



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e  
Crítica Literária da PUC-SP**

**nº 18 - julho de 2017**

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p42-59>

**Trilha sonora em narrativas digitais para crianças: novas  
possibilidades para a leitura do texto literário<sup>1</sup>**

**Soundtrack in digital narratives for children: new reading possibilities  
of a literary text**

*Ana María Margallo Gonzalez\**  
*Giselly Lima de Moraes\*\**

**RESUMO**

O texto pretende apresentar, mediante a análise das características da trilha sonora de aplicativos digitais, as contribuições dos recursos sonoros para a construção de narrativas para crianças. Dos estudos da Narratologia, dos estudos do cinema e dos jogos eletrônicos, foram retomados alguns conceitos para auxiliar na abordagem da trilha sonora, objetivando explicitar suas possibilidades narrativas básicas na literatura digital e dar visibilidade a aspectos da leitura literária que a trilha sonora ajuda a forjar tanto no plano da história (do que ela conta), como do discurso (de como conta).

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura Infantil Digital; Aplicativos; Trilha Sonora; Narrativas

**ABSTRACT**

By analyzing soundtrack features of digital applications, this paper aims at introducing the contribution made by sound resources to the construction of narratives for children. From studies of Narratology, film studies and electronic games, some concepts were used to help approach the issue of soundtrack, thus seeking to clarify its basic narrative possibilities in digital literature, and giving visibility to aspects of the literary reading the soundtrack helps to forge both in terms of history (what is narrated) and in terms of discourse (how it is narrated).

**KEY WORDS:** Digital Children's Literature; Applications; Soundtrack; Narratives

---

<sup>1</sup> Este artigo é parte do projeto "Ensino da leitura literária digital" financiado, na Espanha, pelo Programa Estatal de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação orientado para os desafios da sociedade (EDU2016-77693-R).

\* Universidade Autônoma de Barcelona – UAB. Faculdade de Ciências da Educação – Barcelona – Espanha. [anamaria.margallo@uab.cat](mailto:anamaria.margallo@uab.cat)

\*\* Universidade Federal de Alagoas – UFAL. Centro de Educação – Maceió – AL – Brasil. [xltrama@gmail.com](mailto:xltrama@gmail.com)

## Introdução

Como fenômeno recente, a presença do literário no meio digital recebe denominações que se disseminaram na primeira década do século XXI de formas distintas: literatura digital, literatura eletrônica, e-literatura, entre outras. Todas essas denominações tratam do mesmo objeto: obras de literatura feitas para serem apreciadas no meio digital e que, por isso mesmo, não podem ser reproduzidas em papel pela sua natureza hipertextual, multimodal e interativa.

A literatura digital, por suas características, amplia em muitos graus o acesso do leitor literário aos textos multimodais. Por textos multimodais, entendemos aqueles que são produzidos com diferentes recursos semióticos e que exigem do leitor uma articulação desses diferentes *modos* (sons, cores, imagens, tipografia...) para a produção de sentido (KRESS; VAN LEEWEN, 2001).

Segundo Kress, Leite-Garcia e Van Leuween (1996), embora a multimodalidade não seja novidade na comunicação humana, sendo inerente a ela, é cada vez mais intensa a participação de outras formas de representação e significação, para além da linguagem verbal. Para esses autores, a imagem se tornou, ao longo do século XX, o modo mais relevante por meio do qual as informações têm chegado à população mundial.

Se a imagem tem despertado diferentes tipos de interesse de pesquisadores que investigam a multimodalidade da leitura, quanto ao som, as pesquisas nesse campo enfatizam a leitura em voz alta. Os estudos dos elementos sonoros associados a outras formas de comunicação receberam maior atenção no campo da narrativa cinematográfica (ALVES, 2012; BATISTA, 2007; CHION, 1993) e dos jogos eletrônicos (HIBERTS, 2010; HICKMANN, 2005).

Vale, no entanto, perguntar se faz sentido haver investigações sobre recursos sonoros na leitura, investigações essas que não se restrinjam aos usos da voz. A pergunta a ser feita, portanto, é: em que contexto ou por que razão interessa pesquisar os recursos sonoros na literatura digital?

