

# Os recursos sonoros na literatura infantil digital: um breve estudo sobre a presença da voz nos aplicativos

Sound resources in digital children's literature: a brief study about the presence of voice in appbooks

<https://doi.org/10.34112/2317-0972a2019v37n75p67-80>

GISELLY LIMA DE MORAES<sup>1</sup>

**RESUMO:** Inserindo-se no debate sobre as transformações na experiência literária na cultura digital, o estudo aborda a participação dos recursos sonoros em narrativas digitais e elege a categoria da voz para pensar sobre como este recurso se articula com outros elementos da trilha sonora e com diferentes modos semióticos em livros-aplicativos narrativos em português, espanhol e inglês. O trabalho empreende uma abordagem multidisciplinar sobre a voz e busca pensar sobre a escuta do leitor infantil previsto na obra. Parte da definição de voz como elemento que pode designar o som que se expressa verbalmente e também formulações não verbais, contemplando aspectos semânticos e acústicos, para refletir sobre as potencialidades de sentido advindas daí. Para tanto, apoia-se em discussões da filosofia da expressão vocal, da narratologia e dos estudos sobre literatura infantil digital que ajudam a explicitar as formas de participação da voz nos aplicativos e suas implicações para a leitura.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura infantil digital; trilha sonora; voz.

**ABSTRACT:** As part of the debate about the transformations in the literary experience in the digital culture, the study approaches the participation of the sound resources in digital narratives and chooses the category of the voice to think about how this resource articulates with other elements of the soundtrack and with different modes semiotics in appbooks in

1. Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.

Portuguese, Spanish and English. The work brings a multidisciplinary approach on the voice and seeks to think about the listening of the children's reader foreseen in the text. Part of the definition of voice as an element that is designate sound that is verbally expressed and also non-verbal formulations, contemplating semantic and acoustic aspects, to reflect on the potentialities of meaning arising from it. To this end, it relies on discussions of the philosophy of vocal expression, narratology and studies on digital children's literature that help explain the ways in which voice in the applications and their implications for reading are made explicit.

KEYWORDS: Digital literature for children; soundtrack; voice.

## INTRODUÇÃO

A experiência sonora na leitura digital é um desses temas que, aparentemente, se antecipam às práticas sociais. Um olhar precipitado poderia fazer pensar que se trata de uma resposta ansiosa às mudanças que se apresentam no horizonte tecnológico da leitura. Os céticos dirão que não vemos por aí leitores proficientes com fones de ouvido conectados a objetos de leitura, lendo notícias, estudando ou desfrutando de um romance que conta com recursos sonoros. Mesmo sendo informados de que já existem trilhas sonoras para livros digitais que permitem tal experiência, poderiam argumentar que o acesso a textos com recursos sonoros é limitado, pois há pouca produção, e que tal produção não caiu no gosto do leitor. Poderão também dizer que, embora nosso tempo venha sendo tomado pela leitura na tela, o uso de recursos sonoros na leitura não se mostra relevante no nosso meio social, pois os sujeitos separam a experiência com o texto verbal da experiência audiovisual. Outros, os mais abertos aos novos modos de ler, diriam que os leitores do digital são os responsáveis por unir essas experiências e que a leitura nas redes sociais e nos aplicativos de comunicação imediata já trazem uma dimensão sonora, por meio de vídeos que combinam verbal e não verbal, e por meio de mensagens verbo-visuais que se complementam com mensagens de áudio, os quais, combinados, formam um hipertexto multimídia e multimodal.

A possibilidade de assumir qualquer das posições como verdadeira demonstra que o cenário não é simples. Dessa maneira, cabe esclarecer sobre o tipo de leitura digital que estamos considerando, quando abordamos os recursos sonoros. Em primeiro lugar, é preciso explicar que estamos falando da leitura literária que se processa por meio de aplicativos para serem executados em *tablets*. Em segundo lugar, que falamos do leitor criança, em cujo cotidiano já é possível constatar experiências literárias nessas plataformas, as quais combinam texto, som, imagem, animação e interatividade. Nesse

contexto de leitura, os objetos de fruição literária, em sua maioria, contam com um conjunto de recursos de áudio por meio dos quais se busca narrar uma história de forma mais atrativa.

