

**Ler e sentir: a representação multimodal das emoções na literatura infantil digital / *To Read and to Feel: The Multimodal Representation of Emotions in Digital Children's Literature***

Aline Frederico\*

RESUMO

A literatura digital articula novas maneiras de construção de uma experiência estética e emocional aos leitores na infância. Este artigo reflete acerca da emoção e da afetividade na literatura digital por meio da análise de três aplicativos literários voltados a crianças. Para lidar com o complexo fenômeno da experiência afetiva e emocional na leitura digital, um referencial teórico interdisciplinar é proposto, relacionando a fenomenologia de Merleau-Ponty à semiótica social multimodal de Kress e van Leeuwen. O *corpus* inclui os aplicativos *Little Red Riding Hood*, da produtora Nosy Crow, *The Monster at the End of This Book*, de Jon Stone e Michael Smollin, e *Macaco de chapéu*, de Chris Haughton. A análise indica como os diferentes recursos semióticos são utilizados na representação das emoções e na sugestão de tensão emocional ao leitor infantil, tendo como centralidade a questão da corporeidade e a relação intrínseca entre os corpos e a experiência emocional. PALAVRAS-CHAVE: Literatura infantil digital; Aplicativos literários; Emoções; Multimodalidade; Fenomenologia

ABSTRACT

*Digital literature presents new ways of constructing aesthetic and emotional experience for child readers. This article reflects on emotion and affect in digital literature through the analysis of three literary apps for children. To deal with the complex phenomenon of the affective and emotional experience in digital reading, an interdisciplinary theoretical framework is proposed, relating Merleau-Ponty's phenomenology to Kress and van Leeuwen's multimodal social semiotics. The corpus includes the apps Little Red Riding Hood, by producer Nosy Crow, The Monster at the End of This Book, by Jon Stone and Michael Smollin, and Hat Monkey, by Chris Haughton. It discusses how different semiotic resources are used in the representation of emotions and in suggesting emotional tension to the child reader, with embodiment and the intrinsic relationship between reader's bodies and their emotional experience as a central part of apps' textual construction.*

**KEYWORDS:** *Digital children's literature; Literary apps; Emotions; Multimodality; Phenomenology*

---

\* Universidade de São Paulo – USP, Escola de Comunicações e Artes, Departamento de Jornalismo e Editoração, Campus Butantã, São Paulo, São Paulo, Brasil; Capes, Proc. 88882.315383/2019-01; <https://orcid.org/0000-0002-5670-8548>; [aline.frederico@usp.br](mailto:aline.frederico@usp.br)

## Introdução

A experiência estética da literatura está profundamente relacionada a sua capacidade de emocionar o leitor. Por meio de um conjunto de códigos em diversos sistemas ou modalidades semióticas, a literatura nos provoca, nos toca e também nos ensina maneiras de sentir. A literatura infantil hoje apresenta uma grande diversidade de formatos e meios, utilizando-se de diferentes linguagens, modos semióticos e materialidades na construção de sua potência estética. Os aplicativos literários, obras de literatura digital — interativa e multimodal — disponíveis como aplicativos para dispositivos móveis, são uma manifestação do literário na contemporaneidade, porém não têm recebido suficiente ênfase nos estudos e pesquisas da literatura infantil e juvenil. Este trabalho visa, assim, contribuir para os estudos da poética dos aplicativos literários, refletindo sobre como a natureza multimodal e interativa dessas obras se articula na representação direta das emoções, ou ainda na construção de situações, cenas e narrativas que afetam emocionalmente o leitor.

A partir de um levantamento de mais de uma centena de aplicativos literários selecionados a partir de premiações e recomendações de revistas e sites especializados<sup>1</sup>, foram escolhidos três aplicativos para a análise: *Little Red Riding Hood* [*Chapeuzinho Vermelho*, que chamaremos apenas de *Chapeuzinho*], da produtora Nosy Crow (2013), *The Monster at the End of This Book* [*O monstro no final deste livro*, que chamaremos apenas de *Monstro*] (2011), de Jon Stone e Michael Smollin, e *Macaco de chapéu* (que chamaremos apenas de *Macaco*), de Chris Haughton (2013). Os critérios para a seleção do corpus levaram em consideração aplicativos com alto potencial estético e valor literário que fizessem uso das possibilidades do meio digital — neste caso, da multimodalidade e da interatividade — em sua literariedade. Os aplicativos apresentam três propostas distintas para o envolvimento emocional entre leitor e narrativa: em *Monstro*, o leitor deve superar o medo do monstro do fim do livro para seguir com a história; em *Chapeuzinho*, o leitor, juntamente com a protagonista, é colocado frente a frente com o perigo, manifestado pelo Lobo Mau; em *Macaco*, o leitor tem o poder de se

---

<sup>1</sup> A lista completa de aplicativos pode ser encontrada nos anexos de Frederico (2018).

comunicar com o protagonista e, a depender do conteúdo da mensagem, causar-lhe emoções, tais como alegria, tristeza, carinho e cuidado. As obras selecionadas são, portanto, ricos casos para a análise da relação entre afetividade, emoção e corporeidade na experiência literária.

## **1 Emoção, sentidos e literatura**

No sentido original atribuído por Alexander Baumgarten (1993) no século XVIII, a estética equivale a um conhecimento adquirido por meio dos sentidos, relacionado à experiência fenomenológica, como posteriormente apresentada por Maurice Merleau-Ponty. Dentro dessa perspectiva, o corpo é inseparável do conhecimento estético, fortemente relacionado aos afetos e às emoções, sendo o meio pelo qual a experiência e o pensamento acontecem. A experiência emocional vivida no ato da leitura é, portanto, uma dimensão essencial da experiência estética da literatura. Um texto literário de qualidade emprega suas propriedades narrativas e formais com o objetivo de provocar uma emoção no leitor, de afetá-lo. Segundo Merleau-Ponty,

[s]er emotivo é encontrar-se envolvido numa situação com a qual não conseguimos lidar e da qual não queremos escapar. Ao invés de aceitar o fracasso ou refazer seus passos, o sujeito abole o mundo objetivo que bloqueia seu caminho nesse dilema existencial e busca uma satisfação simbólica nos atos mágicos (1999, pág. 127)

Assim, o emocionar-se na leitura literária está ligado profundamente ao próprio prazer do texto e à razão de ser do literário, na sua função de provocar por meio de deslocamentos internos (muitas vezes desconfortáveis ao indivíduo). A experiência emocional da literatura está, portanto, profundamente relacionada à proposta de estranhamento ou singularização sugerida por Viktor Chklovski (1971). O impasse existencial provocado pela emoção vivenciada na leitura literária é o responsável pelo prolongamento da duração da percepção, que Chklovski considera a função essencial da arte.