### 1 Entre os sons e os sentidos da leitura

No início do romance *Se um viajante numa noite de inverno...* Ítalo Calvino (1993, p.18) aconselha o leitor com essas palavras: “Relaxe. Concentre-se. Afaste todos

os outros pensamentos. Deixe que o mundo a sua volta se dissolva no indefinido. É melhor fechar a porta, do outro lado há sempre um televisor ligado”.

Alberto Manguel (1997) conta que o primeiro registro de alguém lendo silenciosamente foi feito pelo filósofo Agostinho ao ver Ambrósio sozinho com um livro, em seu quarto, o qual, ao invés de emitir sons durante a leitura, apenas perscrutava a página com os olhos, mantendo a língua quieta. Segundo esse autor, a leitura em voz alta, feita em grupo, era a prática predominante até a invenção da imprensa, pois os livros eram escassos e a alfabetização, rara. O ato de se recolher, de se isolar do mundo, de fazer um mergulho solitário e silencioso nas águas tranquilas da leitura de um livro é uma prática que, segundo Chartier, era bastante valorizada no clubes de leitura do séc. XVIII, que buscavam, entre outras coisas, regular o ato de ler nos seus domínios, proibindo sua realização em ambientes mundanos e barulhentos. Nesse mesmo século também surge, por influência do romantismo, o leitor que desfruta da leitura ao ar livre ou na cama, numa intimidade também silenciosa (CHARTIER, 1998). Desde então, o silêncio e o livro se tornaram pares nas cenas privadas de leitura.

Segundo Santella (2004), esse leitor que necessita se isolar, estar só e quieto na sua leitura é o leitor contemplativo, que lê linearmente, que toma um fio do texto e o segue até o fim. Um leitor surgido na era pré-industrial e que se formou a partir da convivência com a materialidade do livro e do gênero romance. Após a Revolução Industrial e com o crescimento dos centros urbanos, surge um leitor que acumula o perfil contemplativo com um perfil movente, fragmentário, dividido entre diferentes estímulos visuais e sonoros que dominam as grandes cidades, sendo capaz de lidar com tais estímulos, transitando entre eles, mudando o foco e a intensidade da atenção. Esse é o leitor do jornal, que convive com o rádio, com texto multimodais e que precede o leitor da era digital, a que Santaella (2004) chama de imersivo. Esse leitor, o imersivo, já não está quieto diante do texto, nem condiciona sua leitura ao silêncio, mas se deixa envolver por diferentes experiências sensoriais na sua relação com a obra.

Essas distinções nos mostram que os modos com que o leitor se lança na aventura do texto constituem um espectro bastante amplo de práticas, gestos e decisões, que envolvem, ainda, diferentes habilidades e níveis de atenção, que são postos em relação com distintos suportes e materialidades. A forma como os perfis desses diferentes leitores se acumulam e se combinam nas práticas contemporâneas são tão amplas e impossíveis de calcular como são as possibilidades de combinação, numa

mesma situação de leitura, entre suportes, dispositivos de leitura, gêneros, espaços, propósitos, *modos* e mídias.

A despeito dessas tantas possibilidades, a leitura é estudada, em geral, como um processo que conecta estritamente o sentido da visão às atividades cognitivas subjacentes ao ato de decodificar e compreender um texto. No entanto, quanto mais multimodal e hipermidiático se tornam os textos, mais esse ato envolve os outros sentidos.

Conforme evoluem as tecnologias digitais rumo a uma convergência de mídias, o som se torna cada vez mais parte da leitura literária digital necessitando, assim, incluir o sentido da audição no seu processamento. Desde os *áudio-books*, primeiro modo de digitalização de obras impressas, até os aplicativos originais de literatura digital, os recursos sonoros têm estado presentes na experiência literária. Talvez, essa presença, agora tão perceptível na literatura digital, seja, no final das contas, a oportunidade mais concreta de realização de um diálogo há muito esboçado entre música e literatura.

