráfica e, no caso de obras destinadas à leitura, principalmente aquelas que afetam os protocolos de leitura, definidos, por Roger Chartier (2011, p. 77), como dispositivos inscritos na materialidade da obra, cuja finalidade é impor percursos de leitura e de produção de sentidos durante a leitura. Com base nos estudos de Chartier (2011), é possível afirmar que, quando o livro impresso é utilizado como referência para uma remediação destinada a ser consumida em ambiente digital, o novo artefato produz seus próprios protocolos de leitura e de fruição, os quais não são idênticos aos protocolos vinculados à materialidade do livro impresso. No caso de obras digitais, vários desses protocolos são substituídos por mecanismos de *software*, principalmente os processos algorítmicos, que estão na base dos livros interativos, e os processos de datatificação, que sustentam a lógica da plataformização das bibliotecas e das livrarias em que se encontram esses livros.

IMITAÇÃO OU RÉPLICA

Para Grusin e Bolter, em uma ponta dos extremos, encontra-se um grupo considerável de mídias digitais que procuram simplesmente imitar ou simular

as mídias analógicas, induzindo à crença de que não há qualquer contradição, fricção ou tensão entre ambas. Em outros termos, nesses casos, a mídia-ocorrência é projetada de forma a minimizar ao máximo qualquer possibilidade de tensão com a mídia-referência. É o caso, por exemplo, de galerias digitais com reproduções de pinturas digitalizadas e, também, dos livros digitais que reproduzem fielmente a forma do livro impresso. John B. Thompson (2021, p. 69) denominou esse tipo de livro eletrônico de *livro-réplica*. Ao ler um livro remediado dessa maneira, o leitor tem uma experiência muito parecida – embora nunca idêntica – com a experiência obtida pelo contato com os livros físicos que esses livros eletrônicos emulam. Nos termos de Bolter e Grusin (2000, p. 45), nesses casos, “o computador é oferecido como um novo meio de acessar esses materiais mais antigos, como se o conteúdo dos meios mais antigos pudesse simplesmente ser transferido para o novo”.

Exemplos facilmente reconhecíveis de livros infantojuvenis remediados a partir dessa lógica podem ser encontrados em bibliotecas digitais gratuitas, como o Projeto Gutenberg (<http://www.gutenberg.org/>). Nesse espaço, há uma grande variedade de clássicos da literatura infantil e juvenil remediados com *softwares* como HTML, diferentes versões de ePub e PDF, MOBI para Kindle, entre outros. Embora cada um desses *softwares* traga nuances em termos de apresentação visual e navegabilidade, todos têm em comum o fato de manterem as principais características formais das obras originalmente impressas, constituídas de elementos como capa, sumário, capítulos, ilustrações acompanhando o texto, páginas numeradas etc. Alguns desses formatos são capazes de reproduzir de modo muito fidedigno a forma visual do livro impresso; já outros formatos, como o HTML em suas diferentes versões, são menos elaborados em termos de interface gráfica, mas mantêm a disposição do texto escrito em parágrafos para serem lidos de forma sequencial, além de permitirem reproduzir ilustrações e outros recursos visuais de livros impressos.

Nos últimos anos, em consonância com o modelo de negócio de produtos digitais baseado no *streaming* – de acordo com o qual o consumidor paga pelo acesso a produtos como músicas, filmes e jogos que são disponibilizados em plataformas conectadas à internet –, emergiram também várias plataformas que comercializam o acesso a livros digitais. Esse modelo de consumo de livros foi denominado com o termo *Bookflix* pelo pesquisador britânico John B. Thompson (2021, p. 319), em analogia a uma das plataformas mais influentes no ramo do *streaming* em nível global, a Netflix. No Brasil, plataformas de *streaming* voltadas para o setor dos livros têm se propagado rapidamente, e algumas delas se tornaram negócios milionários, na medida em que foram capazes de angariar um número altíssimo de assinaturas pagas por instituições de ensino e assinantes individuais; algumas dessas plataformas vêm sendo inclusive contratadas pelo poder público e, nesse contexto, têm sido consideradas alternativas para substituir bibliotecas físicas e livros de papel, o que é altamente controverso entre pesquisadores da leitura. No Rio Grande do Sul, por exemplo, o governo do estado recentemente adquiriu os serviços das plataformas Elefante Letrado e Árvore. Como esclarecem Melo e Sperrhake (2023, p. 153), a aquisição dessas plataformas “custou 32,5 milhões e foi feita via Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), por meio de contrato anual”.