A emoção é uma derivação do conceito de afecção, que, segundo a filosofia de Espinoza, designa “o efeito que um corpo produz sobre o outro” (Brazão, 2018, p. 80),

*Bakhtiniana*, São Paulo, 19 (3): e64214p, julho/set. 2024

numa relação mútua que define um corpo como afetante e o outro como afetado. Segundo Muniz Sodré (2006), a afetividade se trata de “uma mudança de estado e tendência para um objetivo, provocada por causa externa” (p. 28), e a emoção, uma derivação da afecção, deriva do latim *emovere*, que se refere a um “‘movimento’ energético ou espiritual desde um ponto zero a um ponto originário na direção de um outro, como consequência de uma certa tensão, capaz de afetar organicamente o corpo humano” (p. 29).

A questão do movimento do leitor, tanto interno quanto externo, é um ponto de reflexão fundamental na experiência estética promovida pelos aplicativos literários. Na leitura literária tradicional, o texto age, mais comumente, como afetante, e o leitor, como afetado. Já na literatura digital, a interatividade possibilita a alternância de papéis. O leitor ganha a possibilidade de ação, a possibilidade de afetar o texto, ainda que as maneiras com que o texto possa ser afetado sejam determinadas pelo próprio texto. Dessa forma, assim como o texto pode provocar emoções no leitor, pode ser dada ao leitor a capacidade de determinar certas emoções vivenciadas por um personagem. Se a emoção pressupõe esse “movimento” interior no estado do leitor, o que ocorre quando o corpo do leitor está efetivamente em movimento e que o resultado desse movimento, de suas ações, simultaneamente “provoca emoções” nos personagens ficcionais?

A afecção ocorre por meio dos sentidos, e está relacionada ao corpo do indivíduo e à experiência fenomenológica. Segundo Merleau-Ponty (1999), “quando se lê um texto diante de nós, se a expressão é bem-sucedida, não temos um pensamento à margem do próprio texto, as palavras ocupam todo o nosso espírito” (p. 245). Vivemos a literatura no momento da leitura, imersos no universo ficcional, e somos tomados emocionalmente pela experiência estética literária. A emoção vivenciada não só é resultado da percepção que se realiza por meio do corpo do leitor, como é a emoção mesma uma mudança no estado desse corpo.

[...] a emoção, enquanto variação de nosso ser no mundo, é contingente em relação aos dispositivos mecânicos contidos em nosso corpo, e manifesta aquele mesmo poder de ordenar os estímulos e as situações que está no seu auge no plano da linguagem (Merleau-Ponty, 1999, p. 256).

Essa relação intrínseca entre a emoção e o corpo se faz importante objeto de reflexão na análise da literatura digital, pois o engajamento do corpo na leitura de aplicativos literários se vê alterada tanto em frequência — o corpo é requerido sistematicamente para realizar as interações —, como em forma — o leitor não apenas engaja o corpo em movimentos triviais, conforme definiu Espen Aarseth (1997), como o passar das páginas, mas sim realiza uma série de movimentos, frequentemente distintos a cada cena, envolvendo o toque, mas também expressões mais performativas como o sopro ou o chacoalhar da tela.

A afetividade e a emoção emergem da experiência fenomenológica, pré-reflexiva. Seguindo o referencial proposto por Charles Sanders Peirce (2005), a percepção promove uma consciência em Primeiridade, uma apreensão instantânea anterior à interpretação e à criação de signos. A emoção vem em Secundidade, ou como reação à qualidade experienciada na Primeiridade. Porém, a afetividade e a emoção também dependem das relações semióticas estabelecidas na narrativa multimodal, em Terceiridade. Segundo Merleau-Ponty, “há uma unidade entre a imaginação e o entendimento [...] e que na experiência do belo, por exemplo, eu experimento um acordo entre o sensível e o conceito” (1999, p. 15). A percepção fenomenológica e a lógica (semiótica) são, portanto, duas facetas essenciais desse fenômeno.

Segundo a semiótica social multimodal, os significados se constroem em todos unificados que articulam signos em múltiplos modos semióticos. No caso dos aplicativos literários, esses modos podem envolver as linguagens escrita e falada, no plano visual; as linguagens pictóricas estática e em movimento (ou cineicônica); no plano sonoro, além da voz, temos a música e efeitos sonoros; e temos ainda o plano gestual, envolvido nos atos interativos. Segundo Gunther Kress (2010), cada modo semiótico engaja aspectos distintos da percepção. Nos aplicativos literários, a linguagem verbal escrita e a ilustração engajam o sentido da visão; a animação engaja tanto a visão quanto o sentido da audição, com a música e os efeitos sonoros, além da fala/narração oral da história; já os gestos interativos engajam o sentido do tato e podem explorar a espacialidade onde se encontra o corpo do leitor. Esses modos fazem uso das potencialidades e limitações desses meios para comunicar a literatura.

## 2 A representação multimodal da emoção na literatura infantil digital

A natureza multimodal da literatura infantil digital é um aspecto fundamental no estudo das representações das emoções nos aplicativos literários, pois cada modo semiótico tem o potencial de representar emoções ou aspectos de emoções de maneira diferente, de acordo com suas *affordances* (Kress, 2010), ou suas possibilidades e limitações de representação. Essas representações, no entanto, se unificam em conjuntos multimodais integrados (*multimodal ensembles*), e, portanto, é na sinergia entre eles que se construirão representações de emoções que visam a afetar o leitor e, assim, construir sua experiência estética.

A questão da multimodalidade na representação de emoções na literatura infantil foi explorada por Maria Nikolajeva (2012). A autora destaca como, nos livros ilustrados, as imagens têm um papel fundamental na representação das emoções, que é realizada tanto de forma direta, através da expressão facial e corporal dos personagens, como de forma metafórica. Os aplicativos literários selecionados, no entanto, apresentam uma complexidade semiótica ainda maior que a do álbum ilustrado com o uso de som, das imagens em movimento e da interatividade (que inclui os gestos do leitor), ampliando as possibilidades de representação das emoções tanto de forma diegética — como experimentadas pelos personagens — ou extradiegética, gerando uma atmosfera geral que visa provocar emoções no leitor. Dentre os muitos modos semióticos possíveis, cada obra, no entanto, faz um uso selecionado e explora diferentes possibilidades representativas dentro de uma miríade de opções. Assim, os três aplicativos analisados nesta pesquisa apresentam estratégias bastante distintas na representação multimodal das emoções, porém, em todos os casos, é na sinergia entre os modos semióticos, explorando as *affordances* de cada uma delas, que se constrói de forma bem-sucedida um texto literário multimodal que toca o leitor de alguma forma, fazendo com que experimente emoções em virtude da experiência poética vivida.

## 2.1. Representação pictórica: imagens estáticas e em movimento

Assim como o destacado por Nikolajeva a respeito do álbum ilustrado, nos aplicativos literários a linguagem pictórica tem papel central na representação das emoções. Isso porque é pela ilustração que são representados os rostos e corpos dos personagens, indicando seus estados de espírito e emoções. Expressões faciais são consideradas chave na expressão e na leitura da emoção — a ponto de a inclusão dessas expressões em objetos inanimados automaticamente os humanizar, transformando-os em seres animados e, portanto, merecedores de empatia (Colombetti, 2014). Nos aplicativos literários, o movimento da imagem também é importante nessas representações: em primeiro lugar, ao indicar mudanças nas emoções dos personagens conforme a obra se desenrola, e, em segundo lugar, por permitir a representação dos movimentos de seus corpos para sugerir seus estados emocionais (tremor, por exemplo, pode significar medo).

