

Narrativas digitais: a palpitante forma de contar histórias

Digital narratives: the throbbing way of telling stories

<https://doi.org/10.34112/2317-0972a2019v37n75p115-135>

ELLEN MAIRA DE ALCÂNTARA LAUDARES¹

ILSA DO CARMO VIEIRA GOULART²

RESUMO: No presente artigo foi efetuada a investigação da literatura infantil digital por meio dos aplicativos de contação de histórias. Ele tem por objetivo apontar as principais características e potencialidades dessa literatura, desde as histórias contadas pelos narradores orais, até as contações no meio digital. Para esse fim, incumbe-se de uma pesquisa exploratória com foco qualitativo, a começar pela sondagem dos aplicativos de contação de histórias disponíveis gratuitamente para download nos sistemas operacionais Android e IOS. O subsídio teórico está fundamentado nas discussões de Lévy, Chartier, Castells, Bruner, Murray, Benjamin e demais autores que dialogam sobre a temática. Constatou-se que os aplicativos de contação de histórias funcionam de forma a envolver o leitor, assim como ocorre na contação de histórias presencial. Há, no teor digital, grande número de reprodução das histórias clássicas da literatura infantil mundial, de forma que o narrador oral se torna presente, dando ao leitor acesso aos títulos universalmente difundidos, repassando, assim, a memória desses enredos de uma geração a outra, ao passo que existem muitas histórias de cunho social e religioso, que refletem, desse modo, uma visão cultural da sociedade, preferindo-se a confessionalidade.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil digital; narrativas digitais; aplicativos de contação de histórias.

1. Universidade Federal de Lavras, Lavras, MG, Brasil.

2. Universidade Federal de Lavras, Lavras, MG, Brasil.

ABSTRACT: In this article, Digital Child Literature was investigated through Storytelling applications. Its aim is to point out as main characteristics and potentialities of this literature, ranging from those told by the oral narrators, to the counts in the digital environment. To that end, do an exploratory research with a qualitative focus, by probing the application applications available for download on Android and IOS email systems. As theoretical-grounded subsidies in the discussions of Lévy, Bruner, Murray, Benjamin and other authors who talk about a thematic. It was found that the stories containment applications are in a way to involve the reader, as it happens in the containment of face-to-face stories. It has a digital content, a large number of films from the stories of world children's literature, so that the oral narrator becomes present, giving the reader a touch to the universally diffused titles, thus passing on the memory of these plots from one generation to the next, "We have many stories of a social and religious nature, reflecting a cultural vision of society, preferring a confessional.

KEYWORDS: Digital children's literature; digital narratives; storytelling applications.

INTRODUÇÃO

Desde a Antiguidade, a arte de contar histórias é um meio utilizado para propagar o conhecimento de uma geração para outra, é uma forma de transmissão cultural de tradições. Conforme Benjamin (1994), os navegantes, os camponeses e os comerciantes eram conscienciosos preservadores da história e da arte e, por seu caráter inamovível, os camponeses conheciam a fundo as histórias do local em que residiam, ao passo que os comerciantes e os navegantes propagavam os conhecimentos de além-mar, promovendo a interação entre o que era local e o que era distante.

Os encontros entre narradores e os seus ouvintes fomentaram a formação de um espaço denominado comunidade de ouvintes (BENJAMIN, 1994), e tais espaços consistiam em unir, coletivamente, as pessoas no entorno da fogueira, para ouvir os casos, numa recíproca troca de conhecimentos, por meio de performances. As histórias eram apinhadas de ensinamentos e suscitavam nos ouvintes a curiosidade e a identificação, uma vez que os contadores gesticulavam e reproduziam, nas histórias, hábitos e costumes de seu povo. O contador era aquele capaz de "convocar imagens e ideias de sua lembrança, misturando-as às convenções contextuais e verbais de seu grupo, para adaptá-las segundo o ponto de vista cultural e ideológico de sua comunidade" (PATRINI, 2005, p. 106).

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TDC) alteram-se as relações sociais e a forma de se relacionar com os textos escritos. O texto em tela

ganha diferentes configurações e formatos em narrativas multimodais. As narrativas apresentadas em hipermídia apresentam características das narrativas escritas e orais, “[...] podendo ser alternadas entre lineares e não lineares, cronológicas e não cronológicas”, conforme descrevem Prado *et al.* (2017, p. 1160). Se nas narrativas orais tem-se na tradição uma elaboração interativa, nas narrativas digitais tem-se a dinamicidade dos hipertextos.

Nessa perspectiva, a literatura infantil digital ganha outras configurações, em que a atividade de contação de histórias se transforma diante das inovações tecnológicas, e por meio de aplicativos procura proporcionar maior interatividade, troca de conhecimentos, autoria e ludicidade. As narrativas em mídias digitais contribuem com o letramento digital e a formação do leitor, uma vez que o indivíduo letrado é apto a confrontar textos das mais distintas linguagens (PRADO *et al.*, 2017).