Os livros digitais que estão disponíveis na maioria dessas plataformas, pelo menos até o momento, são remediações que seguem a lógica da imitação. Para

tanto, são utilizados *softwares* que permitem criar versões semelhantes ao livro impresso. Na Figura 1, é possível perceber como a versão digital do livro *O chefão lá do morro*, de Otávio Júnior, disponível na plataforma *Árvore*, tenta proporcionar ao leitor uma experiência parecida com a leitura desse livro em formato físico. Nesse caso, as principais estratégias de remediação utilizadas para produzir uma réplica são a reprodução das páginas impressas na mesma ordem sequencial que se encontra no livro impresso e a possibilidade de “virar” as páginas para frente ou para trás clicando com o *mouse* sobre setas posicionadas à esquerda e à direita de cada página, respectivamente.

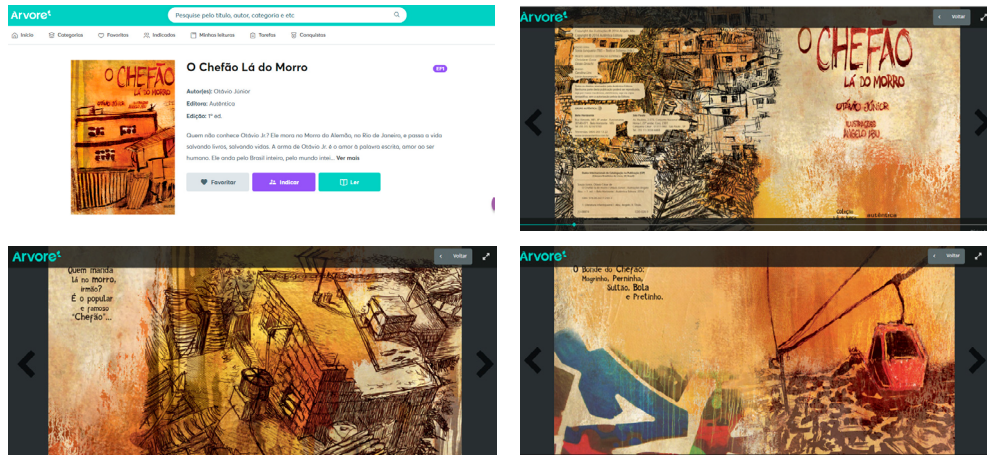


Figura 1 – Capturas de tela de partes do livro digital *O chefão lá do morro*

Fonte: <https://livros.arvore.com.br/biblioteca/livros>. Acesso em: 7 set. 2023.

Por mais semelhante que uma obra remediada na forma de imitação ou réplica possa ser em relação ao livro impresso, jamais será de fato idêntica, o que, em vários casos, acarreta um grande empobrecimento quanto aos protocolos de leitura e de fruição. No caso da obra de Otávio Júnior, por exemplo, a obra impressa prevê uma experiência com todo o projeto gráfico-editorial do livro, incluindo a gramatura do papel, o tamanho das páginas, a possibilidade de ler uma página de cada vez e não duas páginas ao mesmo tempo etc. Como se percebe nas reproduções de tela acima, esses protocolos instituídos pelo projeto editorial original se perderam na remediação digital. Em alguns gêneros da literatura infantojuvenil – como os livros-objeto, os livros-brinquedo e outros gêneros que investem na experiência estética associada ao projeto gráfico-editorial –, remediações baseadas na lógica da réplica acarretam uma perda ainda maior em termos de qualidade artística e literária.

Além disso, na medida em que os livros digitais passam a ser plataformaizados, novos protocolos de leitura também são impostos pelas próprias plataformas nas quais estão disponibilizadas as obras. Por exemplo, nesses espaços frequentemente são criadas mecânicas automatizadas de leitura, as quais controlam o tempo da leitura, gamificam os processos e também permitem gerar atividades personalizadas com base na captura de dados e metadados fornecidos pelo leitor na interação com a plataforma. Em poucos termos, a abrangência

da linguagem de programação dos *softwares*, no caso da leitura de obras remediadas com tecnologias digitais, vai muito além da estrutura dos próprios livros digitais.

APRIMORAMENTO

Também há muitos livros disponíveis em plataformas de leitura que estão dotados de alguns recursos inexistentes nos formatos impressos. Como demonstrou Janet Murray (2016, p. 83), um artefato digital, diferentemente de um artefato analógico, pode ser projetado com:

- *propriedades procedimentais*: a capacidade para executar comandos pré-programados;
- *propriedades participativas*: a capacidade de responder a *inputs* de entrada;
- *propriedades espaciais*: a capacidade de representar o espaço de forma dinâmica e navegável;
- *propriedades enciclopédicas*: a capacidade de agregar e processar uma quantidade enorme de informação em qualquer modo semiótico.