No entanto, esse recurso só foi utilizado em todo o seu potencial em uma das obras analisadas, *Monstro*, que traz com detalhes as expressões faciais do protagonista, retratando as flutuações em seu estado emocional ao longo da história. Mas por que as demais obras não utilizaram esse recurso, tão frequente nos álbuns ilustrados? A análise dessas obras e suas realizações técnicas sugere dois motivos: (1) em virtude dos estilos de representação das ilustrações, que optaram por altos níveis de simplificação; e (2) em virtude das técnicas de animação utilizadas — animações em 2D e com um menor número de quadros por segundo e, portanto, menos capazes de reproduzir todas as nuances das mudanças de expressão facial. Animações desse tipo são mais fáceis e mais baratas de serem realizadas, resultando numa produção mais rápida e com um custo mais acessível, tendo em vista que a complexidade de desenvolvimento dessas obras faz delas produtos caros de produzir e ainda sem um público cativo que garanta um retorno financeiro.

Em *Chapeuzinho*, temos personagens humanos (Chapeuzinho, a Mãe e a Avó) e animais antropomorfizados (o Lobo e outros animais que ela encontra pelo caminho). Estes possuem todos os principais elementos faciais que possibilitam a expressão de emoção de forma reconhecível pelos humanos, como boca, olhos e sobrancelhas (segundo pesquisas seminais nesta área, como as de Paul Ekman e Dacher Keltner (1997)). No entanto, o uso das expressões faciais e de modulações ao longo da história é utilizado de

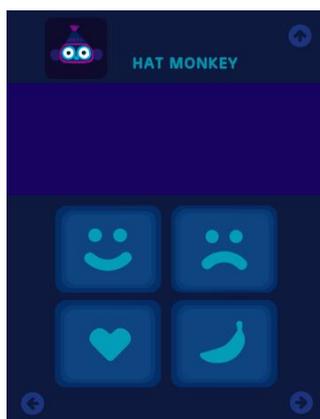
maneira limitada nessa obra. Na maior parte da história, os personagens apresentam expressões de emoção relativamente neutras e com pouca variação (*Figura 1*). Quando suas expressões faciais são exploradas de maneira expressiva, na maior parte dos casos, revelam com mais ênfase traços da personalidade dos personagens — como o Lobo ser mau e a Chapeuzinho, corajosa — do que seus estados emocionais, ainda que ambos não possam ser completamente dissociados.



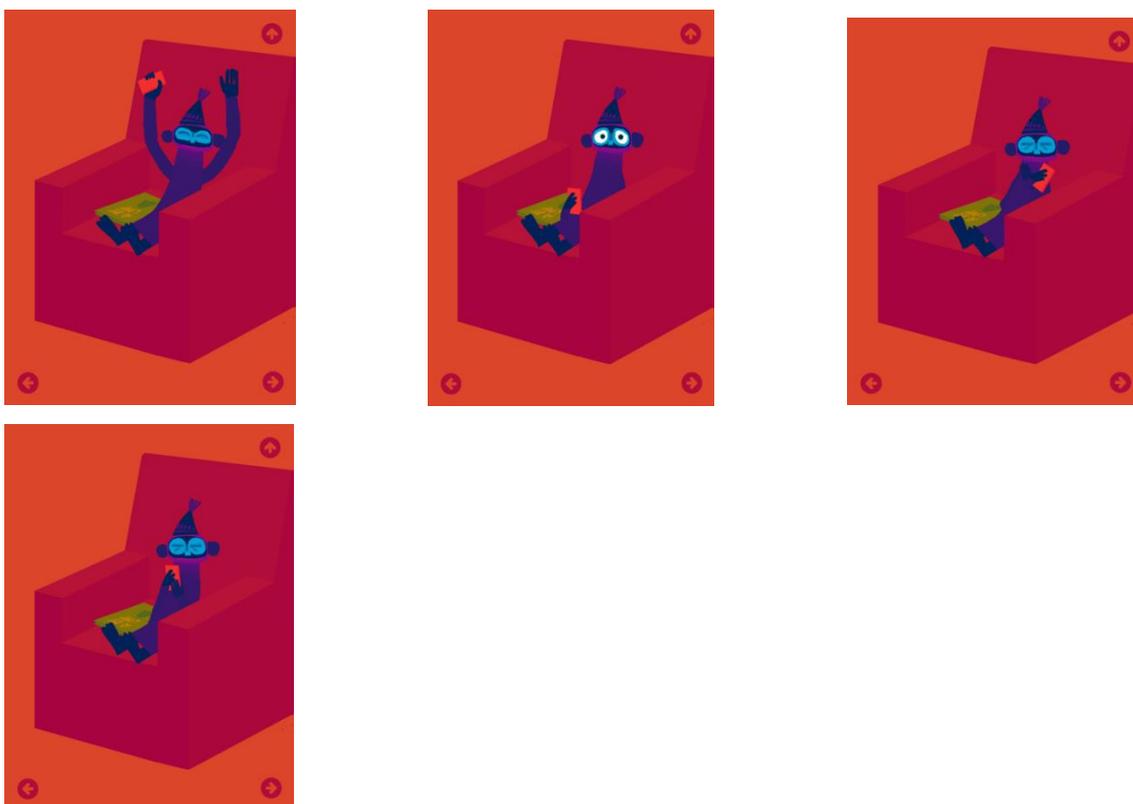
*Figura 1* – Captura de tela de três momentos do aplicativo *Chapeuzinho*. A despeito da carga emocional das cenas, a expressão facial dos personagens permanece a mesma. © Nosy Crow e Ed Bryan. Fonte: Nosy Crow; Bryan (2013).

No caso de *Monstro e Macaco*, temos dois protagonistas antropomorfizados, cujas faces têm expressividade reduzida, devido a um estilo de representação mais abstrato e simplificado (em oposição a um estilo realista, conforme discute Scott McCloud (1994)). No caso de *Macaco*, o personagem sequer apresenta uma boca, dependendo exclusivamente do movimento dos olhos para expressar emoções. Apesar dessas limitações, em algumas cenas, o movimento dos olhos é utilizado de forma expressiva para indicar suas emoções. Por exemplo, na cena que o leitor deve mandar uma mensagem de texto para o Macaco, ele pode escolher entre uma mensagem feliz (☺), uma triste (☹), uma mensagem de amor ou carinho (um coração) ou uma banana, que pode significar também carinho e cuidado (*Figura 2*). Ao receber a mensagem feliz, ele responde com alegria, representada especialmente pela expressão de seus olhos, que se contraem, e pelos braços, que se levantam de forma celebratória; já em resposta à mensagem triste, o Macaco expressa um olhar tristonho, quase de choro. Na mensagem de coração, ele abraça a si mesmo e fecha os olhos com ternura, expressando o prazer de ser querido pelo leitor. Apesar de a obra abrir mão dessas expressões faciais de forma mais significativa, quando ocorrem em momentos pontuais da obra, imagem, movimento e sons são bem-sucedidos na representação de emoções. Essas expressões visuais das emoções são, no

entanto, sempre acompanhadas de vocalizações, suspiros emitidos pelo personagem que confirmam a expressão desses sentimentos. É no conjunto multimodal que o significado se completa para o leitor (*Figura 3*).