Nesse emaranhado de fios condutores de narrativas digitais, o presente texto tem por objetivo apontar as principais características e potencialidades da literatura infantil digital, com a finalidade de compreender, assim, quais são os principais enfoques oferecidos pelos aplicativos de contação de histórias. Para tanto, apresentamos os resultados de uma pesquisa que teve foco exploratório e descritivo, por meio de uma abordagem qualitativa e quantitativa, uma vez que o material de investigação foi concebido mediante registros documentados pela pesquisadora a respeito dos aplicativos em estudo (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

Para melhor organização das discussões, este texto oferece uma reflexão desde as histórias contadas pelos narradores orais até as contações no meio digital, com a finalidade de classificação das características predominantes nas narrativas digitais em forma de contação de histórias disponíveis em aplicativos, de modo a determinar características da literatura infantil digital.

AS NARRATIVAS DIGITAIS: DA TRADIÇÃO ORAL AO MEIO DIGITAL

Na sociedade predominantemente oral, as histórias submetiam-se às particularidades da memória, dos sentidos sensoriais, auditivos e visuais, enquanto na sociedade digital as histórias são dinâmicas e, por vezes, não lineares. Para Lévy (1999), as narrativas são universais e, independente da modalidade escolhida, oral ou escrita, o ato de narrar veio a influenciar a narrativa digital. O autor atesta que as narrativas digitais dispõem de três formas, imagem, texto e música, e “ilustram um princípio de imanência da mensagem ao seu receptor que pode ser aplicado a todas as modalidades

do digital: a obra não está mais distante, e sim ao alcance da mão. Participamos dela, a transformamos e somos em parte, seus autores” (LÉVY, 1996, p. 151).

A utilização das narrativas digitais é, para Almeida e Valente (2012), advinda da atual circunstância de as narrativas, orais ou escritas, por tradição, passarem a ser produzidas por meio de uma aglutinação das mídias, o que possibilita mais sofisticação da perspectiva da representação das histórias. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a exemplo dos smartphones, celulares, tablets, laptops e tantos outros, centralizam em um único aparato inúmeros recursos, como o gravador de som e a câmera de vídeo e fotografia, dentre outros, ou seja, os dispositivos móveis. Esses recursos permitem formas dinamizadas de criação de narrativas, para além do texto falado ou escrito, o que tem sido alcunhado de narrativas digitais.

Para Bruner (1990), o ato de narrar tem utilidade educacional intrínseca, dado que sistematizar a experiência em forma de narrativa auxilia na interpretação daquilo que se passou, corroborando na promoção de uma nova forma de contar. Bruner (1990) assevera que as narrativas se constituem por meio de um contínuo de pontos de vista individuais e, por conseguinte, é possível que existam inúmeras versões de uma mesma narrativa. A sua estrutura é caracterizada por uma trama, sendo necessário abarcar um início para conquistar a atenção do outro, o desenvolvimento das personagens e da consciência, passível, por sua vez, de ser abordada por meio de outros olhares.

Segundo Valente (2002, 2014), as narrativas digitais podem ser utilizadas para investigar o conhecimento que as pessoas manifestam, bem como para assessorar os processos de construção do próprio conhecimento. Com a difusão das TDIC, as narrativas, que usualmente eram orais ou escritas, têm sido elaboradas digitalmente. Os artefatos digitais podem ser usados para vivificar histórias, torná-las imagéticas, sonoras e dinâmicas.

Para Lemke (2002), as narrativas digitais podem ter dois tipos de categorias: podem trilhar uma trama linear, em que os elementos utilizados não podem ser modificados, acolitando ao caminho tradicional, bem como podem se utilizar de recursos de hipermodalidade, em que distintos meios são integrados na hipermídia. Essas histórias podem ser interativas, não cronológicas, não lineares, e se permitem ser modificadas pelo usuário, que, por sua vez, torna-se coautor, o que lhe permite possibilidades de escolhas dos caminhos a serem percorridos.

Em relação a isso, Carvalho (2008) pontua que a construção e a produção das narrativas digitais se estabelecem num processo de produção textual, que se apropria do caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos, capazes de inovar

o “contar histórias”, convertendo-se em um instrumento eficaz e motivador do leitor, ao passo que também se incorporam às narrativas o viés da inserção da realidade.

As narrativas, dos mais diferentes gêneros textuais, orais ou escritos, passam a ser elaboradas digitalmente, evidenciando diferentes condições de produção do saber e, conseqüentemente, distintas práticas culturais de escrita e leitura. O texto, o som e a imagem podem ser reproduzidos em um único dispositivo, com facilidades de manipulação, podendo-se utilizar de recursos imagéticos, sonoros e de animação bastante dinâmicos.

As inúmeras possibilidades de recursos digitais proporcionam a criação dos relatos digitais, histórias digitais, narrativas multimídias, narrativas interativas, narrativas multimidiáticas ou narrativas digitais, que podem ser categorizadas de acordo com as diversas funções que efetuam, agregando em um dispositivo diferentes recursos. Santaella (2012) salienta que os usuários de hipermídia fazem uso de habilidades diferentes daquele que lê um livro impresso.

Dessa forma, a narrativa digital se apresenta como a dissolução entre o tradicional e o tecnológico, e os artefatos digitais passam a viabilizar diferentes meios e modos de se planejar, criar, contar, compreender e depreender histórias, bem como diferenciadas formas de disseminá-las.