A popularização dos dispositivos móveis e seu manuseio desde muito cedo por crianças provocaram um incremento do comércio digital de bens simbólicos voltados para a infância, sendo um alerta para a necessidade de desenvolver uma crítica especializada e estudos sobre os processos de mediação existentes e desejáveis nesse novo contexto. De acordo com Ramada Prieto (2017, p. 94) os estudos provenientes da “didática dos objetos materiais que contém o texto literário” apontam para novas necessidades formativas, uma vez que houve mudanças no sistema de circulação literária, agora fortemente submetido à mercantilização e no meio do qual se desenvolvem as crianças. Para o autor, é preciso trabalhar, desde uma perspectiva da didática da leitura literária, visando a um empoderamento crítico dos leitores. Tal empoderamento, no nosso modo de pensar, perpassa pelo desejo de conhecimento, por parte dos educadores, dos modos de construção desses objetos artísticos que ora frequentam as mãos das crianças e demandam dos leitores infantis, para além de um trivial passar de páginas, novas respostas físicas, cognitivas e estéticas.

Os estudos dos sons nos aplicativos para crianças se incluem nessa tentativa de oferecer dados sobre as novas experiências estéticas proporcionadas pelo suporte eletrônico. Nos estudos que vimos desenvolvendo sobre o som na literatura digital no contexto das práticas de leitura infantis, partimos dos três planos sonoros propostos por Chion (1993): voz, música e ruídos, reconhecendo que cada um deles é parte importante da experiência estética, tanto nas narrativas audiovisuais quanto nas digitais.

Neste trabalho, abordaremos o elemento voz, com o propósito de refletir sobre seu papel na leitura literária digital, buscando identificar novas possibilidades de sentido advindas da presença desse elemento. Mais que descrever como a voz está disponível nos aplicativos literários para *Ipad*, faremos uma reflexão sobre sua presença na narrativa digital, propondo um olhar sobre as mudanças que traz para os modos de narrar e de prever o leitor nos interstícios do texto. Transitaremos entre uma análise estrutural e uma análise do leitor implícito nas obras, considerando as tensões entre essas duas perspectivas. Faremos ainda uma discussão em torno da relação entre o leitor criança previsto e a voz como presença acústica e verbal, em busca de aprofundar as reflexões anunciadas, para além de uma perspectiva textual e logocêntrica.

A VOZ NA LITERATURA NA DIGITAL

A voz humana é portadora de muitas potencialidades. Do sussurro ao grito, do gemido ao canto, do grunhido à fala, há uma rede infinitamente complexa de sentidos possíveis de serem construídos no percurso que vai da emissão à escuta e que dependem não só da linguagem, mas também do som e de suas modulações.

Nas suas investigações sobre o uso da voz no audiovisual, Chion (1993) afirma que o cinema é vococêntrico e verbocêntrico. Isto significa que ele se vale de um maior poder da fala para despertar a atenção do ouvinte, se comparada aos outros sons do ambiente, e também para transmitir mensagens. Segundo ele:

Se o ser humano ouvir vozes no meio de outros sons que o rodeiam (sopro do vento, música, veículos), são essas vozes que captam e concentram logo a sua atenção. Depois, em rigor, se as conhecer e souber quem está a falar e o que dizem, poderá então interessar-se pelo resto. Se essas vozes falarem numa língua que lhe seja acessível, vai começar por procurar o sentido das palavras, e só passará à interpretação dos outros elementos quando o seu interesse sobre o sentido estiver saturado. (CHION, 1993, p. 13, tradução nossa).

Os argumentos do autor evocam a supremacia da voz sobre outros estímulos sonoros para o ouvido humano, o que, segundo ele, é um aspecto fundamental da produção de filmes e vídeos, daí o salto que o cinema deu quando se tornou falado. A literatura, por outro lado, embora originada da palavra falada, passou por um processo de desvocalização para se firmar como fenômeno cultural na modernidade, época de característica grafocêntrica. Assim, podemos afirmar que a literatura moderna permaneceu verbocêntrica, mas se despiu de seu caráter vococêntrico em favor da cultura escrita.