*Figura 2* – Captura de tela do aplicativo Macaco. Tela que simula a interface de um smartphone, em que o leitor pode enviar uma mensagem de texto para o Macaco. © Fox and Sheep. Fonte: Houghton (2013).



*Figura 3* – Captura de tela do aplicativo *Macaco*. Reação do Macaco a cada uma das mensagens possíveis, respectivamente cara feliz, cara triste, coração e banana. © Fox and Sheep. Fonte: Haughton (2013).

*Monstro* é sem dúvida o aplicativo mais bem-sucedido na representação visual das emoções dentro do *corpus* da pesquisa. A obra se utiliza de recursos de movimento e animação, ainda que as características da ilustração do personagem possam ser limitadores no que diz respeito à representação de expressões faciais. O protagonista Grover é um fantoche e sua boca, por exemplo, tem uma dinâmica de movimentação limitada. Porém, a obra tem uma carga emocional importante; afinal, trata do medo do protagonista frente ao possível monstro no fim do livro e, assim, faz uso de outros recursos para representar as emoções de Grover: utiliza-se de forma muito expressiva do olhar do personagem, de seus movimentos e expressão corporal, especialmente os braços e o posicionamento desses em relação à cabeça (*Figura 4*). Grover também está sempre se movendo, muito agitado, e esse movimento é uma forma bem elaborada de representação da sua ansiedade. Seus movimentos exagerados, por outro lado, o desqualificam como narrador, contribuindo para uma construção irônica do texto e dando subsídios para que o leitor ignore seus pedidos de não virar a página.



*Figura 4* – Capturas de tela do aplicativo *Monstro*. A sequência mostra a grande expressividade na representação das emoções por meio de recursos visuais de expressões faciais e corporais utilizada pela obra. © Sesame Street. Fonte: Stone; Smoolin (2011).

## 2.2 Narração em voz alta

Em *Monstro* e *Chapeuzinho*, a narração em voz alta se destaca entre os modos de expressão emocional. A voz, um som criado pela expressão do corpo do emissor, vibra em consonância com suas emoções. Assim, a voz humana dificilmente é neutra no que diz respeito a emoções, sendo óbvio o reconhecimento de uma voz triste, entusiasmada ou assustada, por exemplo. Bebês, mesmo antes de serem capazes de compreender a linguagem verbal, respondem ao tom de voz de seus cuidadores, ressaltando o potencial de significado e de representação da emoção da voz. Além disso, a voz aparece em consonância com os significados da linguagem verbal e esse acoplamento resulta numa identificação ainda mais explícita das emoções imbuídas na fala. Esse recurso, por sua potência — mas possivelmente também por ser mais fácil de reproduzir nessas obras (em comparação, por exemplo, a uma animação elaborada, como discutido anteriormente) — é bastante usado e efetivo nas obras em questão.

Em *Chapeuzinho*, por exemplo, no ápice da história, quando a menina chega à casa da avó e encontra o Lobo se passando pela velhinha, temos o célebre diálogo em que a menina demonstra estranhamento com a aparência da senhora. O momento antecede a revelação e a ofensiva do Lobo. Enquanto as imagens não se empenham em demonstrar a surpresa da menina (ver *Figura 1*, terceiro quadro), a narração, com grande ênfase e expressividade, realiza essa função comunicativa. Já em *Monstro*, todo o texto ocorre em discurso direto e cada fala do protagonista é carregada de expressividade e emoção. O desespero e o medo do personagem a cada virada de página são marcados por gritos e exclamações vocais. A expressividade do discurso verbal falado é similarmente destacada pela tipografia e outros recursos gráficos, que ressaltam as palavras ditas com mais ênfase, como a palavra “monstro”, e simulam graficamente o estado emocional de Grover (ver *Figura 4*). A intensidade da fala está intimamente ligada à intensidade dos movimentos faciais e corporais do personagem. Palavras que recebem mais ênfase vem acompanhadas de tremores ou movimentos mais destacados de seus olhos ou braços, com grande sincronicidade.

Em *Macaco*, não há o recurso de leitura em voz alta pelo aplicativo. Assim, cabe ao leitor ou ao seu coleitor realizar essa narração, em voz alta (mais provável no caso da

leitura compartilhada) ou silenciosamente (mais provável na leitura autônoma). Dada a grande carga emocional da voz e da linguagem falada discutidas acima, temos que a transferência dessa função para um coleitor resulta também numa transferência dessas possibilidades de representação das emoções para um outro corpo, este que pode inclusive fazer uso de suas próprias expressões faciais e corporais como forma de ênfase, agregando elementos a essas representações. A leitura compartilhada é destacada como um momento de grande troca de afetos e envolvimento emocional entre adulto e criança, e o uso da voz com seu potencial de representação de emoções pode ser uma contribuição importante nesse processo. Vale ressaltar que a opção de desativar a narração em voz alta está também presente no aplicativo *Chapeuzinho*, porém não está presente em *Monstro*.

### 2.3 Linguagem verbal escrita

Em termos da linguagem verbal, *Monstro* é a única obra que se utiliza explicitamente de palavras para nomear as emoções do personagem. Uma vez que o medo vivido por Grover é um aspecto central na narrativa, o texto verbal repete duas vezes essa informação. Logo no início da narrativa, é revelado que haverá um monstro no fim do livro e Grover diz “Ó, eu tenho tanto medo de Monstros!!!”<sup>2</sup>. A pontuação da frase ressalta a intensidade da emoção de Grover ao proferir essas palavras. Já na cena que antecede o fim do livro, em que o monstro será revelado, Grover repete “Ó, eu estou tão assustado!”<sup>3</sup> ao implorar ao leitor que não vire a página. No fim do livro, quando é revelado que ele, Grover, é o monstro, o personagem diz, em tom de ironia, que era o leitor quem estava com medo: “E *you* estava com tanto medo.”<sup>4</sup> Nessa cena, a natureza dialógica da obra é explorada de forma irônica e lúdica, insinuando uma dada resposta emocional da parte do leitor, que pode, ou não, condizer com a realidade. Em Frederico (2018), alguns leitores apresentaram sinais claros de apreensão frente à possibilidade do monstro, enquanto outros trataram a situação como cômica, lidando com ela de forma bem-humorada.

---

<sup>2</sup> “Oh, I am so scared of Monsters!!!” (tradução minha).

<sup>3</sup> “Oh, I am so scared!” (tradução minha).

<sup>4</sup> “And *you* were so scared.” (tradução minha).