Em poucos termos, trata-se de elementos vinculados à linguagem de programação, os quais, na maioria das vezes, determinam a identidade de uma obra digital sem que estejam perceptíveis de forma evidente para o leitor. Arquivos digitais com textos escritos e ilustrações também podem facilmente lançar mão dessas propriedades para criar diversos recursos na interface gráfica e na interface física: animação das ilustrações; possibilidade de movimentar e destacar letras, palavras, enunciados; busca de termos; hiperlinks; imersividade; interatividade etc. Enciclopédias digitais como a Wikipédia, por exemplo, mantêm, em boa parte, a forma das enciclopédias impressas que surgiram no século XVIII, mas também introduzem recursos destinados a melhorar sua *performance*, tais como redes de hiperlinks, acesso a recursos sonoros e cinéticos, entre outros.

No campo da literatura infantil para crianças e jovens, um conjunto de adaptações de livros de imagem e de livros ilustrados em formato digital mantêm uma relação de “aprimoramento” em relação aos seus similares impressos. É o que ocorre, por exemplo, com os assim chamados “livros aumentados”, os quais correspondem a arquivos de texto que respeitam as principais características que constituem a forma geral de um livro impresso, mas introduzem, nos arquivos, recursos como imagens em movimento, hiperlinks com definições de conceitos e vocábulos pouco usuais, animações, mecanismos de busca de palavras e de pesquisa no próprio texto, *zoom*, recursos sonoros etc.

Nesses casos, o objetivo é fazer com que o leitor tenha a sensação de que o livro no formato digital, ao mesmo tempo que mantém as características básicas do formato impresso, proporciona uma experiência de leitura mais potente do que aquela proporcionada pelo livro físico, gerando, assim, uma espécie de tensão entre a mídia antiga – que passa a ser representada como antiquada ou menos eficiente pelos agentes que produzem remediações digitais – e a nova mídia, representada como mais eficiente. Algumas expressões utilizadas, no mercado editorial, para designar os livros digitais para crianças e jovens criados dentro dessa lógica – tais como “livros aumentados” e “livros mágicos” – apon-tam para o uso publicitário dessa característica. Algumas plataformas que ven-

dem serviços de *streaming* de livros mencionam de modo frequente os “aprimoramentos” como altamente vantajosos para o desempenho da leitura como parte de suas campanhas publicitárias.

Alguns exemplos relativamente simples de obras remediadas nessa lógica podem ser encontrados na plataforma gratuita “Eu leio para uma criança” (<https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/>). A adaptação digital do livro *Malala*, por exemplo, está “aumentada” com recursos que não podem ser colocados em um livro impresso, tais como trilha sonora, efeitos acústicos e animação de algumas ilustrações. Embora a estrutura formal do livro físico seja praticamente repetida na versão digital, nesta última, é possível optar por uma leitura acompanhada de trilha sonora. A quarta imagem reproduzida a seguir está dotada de um recurso sonoro vinculado a uma das personagens: o choro, que serve para intensificar o potencial dramático da cena. Além disso, algumas imagens estão animadas. Na segunda reprodução de tela a seguir, por exemplo, a cabeça do bebê e os galhos ao fundo da cena se movem; já na terceira reprodução, o pequeno pássaro na parte inferior direita da tela também se move.



Figura 2 – Capturas de telas do livro digital *Malala, a menina que queria ir para a escola*

Fonte: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/malala-a-menina-que-queria-ir-para-a-escola/>. Acesso em: 7 set. 2023.

REMODELAGEM

O terceiro processo de remediação, a remodelagem, caracteriza-se por se apropriar dos elementos de várias mídias de referência. Em vez de reproduzir ou aprimorar a maior parte das características de uma mídia específica, esse grupo redesenha ou remodela a(s) mídia(s) mais antiga(s), de modo que ela(s) acaba(em) hibridada(s) com outras mídias. Embora mantenha ainda alguns dos vestígios ou traços das mídias de referência, estes são reposicionados dentro de um novo conjunto formado predominantemente por elementos novos. O resultado é que

a mídia-ocorrência cria um forte efeito de fricção ou de descontinuidade com a(s) mídia(s) de referência, típico da estética da colagem e da montagem, na qual o conjunto não apaga a possibilidade de reconhecimento das partes. Ao contrário do que ocorre em remediações que procuram apenas imitar ou aprimorar as mídias de referência, nos casos de total remodelagem, as fricções e tensões que emergem da justaposição de diferentes mídias em um único artefato são inclusive utilizadas como recurso estético, criando o que Bolter e Grusin denominam “estética da opacidade” ou “estética da hipermediação”, na qual a mediação é colocada em evidência em vez de ser apagada ou escondida.