No que tange à literatura infantil, a oralidade prolongou sua influência, tanto na definição das formas literárias originadas da poesia e do conto da tradição oral quanto como forma de recepção, mediada pela voz do adulto que lê para a criança ainda não alfabetizada. Nesse contexto, a experiência literária da criança, além de envolver um texto, envolve os corpos dos sujeitos abarcados por essa leitura. A voz, aí, como defende Cavarero (2011), se afirma como presença acústica única, evocando um corpo singular e que tem seu próprio poder de captura e sedução. Nos momentos da partilha do texto literário com a criança, a leitura se faz com a linguagem da experiência, no sentido em que Oliveira (2012, p. 33) diz:

A linguagem da experiência é, pois, uma linguagem que não quer apagar a subjetividade em prol de uma universalidade. É ao mesmo tempo singular e comum, na medida em que é aberta à escuta, ao sensorial, ao risco, sem aparelhar-se de certezas e domínios pretensamente inquestionáveis. O que interessa são os efeitos de sentido de que não se pode escapar [...] enfrentar a palavra desde seu jogo de dissimulação, estabelecer um corpo a corpo com ela [...].

A chegada do livro ilustrado, ou livro-álbum, às práticas de leitura literária na infância e, com o passar do tempo, sua hegemonia como forma de partilha de narrativas com crianças pequenas ajudam a demarcar a importância da voz como mediadora da experiência estética com a linguagem. No entanto, nesse contexto, diferentemente das situações tradicionais de narração oral, o verbal divide espaço com a imagem, com a qual dialoga na produção de sentidos. Isso traz ao livro ilustrado o compromisso com um duplo destinatário: o adulto que lê em voz alta e a criança que vê as imagens. A condição de partilha do texto é, pois, de intimidade e de dialogicidade entre as instâncias da voz e da imagem; entre o(s) autor(es), o leitor adulto e o leitor criança; entre o verbal, o acústico e o imagético.

Uma das indagações que surgem na análise da voz no meio literário digital advém do fato de o livro ilustrado ter sido o primeiro arcabouço de que os produtores de livros-aplicativos se valeram para construir suas obras: na literatura digital, a mediação dos pais ou de outro adulto pode ser substituída pela voz gravada? Nesse caso, que tipo de papel é concedido à voz na fruição da obra, posto que irá exercer funções expressivas que são próprias da mediação em voz alta?

O plano da voz abrange não apenas a narração, mas também os diálogos e o vozerio. No cinema, os diálogos são o elemento mais importante da trilha sonora, já que se trata de uma arte dramática, em que a interação dos personagens é o principal motor da narrativa. Nas narrativas digitais, sobretudo as adaptadas dos livros ilustrados, a organização do discurso apresenta maior variedade, sendo mais preponderante o discurso indireto, que se alterna com o discurso direto. Dessa forma, a narração em *voice over*<sup>2</sup> ganha, nos aplicativos, maior relevância do que os diálogos e o vozerio. Vale ressaltar, contudo, que, quanto mais se distancia da literatura em papel, ou seja, quanto maior é o grau de interatividade e de multilinearidade da

2. É comum a referência à voz em *off* no audiovisual. Este termo significa que o personagem que fala está fora de cena, mas que sabemos quem fala. A voz do tipo *voice over* significa que o narrador é indeterminado, algo mais comum nas narrativas para criança.

obra, mais comum é o uso de diálogos, em detrimento da voz de um narrador. Em geral, a voz vem acompanhada da sua reprodução escrita, o que, em alguns casos, permite que o recurso da voz seja acionado ou desligado pelo usuário, de forma independente dos outros elementos da trilha sonora.

O que vemos, portanto, com a cultura digital, é um novo modo de vocalização da palavra, desta vez articulada, desde o processo de produção, com imagem, escrita, som e movimento, e propondo novas formas de recepção. Assim, os estudos da voz na literatura digital se dão em meio a uma literatura que não pode negar sua relação com o verbal, mas se realiza por meio de outros modos semióticos e, principalmente, retoma a dimensão acústica do dizer desde uma perspectiva textual, ou seja, a partir de uma voz, à primeira vista, não corporificada nem identificada com um sujeito específico, pois se constitui uma instância do próprio texto e do contexto eletrônico.