A música tonal, representante da tradição erudita moderna consolidada entre os séculos XVI e XVIII, produziu, na sua relação com a narrativa, uma famosa obra para crianças, *Pedro e o Lobo*, de Sergei Prokofiev. Trata-se de uma peça musical composta em 1936, com a intenção pedagógica de apresentar às crianças os instrumentos musicais clássicos. A obra, que envolve linguagem verbal e musical, conta, por meio de uma orquestra e de um narrador, a história de um garoto que foge da casa do avô para capturar um lobo, sendo auxiliado por animais da floresta. A peça musical obteve tal êxito que passou a figurar no imaginário infantil europeu, tornando-se um dos contos clássicos para a infância a que a tradição outorgou não apenas valor musical como também literário. Entretanto, a obra original é menos conhecida do que as adaptações feitas para o cinema por Walt Disney, em 1946, e para a literatura infantil como, por exemplo, a versão de mesmo título adaptada por Heloísa Prieto (2007).

A aproximação entre a música clássica e a literatura para crianças tem, certamente, em Walt Disney seu maior entusiasta. A partir de 1940, com obras como *Fantasia* e *Pinóquio*, os Estúdios Disney passaram a investir fortemente na produção de trilhas sonoras originais para seus filmes de animação, a maioria deles baseada em obras da tradição literária europeia voltadas para crianças.

Esses filmes tornaram conhecidas canções e temas musicais que ajudaram a popularizar personagens clássicos e contemporâneos. No Brasil, inspiraram a *Coleção Disquinho*, gravações dos contos tradicionais produzidas pela gravadora Continental

entre os anos de 1965 e a década de 1980. Essa coleção alcançou grande popularidade entre as crianças com seus discos de vinil em cores vibrantes. Neles, histórias como *Rapunzel*, *Chapeuzinho Vermelho*, *A bela adormecida*, *A festa no céu*, entre outras, eram dramatizadas pelos atores do Teatro Disquinho e narradas por Sonia Barreto. As vozes eram acompanhadas por músicas orquestradas por Radamés Gnattali, sendo adaptadas (das versões da Disney) e produzidas pelo compositor João de Barro, o Braguinha, e sua equipe (PITTA, 2015).

Todavia, essas experiências tratam de adaptações para mídias de áudio ou audiovisuais, as quais prescindem da linguagem escrita. Quando se trata da experiência de leitura literária, não é comum pensar o som para além da vocalização do texto escrito. Há que se reconhecer, no entanto, o lugar que a relação entre a literatura popular e a música tem na tradição literária, a exemplo das histórias que intercalam canções tradicionais ou das cantigas de ninar que trazem narrativas e recursos poéticos de grande força na tradição oral. No entanto, o momento é de atentarmos para o fato de que outros (e complexos) recursos sonoros também compõem os textos digitais, que se sofisticaram e trazem a combinação de vozes, efeitos sonoros e música como parte da experiência literária.

São diversos os dispositivos e aplicativos de leitura que podem dispor de trilhas sonoras completas, ao modo do cinema. Se antes os *e-books* estavam limitados a imitar a leitura em papel, atualmente podem contar com bandas sonoras que “expandem” a experiência estética literária, sem fugir aos parâmetros da narrativa convencional. Referimo-nos, por exemplo, à tecnologia desenvolvida na Nova Zelândia chamada de *booktrack* (trilha literária), um recurso que coloca à disposição do leitor de obras de ficção e não ficção digitalizadas uma trilha sonora elaborada especialmente para acrescentar emoção ao texto, composta de música, som ambiente e efeitos sonoros, e que pode ser controlada pelo leitor com o objetivo de sincronizá-la com seu ritmo de leitura. A proposta, no que tange à literatura, é de que os recursos sonoros favoreçam ao leitor imergir na história, funcionando, simultaneamente, como *parede sonora* que o “isola” do ambiente externo, e como uma *paisagem sonora* que contribui para a ambientação da própria narrativa<sup>2</sup>.

A experiência de leitura na atualidade envolve o uso de trilhas sonoras não só nos *e-books*, mas principalmente na leitura de obras de literatura digital *on-line* e em

---

<sup>2</sup> Os conceitos de parede sonora e paisagem sonora foram desenvolvidos por Murray Schafer (2001) e se encontram no livro *A afinação do mundo*.

aplicativos. Esses últimos são pequenos programas executáveis projetados para dispositivos eletrônicos táteis e que podem ser manipulados no modo *off-line* pelos usuários (CORRERO; REAL, 2014), nos quais o som e outros modos semióticos são combinados à linguagem escrita.