Um dos exemplos citados por Bolter e Grusin é o estilo visual das janelas da Interface Gráfica de Usuário (IGU), presente na maioria dos computadores de tipo *desktop* e computadores móveis. Nessa interface, somos interpelados por várias janelas, e cada uma delas pode representar uma mídia analógica diferente: “um documento de processamento de texto em uma, uma fotografia digital em outra, um vídeo digitalizado em uma terceira – enquanto ferramentas clicáveis ativam e controlam os diferentes programas e mídias” (Bolter; Grusin 2000, p. 47). Na interação com esse tipo de mídia, ao mesmo tempo que somos levados a pensar em mídias antigas (como documentos impressos e imagens, por exemplo), as transformações a que são submetidas essas mídias acabam modificando fortemente suas identidades originais.

Vários artistas e teóricos, já ao longo das décadas de 1980 e 1990, haviam notado que as propriedades específicas dos artefatos digitais apontadas por Murray (2016) – procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas – têm um enorme potencial artístico e narrativo e permitem criar obras inovadoras e experimentais. Os primeiros projetos dessa natureza haviam sido realizados na década de 1950, mas foi apenas após a década de 2010, com o lançamento do iPad pela Apple, que o mercado editorial e a indústria criativa decidiram investir em obras experimentais voltadas especificamente para o público infantojuvenil. Na maior parte desses projetos, o *design* não inicia com a criação de um arquivo contendo um documento baseado na forma do livro impresso – o que ocorre no caso das obras que seguem a lógica do aprimoramento –, mas desde o início como um *app*. Os experimentos realizados no campo da literatura infantojuvenil dentro dessa lógica vêm sendo denominados com nomenclaturas diferentes, tais como *bookapps infantis* e *livros interativos*.

Embora alguns *bookapps* infantis existentes até agora sigam a lógica do aprimoramento, a maior parte segue a lógica da remodelagem e, em vários casos, a fronteira entre essas duas lógicas não é muito nítida. Como ressaltou Thompson (2021, p. 69),

[...] entre os dois extremos dos ebooks-enquanto-réplicas e dos livros-enquanto-aplicativos, há inúmeras variações e permutações: temos, na verdade, todo um espectro de possibilidades aqui, abrangendo desde o ebook como uma reprodução direta do texto impresso, de um lado, até o livro completamente reinventado, de outro lado, com os “digital shorts”,¹ pequenos digitais, ebooks aprimorados e outras formas experimentais ocupando o terreno intermediário [...].

Uma obra infantojuvenil construída a partir da lógica da remodelagem é *Wuuu & Co.: a magical picturebook* (2014), a qual foi condecorada com o prêmio

1 *Digital shorts* é um formato de livro digital muito curto, com no máximo dez mil palavras, produzidos para serem mais baratos do que livros tradicionais (Thompson, 2021, p. 71).

BolognaRagazzi Digital em 2016. Assim como vários outros *bookapps* infantis daquele período, *Wuwu* faz a remediação de diferentes mídias, principalmente filmes de animação, jogos eletrônicos e livros impressos pertencentes à tradição da literatura infantil que explora aspectos multissemióticos e multimodais no projeto gráfico-editorial, tais como os livros de imagem, os livros-brinquedo, os livros ilustrados, os livros *pop-up* etc. Portanto, essa obra se encaixa perfeitamente na lógica da remodelagem e, conseqüentemente, também segue a estética da opacidade, segundo a qual a mediação tecnológica e semiótica é colocada em relevo em vez de ser minimizada ou apagada.

Em *Wuwu* – que é ao mesmo tempo o título da obra e o personagem protagonista: um pássaro que só se alimenta de peixes –, as imagens são animadas, interativas e dotadas de recursos sonoros; em várias partes da história, o usuário (que se desdobra em leitor, espectador e jogador) também é convidado a realizar ações para ajudar algum personagem, o que remete à estrutura do cinema – mais especificamente, à do cinema de animação, já que o leitor é transformado em uma das personagens da narrativa. Além disso, essa estrutura interativa também é uma remediação do jogo, a qual é reforçada na medida em que é preciso superar obstáculos e vencer desafios ao longo do percurso narrativo para que a história avance. Por exemplo, em um dos episódios/cenas, o leitor é convidado pela personagem *Wuwu* a entrar em um barco e ajudá-la a atirar em um tubarão que está comendo todos os peixes do oceano.