No tocante à questão das narrativas, Murray (2003) afirma que o ato de contar histórias faz parte da humanidade e por intermédio dele o ser humano se concebe enquanto sujeito e sociedade. As narrativas digitais se equivalem a essa volição humana e cevam a constituição de comunidades, ou seja, sustentam a formação cultural da sociedade. À volta do mundo imaginário, alicerçadas pelas histórias concebidas e apregoadas, as narrativas se apresentam, também, como um convite à imaginação e à criatividade. Para Murray (2003), as narrativas não dependem do meio para ter beleza, pois as histórias ilustradas, os contos de tradição oral, os filmes de cinema, as peças de teatro, as narrativas digitais, todos variam do inábil e sensacionalista ao enternecedor e sublime. A beleza da narrativa não depende puramente do meio; contudo, cada meio provê ao autor elementos que são capazes de tornar a narrativa mais atraente e cativante ao seu público-alvo. Por conseguinte, a apuração do meio pelo qual o autor almeja difundir sua narrativa torna-se uma perspectiva importante, pois será através desse meio que ele alcançará ou não o envolvimento do leitor e espectador.

Discorrendo sobre a temática, Murray (2003) pontua que ao longo do tempo as mídias analógicas têm engendrado uma sustentação teórica sólida, em que é possível constatar diretrizes para a concepção de narrativas, técnicas de atração do

leitor e instrumentos para tornar as histórias mais estimulantes; ao lado disso, as mídias digitais viabilizam formas inovadoras do fazer narrativo, novas perspectivas de difusão de ideias e histórias. Suas exequibilidades vão além daquilo que foi impresso ou das provisões dos meios de comunicação analógicos. Domínios virtuais emergem a cada instante, os indivíduos reais migram para o universo virtual, onde se criam personalidades inauditas, designativos, relações afetivas e é concebido um mundo fictício com inúmeros outros protagonistas digitais.

Segundo Lévy (1999), os sujeitos evidenciam suas opiniões, técnicas, expressões, valores e pensamento por meio da rede mundial de computadores, qualificada pelo autor como cibercultura, que apresenta uma diversidade de formas de comunicação e é onde se desenvolvem as narrativas digitais. O autor assevera que a cibercultura não visa suprir o livro impresso ou alguns gêneros textuais, mas possibilitar significação às narrativas digitais, por meio da interconexão, que consiste na conexão entre diversos elementos sociais de um grupo; das comunidades virtuais, que são os utilizadores do espaço virtual; e da inteligência coletiva, que, por sua vez, configura-se na participação de distintos indivíduos, de culturas díspares e situações socioeconômicas variadas, que juntas possibilitam um espaço customizado e ágil. Dessa forma, as narrativas decorrem de modos díspares se comparadas às sociedades orais e digitais.

É importante destacar que o autor reitera que as obras são “abertas” e que haverá um agente para conduzir a ideia principal da narrativa; contudo, os leitores irão sistematizar os caminhos a serem palmilhados, por meio dos hipertextos ou do metamundo virtual da Web. As narrativas digitais se avolumam como alternativas aos modelos tradicionais de escrita, promovendo novas competências e habilidades ao leitor, que assimila seus códigos e signos, sendo as narrativas digitais aquelas que seguiam a ordem cronológica e as fórmulas mnemônicas, com novos contornos.

Cada uma dessas possibilidades narrativas, quando vivida e manipulada, passa a fazer parte de um repertório, preferencialmente aberto, de um leitor que soma experiências. E a gama de experiências e os cruzamentos que o leitor pode fazer entre elas no reconhecimento de novos objetos de ler ou de escrever, os usos mais ou menos versáteis que o leitor faz dos materiais e dos veículos que conhece e deseja conhecer, fazem parte do que se denominou letramento (RIBEIRO, 2014, p. 134).

Para Lévy (1999), os dispositivos eletrônicos e as narrativas digitais incitam diferentes maneiras de se sistematizar o conhecimento e, por meio do processo interativo e cooperativo, permitem aos usuários-leitores tornarem-se sujeitos de sua construção do conhecimento, uma vez que as mídias digitais possibilitam que o indivíduo busque e opine sobre os meios e os conteúdos, configurando-se em uma ação que se torna espontânea e natural. O acesso às narrativas digitais, por intermédio de softwares, indica uma interface descomplicada e, por muitas vezes, gratuitas, alternando-se, assim, a forma de produção da leitura e da escrita, cada vez mais portátil, compreensível e eficaz (RIBEIRO, 2014). Dessa forma, as narrativas digitais emergiram da interconexão entre as comunidades virtuais, que lidam com a inteligência coletiva para que possam expressar a cultura dos adultos, crianças e jovens no âmbito da leitura.

O QUE SE ALTERA COM O ADVENTO DAS NARRATIVAS DIGITAIS?

O ato de contar uma mesma história, seja oral ou digital, por mais que os ouvintes e os narradores sejam os mesmos, faz com que se deixem registradas as experiências de vida e as respectivas reações diante do fato narrado, sempre havendo mudanças entre uma história e outra, sejam elas de alteração de percepção, de narrador, de local ou tempo. Com a utilização das novas mídias digitais, as narrativas fusionam características da narrativa escrita e oral e foram complementadas com a coautoria dos interatores, que, por sua vez, podem participar de forma ativa da elaboração das histórias e de seus desfechos. As narrativas apresentadas em hipermídia amalgamam peculiaridades das narrativas escritas e orais, podendo ser alternadas entre lineares e não-lineares, cronológicas e não-cronológicas. O primordial, segundo Weber (2014), não é a sequência, mas a elaboração interativa se assimilando em alguns pontos com os hipertextos.