A proposta de evocar o formato do livro e a experiência de leitura no papel é, segundo Stichnothe (2014), uma especificidade dos aplicativos de literatura, quando vistos em relação aos demais modos de expressão da literatura digital. Os livro-aplicativos (*appbooks*), são um tipo de mídia que engloba uma variedade de gêneros e, assim como outras manifestações da literatura digital, reconfigura o conceito de texto que, segundo a mesma autora, compreende não apenas uma totalidade verbal, visual, sonora e de elementos interativos, como também um contexto de *hardware*, ou seja, um ambiente físico em que os dados são operados. Em face dessas características, tomamos os *appbooks* como objeto de estudo, visando constatar como permitem integrar as possibilidades sonoras na literatura.

## 2 Os elementos da trilha sonora e a narrativa

Os elementos sonoros com os quais se constrói uma trilha são música, voz e ruídos. Com os avanços das tecnologias de gravação e sincronização de som e imagem, esses *planos sonoros* se tornaram essenciais às experiências audiovisuais. O pesquisador e compositor francês Michel Chion (1993), em sua obra *Audiovision*, na qual trata do papel da trilha sonora na experiência do cinema e da televisão, apresenta o conceito de *valor acrescentado*, que ele compreende como o valor expressivo e informativo que o som acrescenta a uma determinada imagem.

Dessa maneira, o valor acrescentado pela trilha sonora, no caso da literatura digital, deve ser analisado na sua relação não só com a imagem (fixa e em movimento), mas também com o texto escrito e com os recursos de interatividade, entendida como as possibilidades que os aplicativos dão ao leitor para intervir na narração, considerando a articulação entre eles.

A perspectiva de que a trilha sonora, como um conjunto de elementos sonoros, acrescenta valor expressivo e informativo a outros elementos, se complexifica na literatura digital e promove uma aproximação conceitual com o campo da multimodalidade. Para Kress (2010), a abordagem da comunicação multimodal considera que cada *modo* tem um potencial próprio de sentido dentro de uma cultura e

que, cada um deles é um “pacote de recursos” que desempenha funções comunicativas na relação com outros *modos*.

Neste sentido, há uma reciprocidade na forma como cada modo age sobre o outro. Assim, tanto o som pode fazer ver coisas na imagem como a imagem pode levar a ouvir um som de forma diferente do que seria interpretado no escuro. Segundo argumenta Chion (1993), o valor figurativo e narrativo de um ruído reduzido a si mesmo é muito impreciso, portanto ele depende de um contexto visual e dramático para fazer sentido. Isso significa que um mesmo som pode contar muitas coisas distintas a depender do contexto em que é utilizado, e isso inclui o modo como se relaciona com outras semioses.

Em pesquisa de tese doutoral, na qual foram analisados 40 aplicativos literários de caráter narrativo, a maioria deles baseados em livros ilustrados, identificamos que a presença do som se revela como o recurso mais utilizado para expandir a experiência de leitura. Todos os *appbooks* para crianças a que tivemos acesso apresentaram recursos sonoros em maior ou menor grau.

Evidentemente, os avanços tecnológicos que permitem a gravação sonora digital favoreceram o desenvolvimento de trilhas sonoras para os aplicativos. As tecnologias desenvolvidas para videogame, que desde os anos 1980 demandaram investimentos em busca de proporcionar experiências mais realistas e emocionantes aos jogadores, contribuíram para que, hoje, a utilização dos recursos sonoros seja mais eficiente e sofisticada. Os progressos relacionados às possibilidades de se comprimir arquivos sonoros, realizar gravações de alta qualidade e sintetizar sons com maior complexidade, ocupando menos espaço e com maior rapidez, foram essenciais para a composição de trilhas sonoras completas em meio digital.

### **3 O potencial narrativo da trilha sonora de aplicativos literários para crianças**

A trilha sonora é um conjunto de recursos de áudio por meio dos quais se empenham esforços para se contar uma história de uma forma melhor do que se contaria sem ela. Tais recursos já foram amplamente estudados no cinema por Chion (1993), cujos estudos nos auxiliam na abordagem da trilha sonora em aplicativos. Esse autor afirma que, embora atuem conjuntamente, os três planos sonoros, voz, música e ruído, guardam continuidades e descontinuidades entre si. Assim, ao mesmo tempo em que podem ser considerados parte de um *continuum*, por serem elementos sonoros

constituídos de ritmo, altura, frequência, entre outros, se distinguem por suas qualidades figurativas e temporais, o que requer que busquemos compreendê-los separadamente.