Já no que diz respeito à ordem textual, o leitor é posicionado inicialmente em um menu principal e, de lá, precisa acompanhar o percurso de certos personagens em diferentes cenários, já que não existe uma ordem preestabelecida quanto à entrada e à saída do menu principal. Portanto, a obra rompe com a sequencialidade das páginas do livro impresso. O desenvolvimento do enredo ocorre, na verdade, pelo movimento que o leitor precisa fazer com o próprio aparelho e pela interação com alguns ícones dispostos na narrativa. À medida que o leitor interage com esses elementos de interface, consegue visualizar partes diferentes do cenário, sendo frequentemente chamado a participar do desenvolvimento da trama.

Por fim, em algumas partes da história, também somos confrontados com textos sequenciais, lembrando páginas de livros impressos, o que reforça ainda mais a lógica da remodelagem, pois essa justaposição de mídias faz com que o usuário tenha a impressão de que o livro literário impresso está hibridado com partes de um filme de animação e de um jogo. Nas capturas de tela reproduzidas na Figura 3, é possível visualizar alguns desses aspectos.

Ao longo dos anos 2012 e 2013, houve uma grande expectativa por parte da indústria criativa em relação a esse tipo mais ousado de experimento com a literatura infantojuvenil, o que levou várias empresas independentes ao redor do mundo a investir na criação de obras interativas e hipermediáticas voltadas para esse público. O trabalho de algumas delas chegou, inclusive, a chamar a atenção de grandes corporações de filmes de animação. Por exemplo, em 2012, a Disney contratou os serviços da empresa independente *Touch Press* devido a um trabalho muito exitoso que esse grupo havia realizado anteriormente – a saber, uma versão interativa da obra *The waste land* (2011), de T. S. Eliot². Em

2 Para uma visão geral do aplicativo, acessar o vídeo *ScreenCast showing Touch Press' edition of The Wasteland by T.S. Eliot*, no seguinte endereço eletrônico: <https://vimeo.com/80768006>.

parceria com a Disney, a Touch Press chegou a desenvolver o *app* Disney Animated³, o qual reconta a história dos filmes de animação da Disney a partir do entrelaçamento entre texto verbal, efeitos sonoros e muitos clipes de filmes da própria Disney. No entanto, ao contrário do que havia ocorrido com a adaptação da obra de Eliot, esse projeto não obteve o mesmo sucesso comercial. Esse caso ilustra o cenário atual mais amplo do mercado no qual se inserem as obras interativas para crianças e jovens baseadas na lógica da remodelagem. Como esclarece Thompson (2021, p. 98), nos últimos anos, houve um recuo drástico por parte da indústria criativa quanto ao investimento nesse tipo de projeto, em parte devido ao alto custo de produção e, em parte, devido às inúmeras dificuldades de comercialização.



Figura 3 – Capturas de telas do *bookapp* “Wuwu”

Fonte: Wuwu & Co. Aplicativo disponível para dispositivos iPhone e iPad em: <https://apps.apple.com/us/app/wuwu-co/id950052386>. Acesso em: 7 set. 2023.

ABSORÇÃO

Na ponta final das lógicas de remediação, segundo Bolter e Grusin (2000, p. 47), encontram-se aquelas mídias que procuram absorver as mídias mais antigas, de modo que as descontinuidades entre a velha e a nova mídia sejam minimizadas. Alguns jogos digitais interativos, por exemplo, procuram absorver determinadas características do cinema, quando o jogador é instado a se transformar em uma personagem dentro de um universo ficcional, por exemplo. Visto que alguns desses jogos permitem definir os pontos de vista a partir da interação do jogador, este acaba absorvendo também a função de diretor. Como destacam Bolter e Grusin, ao contrário do que ocorre no caso da remodelagem, em que a fricção e a descontinuidade entre a mídia-ocorrência e as mídias-referência são exploradas esteticamente para produzir o efeito da opacidade, a absorção é uma forma de remediação agressiva que cria um espaço aparentemente contínuo entre a mídia-ocorrência e a mídia-referência, dessa forma, escondendo a relação da nova mídia com mídias anteriores em nome da transparência. Portanto, a estética que predomina, nesses casos, é a da imediação ou transparência, na qual a consciência da mediação tecnológica é minimizada ou apagada.

3 Para uma visão geral do aplicativo, acessar o vídeo *Disney Animated by Touch Press*, no seguinte endereço eletrônico: <https://www.youtube.com/watch?v=MUcyfUN3o1U>.