Assim, o ato de narrar histórias também se altera diante das inovações tecnológicas, o que demanda maior interatividade, troca de conhecimentos, autoria e ludicidade. Com o surgimento das tecnologias computadorizadas, emergem diferentes formatos de produção de texto nas práticas sociais da linguagem, dentre elas, as narrativas multimodais ou multimídias (PAIVA, 2007).

Do ponto de vista de Vasconcelos e Magalhães (2010), as tecnologias possibilitam a incorporação, nas narrativas digitais, de diferentes meios; contudo, elas mantêm a sua finalidade, ou seja, sua elaboração dos elementos básicos, como o tempo,

o espaço, o narrador, a personagem e o enredo, que são quase inalteráveis, mesmo havendo mudanças consoantes à mídia utilizada. Destarte, o meio digital passa a incorporar a todo o tempo mais recursos de representação da realidade, à medida que os estudiosos, conforme assevera Murray (2003), objetivam construir dentro dele uma realidade virtual tão consistente e abundante quanto a própria realidade. O desenvolvimento técnico e financeiro desse meio de comunicação concebeu diferentes entretenimentos narrativos, que se diversificam desde os videogames até os hipertextos literários pós-modernos, como os blogs e as mais diversas redes sociais. Esse extenso ramo de arte narrativa conduz consigo a expectativa de um novo meio de expressão com a mesma diversidade dos livros impressos e dos meios televisivos.

Então, a concepção das narrativas digitais passa a ocorrer por meio de um processo de produção textual que se apropria do caráter recente dos processos audiovisuais e tecnológicos, aptos a inovar o ato de contar histórias, configurando-se em um instrumento pedagógico eficaz e motivador, ao passo que agrega, à prática docente, a proximidade com a realidade vivida. Atualmente, na era do desenvolvimento da narrativa computadorizada, é notória a pressão dos limites da linearidade nos livros, nos filmes e nas peças teatrais. As histórias que emergem assumem múltiplas formas; conforme Murray (2003), o termo História Multiforme é utilizado para designar a narrativa escrita que exhibe um único fato ou enredo em múltiplas versões. Uma parcela do entusiasmo por detrás do aumento das histórias multiformes vem dos estudos da Física, nos quais a compreensão de espaço e tempo não é fato irrefutável.

Assim, a diversidade das narrativas digitais exprime o esforço de se exteriorizar uma percepção da vida enquanto constituição de possibilidades paralelas, ou seja, a narrativa busca significar uma existência concomitante às possibilidades, assentindo ter em mente, simultaneamente, copiosas e paradoxais alternativas. Conforme Murray (2003, p. 50),

Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca constantemente, entretanto, é preciso

mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador.

Segundo Murray (2003), as narrativas de ficção científica, fantasiosas e digitais, emergem no ciberespaço. Contudo, os elementos documentais da web, como, por exemplo, os diários de viagem, os álbuns de família e as autobiografias visuais do âmbito digital, têm levado a narrativa digital a se aproximar da narrativa multiforme.

As narrativas tradicionais, orais e escritas, hoje são elaboradas com a interposição de diferentes mídias, o que colabora para que uma atividade se torne densa e aprimorada. As narrativas não foram subitamente debandadas de sua linearidade para configurarem um molde multifacetado do meio virtual. Robin (2006) segmenta as narrativas digitais em três esferas, que são: as narrativas pessoais, que se configuram naquelas em que o foco se encontra na exposição de ocorrências expressivas da vida de alguém; os documentários históricos, que objetivam a compreensão dos fatos pretéritos, alicerçados em fatos históricos; e as histórias informativas, que visam à transferência de uma mensagem otimista, que instrui o ouvinte, acarretando em uma alteração na qual os elementos narrativos se correlatam com a respectiva cultura. As narrativas evoluíram dos meios analógicos e foram impulsionadas pelas oportunidades provocadas pelas mídias digitais.

Os predecessores das narrativas digitais foram as histórias multiformes, que concediam subdivisões ao enredo da história principal, os quais, oportunamente, alternavam-se quanto ao ponto de vista ou dos episódios da história, proporcionando, assim, distintos desfechos para a história. Segundo Almeida e Valente (2012), esses recursos oportunizam variáveis formas de elaboração de narrativas digitais. Os elementos que constituem a narrativa – mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação –, apontados por Paul (2007), corroboram com o pensamento de Murray (2003) quanto à utilização das mídias e narrativas digitais no momento de criação de um enredo, no exercício que agrega os contextos descritos pelo autor, na interlocução que permite, ao leitor, interagir com o narrado.