Apresentaremos, a seguir, cada um dos elementos que compõem a trilha sonora: voz, ruído e música. Faremos isso a partir da categorização feita por Chion (1993), considerando seu conceito de valor acrescentado. Destacaremos, nessa descrição, o modo como tais elementos se apresentam em aplicativos de literatura para crianças, de forma a ilustrar a discussão sobre os elementos sonoros nas narrativas literárias digitais, que buscamos empreender atualmente e que acreditamos ser necessária.

### 3.1 A voz

Se a literatura em geral não pode negar sua dependência da palavra, ainda que apresente formas cada vez mais multimodais, a literatura infantil também não pode se divorciar da linguagem verbal. Além da dependência da palavra escrita, existe a influência da tradição oral, que estabelece o som como uma das dimensões materiais em que a literatura se atualiza como arte e a leitura literária como prática social. Dessa maneira, as estratégias vocais (verbais ou não) usadas para narrar uma história são parte constituinte da literatura infantil desde suas origens.

Há, ainda, o fato de que o livro ilustrado, esse arcabouço literário de que os aplicativos literários se valeram nas suas primeiras manifestações, é escrito, em geral, a partir do pressuposto de que fará parte de uma situação em que o adulto lê em voz alta para a criança pequena (COLOMER, 2003). Ao ser adaptado para o aplicativo, essa mediação dos pais, ou de outro adulto, pode ser substituída pela narração gravada. Isso, então, concede à voz do narrador um papel muito importante na fruição da obra, pois irá exercer funções expressivas que funcionam como mediadoras da experiência literária.

O plano da voz abrange os diálogos, a narração e o vozerio (CHION, 1993), esse último representado por uma massa de vozes indistintas ou murmúrios ouvidos ao fundo de uma cena. No cinema, os diálogos são o elemento mais importante da trilha sonora, já que se trata de uma arte dramática, em que a interação dos personagens é o principal motor da narrativa. Nas narrativas literárias digitais adaptadas, porém, a organização do discurso verbal apresenta maior variedade, sendo mais preponderante a presença de um narrador clássico, por meio de discurso indireto que se alterna com o discurso direto.

Dessa forma, a narração em *voice over* (voz de um narrador indeterminado)<sup>3</sup> ganha, nos aplicativos, maior relevância do que os diálogos e o vozerio. Em geral, a voz pode ser acionada ou eliminada pelo usuário, de forma independente dos outros elementos da trilha sonora, se configurando um elemento de interatividade que permite ao leitor escolher como acessar a história. Há, em alguns casos, a possibilidade de gravação da voz pelo leitor, de forma que sua narração é incorporada à leitura.

Apesar da importância da linguagem verbal, as formas não verbais de utilização da voz tem seu espaço nas obras infantis e podem ser usadas com diferentes funções, abarcando as situações que representam falas coletivas ou vocalizações indistinguíveis, mas com efeito expressivo. Um exemplo de utilização desse tipo de vozerio encontramos no aplicativo *The heart and the bottle* de Oliver Jeffers (2011) e desenvolvido pelo laboratório *Bold Creative*. Em uma página do aplicativo, ao representar a cena de um adulto lendo para uma criança, ouve-se o som da voz do adulto sem que seja possível distinguir suas palavras, representadas através de um balbucio. No entanto, o conteúdo do livro que está sendo lido para a criança é dado a conhecer por meio de ilustrações. Notamos aí, uma forma de articulação entre imagem e voz herdadas dos livros ilustrados em que um *modo semiótico* complementa o outro, dando novas informações sobre o narrado. O vozerio, como expressão vocal, busca, portanto, manter uma forma de articulação complementar entre som e imagem, evitando uma relação redundante entre os *modos*, o que poderia ter ocorrido se se buscasse expressar em palavras o que já está representado na ilustração. O vozerio, nesse caso, apresenta outras informações sobre a cena: o tom afetoso e tranquilo, a fala mansa do adulto, informações que, adicionadas à imagem, ajudam a definir a emoção da cena.