O principal paradigma da remediação por absorção é encontrado nas mídias que fazem uso de tecnologias de realidade virtual (RV), as quais são capazes de produzir no usuário a sensação ou a ilusão de estar presente dentro das próprias representações. Atualmente, a maioria dos sistemas de RV disponíveis para consumo é composta por dispositivos acoplados à cabeça – óculos de RV, também chamados de óculos inteligentes –, os quais geralmente vêm acompanhados por bastões de mão equipados com vários pontos de interface. Apesar de esses sistemas não serem realmente baratos, já existe uma produção intensa de mídias e de conteúdo destinado a ser consumido como uma experiência imersiva em sistemas de RV. Ao mesmo tempo que introduzem técnicas específicas, como a estereoscopia e a perspectiva em 360°, essas mídias também se apropriam de técnicas e convenções mais antigas, que têm sua origem na televisão e no cinema, tais como o ponto de vista em primeira pessoa ou a câmera subjetiva.

Com a popularização dos sistemas baseados em óculos inteligentes nos últimos anos, hoje é possível encontrar um número considerável de narrativas de RV endereçadas especificamente ao público infantojuvenil em plataformas como o YouTube, o Steam, a Meta Quest. Os projetos de obras em 360° que mais se destacam quanto à qualidade têm sido selecionados e apresentados em festivais prestigiados de cinema ao redor do mundo, como os festivais de Tribeca, de Sundance, de Cannes, o Festival Internacional de Documentários de Amsterdã, o Festival de Veneza, entre outros. Além disso, a Feira do Livro Infantil de Bolonha (Bologna Children's Book Fair), que acolhe obras em formato digital desde 2012, também tem acolhido obras em RV. Até 2019, essas obras concorriam na categoria BolognaRagazzi Digital, e a partir de 2020 houve uma reconfiguração dessa categoria, a qual passou a se chamar Prêmio BolognaRagazzi CrossMedia. Embora nenhuma obra em formato de RV tenha sido premiada até o momento, em 2020, o aplicativo para RV “Anne Frank House VR” foi indicado como um dos 34 melhores projetos, e essa obra já havia recebido, anteriormente, dois prêmios Halo: ouro na categoria “Não ficção” e bronze na categoria cinematográfica.

Existe um número considerável de obras interativas em plataformas de conteúdo em RV, mas o gênero predominante é de vídeos não interativos em 360°. Um exemplo que pode ser citado aqui é a animação *Namoo* (“árvore”, em coreano), a qual, em 2021, foi selecionada para ser apresentada nos festivais de Sundance, Tribeca, Siggraph, Hollyshort e outros. Essa narrativa foi produzida pelo estúdio Baobab, o qual, nos últimos anos, vem se destacando na produção de animações imersivas voltadas para o público infantojuvenil. O diretor de *Namoo* é o coreano radicado nos Estados Unidos Erick Oh, e a narrativa, inspirada na morte do seu avô, traça a jornada de um homem desde seu nascimento até o fim da vida. À medida que o enredo avança, o espectador é colocado diante de situações repletas de lirismo, com um destaque para o modo como a morte do protagonista é representada no final da história. O título *Namoo* faz referência à imagem de uma árvore que está presente ao longo de toda a história, a qual funciona como uma metáfora que representa as memórias que construímos e às quais nos apegamos à medida que a vida passa.

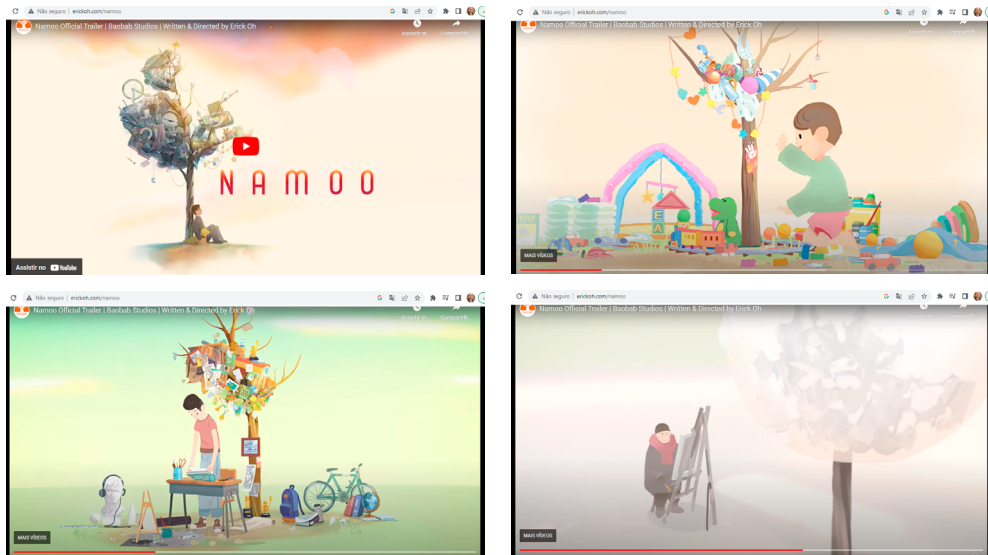


Figura 4 – Capturas de tela do trailer oficial de *Namoo*

Fonte: <http://erickoh.com/namoo>. Acesso em: 9 set. 2023.