#### ANALISANDO LIVROS-APLICATIVOS: A NECESSIDADE DE OUVIR COM OUTROS OUVIDOS

Os aplicativos dos quais falamos são parte de um *corpus* maior, que compôs pesquisa de doutorado concluída em 2016 (MORAES, 2016), na qual analisamos 40 livros-aplicativos disponíveis na loja virtual Apple Store entre os anos de 2012 a 2015, de cuja análise reunimos alguns dados abordados de forma genérica no texto. Ao analisarmos mais detidamente os recursos de voz na narrativa, nos referiremos a apenas sete livros-aplicativos: *Es así* (VALDIVIA, 2011), *Olívia dreams* (FALCONER, 2014), *The heart and the bottle* (JEFFERS, 2011), *Little Red Hiding Hood* (NOSY CROW, 2013), *A princesa e o sapo* (MASSARANI, 2013), *Don't let the pigeon run this app* (WILLEMS, 2013) e *The monster at the end of this book* (SESAME WOKSHOP, 2011).

Referimo-nos aqui à voz como narração, como diálogo e como vozerio. As formas não verbais de representação da voz no ambiente digital, a que chamamos de vozerio, têm espaço nas obras infantis e podem ser usadas com diferentes funções, abarcando as situações que representam falas coletivas ou vocalizações indistinguíveis, mas com efeito expressivo. Um exemplo de utilização do vozerio encontramos no aplicativo *The heart and the bottle*, de Oliver Jeffers (2011), desenvolvido pelo laboratório Bold Creative. Não por acaso, é na parte da história em que há um adulto lendo para uma criança, que se apresenta o recurso do vozerio. Nela, ouve-se o som da voz do adulto, sem que seja possível distinguir suas palavras, as quais são representadas por um balbucio. O conteúdo do que é lido por esse adulto

é dado a conhecer apenas por meio de ilustrações. Há, nessa passagem, uma forma de articulação, herdada dos livros ilustrados, entre imagem e voz, em que um modo semiótico complementa o outro, cada um dando novas informações sobre o narrado. O vozerio, como expressão acústica, estabelece, nesse trecho, uma articulação complementar entre som e imagem, evitando uma relação redundante entre esses *modos*, o que poderia ter ocorrido, se se buscasse expressar em palavras o que já está representado na ilustração. O vozerio, nesse caso, apresenta outras informações: o tom afetuoso e tranquilo, a fala mansa do adulto, informações que, adicionadas à imagem, ajudam a definir a emoção da cena.

Aproveitaremos essa representação da cena de leitura de um adulto para uma criança para refletir sobre a dimensão acústica da voz na relação com a leitura literária, mediada pelo meio digital. Segundo reflexões de Adriana Cavarero (2011) na obra *Vozes plurais: filosofia da expressão vocal*, a cultura ocidental perdeu a perspectiva da voz como fenômeno acústico e de sua força como tal nas relações sociais e afetivas. A autora defende a voz como expressão da unicidade dos sujeitos perante o outro. Propõe, assim, que nos descolemos da ideia da voz como significação, para uma experiência da voz como ato, reconhecendo, enfim, o seu primado sobre a palavra. Faz referência, nessas considerações, a uma erotividade da expressão vocal, inscrita pelo corpo que a emite, ideia que ela compartilha com Barthes, à diferença que este autor vincula a voz ao discurso, fato que merece a crítica da autora:

Sintonizar-se com a sonoridade da palavra e enfatizar o gozo corpóreo, o canto da carne, a pulsão rítmica, da qual jorra não é, de fato, suficiente para salvar a própria palavra do abraço mortífero do logocentrismo. A máquina metafísica que nega metodologicamente o primado da voz [...] faz com que, por exemplo, as filosofias que pretendem valorizar o “diálogo” e a “comunicação” permaneçam aprisionadas em um registro da linguagem que ignora o caráter relacional já acionado pela simples comunicação das vozes umas às outras. (CAVARERO, 2011, p. 31)

Tendo em vista que a corporeidade presente na voz, no meio digital, é mediada por outra presença física, a do dispositivo, é natural que a primeira desconfiança diante disso seja de que há um prejuízo para a experiência de leitura, uma vez que esse encontro de vozes é agenciado por uma máquina que não escuta, que não se deixa afetar efetivamente pela voz única do seu leitor. Todavia, esta perspectiva se funda na ideia equivocada de que as experiências de leitura literárias teriam que ser

isonômicas, deveriam ser governadas pelas mesmas leis. Nossa perspectiva é de que é preciso conhecer melhor as novas possibilidades trazidas pela voz como signo de uma corporeidade mediada pela máquina e como elemento textual, para entender seu funcionamento na leitura literária.