Bruner (2001) associa o ato de narrar a uma sistematização da experiência, para que se compreenda o fato ocorrido e se promova uma nova maneira de contá-lo. Enquanto que, para Cunha (1997), a narrativa, oral ou digital, é um prosseguimento de eventos e episódios abarcando os humanos como personagens, em um contexto específico, no tempo do fato ocorrido, possibilitando o ato de prosseguir ou recuar no tempo, em consonância com as intenções e significados almejados, que

compreendem as relações entre cultura e mente do sujeito, suas relações consigo mesmo e com os outros. Existe hoje uma pluralidade de meios de produção de narrativas digitais. São elas: narrativas interativas, histórias digitais, relatos digitais, narrativas multimídias ou narrativas multimidiáticas (VALENTE; ALMEIDA, 2012), que permitem também a criação não-linear das histórias. Nesse viés, segundo Lemke (2002), os elementos empregados nas narrativas digitais podem ser inalteráveis, conforme relatos tradicionais, ou podem utilizar mecanismos de hipermodalidade, quando diferentes categorias se integram na hipermídia, tornando-se não-lineares e não-cronológicas, possibilitando ao leitor escolhas quanto ao percurso a ser seguido, o que possibilita a cada inovação de versão o seu armazenamento.

As narrativas digitais passam a possuir alguns elementos atrativos. Assim como o enredo da história em tempos passados era feito no entorno da fogueira, as narrativas digitais harmonizam vozes, sons, textos, imagens em torno de diferentes recursos tecnológicos para elevar a experiência do leitor e aproximá-lo, o máximo possível, da realidade. O leitor passa a interagir com a história de acordo com seus próprios comandos. Por haver distintas formas de se narrar e combinar os recursos tecnológicos, a potencialidade das narrativas digitais permite dar vazão à criatividade.

Direcionando a discussão para os elementos que constituem a narrativa digital, Robin (2008) considera que ela é constituída por sete elementos básicos, que são: o ponto de vista, que se configura na visão do autor em relação ao fato narrado; a questão dramática, que se caracteriza no problema central da trama e que cativa o público; o conteúdo emocional, que permite a identificação entre autor e usuário; o poder da voz, que é quando o narrador fomenta a compreensão da narrativa; o fundo musical, elemento de enriquecimento da narrativa; a economia, estratégia de se apresentar um número restrito de informações por slide; a contação ou página, para que o público permaneça atraído pelo enredo; e, por fim, o ritmo e entonação, que é a forma em que ocorre a narrativa até o seu desfecho, ora apresentando-se rapidamente, ora podendo ser lenta. As narrativas digitais então podem ser concebidas através de orientações que se articulam, de forma completa, um aglomerado de cenas fixas, podendo variar entre grafismo ou fotografias, ou união de ruídos, palavras, silêncio ou sons, alternando entre conjunto visual ou sonoro.

Apontando para a necessidade de caracterizar os ambientes em que ocorrem as narrativas digitais, Murray (2003) assevera que eles podem ser: procedimentais, ou seja, são resultantes do pensamento algorítmico de comportamento e das regras; participativos, visto que provêm de reconstituição codificada de respostas

comportamentais; espaciais, uma vez que há o processo interativo da navegação; enciclopédicos, devido à capacidade de armazenamento de dados. As narrativas digitais se desenvolvem essencialmente por meio da imersão, que é a permissão para ser vivida a fantasia, possibilitando uma proximidade entre real e virtual. Em conformidade com Murray (2003), Lévy (1996) afirma que o espaço virtual se configura em um ambiente real. Todas as criações virtuais pressupõem uma reprodução da realidade, contudo, limitada, e podem não corresponder com o mundo físico. Murray (2003) ainda assevera que a agência se configura na capacidade de realização das ações e participações do leitor e na transformação, que torna o ambiente mais plástico e passível de alterações, promovendo uma mudança profunda nos processos de apropriação da leitura e escrita por meio do letramento digital.

AS NARRATIVAS DIGITAIS EM APLICATIVOS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

A investigação considerou a abordagem descritiva e qualitativa, por meio de descrição das funcionalidades dos aplicativos. A pesquisa foi marcada por buscas pelos aplicativos de contação de histórias disponibilizados pelos sistemas operacionais *IOS* e *Android*, por meio do *Google Play* e *App Store*, valendo-se dos buscadores, “histórias infantis em Língua Portuguesa” e “contação de histórias”. Principiou-se pela escolha de aplicativos de acessibilidade gratuita; priorizaram-se aplicativos com ausência de narrador, por não interferir na compreensão do ouvinte e leitor, e aqueles que se apresentavam em língua portuguesa. Foram selecionados, entre agosto de 2016 e julho de 2017, 64 aplicativos, que atenderam aos critérios descritos acima.

A literatura infantil digital se apresenta de forma diversificada nos aplicativos de contação de histórias, não se configurando em cópias dos livros impressos ou monótona. Há uma grande diversidade de características, que ao serem analisadas estruturaram algumas análises, como evidenciado a seguir.

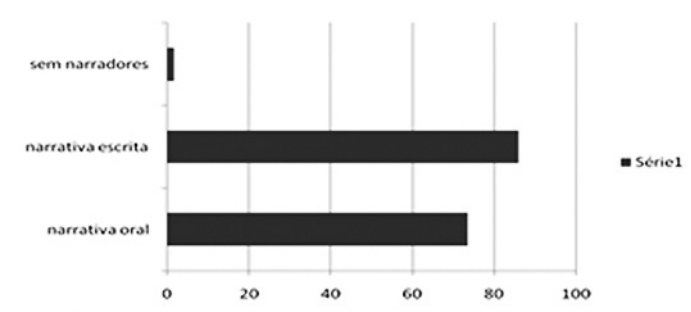


Gráfico 1 – Porcentagem de narrativas ou ausência delas nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em língua portuguesa.