No que diz respeito aos processos de remediação presentes na lógica da absorção, em sua análise recente dos vídeos em 360°, Bolter, Engberg e MacIntyre (2021, p. 65) concluíram que,

[...] assim como o panorama pintado fez a remediação da pintura em perspectiva e o panorama fotográfico é uma remediação da fotografia, os vídeos em 360 graus são claramente remediações do cinema e ocupam uma posição intermediária entre o filme tradicional em tela plana retangular em um cinema e a realidade virtual verdadeiramente gráfica de computador.

Esse traço pode ser percebido de forma muito evidente em *Namoo*, pois o espectador que não possui um sistema de RV também poderá assistir a essa narrativa nas telas planas de qualquer dispositivo e, nesse caso, a experiência será muito semelhante àquela proporcionada pela televisão ou pelo cinema. Por outro lado, se realizar a experiência dentro de um sistema imersivo de RV, o espectador terá a sensação de que está dentro da própria história.

Assim como no caso dos *bookapps*, também no caso das obras imersivas, grandes corporações do ramo da indústria cinematográfica têm se aproximado de empresas independentes para financiar projetos experimentais, o que revela que há altas expectativas comerciais em torno desses produtos. Um exemplo que pode ser citado aqui é novamente a Disney, que vem investindo na produção de trailers em RV nos últimos anos.

PALAVRAS FINAIS

Para finalizar estas reflexões sobre a remediação dos livros de literatura para crianças e jovens com base em tecnologias digitais, é importante, primeiramente, esclarecer que as quatro lógicas de remediação sugeridas por Bolter e Grusin

não devem ser compreendidas como estruturas fixas e rígidas, e sim como quadros amplos que ajudam a perceber características e tendências predominantes. Em outros termos, não se trata de lógicas imanentes às próprias mídias, mas de processos escolhidos pelos vários agentes envolvidos na produção e no consumo desses artefatos para definir suas formas e seus formatos tomando como referência o livro impresso, bem como uma série de outras mídias digitais e analógicas. Na verdade, a rigor, grande parte das obras digitais que circulam em plataformas de venda e de leitura atualmente não se encaixa de modo perfeito em apenas uma dessas lógicas.

No que se refere ao contexto de uso e de consumo dessas várias mediações digitais, Thompson (2021) demonstrou que a maioria dos livros digitais que circulam atualmente em plataformas de leitura e em livrarias virtuais está alinhada com a lógica da réplica. Por essa razão, e levando em conta essa dimensão quantitativa, Thompson concluiu que, até o presente momento, a maior transformação a que foi submetido o livro impresso pelas tecnologias digitais diz respeito mais ao seu formato e menos à sua forma. Ao passo que a forma, na concepção de Thompson (2021, p. 49), define “a maneira como o conteúdo simbólico que constitui o livro é estruturado – por exemplo, como uma sequência de capítulos organizados de uma certa maneira, estendidos em comprimento etc.”, o formato “é a maneira como o livro é embalado e apresentado aos leitores”. Na dinâmica do mercado editorial de livros impressos, já era comum vender um mesmo livro em diferentes formatos: livro de bolso, edição com capa dura, edição popular, edição de luxo etc. Assim sendo, livros digitais estáticos que seguem a lógica da réplica no processo de mediação se caracterizam, de acordo com Thompson, como um entre vários outros formatos possíveis de um mesmo livro.

Se, por um lado, a lógica da mediação digital por imitação promoveu a emergência de um novo formato de livro, por outro, as lógicas do aprimoramento, da remodelagem e da absorção também foram capazes de promover transformações quanto à forma. Como foi demonstrado nas seções anteriores, muitas obras dessa natureza não são mediações apenas do livro impresso, mas também de outras mídias analógicas e digitais. Por essa razão, o seu consumo convida protocolos de leitura e fruição associados aos filmes e aos jogos, para citar apenas duas das mídias usadas com mais frequência como referência na produção de obras digitais para crianças e jovens. Por isso, alguns pesquisadores consideram que talvez não seja nem mesmo adequado continuar usando o termo “livro” para denominar esse tipo de artefato (cf. Ramada Prieto, 2017).