#### A VOZ E OS ELEMENTOS DO DISCURSO NAS NARRATIVAS DIGITAIS

Nos estudos da narratologia, costuma-se sintetizar a comunicação narrativa a partir da máxima: “alguém conta uma história a alguém”. Essa frase curta abriga as principais categorias envolvidas no ato de narrar, incluindo o narrador, o narrado e aquele para quem se narra. Nossa atenção se volta, inicialmente, para a enunciação, para a forma de contar, ou seja, a camada discursiva do ato de narrar, buscando compreender como a voz se manifesta nessa dimensão e como, a partir da integração do som a outros códigos, é possível acrescentar valor aos elementos do plano discursivo.

Nas narrativas multimídias e hipermídias (TURRIÓN, 2014), é preciso considerar que muitos são os meios articulados na elaboração da estratégia narrativa. Segundo Reales e Confortin (2008), a estratégia narrativa, que articula os demais elementos do discurso, está relacionada às possibilidades materiais vinculadas ao objeto artístico e aos meios que o autor concebe e de que dispõe para realizá-lo. As possibilidades de realização de estratégias narrativas via recursos sonoros devem levar em conta características dos seus elementos, tais como a baixa figuratividade da música, o caráter performático da linguagem oral e a utilização idiossincrática dos ruídos que apelam para diferentes tipos de escuta numa obra literária digital.

Nessa perspectiva, as escolhas relacionadas à trilha sonora, por suas especificidades semânticas e sintáticas, poderão não servir a todas as necessidades narrativas ou servir em graus de importância distintos. A voz, por suas características óbvias, tende a ser posta mais facilmente a serviço da enunciação narrativa, em especial do narrador que, em geral, também é representado via texto escrito.

#### O NARRADOR

Barthes (2013) apresenta sua versão da máxima narratológica da seguinte forma: há alguém que doa uma história e alguém que a recebe. Dessa forma, Barthes se refere a duas instâncias do texto: a responsável por “entregar” a história ao leitor, o narrador, e a que recebe, o narratário. Esse autor problematiza, nessa discussão,

se é o narrador um ser que deve ser personificado ou uma função que independe de que se lhe atribuam características psicológicas ou físicas. Preocupa Barthes a confusão que se pode fazer entre autor e narrador, algo relevante para a literatura infantil, mas pouco discutido, ainda que essa distinção seja algo importante para a educação literária e um desafio para as crianças.

Nas narrativas digitais cujos narradores se apresentam por meio da voz, esse problema ganha uma nova dimensão, uma vez que esse narrador, ainda que seja uma instância do texto literário multimodal, está mais suscetível a uma personificação.

Paul Zumthor (2007), pesquisador da oralidade na literatura, em sua obra *Performance, leitura e recepção*, nos diz que a voz não se confunde apenas com o oral. Para ele, até mesmo a leitura silenciosa remete a uma experiência sonora inscrita no texto. Na literatura digital, de forma distinta, a possibilidade de vocalização do texto escrito traz a voz para a experiência literária das crianças não como um eco do oral, que é suscitado pelo escrito, mas como *performance* vocal real.

Assim, a voz é ponto de partida para um processo de troca que envolve um sujeito, um objeto e um receptor, evocando sempre a presença de corpos e, ao mesmo tempo, a possibilidade de se estender para além do corpo, nos âmbitos espacial e temporal (pode-se projetar a voz no espaço, assim como prolongar o tempo de uma palavra). A voz, nessa perspectiva, tem um caráter performático que pode se manifestar de forma plena ou ser, apenas, imaginado na leitura silenciosa.

O leitor infantil implícito nas narrativas digitais não somente lê a voz do narrador de uma história, mas interage com sua concretude sonora, na qual se inscrevem uma determinada *performance*, um corpo e uma identidade suposta, mediados pelo texto digital. Mesmo que o grau de *performance* vocal varie em intensidade e que a mediação eletrônica faça com que se perca sua “carnalidade” pela redução do corpo, é preciso considerar que indícios dessa presença subjetiva chegam ao leitor pela via sonora.