Em *Chapeuzinho*, o texto verbal segue uma estrutura tradicional, com um narrador em terceira pessoa cujo discurso indireto é alternado com momentos de discurso direto. Nessa obra, as emoções dos personagens não são nomeadas ou indicadas de forma direta pelo texto verbal. Cabe ao leitor interpretar a narrativa conforme ela se desenrola para identificar possíveis estados emocionais da protagonista e de outros personagens. Já nos diálogos, pode haver alguma indicação indireta do estado emocional deles. Por exemplo, Chapeuzinho pode dizer, em algumas cenas, “Que lindo dia!”<sup>5</sup> Ou “Essas árvores são lindas!”<sup>6</sup>, que indicam sua apreciação pela situação, reverberando um sentido de contentamento. Vale ressaltar que essas frases aparecem de maneira aleatória e apenas quando ativadas pelo leitor, por meio da interação. Portanto, têm um papel complementar e não fazem parte do núcleo da narrativa; fica a cargo do leitor acessar estas camadas de significado e nem todos os leitores o farão.

Em *Macaco*, o texto verbal apresenta uma estrutura que foge às formas tradicionais: são perguntas endereçadas ao leitor indagando se ele pode realizar alguma ação com ou para o Macaco. Não há efetivamente uma narrativa, mas uma sequência de cenas interativas que representam a experiência cotidiana do personagem em suas interações com o leitor. Dada essa estrutura textual enxuta, não há nenhuma referência por meio da linguagem verbal dos estados emocionais do personagem. Ao passar para a tela seguinte, predominam os elementos visuais e sonoros; estamos imersos no mundo do Macaco (ver *Figura 5*). O Macaco “fala” em algumas cenas, como quando o leitor o chama pelo telefone, mas se trata de um vozerio em que palavras não podem ser identificadas. A prosódia e entonação da fala, no entanto, indicam seu estado emocional, reforçando a força expressiva da palavra falada, nesse caso em detrimento do aspecto semântico do texto.

---

<sup>5</sup> “What a lovely day!” (tradução minha).

<sup>6</sup> “These trees are lovely!” (tradução minha).



Figura 5 – Capturas de tela do aplicativo Monstro. Primeira tela mostra o texto verbal. Em continuação, o leitor segue para a narrativa visual. © Fox and Sheep. Fonte: Haughton (2013)

## 2.4 Música

A música pode ser utilizada de forma fundamental para evocar emoções em obras que permitem a utilização desse recurso. O cinema é uma forma de expressão artística que elaborou, ao longo de sua história, formas de expressar emoções em narrativas por meio da música, e diversos aplicativos literários se utilizam da música de forma semelhante. Todas as três obras analisadas utilizam a música como recurso narrativo em algum momento, mas certamente é em *Chapeuzinho* que esse recurso é explorado de forma mais explícita com a função de sugerir emoções ao leitor.

Durante parte significativa da obra, a música é um elemento importante na ambientação da história, sugerindo diferentes tons emocionais a cada momento da narrativa; a variação da música marca mudanças na desenrolar da história. Por exemplo, enquanto a protagonista está em casa, temos uma alegre valsa; ao sair para a floresta, uma música sombria invade o leitor. Essa mudança de tom provocada pela mudança na música é dramática e gera grande suspense. Nessa cena, a menina caminha sozinha pela floresta escura e o Lobo, escondido entre a vegetação, pode ser avistado pelo leitor, se ele tiver os olhos atentos. Chapeuzinho, no entanto, não sabe da presença do Lobo e segue tranquila pela floresta.

A música não-diegética tem, portanto, o papel de provocar emoções no leitor independentemente das emoções vividas pela personagem. Não se trata, portanto, de sentir o que a personagem sente, mas sim temer *por* ela, enquanto observador. Ao longo de toda a obra, Chapeuzinho não vai expressar medo do lobo. A menina está sempre

confiante frente à ameaça, seja em suas expressões faciais ou por seu tom de voz, mas a música do aplicativo destaca o grande perigo vivido pela protagonista, podendo, assim, despertar a apreensão e até o medo no leitor infantil.

## 2.5 Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros podem ser utilizados de forma significativa para sugerir emoções nos aplicativos literários, mas isso não quer dizer que todas as obras façam uso desse recurso com essa finalidade. *Macaco* apresenta efeitos sonoros, mas esses, em geral, são usados para criar uma ambientação sonora que torne os cenários e ações da história mais realistas, contribuindo para a verossimilhança e para a imersão do leitor. Essa forma de utilização dos efeitos também é observada nas demais obras. Em *Chapeuzinho*, no entanto, temos, nas cenas de maior dramaticidade, efeitos sonoros que contribuem para o clima de perigo e suspense da obra. Essas cenas podem evocar emoções no leitor, como discutiu Giselly Lima de Moraes (2016). É o caso da cena descrita anteriormente, da menina caminhando pela floresta, que, além de contar com uma música sombria, traz sons de pássaros e pequenos animais. Os sons criam a ambientação sonora da floresta que envelopa o leitor, criando uma sensação de profunda imersão naquele espaço ficcional. Esses são efeitos de ordem diegética e colocam o leitor e a personagem no mesmo ambiente. Temos então suas modalidades sonoras, os efeitos e a música, atuando de forma complementar, porém, sobrepondo diferentes níveis de diegese. Moraes destaca ainda que, na cena do célebre diálogo, a música cessa e se transforma num efeito, um som de grande suspense, criado com o atrito frenético do arco contra as cordas de um violoncelo. Esse movimento reverbera por meio do som no corpo do leitor, podendo gerar grande apreensão.

*Monstro* é a obra que se utiliza dos efeitos sonoros ao longo da narrativa de forma mais enfática e sofisticada, remetendo à tradição dos desenhos animados infantis, em que os efeitos são amplamente utilizados. No caso das representações das emoções, os efeitos servem como base ou suporte para a tensão emocional gerada pela fala do personagem, contribuindo para agregar intensidade à expressão vocal. O exemplo mais óbvio ocorre quando a palavra “monstro” é pronunciada — lembrando que ela é repetida em todas as

cenar do livro. Além da voz trêmula de Grover, um som aterrorizante de teclado é acionado, acompanhado por um tremor na palavra escrita na tela, que se deforma levemente. Temos, portanto, uma orquestração de efeitos verbais, visuais e sonoros que salientam o aspecto pavoroso do monstro, indicando o medo do personagem e sugerindo ao leitor a mesma emoção.

Um outro exemplo de destaque ocorre na cena que antecede à revelação do monstro, em que os efeitos sonoros contribuem de forma significativa para construir uma atmosfera de perigo, em consonância com o medo manifestado por Grover por meio de sua fala e de sua expressão corporal. Aqui, o efeito sonoro é não-diegético, mas a emoção que ele busca provocar no leitor coincide com a emoção vivida pelo personagem, contrariamente ao exemplo de *Chapeuzinho* discutido na seção anterior, em que a música visa provocar apreensão no leitor, ainda que a personagem esteja andando calmamente pela floresta.

## 2.6 Interatividade

A interatividade é uma característica fundamental da literatura digital que possibilita ao leitor formas variadas de participação no texto literário. Por meio dessas ações realizadas pelo leitor, o texto toma diferentes configurações, possibilitando variados percursos e experiências de leitura. A construção de sentido a partir da interatividade é complexa e multifacetada; o mesmo pode ser dito sobre as maneiras como emoção e interatividade estão conectadas na leitura digital.