Fonte: Arquivos da pesquisa (LAUDARES, 2018)

A. INEXISTÊNCIA DE NARRADOR

A inexistência de um narrador se configurou como uma contação de histórias que ocorre por meio da performance, dos gestos e das ações dos personagens. Foi encontrada essa ausência narrativa em 1,6% dos apps analisados, o que, conforme assevera Zumthor (2000), é um meio eficiente de comunicação, assegurando uma linguagem poética, pendendo, como nas palavras de Moraes (2012), a tornar-se uma contação de histórias imaginada e percebida, o que torna a tecedura farta em possibilidades de interpretação.

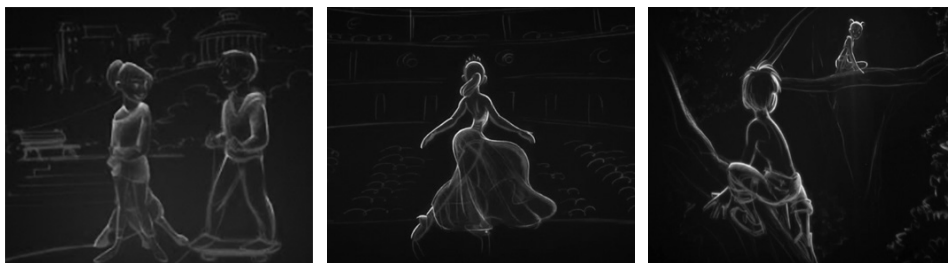


Figura 1 – Telas de um dos aplicativos de contação de histórias que **não** apresenta narrador

Fonte: Google Spotlight

(Criado em 2016. Print de tela realizado em outubro de 2017).

B. NARRATIVA ESCRITA

A presença da narração escrita demonstra que, além da narrativa oral, emprega-se a palavra escrita em 85,9% dos aplicativos, o que confirma as palavras de Reckziegel (2012), que dizem que as histórias eram preliminarmente para serem contadas; no entanto, para que fosse armazenada pelo seu ouvinte, ela deveria ser redigida até que novamente as pessoas as lessem e lhes concedessem vida, para que então voltassem a contá-las outra vez. Avaliou-se que a história contada com o reforço da palavra escrita possibilita leitura, acesso e manuseio por parte de portadores de deficiência auditiva, visto que, por intermédio da escrita, viabiliza-se a leitura da história contada.



Figura 2 – Telas de um dos aplicativos de contação de histórias que possuem narrativa escrita

Fonte: Cinderela BR - Contos de Fadas APK

(Criado em 2017. Print de tela realizado em setembro de 2017)

A maior parte dos aplicativos de contação de histórias faz uso da oralidade (73,4%). Nas histórias, observa-se que a narrativa geralmente se estabelece em conectivos fáticos, como, por exemplo, “de repente” e “aí”, e em marcas de oralidade, também apresentadas nos aplicativos.



Figura 3 – Telas de um dos aplicativos de contação de histórias que possuem narrativa oral

Fonte: *Estórias Áudio para Crianças Valioman*
(Criado em 2016. Print de tela realizado em setembro de 2017).

Ao ser analisado o teor dos enredos de cada aplicativo, observou-se que havia semelhanças ou proximidades no contexto das narrativas digitais. A fim de dar visibilidade aos dados coletados, agrupou-se os aplicativos por características do enredo, classificando-os em “clássicos literários”, “histórias originais” e “histórias bíblicas”.

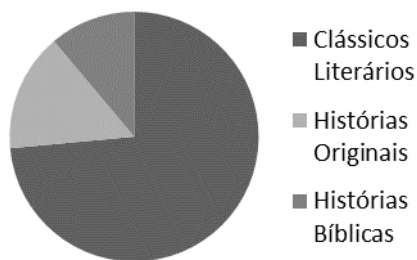


Gráfico 2 – Porcentagem de Clássicos Literários, Histórias Originais e Bíblicas nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.

Fonte: Arquivos da pesquisa (LAUDARES, 2018)

A. CLÁSSICOS LITERÁRIOS

Existe uma tendência natural ao homem em contar as histórias que mais marcaram a sua infância (SISTO, 2012). Em 71,9% dos aplicativos, as histórias retratam os clássicos literários mundiais, intensamente difundidos em diferentes culturas e povoados, também considerada enquanto literatura de apelo universal, isto é, aquela que retrata diferentes realidades sociais e público-alvo, sendo parte constituinte da memória coletiva.



Figura 4 – Tela de um dos aplicativos de contação de histórias que retratam Clássicos Literários

Fonte: As Minhas Histórias DZAGO.

(Atualizado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017)

B. HISTÓRIAS ORIGINAIS

Em 15% dos aplicativos foi possível avaliar a presença de histórias inéditas, sem se configurar em reconto ou tradução, evidenciando, assim, marcas de criatividade. Menciona-se aqui, na qualidade de histórias originais, aquelas criadas pelos próprios autores, sem embasamento direto nos clássicos literários, configurando-se assim como inovadoras.