Barthes (2013), na sua discussão sobre quem é o doador da história, argumenta que não se pode atribuir ao narrador o caráter de pessoa viva, uma vez que é preciso compreender que são “seres de papel”, signos imanentes, pertencentes ao texto. Porém, a narração oral remete diretamente a uma pessoa viva, um intérprete, com um corpo que realiza uma *performance* audível. Desse modo, o narrador pode se tornar “intrusivo” (REIS; LOPES, 1988), pois empresta à história algo próprio, através do som da sua voz. Por outro lado, permite também estabelecer uma relação de distância com o autor. É o caso de muitos aplicativos em que a voz do narrador como gravação sonora informa uma identidade diferente do autor, pela diferenciação

sexual ou etária, pondo em confronto uma eventual hipótese do leitor de confusão entre os dois. É o caso do aplicativo *Es así*, em que a voz do narrador masculino se contrapõe à autora Paloma Valdívía (2011). Tal escolha também põe em questão aspectos ideológicos e estéticos, por exemplo, quanto a ser um narrador homem o eleito para contar coisas sobre o nascimento e a morte, tema de que trata a história.

Barthes (2013) assinala que os signos do narrador estão muito mais explícitos no discurso do que os do leitor, ainda que esse também esteja inscrito no texto. Esse leitor, que para Genette (1989) é o narratário, ou seja, aquele a quem o narrador se dirige, faz-se presente, de forma ainda mais patente, na *performance* vocal. Mesmo que isso, em alguns casos, possa significar uma visão reducionista da infância, o público infantil, muitas vezes, deixa-se entrever na forma como o narrador usa a voz com um tom específico que não usaria com o adulto, para representar aquele a quem fala, como no aplicativo *Olívia dreams* (FALCONER, 2013). A forma como a voz do narrador – uma voz feminina – expressa com bastante vivacidade e humor o texto verbal, e também o tom afetivo que usa, levam a inferir a presença de um narratário infantil.

#### A FOCALIZAÇÃO

Esse conceito desenvolvido por Genette (*apud* REIS; LOPES, 1988) e que também é conhecido pelos termos *perspectiva narrativa* ou *ponto de vista*, refere-se, na narrativa convencional, à posição do narrador quando conta o que conta, no sentido tanto espacial como ideológico. Em geral, a ideia de perspectiva e a de visão estão associadas ao campo das artes visuais e às experiências sensoriais, levando ao uso do termo *focalização*, com o propósito de desprendê-lo de uma concepção “visualista”, que não se limite ao que um personagem-narrador pode ver, mas remeta também aos aspectos afetivos, ideológicos e morais (REIS; LOPES, 1988). Por outro lado, Mieke Bal (1990), também estudiosa da narrativa, faz distinção entre o agente que vê e o que se vê, como também entre o agente que narra e o que se narra. Ela explica que a análise de uma narrativa deve considerar a posição de um em relação ao outro, gerando diferentes combinações.

Essa demarcação, para Nikolajeva e Scott (2011), desafia as narrativas multimodais, pois narrar e mostrar se convertem em problemas distintos para as linguagens verbal e visual: a primeira tem caráter simbólico e é mais propícia para narrar, a segunda tem caráter icônico e é mais propensa a mostrar. Quanto aos sons, centro do nosso interesse, eles não podem responder de imediato a essa classificação

semiótica. A música, por exemplo, se considerarmos somente esse elemento de uma banda sonora, tem caráter tanto icônico como simbólico, chegando ao leitor primeiramente como percepção sensorial e afetiva e, apenas posteriormente, a partir de uma escuta semântica norteada por convenções culturais, poderá corresponder a uma representação simbólica. A voz, evidentemente, na sua dimensão verbal, mantém seu caráter simbólico e sua vocação para narrar fatos; no entanto, interessam-nos, para além dessas características, as informações e as sensações que pode proporcionar no campo acústico.

As autoras supracitadas observam que, nos livros ilustrados, a voz que narra está, predominantemente, a cargo da linguagem verbal, e a perspectiva (o que se vê) está a cargo da imagem, ponderando que as imagens têm menos possibilidade de empreender uma focalização interna, mas são especialmente hábeis para apresentar a perspectiva de um narrador onisciente. Se os recursos sonoros, consideradas apenas suas qualidades acústicas, são ineficazes para realizar quaisquer dessas tarefas na narrativa, podem, por outro lado, contribuir para a focalização realizada pelo texto ou pela imagem, acrescentando dados sobre quem narra pela via da voz.