A própria presença da interatividade já afeta a experiência emocional da leitura, porque a própria realização da interação vem potencialmente carregada de emoção para o leitor. O ato de interagir pode ser visto como potencialmente gerador de emoções; a possibilidade de intervir na obra e de ver o texto se transformar como resultado de suas escolhas pode trazer uma excitação ao momento da leitura, movida pela expectativa da resposta por parte da obra. Assim, podemos concluir que a interatividade, como elemento do discurso (Chatman, 1978) da narrativa digital, tem o potencial de gerar emoções, independentemente de essas ações efetivamente representarem algum tipo de emoção na narrativa.

A resposta emocional do leitor pode ser exacerbada a depender do contexto criado pela narrativa e dos significados infringidos pela participação do leitor na história. Além disso, a interatividade traz uma faceta importante na análise das representações das emoções: na obra interativa, o corpo do leitor é um elemento do texto multimodal e potencialmente um recurso para a representação das emoções nas obras por meio dos gestos interativos.

A cada interação, na leitura de um aplicativo literário, o leitor pode assumir um papel na narrativa, papel esse que vem associado a determinadas emoções. Em *Macaco*, há dois tipos principais de interação. No primeiro grupo, o leitor *ajuda* o Macaco, ou realiza ações *para* ele. O leitor abre a porta da casa para o protagonista entrar, alimenta o Macaco, dando-lhe bananas (as bananas estão fora de seu alcance), faz uma chamada telefônica para o personagem, envia para ele mensagens de texto pelo celular e, por fim, o leitor vira as páginas do livro que Macaco lê e apaga a luz do quarto para que ele possa dormir. Num outro grupo de interações, leitor e macaco fazem atividades *juntos*, eles brincam de esconde-esconde, de “toca aqui”, dançam, tocam música e conversam pelo telefone.

As emoções estão associadas a essas ações em dois níveis. No primeiro, as emoções resultam especialmente do impacto emocional que as ações geram no personagem. O leitor alimenta o Macaco, que fica feliz por comer a banana (o que pode ser visto por suas expressões faciais e corporais); por consequência, a expectativa é que o leitor sinta também uma sensação de satisfação e felicidade, não pelo ato de pegar a banana e levar em direção ao macaco em si, mas, sim, pelo prazer de ter gerado essa emoção positiva no personagem. O leitor cuida do Macaco, realiza algo que faz bem ao protagonista e, com isso, se sente também bem, num movimento que promove desenvolvimento de uma relação empática entre o leitor e o personagem.

Já no segundo grupo, a origem das emoções é dupla: a ação do leitor — dançar, por exemplo — pode gerar uma emoção positiva no leitor — pois dançar é supostamente prazeroso; além disso, o leitor pode sentir emoções — presumidamente positivas — por partilhar esse momento com o macaco e perceber, nele, reações emocionais positivas. As ações do leitor, portanto, não representam diretamente uma emoção, mas a ação vem associada a determinadas emoções. A representação em si da emoção — que ocorre

através do corpo do leitor que demonstra alegria ou medo ou tristeza, por exemplo — vai depender do leitor e do repertório, expectativas e motivações que ele traz para a leitura. Uma criança tímida, por exemplo, pode se sentir desconfortável com a necessidade de dançar com o macaco na frente dos colegas, numa situação de leitura partilhada na escola, por exemplo. Assim, a representação das emoções por meio da interatividade carrega um alto grau de indeterminação e só é efetivamente realizada no momento da leitura.

*Monstro* é um outro exemplo interessante para discutir essa imprecisão da representação das emoções por meio da interatividade. A obra sugere, de maneira irônica, que o leitor contradiga os pedidos de Grover para não virar a página, e assim não chegar ao monstro no fim do livro. O personagem pede que o leitor não vire a página, mas a expectativa é que ele, sim, siga com a história. Como discutido em Frederico (2017), a construção multimodal da obra sugere uma identidade corajosa ao leitor; enquanto Grover tem medo, o leitor é convidado a ser valente, mas a experiência emocional que esse ato vai gerar no leitor pode variar imensamente. Uma possibilidade é um leitor que não tem medo de monstros e ache a reação de Grover exagerada e caricata; a emoção resultante pode ser, assim, de humor, riso. Outra, é de um leitor que não tem medo do monstro, mas empatiza com o personagem — Margaret Mackey (2016) discute o caso de uma criança que decidiu não seguir com a história, atendendo ao pedido de Grover. É possível ainda que outros leitores sintam medo do monstro, mas ainda assim sigam passando a página e seguindo com a história (como relatado em Frederico (2021)). Essas são apenas algumas das múltiplas respostas emocionais que a interatividade em uma obra como *Monstro* pode gerar.

Em *Chapeuzinho*, temos um cenário distinto. Em muitas das interações, o leitor assume o papel da protagonista. Quando o leitor *se passa por Chapeuzinho*, ele mergulha no mundo ficcional, vivendo a narrativa em primeira pessoa. Assim, o estado emocional da personagem ao realizar aquela ação é transferido ao leitor, que o experimenta em primeira mão, através de seu próprio corpo. Quando o leitor “ataca” o Lobo (por exemplo, jogando sobre ele uma jarra com mel), a proposta é de que ele experimente em primeira mão a ânsia de se safar do Lobo e o ímpeto que leva à ação, num misto de medo e coragem. Esse tipo de interação, portanto, pode possibilitar ao leitor ir além da empatia — quando, apesar de entender os sentimentos do personagem, ainda o vê como outro —

para verdadeiramente vivenciar a *identificação*, que ocorre quando o leitor efetivamente se sente no lugar do protagonista (Mar *et al.*, 2011). Ele não só vive na própria “pele” a tensão da situação — ainda que o nível de performance varie de acordo com o gesto utilizado — mas pode também usar a intensidade do gesto para expressar a emoção experienciada, possibilitando assim uma outra forma de reverberação dessa emoção, amplificando-a.

Os gestos que permitem a interação com a obra fazem parte da configuração multimodal dos aplicativos literários (Frederico, 2018). A forma desses gestos (tocar, deslizar o dedo, chacoalhar o dispositivo etc.) configura parte do texto multimodal, representando aspectos da narrativa e sugerindo significados. Aqui, também, há uma importante indeterminação. Os signos criados por meio desses gestos são apenas sugestões da obra, e sua forma final vai novamente depender das escolhas realizadas no momento da leitura: o leitor pode ativar a interação com a obra por meio de gestos que divergem daquilo que é sugerido. Ao improvisar outros gestos, novos significados são gerados. Uma vez que este artigo não leva em consideração as respostas leitoras, a análise a seguir será nas sugestões de gesto propostas pelas obras e como suas formas representam emoções na narrativa.