### 3.2 A música

Segundo Chion (1993), a música desempenha a função de valor acrescentado em relação à imagem de duas formas: empática e anempática. A primeira expressa diretamente a participação da música na emoção da cena, adaptando o ritmo, o tom e o fraseio musical em função de códigos culturais relacionados a emoções – tristeza, alegria etc. – e ao movimento. Em geral, esse é modo mais comum de utilização da música nos aplicativos, em que ela serve para reforçar as emoções representadas na

---

<sup>3</sup> É comum a referência à voz em *off* no audiovisual. Este termo, diferente de designar um narrador indeterminado, significa que o personagem que fala está fora de cena, mas que sabemos quem fala.

história. No aplicativo premiado em Bolonha, *Love*, de GianBerto Viani (2014), a música usada por Nico Diab, elaborador da trilha sonora, busca representar ao longo da obra o aspecto psicológico de uma menina que é abandonada pelos pais e é entregue a um orfanato. Assim, as emoções que transitam entre os sentimentos de tranquilidade ingênua, insegurança, ansiedade e temor são representadas por músicas instrumentais que variam em andamento, ora mais rápidas e alegres ou mais pausadas, assim como mais agudas e suaves, executadas de diferentes formas, utilizando desde as notas mais agudas do piano até chegar nos momentos mais tensos com sons mais graves e fortes, adaptando-se às nuances emocionais da personagem. Todavia, a música não age sozinha, essa relação de significado resulta da articulação entre a música, os ruídos, as imagens e o texto escrito.

Pela via anempática, Chion (1993) nos diz que, em vez de representar diretamente o que é expressado através de imagens, a música visa reforçar a emoção individual dos personagens e do espectador demonstrando uma indiferença ostensiva para com a cena que se desdobra. Dessa maneira, ao invés de “congelar” a emoção, tem o efeito de intensificá-la ao inscrevê-la sobre um fundo alheio à emoção representada, apresentando assim um distanciamento estudado, com efeitos de frivolidade e ingenuidade. Há casos, porém, em que a música tem a função de mero marcador da narrativa, sem realizar papel empático ou anempático, ou seja, sem valor emocional preciso.

A música com função anempática não foi identificada em nenhum dos aplicativos analisados, uma vez que, para caracterizar esse recurso, o alheamento à emoção representada na imagem deveria ser ostensivo e não identificamos nenhum caso. Talvez, por relacionar-se à ironia, essa função tenha sido menos explorada nos aplicativos que analisamos. Como são baseados em livros ilustrados que, em geral, buscam atingir leitores de tenra idade, o pressuposto de que estes ainda não têm habilidades para operar com efeito de sentido, como a ironia, pode ter determinado a não ocorrência dessa forma de uso da música. Por outro lado, destacamos essa classificação, tendo em vista que lidamos com o cenário restrito e incipiente, em face do que foi e ainda será produzido no campo das narrativas digitais para crianças, havendo a possibilidade de essa estratégia vir a ser identificada em análises futuras.

A música com função de estruturar o discurso, ou seja, que realiza o papel de demarcar partes e eventos da narrativa, colaborando para dar unidade a ela sem que

expresse uma emoção identificável é uma das formas mais simples de presença nos aplicativos.

Assim como no cinema, em que se faz uma distinção entre a música de fosso (fora da ação) e a música de tela (dentro da ação e do tempo da ação), a música pode exercer suas diversas funções a partir de posições distintas também nos aplicativos literários. A posição de um elemento narrativo que se situa no interior da ação, ou seja, na dimensão do fatos contados ao longo de um relato recebe, nos estudos da narratologia, a denominação de *diegese* (REIS; LOPES, 1988). Dessa maneira, aquilo que serve apenas à forma como uma história é contada (plano do discurso) se situa numa dimensão não diegética. Nos aplicativos, embora seja mais comum a música não diegética, voltada para contribuir para unidade narrativa e também para a imersão do leitor, identificamos facilmente a presença de música diegética. Na tela final do aplicativo *Rita, La Lagartija* (GRAU, 2011), a música executada na festa da qual participam os personagens, além de estar dentro da ação, pode ser acionada pelo leitor, constituindo-se também um elemento interativo e diegético.