No aplicativo *A princesa e o sapo* (MASSARANI, 2013), nota-se, claramente, a relação verbovisual apresentada por Nikolajeva e Scott. Nela se pode escolher o sapo ou a princesa como personagem-narrador ou, ainda, gravar a própria voz narrando a história. Aqui a perspectiva narrativa é neutra do ponto de vista da imagem, mas apresenta uma mudança na qualidade das informações a que tem acesso o leitor quando muda o narrador, o que configura uma alteração na focalização. Nesses aplicativos, é a voz que apresenta essa ideia de mudança no foco narrativo, sendo o fator acústico a primeira marca dessa transformação, o que pode ajudar o leitor infantil a dar-se conta das diferentes perspectivas narrativas que, nesse caso, estão neutralizadas pela imagem.

#### A VOZ NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

A diegese, em uma narrativa, diz respeito ao plano de “o que se conta”. Nele a voz se expressa, em geral, por meio dos diálogos, os quais trabalham na construção verbal da ação e dos personagens. Na construção dos personagens, ela atua de forma semelhante à construção do narrador. Assim, voltamos a recorrer a Barthes (2013, p. 44), para quem os personagens “formam um plano de descrição necessário, fora do qual as pequenas ações narradas deixam de ser inteligíveis, de sorte que se

pode bem dizer que não existe uma só narrativa no mundo sem personagem”. Na literatura verbal, a tarefa de construir e descrever um personagem se realiza através de inúmeras estratégias que envolvem elencar características de ordem interna e externa, físicas, filosóficas e psicológicas. Podem-se também adicionar diferentes camadas de informações sobre um personagem, por meio de estratégias discursivas próprias da palavra, como: o monólogo, o diálogo, os paralelismos, as repetições e outras técnicas que levam o leitor a construir uma imagem mental, resultante de inferências realizadas a partir dos dados recolhidos ao longo da obra.

Nos livros ilustrados, assim como nos aplicativos daí adaptados, a tarefa de descrever e narrar é, em grande parte, delegada às imagens. Dessa maneira, as estratégias para apresentar um personagem são modificadas, e muitas das informações que são apresentadas deixam de ser “ditas” para serem “mostradas”.

É evidente que podemos, pela voz, identificar aspectos da identidade do personagem, como sua faixa etária e, em alguns casos, seu sexo ou aspectos que atribuem humanidade a personagens animais ou fantásticos. Entretanto, no aplicativo *Little Red Hiding Hood* (NOSY CROW, 2013), esse recurso é usado de forma surpreendente, pois a voz faz contraponto com a imagem e com o texto. Na clássica história de Chapeuzinho Vermelho, o narrador e todos os personagens, incluindo os personagens adultos: a mãe, a avó, o lobo e o caçador, são representados com vozes infantis. Este aspecto solicita do leitor que ele ressignifique o contexto de enunciação e leia a história incluindo essa nova informação, que acrescenta uma nova camada de significação e propõe outro jogo enunciativo.

Nos aplicativos *Don't let the pigeon run this app* (WILLEMS, 2013) e *The monster at the end of this book* (SESAME WOKSHOP, 2011), os personagens “conversam” com o leitor. No primeiro, somente através do registro sonoro e, no segundo, com ambos, sonoro e escrito. Esse ser virtual que interage verbalmente com o leitor, respondendo às suas perguntas, é chamado de *chatbot*. O personagem Grover, por reagir à interatividade do leitor, aproxima-se desse conceito, embora de forma simulada<sup>3</sup>. O pombo (*pigeon*) do outro *app* também se dirige diretamente ao leitor, ainda que não reaja à interação. Ambos os personagens se dirigem diretamente ao narratário, elemento da narratologia que designa aquele para quem se conta a história. Essa interação pela voz cumpre o papel de colocar o narratário dentro do plano da história, ou seja, constituindo-se, ele também, um personagem.