Um exemplo dessa forma de representação das emoções que se utiliza do corpo do leitor por meio do gesto interativo pode ser visto em *Chapeuzinho*. Após a ofensiva do Lobo, que salta da cama e vai atrás da menina com a intenção de devorá-la, Chapeuzinho e Lobo se encontram posicionados de forma oposta ao redor da mesa de jantar. O leitor então deve mover Chapeuzinho ao redor da mesa, ajudando a menina a fugir. Essa cena conta com uma música de grande tensão e o movimento frenético do leitor pode operar, portanto, como forma de representação do medo e da tensão daquele momento. O leitor só pode mover a personagem em círculos e não pode tirá-la daquela situação, o que também tem o potencial de exacerbar a carga emocional da cena. A música aqui forma, juntamente com o gesto, um conjunto multimodal importante na criação dessa representação.

A análise dos aplicativos em questão, no entanto, indica que a emoção, nesses casos, advém principalmente do contexto de realização do gesto, de seus significados e das relações que estabelece entre texto e leitor e menos de sua forma, que tem papel de

representação na narrativa. Assim, em grande parte dos casos, as obras em questão não se utilizaram amplamente da forma dos gestos interativos como recurso de representação de emoções e a expressividade emocional da forma do gesto parte do próprio leitor, que pode agregar vigor, velocidade ou hesitação ao gesto e assim manifestar, através dele, seu estado emocional.

### **Considerações finais**

A análise dos aplicativos literários do *corpus* revela como a representação das emoções na literatura infantil digital articula de diferentes maneiras os diversos modos semióticos, gerando distintas configurações multimodais. Essas representações multimodais se articulam de duas formas: na primeira, a experiência emocional é evocada a partir da representação do estado emocional dos personagens, buscando, assim, provocar empatia no leitor e afetando-o emocionalmente de forma indireta — uma vez que ter empatia não implica necessariamente sentir a emoção vivida pelo personagem (Feagin, 2019 *apud* Nikolajeva, 2012); na segunda, a obra evoca determinadas emoções diretamente no leitor, independentemente do estado emocional do personagem. Esses dois níveis estão diretamente relacionados aos elementos constitutivos da narrativa: a história e o discurso (Chatman, 1978). No primeiro caso, a experiência emocional é proposta a partir da história que é contada, enquanto, na segunda construção, a emoção é sugerida a partir do nível discurso, ou como essa história é contada. Assim como história e discurso são indissociáveis na narrativa, na representação das emoções, essas duas camadas se articulam para sugerir uma determinada experiência emocional unificada com o texto literário.

O conceito de “intensidade modal” proposto por Sigrid Norris (2004) nos permite refletir sobre o protagonismo dessas diferentes modalidades semióticas na representação das emoções nos aplicativos literários e a relacionar essa forma literária a outras formas de narrativa multimodal para crianças. Intensidade modal diz respeito à intensidade ou peso que uma modalidade semiótica assume num conjunto multimodal (Norris, 2004). A intensidade de cada modalidade varia a cada momento da comunicação multimodal e algumas modalidades semióticas têm mais importância no conjunto multimodal do que

outras. Assim, considerando especificamente a representação das emoções nas narrativas, e considerando as possibilidades representacionais de cada uma dessas modalidades, temos que as de natureza auditiva — a música e a voz do narrador — apresentaram alta intensidade nos conjuntos multimodais. O som ressoa nos corpos dos leitores, afetando-os de forma direta e potente, muitas vezes ainda em primeiridade. Dada a natureza difusa e subjetiva das emoções, no texto literário, a voz e a música apresentam um potencial expressivo que permite uma representação das emoções de forma poética em consonância com a narrativa.

Em algumas obras (como *Monstro*), as modalidades aurais podem ainda vir intimamente acompanhadas pela animação, em que as emoções dos personagens são representadas especialmente por meio de expressões faciais e corporais. A narração e a animação apresentam significativa concomitância na representação das emoções, complementado-se de forma íntima. Porém, vimos ainda que, em *Macaco* e *Chapeuzinho*, a animação nem sempre é utilizada em toda sua potência na representação das emoções dos personagens.

O aspecto interativo dessas obras também apresenta novas possibilidades para a experiência emocional com um texto literário. A própria possibilidade de participação pode gerar emoções no leitor, que precisa intervir na narrativa e pode afetá-la. Ao interagir, o leitor pode ainda assumir a perspectiva de um personagem, resultando numa identificação com o personagem que amplifica a experiência emocional em virtude de sua qualidade imersiva.

A análise das formas de representação e sugestão da emoção pelos textos dos aplicativos literários selecionados revelou, portanto, como sua multimodalidade é explorada de forma complexa e distinta em cada obra. A corporeidade, no entanto, se apresenta como eixo central e fio condutor. Por um lado, as representações das emoções dos personagens estão sempre profundamente ligadas ao corpo desse personagem, seja pela representação de suas expressões faciais ou corporais, seja pela ressonância dessa emoção pela sua voz. Nas modalidades aurais, o corpo do leitor é imerso pelo espaço sonoro promovido pela narrativa e vibra de acordo com a intensidade sonora. O leitor sente na carne essa vibração e as emoções que ela carrega. A interatividade, por sua vez, pode colocar o leitor dentro da narrativa, realizando determinadas ações sob a perspectiva

do personagem e assim, seu corpo e o corpo do personagem se fundem, possibilitando a experiência dessas emoções em primeira mão, num tipo de imersão e participação num universo ficcional que é típica da leitura digital.

A análise multimodal da representação das emoções em aplicativos literários sugere, portanto, um retorno à centralidade do corpo na experiência estética, tal como proposto por Baumgarten e Merleau-Ponty, mas também revela novas formas pelas quais obras de arte de natureza digital, multimídia, multimodal e interativa podem emocionar leitores e promover experiências estéticas literárias para crianças e jovens de hoje.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.

BAUMGARTEN, Alexander. *Estética: a lógica da arte e do poema*. Tradução de Míriam Sutter Medeiros. Petrópolis: Vozes, 1993.

BRAZÃO, José Carlos Chaves. Afecção e afeto em Spinoza e Daniel Stern. *Ayvu: Revista de Psicologia*, v. 4, n. 2, pp. 77-95, 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ayvu/article/view/22240>. Acesso em: 28 abr. 2024.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY; London, UK; Cornell University Press, 1978.

CHKLOVSKI, Viktor. A arte como procedimento. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*. Tradução de Ana Mariza Ribeiro. Porto Alegre: Editora Globo, 1971.

COLOMBETTI, Giovanna. *The Feeling Body: Affective Science Meets the Enactive Mind*. Cambridge, Mass.; London, UK: The MIT Press, 2014.

EKMAN, Paul.; KELTNER, Dacher. Universal Facial Expressions of Emotion: An Old Controversy and New Findings. In: ULLICA SEGERSTRÅLE; Peter Molnár (org.). *Nonverbal Communication: Where Nature Meets Culture*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1997. pp. 27-46. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/55476>. Acesso em: 28 abr. 2024.

FREDERICO, Aline. Children Making Meaning with Literary Apps: A 4-Year-Old Encounter with *The Monster at the End of This Book*. *Paradoxa*, v. 29, pp. 43-64, 2017.