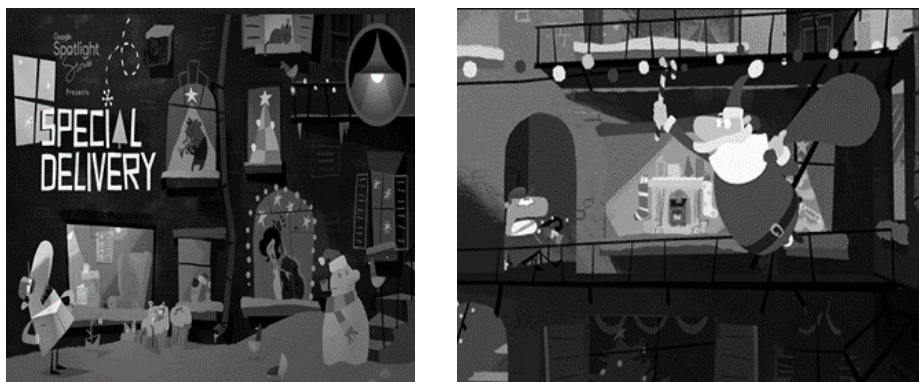


Figura 5 – Tela de um dos aplicativos de contação de histórias que retratam Histórias Originais
Fonte: Google Spotlight
(Criado em 2016. Print de tela realizado em outubro de 2017).

C. HISTÓRIAS BÍBLICAS

Averiguou-se que existem 10,9% de aplicativos com histórias bíblicas, isto é, que são baseadas na Bíblia, coleção de textos religiosos de valor sagrado ao cristianismo, em que são narradas interpretações religiosas, sendo a maioria dos aplicativos de origem protestante e evangélica.



FIGURA 6. Telas de um dos aplicativos que apresentam histórias bíblicas.
Fonte: App Bíblia para as crianças
(Criado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017)

A contação de histórias por meio dos aplicativos ocorre de forma a envolver o leitor, assim como na contação de histórias presencial. Há, no teor digital, grande número de reprodução das histórias clássicas da literatura infantil mundial, de forma que o narrador oral se torna presente, dando acesso ao leitor aos títulos universalmente difundidos, repassando, assim, a memória desses enredos de uma geração a outra, ao passo que existem muitas histórias de cunho social e religioso, refletindo, assim, uma visão cultural da sociedade. Em consonância com os enredos de narrativas orais e impressas, o universo digital possibilita, também, a contação de histórias inéditas, com a co-participação do ouvinte e leitor, isto é, ele pode escolher o desfecho da narrativa.

CONCLUSÃO

Ao avaliar as principais características dos aplicativos de contação de histórias pode-se destacar dois pontos reflexivos. Um diz respeito à delimitação dos aspectos a serem observados. Tendo visto o contexto que compõe os aplicativos de contação de histórias, em que há de se ressaltar os atos de leitura envolvidos (cf. Schafer, 2011), é meritório separar os sentidos para que se obtenha o alcance do desenvolvimento de acuidades específicas. Para tanto, foi importante pormenorizar o ato de ler imagens, sons e palavras escritas. Em outro, referente à literatura voltada à infância, os aplicativos de contação de histórias viabilizam o acesso à literatura infantil digital, especialmente aos clássicos literários, ou seja, títulos provenientes da tradição oral.

Conduzindo a peroração aos resultados específicos da análise descritiva e exploratória, foi possível apurar que os aplicativos possuem três grandes características, que assumem as frentes da contação de histórias: a primeira, composta por “histórias clássicas” da literatura infantil mundial, em que o narrador oral se faz presente na maioria dos apps, ofertando ao leitor oportunidades de ter contato com títulos universais, possibilitando a preservação da memória dessas histórias, que são tradicionalmente repassadas de uma geração a outra, em que o enredo ocorre como se fosse uma intercessão de suas raízes com a narrativa oral, como elemento lúdico e jocoso.

A segunda frente, “histórias tradicionais”, demonstrou um envolvimento com questões de cunho social, uma vez que os aplicativos refletem uma situação cultural. Alguns se voltam ao público religioso e retratam o elemento sagrado,

proferindo a exaltação de valores e de princípios éticos, conforme aponta Sisto (2012), como potência ritualística e congregadora. São aplicativos bastante elaborados, no sentido de numerosas características, com a presença de música e enredo sob a ótica do patrocínio, haja vista a presença de publicidade, com grande ocorrência da narrativa escrita e um texto que se apresentou demarcado claramente pela linearidade, com início, meio e fim (LAUDARES, 2018).

A terceira frente, “histórias bíblicas”, apresentou-se mais desobrigada das questões da tradição, visto que se propôs a uma inovação conceitual e procedimental, em virtude de demonstrar uma narrativa amplamente imersiva, com o ensejo de recursos em realidade virtual, diferentes perspectivas e não-linearidade. Ela também optou por enredos originais, que oportunizaram a co-participação do leitor.

Averiguou-se que a contação de histórias nos aplicativos não se configura transunto dos livros impressos, visto que se apresenta das mais diferentes formas: por meio do tradicional contador de histórias, de personagens inéditos ou de vídeos, de desenhos estáticos, com ou sem a presença do narrador, afigurando-se, assim, como novas formas de se contar histórias no meio digital.