### 3.3 O ruído

Para a teoria musical, um ruído se caracteriza por apresentar ondas sonoras de frequência irregular, instável e com altura indefinida, diferenciando-se da música que é caracterizada por um som de frequências regulares, estáveis e altura definida (WISNIK, 1989). No cinema, o ruído, mais do que representar um barulho qualquer, uma “mancha sonora”, representa os sons cotidianos do mundo natural e social e que não são de natureza claramente musical ou linguística.

Na literatura digital, os ruídos também podem se encontrar dentro ou fora da ação. O ruído característico do passar das páginas de um livro, por exemplo, não raramente, é usado em aplicativos literários para evocar a experiência da leitura em papel, como no aplicativo *Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (JOYCE; BLUHM, 2012) e *Cat in the Hat* (SEUSS, 1010). Em geral, esse ruído está presente no aplicativo, mas não está dentro da ação, servindo apenas como um efeito sonoro que acrescenta valor sobre a experiência da leitura sem, no entanto, interferir na história que é narrada. Um caso interessante, e que subverte essa lógica, são os aplicativos *The monster at the end of this book* e *Another monster at the and of this book* (SESAME WORKSHOP, 2011; 2014) em que o personagem Grover da série Vila Sésamo implora

ao leitor que não vire a página porque há um monstro no final do livro. Nessas obras, que também são baseadas em um livro ilustrado, o autor joga com a curiosidade do leitor, que precisa decidir entre desistir ou avançar. Para seguir, tem que enfrentar os obstáculos interpostos pelo personagem Grover para que o leitor não vire a página e chegue ao final da história. Nesse caso, a interação entre o leitor e o personagem Grover se constitui no núcleo da intriga. Dessa forma, o ruído relativo ao virar das páginas se encontra dentro da ação, ainda que seja difícil precisar o que é dentro e o que é fora nesses casos, pois o leitor é transformado em personagem pela proposta de interatividade.

Os casos menos surpreendentes se dão nas histórias em que os ruídos estão dentro da ação e são acionados pelo leitor para dar uma capa de interatividade à experiência de leitura. É o caso do *app Quem soltou um Pum*, em que ao tocar em um elemento do espaço ficcional, ouve-se o ruído correspondente à imagem (máquina de lavar, brinquedo do cachorro etc.), mas sem que haja qualquer função na narrativa.

#### 4 Os sons nas narrativas digitais interativas

Os avanços das pesquisas sobre jogos eletrônicos com enfoque narratológico têm produzido algumas reflexões sobre os recursos sonoros nas narrativas interativas, as quais consideramos um ponto de partida para pensar essa questão na literatura digital. Isso porque, a interatividade é um fator não considerado por Chion, por razões óbvias, mas que, para nós, é de extrema relevância quanto à definição de uma tipologia de sons em narrativas literárias digitais. Nesse sentido, a análise das trilhas sonoras que podem ser executadas em aplicativos devem levar em conta, inicialmente, os conceitos de “áudio interativo” e “não linear” (FARNELL, 2007, p. 2-3). Eles referem-se à capacidade que alguns programas e dispositivos tem de aceitar uma entrada (*input*) de som que permite modificar sua saída (*output*) durante a reprodução. Diferentemente de um CD ou DVD, que são reproduzidos de forma contínua e linear, o áudio interativo usa uma combinação adicional para iniciar um novo som ou alterar um existente (FARNELL, 2007).

Como verificamos, os áudios interativos abrangem todos os elementos da trilha sonora: voz, ruídos e música. Todavia a influência da interatividade da trilha sonora atinge questões mais complexas como a noção de diegese e, por isso, torna a análise dos recursos sonoros mais desafiadoras.

Por conter elementos do jogo, do livro e do filme, o *appbook* apresenta desafios à análise dos seus recursos sonoros quanto à posição que ocupa na narrativa. Nos dispositivos interativos, devido ao poder outorgado ao leitor/usuário, os sons podem representar eventos dentro da história, mas sua função pode ser a de indicar ao leitor sobre como atuar no processo de leitura interativa, processo esse que está para além do discurso, como, por exemplo, indicar um local para tocar, um movimento a ser feito, entre outros. Por essa razão, ao analisar os jogos eletrônicos, Ekman (*apud* HUIBERTS, 2010) apresenta uma estrutura que contém quatro tipos principais de relacionamentos entre os elementos: sons diegéticos, sons simbólicos, sons de mascaramento e sons não diegéticos. Essa categorização de Ekman, segundo Huiberts (2010), divide o áudio do jogo em, basicamente, duas categorias: os sons diegéticos e não diegéticos, sendo que ambos podem representar eventos internos ou externos ao próprio jogo, não apenas internos ou externos ao relato. Ainda que, no final das contas, os sons não escapem à definição de diegese, os efeitos de mascaramento nos ajudam a perceber os diversos níveis com que pode ser considerado o que é *dentro* e o que é *fora* em uma narrativa interativa.