FREDERICO, Aline. *Embodiment and Agency in Digital Reading: Preschoolers Making Meaning with Literary Apps*. Orientadora: Dra. Fiona Maine. Co-orientadora: Dra. Maria Nikolajeva. 2018. Tese (Doutorado em Filosofia) - Homerton College e Faculty of Education, Universidade de Cambridge, Cambridge, 2018. 332 f. <https://doi.org/10.17863/CAM.31007>. Disponível em: <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/283637>. Acesso em: 28 abr. 2024.

- FREDERICO, Aline. Lendo um aplicativo: perspectivas da construção de sentido na leitura literária digital na primeira infância. *Perspectiva*, v. 39, n. 1, pp. 1-25, 2021. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2021.e66013>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/66013>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- HAUGHTON, Chris. *Macaco de chapéu*. Fox & Sheep, 2015. Versão 1.8 (2017). Aplicativo disponível para sistema iOS Apple em <https://apps.apple.com/br/app/macaco-de-chap%C3%A9u/id904565251>. Aplicativo disponível para sistema Android em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobileventures.HatMonkey&hl=ptBR&gl=US>.
- KRESS, Gunther. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York, NY; London, UK: Routledge, 2010.
- MACKEY, Margaret. Digital Picturebooks. In: ARIZPE, Evelyn; STYLES, Morag (org.). *Children Reading Picturebooks: Interpreting Visual Texts*. 2. ed. London, UK; New York, NY: Routledge, 2016. pp. 169-179.
- MAR, Raymond A.; OATLEY, Keith; DJIKIC, Maja; MULLIN, Justin. Emotion and Narrative Fiction: Interactive Influences Before, During, and After Reading. *Cognition & Emotion*, v. 25, n. 5, pp. 818-833, 2011. DOI: [10.1080/02699931.2010.515151](https://doi.org/10.1080/02699931.2010.515151). Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02699931.2010.515151>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, NY: HarperPerennial, 1994.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MORAES, Giselly Lima de. *Trilha sonora de aplicativos para crianças e educação literária*. 2016. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016. 246 f. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/20840>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- NIKOLAJEVA, Maria. Reading Other People's Minds Through Word and Image. *Children's Literature in Education*, v. 43, n. 3, pp. 273-291, 2012. <https://doi.org/10.1007/s10583-012-9163-6>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10583-012-9163-6>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- NORRIS, Sigrid. *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. New York, NY: Routledge, 2004.
- NOSY CROW; BRYAN, Ed. *Little Red Riding Hood*. Nosy Crow, 2011. Versão 2.0.1 (2011). Aplicativo previamente disponível para iOS Apple em: <https://apps.apple.com/us/app/little-red-riding-hood-nosy/id626696483?ls=1>
- PIERCE, Charles S. *Semiótica*. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis: Vozes, 2006.

STONE, Jon; SMOLLIN, Michael. *The Monster at the End of this Book*. Sesame Street, 2010. Versão 6.0 (2020). Aplicativo disponível para sistema iOS Apple em: <https://apps.apple.com/us/app/the-monster-at-the-end/id409467802>. Aplicativo disponível para sistema Android em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=org.sesameworkshop.monsterone.play&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.sesameworkshop.monsterone.play&hl=en_US&gl=US).

*Recebido em 10/11/2023*

*Aprovado em 13/06/2024*

### **Declaração de disponibilidade de conteúdo**

Os conteúdos subjacentes ao texto da pesquisa estão contidos no manuscrito.

### **Pareceres**

Tendo em vista o compromisso assumido por *Bakhtiniana*. Revista de Estudos do Discurso com a Ciência Aberta, a revista publica somente os pareceres autorizados por todas as partes envolvidas.

### **Parecer I**

O artigo está bem estruturado e alcança o objetivo proposto, embora sem muita profundidade... Os objetivos do trabalho estão claros e coerentemente desenvolvidos no texto: visa contribuir para nosso entendimento da poética dos aplicativos literários, refletindo sobre como a linguagem multimodal e interativa dessas obras se articula na representação direta das emoções ou na construção de situações, cenas e narrativas que afetam emocionalmente o leitor. As teorias escolhidas são atuais, mas no momento da análise dos Apps não houve um diálogo entre a teoria e a prática... Acredito que é necessário rever e realizar esse diálogo, demonstrando de que forma a teoria auxilia na análise e interpretação dos Apps. A reflexão poderia ser original e trazer contribuição para o campo de conhecimento, mas faltou essa reflexão da teoria e a prática... O texto apresenta clareza, correção e adequação da linguagem a um trabalho científico. Está bem escrito, embora haja alguns deslizes de vírgula e frase confusa estão marcadas no texto para que revejam... As sugestões estão no parecer e no corpo do texto e, caso seja publicado, sugiro que realizem as correções, principalmente, fazendo um diálogo com as teorias propostas e a análise dos Apps... APROVADO COM SUGESTÕES [Revisado]

*Alice Atsuko Matsuda* – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Curitiba, Paraná, Brasil; <https://orcid.org/0000-0003-3046-7317>; [aliceamatsuda@gmail.com](mailto:aliceamatsuda@gmail.com)

Parecer emitido em 24 de janeiro de 2024.

## Parecer II

O artigo apresenta uma proposta de pesquisa bastante interessante, pois traz consigo aspectos muito relevantes aos estudos sobre multimodalidade, tais como leitura não-linear/multidirecional, particularidades relacionadas à música, à voz e aos efeitos de sentido decorrentes do som, dentre outros. Vale pontuar, ainda, que os objetivos do trabalho estão em consonância com o desenrolar do texto, o que potencializa os conhecimentos sobre multimodalidade e semiótica social. As referências que embasam a pesquisa são bastante relevantes, sobretudo ao citar Kress (2010) e Norris (2004). O trabalho apresenta clareza, correção e adequação da linguagem (há pequenos desvios que devem ser revistos), o que ratifica sua originalidade, sobretudo ao tratar do campo da literatura infantil digital. APROVADO COM SUGESTÕES [Revisado]

*José Maria de Aguiar Sarinho Júnior* – Universidade de Pernambuco – UPE, Nazaré da Mata, Pernambuco, Brasil; <https://orcid.org/0000-0003-1398-8444>; [jaguarsarinho@yahoo.com.br](mailto:jaguarsarinho@yahoo.com.br)

Parecer emitido em 22 de abril de 2024.

## Resposta da autora

Gostaria de agradecer aos pareceristas por suas leituras atentas e por ajudarem a aprimorar este artigo. Fiz as alterações editoriais sugeridas e acrescentei um parágrafo ao final do texto para esclarecer a ligação entre as discussões da primeira seção, que diz respeito à estética e à fenomenologia, e a análise multimodal do texto, esclarecendo, portanto, como as teorias apresentadas sustentam a análise apresentada no artigo. Acredito ser essa relação a que a primeira parecerista chama de “teoria e prática”.

*Aline Frederico* – Universidade de São Paulo – USP, Escola de Comunicações e Artes, Departamento de Jornalismo e Editoração, Campus Butantã, São Paulo, São Paulo, Brasil; <https://orcid.org/0000-0002-5670-8548>; [aline.frederico@usp.br](mailto:aline.frederico@usp.br)