Por fim, também é importante sublinhar novamente que as novas formas e os novos formatos criados pelas mediações digitais impõem novos protocolos de leitura, de fruição e de consumo, vários dos quais são instituídos pela mecânica dos *softwares*. Isso significa que é preciso compreender a lógica ou as lógicas que regem os processos de mediação do livro impresso em livro digital, mas também é igualmente necessário compreender os processos de platformização das livrarias, das bibliotecas, dos clubes de leitura e de outros setores da sociedade que conferem relevância e centralidade para a leitura, observando as novas práticas e os novos protocolos associados que são instituídos pela lógica da governança algorítmica e pelos processos de datatificação que predominam nesses espaços.

REMEDICATION AND DIGITAL LITERATURE FOR CHILDREN AND YOUNG ADULTS

Abstract: In this article, I present an analysis of contemporary digital literature works aimed at children and young adults based on the theory of remediation by Richard Grusin and Jay David Bolter. In the first section I discuss possible advantages and limitations of this theory when applied to the digital literature for children and young adults studies. Subsequently, I argue that the main remediation logics – imitation, enhancement, remodeling, and absorption – are presented in different formats of digital works addressed to this audience. Finally, I emphasize that the concept of remediation is valuable for understanding the predominant characteristics of these works, provided that its categories are not regarded as fixed or inflexible.

Keywords: Children’s literature. Remediation. Digital literature. Bookapps. Digital book.

REFERÊNCIAS

- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press, 2000.
- BOLTER, J. D.; ENGBERG, M.; MACINTYRE, B. *Reality media: augmented and virtual reality*. Cambridge, Massachusetts; London: The MIT Press, 2021.
- CHARTIER, R. Do livro à leitura. In: CHARTIER, R. (org.). *Práticas da leitura*. 5. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2011. p. 77-106.
- GITELMAN, L. *Always already new: media, history, and the data of culture*. Cambridge, Massachusetts; London: The MIT Press, 2006.
- LISTER, M. *et al. New media: a critical introduction*. 2. ed. London, New York: Routledge, 2009.
- MANOVICH, L. *Software takes command*. New York, London: Bloomsbury, 2013.
- MARTINO, L. M. S. *Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- MELO, C. A. de; SPERRHAKE, R. Qual leitura e qual leitor estão em pauta na plataformização das práticas de leitura? In: WANDERER, F.; MELO, C. A.; BERMÚDEZ, A. A. M. *Rastros do neoliberalismo no campo da educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023. p. 150-170.
- MURRAY, J. H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press, 2016.
- RAMADA PRIETO, L. *Esto no va de libros*. 2017. Tese (Doutorado em Ciências em Educação) – Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2017.
- THOMPSON, J. B. *Book wars: the digital revolution in publishing*. Medford: Polity Press, 2021.

OBRAS LITERÁRIAS CITADAS

ANNE FRANK HOUSE VR. [Aplicativo de realidade virtual]. Force Field, 2018. Aplicativo disponível para Oculus Quest VR em: https://www.meta.com/experiences/1958100334295482/?utm_source=www.annefrank.org&utm_medium=oculusredirect. Acesso em: 7 set. 2023.

- CARRANCA, A.; ASSIS, B. *Malala, a menina que queria ir para a escola*. [Página da web]. Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/malala-a-menina-que-queria-ir-para-a-escola/>. Acesso em: 7 set. 2023.
- DISNEY ANIMATED. [Aplicativo] Touch Press; Walt Disney Animation Studios, 2013. Aplicativo disponível para plataforma iOS em: <https://apps.apple.com/app/id632312737>. Acesso em: 8 set. 2023.
- ELIOT, T. S. *The waste land*. [Aplicativo] Touch Press, 2011. Aplicativo disponível para plataformas iOS em: <https://apps.apple.com/us/app/the-waste-land/id427434046>. Acesso em: 6 set. 2023.
- JÚNIOR, O. *O chefão lá do morro*. [Aplicativo]. Disponível em: <https://livros.arvore.com.br/biblioteca/livros>. Acesso em: 7 set. 2023.
- OH, E. *Namoo*. RV [Aplicativo de Realidade Virtual]. Baobab Studios, 2021. Disponível em: <https://www.baobabstudios.com/namoo>. Acesso em: 9 set. 2023.
- WUWU & CO. [Aplicativo]. Texto: Merete Pryds Helle. Direção editorial: Aksel Køie. Direção de arte e ilustrações: Kanila Slocinska. Design de interação: Tim Garbos. Programação: André Taono. Música e sons: Jasper Ankarfeldt. Narração: Alistair Findlay. Tradução para o inglês: Paul Russel Garrett. Editora: Step In Books, 2014. Versão 1.6 (2018). Aplicativo disponível para dispositivos iPhone e iPad em: <https://apps.apple.com/us/app/wuwu-co/id950052386>. Acesso em: 7 set. 2023.