Os aplicativos passam, então, a se difundir ao leitor como o presente e o futuro da contação de histórias, visto que cada vez mais as tecnologias permeiam o cotidiano infantil e é por meio delas que a contação de histórias passa, também, a ocorrer. Portanto, o convite ao mergulho no universo de contação de histórias, realizado pelos produtores dos aplicativos a todos os seus usuários, acaba por proporcionar a revelação desse envolvente universo, em que, seja ou não fruto do novo modo de se conceber uma narrativa, a atual contação de histórias decorre de forma a retratar o modo de se expressar da atual sociedade e da forma como se experimenta o mundo, sendo possível alternar histórias, personagens, identidades, entrecruzando o mundo virtual e real. Desse modo, as narrativas digitais compõem, na multimodalidade textual, enredos direcionadas às crianças em ambientes digitais, que permitem modos distintos de leitura, assegurando peculiaridades de uma literatura infantil digital.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. *O narrador*. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- BENJAMIN, W. *O narrador*. Considerações sobre a obra de Nicolai Leskov. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos*. Portugal: Porto Editora, 1994.
- BRUNER, J. *Aspectos de significado: para uma psicologia cultural*. Lisboa: Edições 70, 1990.
- CARVALHO, G. S. *As Histórias Digitais: Narrativas do século XXI. O Software MovieMaker como recurso procedimental para a construção de Narrações*. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/publico/Gracinha_Souza_de_Carvalho.pdf>. Acesso em: novembro de 2016.
- FERREIRA, Jacques de Lima (Org.). *Formação de professores: teoria e prática pedagógica*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- LAUDARES, E. M. A. *Literatura Infantil Digital: um estudo sobre os aplicativos de contação de histórias*. 118f. 2018. Dissertação (mestrado Profissional em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018.
- LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMKE, J. L. *Travels in hypermodality*. Visual Communication, 2002.
- LÉVY, P. *O Que é Virtual?* Rio de Janeiro: 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Copyright Editora 34, 1999.
- MORAES, F. *Contar histórias. A arte de brincar com as palavras*. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2012.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural UNESP, 2003.
- PATRINI, M. de L. *A renovação do conto: emergência de uma prática oral*. São Paulo: Cortez, 2005.
- PAIVA, V. (2007). Narrativas Multimídia de Aprendizagem de Língua Inglesa: Um Gênero Emergente. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DE GÊNEROS TEXTUAIS, SIGET, 4., 2007, Tubarão. *Anais...*, Tubarão, SC: UNISUL, 2007. Disponível em: <<http://www.abrapcorp.org.br/anais2010/citacoes.html>>. Acesso em: 20 jan. 2019.
- PRADO, A. L.; LAUDARES, E. M. A.; VIEGAS, P. P. C.; GOULART, I. C. V. Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação (RIAEE)*, Araraquara, v. 12, n. esp. 2, p. 1156-1176, ago. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.
- PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: Ferrari, Pollyana (Org.), *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.
- RIBEIRO, A. Ler na tela: letramento e novos suportes de leitura e escrita. In: COSCORELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte, MG: Ceake; Autêntica Editora, 2014.
- ROBIN, B. R. The educational uses of digital storytelling. CRAWFORD et al. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006. Chesapeake, VA: AACE, 2006.
- SANTAELLA, L. *Leitura de imagens*. São Paulo, SP: Melhoramentos, 2012.
- SCHAFER, M. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Unesp, 2011.
- SISTO, Celso. *Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias*. Belo Horizonte: Aletria, 2012.

- VALENTE, J. A. A Espiral da aprendizagem e as Tecnologias da Informação e Comunicação: Repensando Conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. (Org.), *A Tecnologia no ensino: Implicações para a Aprendizagem*. São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 2002.
- VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. (Org.). *Formação de educadores a distância e integração de mídias*. São Paulo, SP: Avercamp, 2007.
- VASCONCELOS, D. C.; MAGALHÃES, H. As Narrativas Multimidiáticas das Charges Animadas. *Cultura Mediática: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba*. Ano III, n. 1, 2010.
- WEBER, M. *Professores contadores de histórias*. In: FERREIRA, Jacques de Lima (Org.). *Formação de professores: teoria e prática pedagógica*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- ZUMTHOR, P. *Performance, recepção e leitura*. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: EDUC, 2000.

SOBRE AS AUTORAS

Ellen Maira de Alcântara Laudares é Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Lavras. Atua como professora no Departamento de Educação da Universidade Federal de Lavras (UFLA). Possui graduação em Letras pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2005). Graduada em Pedagogia pela Fundação de Educação Regional Serrana (2015). Graduada em História pela FACESB (2015). Possui especialização em Supervisão Escolar, pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá (2010); em Psicopedagogia Clínica e Institucional, pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá (2011); e em Pedagogia Empresarial: Planejamento Estratégico em ambiente escolar e não escolar, pelo ISEIB (2015).

E-mail: ellen.laudares@ded.ufla.br.

Ilsa do Carmo Vieira Goulart é Doutora e Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (2013). Graduada em Letras, pela Fundação de Ensino Superior do Vale do Sapucaí (1997). Professora do Departamento e Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Lavras. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, atuando principalmente nos seguintes temas: história da literatura didática brasileira, cultura material escolar, leitura, livro, leitor, alfabetização e práticas de leitura. Coordenadora do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Lavras. Coordenadora do Núcleo de

Estudos em Linguagens, Leitura e Escrita (NELLE) e do Grupo de Pesquisa Linguagem, Leitura e Cultura Escrita, da Universidade Federal de Lavras.
E-mail: ilsa.goulart@ded.ufla.br.

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