3. Turrión e Ramada Prieto (2014) classificam a interatividade na literatura digital como real, simulada e falsa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aproximarmo-nos dos livros-aplicativos com um olhar (e uma escuta) aberto é um passo necessário para compreender as especificidades dessa nova experiência para os leitores. Em vez de insistir em realizar uma transposição direta da leitura literária em papel para o meio digital, é preciso reconhecer que, entre a experiência tradicional de leitura e a eletrônica, haverá perdas e ganhos, pois os novos recursos disponíveis para a construção da narrativa permitem que se jogue com outras possibilidades de sentido. A voz, nesse processo, passa a ser uma instância do texto, com suas qualidades acústicas e verbais, ambas se constituindo elementos de significação. Se, na leitura mediada pela voz do adulto, a criança experimenta uma fruição estética que inclui o apelo sonoro da palavra proferida, com toda sua capacidade de captura do outro, na leitura mediada pelo suporte eletrônico, a sonoridade da voz, por tudo que ela pode significar como referência a um corpo que fala, permite também uma experiência enriquecedora, prazerosa e que pode levar à evolução do leitor na sua relação com a leitura literária.

## REFERÊNCIAS

- BAL, M. *Teoría de la narrativa* (Una introducción a la narratología). Madrid: Cátedra, 1990.
- BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, R. *Análise estrutural da narrativa*. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.
- CAVARERO, A. *Vozes plurais: filosofia da expressão vocal*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- CHION, M. *Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.
- FALCONER, I. *Olivia dreams*. Nova Iorque: Dreamwork Press, 2014. (Versão para Ipad).
- GENETTE, G. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
- JEFFERS, O. *The heart and the bottle*. Nova Iorque: Penguin Group, 2011. (Versão para Ipad).
- MASSARANI, M. *A princesa e o sapo*. Rio de Janeiro: Manati, 2013. (Versão para Ipad).
- MORAES, G. L. *Trilha sonora de aplicativos de literatura para crianças e educação literária*. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação: Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.
- NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- NOSY CROW. *Little Red Riding Hood*. Londres: Nosy Crow, 2013.
- OLIVEIRA, E. K. *Corpo a corpo com o texto no ensino de literatura*. Campinas: Autores Associados, 2012.
- RAMADA PRIETO, L. *Esto no va de libros*. Tese (Doutorado em Didática da língua e da literatura) – Faculdade das Ciências em Educação, Universidade Autônoma de Barcelona, Bellaterra, 2017.
- REALES, R.; CONFORTIN, L. *Introdução aos estudos da narrativa*. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2008.

*Os recursos sonoros na literatura infantil digital: um breve estudo sobre...*

- REIS, C.; LOPES, A. C. M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.
- SESAME WORKSHOP. *The monster at the end of this book*. Nova Iorque: Sesame Workshop & Callaway Digital Arts, 2011. (Versão para Ipad).
- TURRION, C. *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literário?* 455 f. Tese (Doutorado em Didática da língua e da literatura) – Faculdade de Ciências da Educação, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2014.
- TURRIÓN, C.; RAMADA PRIETO, L. Los caminos hacia la actuación del lector implícito en la literatura infantil y juvenil digital. In: SIMPÓSIO LITERATURA EN PANTALLAS: TEXTO, LECTORES Y PRACTICAS DOCENTES, 2014, Barcelona. *Anais...* Barcelona, 2014. Disponível em: <<http://www.gretel.cat/sites/default/files/fitxers/Actas%20del%20Simposio%20internacional%20La%20literatura%20en%20pantalla%20textos,%20lectores%20y%20pr%C3%A1cticas%20docentes.pdf>>. Acesso em: 4 fev. 2016.
- VALDIVIA, P. *Es así*. México: Fondo de Cultura Económica, 2011. (Versão para Ipad).
- WILLEMS, M. *Don't let this pigeon run this app*. Burbank: Disney Enterprises, 2013. (Versão para Ipad).
- ZUMTHOR, P. *Performance, recepção e leitura*. Trad. Jerusa Pires de Almeida e Suely Fenerich. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

#### SOBRE A AUTORA

**Giselly Lima de Moraes** é graduada em Pedagogia pela Universidade Católica do Salvador, tem Mestrado em Educação pela Universidade Federal da Bahia e Doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia. É professora/pesquisadora da Universidade Federal da Bahia. Tem experiência na área de Educação e Linguagem, com pesquisa nos seguintes temas: formação de leitores, educação literária, literatura infantil digital, multimodalidade, didática da leitura e da escrita.

*E-mail:* xltrama@gmail.com.

*Recebido em 23 de novembro de 2018 e aprovado em 17 de dezembro de 2018.*