Um autor que considera sobretudo a interatividade para distinguir os diferentes tipos de áudio em uma narrativa interativa é Collins (*apud* HUIBERTS, 2010). Ele se baseia nos aspectos participativos e não lineares de áudio do jogo, pois de forma diferente de que ocorre em um clipe de música, em que o áudio é inalterável, nos jogos, o áudio é frequentemente dinâmico. Nos aplicativos, os sons (em geral) reagem a alterações tanto por consequência de mudanças no ambiente ficcional ou das ações do jogador, conforme mencionamos no início desta seção. Por essa razão nos interessa a classificação de Collins, para quem o áudio pode ser linear (permanece igual ao longo da narrativa), adaptativo (reagir aos acontecimentos, mas não ao usuário) ou interativo (reagir diretamente à intervenção do usuário). Conforme explicita Huiberts (2010), esse autor também distingue entre sons diegéticos e não diegéticos, apresentando três categorias diegéticas: i) áudio não dinâmico diegético (que não se altera ao longo da narrativa), áudio adaptativo diegético (que reage aos acontecimentos) e áudio-interativo diegético (que reage ao usuário). No que tange aos áudios não diegéticos ele apresenta: sons e música não-lineares, sons adaptativos não diegéticos e sons interativos não diegéticos.

Vale destacar ainda a pouca relevância dada à voz nas classificações cujo objeto são os sons em dispositivos interativos como os videogames. Ainda que a voz não seja

excluída, ela tampouco é mencionada nas categorias. Ao analisar os aplicativos, fomos verificar se é possível que os elementos de voz estejam sujeitos a uma classificação que envolve questões como a diegese, por um lado, e a adaptatividade, a interatividade e a não linearidade, por outro.

Entre os aplicativos que analisamos, dois deles se destacam e revelam que a voz, em especial a narração em *voice over*, também pode ser adaptativa e interativa. A voz adaptativa se mostra através da mudança de entonação, da reação do narrador aos fatos relatados ou a mudança nos diálogos e vocalizações como efeitos das mudanças nas ações da narrativa. Essa, obviamente, é uma característica básica essencial à qualidade dos efeitos de voz, já que o caráter adaptativo está associado a uma reação ao que ocorre na obra. Sobre os sons adaptativos ou adaptáveis, Farnell<sup>4</sup> (2007, p. 3) afirma:

Em um videogame, certas situações surgem e a elas chamamos de estados. Numa tentativa de provocar um determinado humor do jogador junto com esses estados, às vezes, representando qualidades emocionais tais como o medo na presença de um monstro ou triunfo a completar um nível, a música ou efeitos sonoros são alteradas. Chamamos isso de áudio adaptável (tradução nossa).

A voz (narração, diálogos e vozerio) adaptativa, portanto, está presente na maioria dos aplicativos e deve ser levada em conta na avaliação de sua qualidade no que tange a expressar as emoções adequadas à narrativa. Já a voz interativa, ou seja, que responde a uma intervenção do leitor pode ser exemplificada no aplicativo *A princesa e o Sapo* da Editora Manati (MASSARANI, 2013), que dá a opção de o leitor escolher um dos personagens para contar a história, o que leva a mudanças no foco narrativo ainda que não mude a imagem; há também a opção de o leitor gravar a própria voz narrando a história como um desses personagens.

No entanto, o modo mais interativo de utilização da voz, com o qual nos deparamos, foi no aplicativo *Don't let the pigeon run this app*. Nele, o leitor é convidado a ajudar a construir a história. São oferecidos três níveis de participação: *fácil*, representado no paratexto pelo ícone de um ovo; *médio*, representado por um pombo (*pigeon* em inglês) filhote e, *difícil*, representado por um pombo adulto. Nesse último, um personagem masculino identificado como um “motorista de ônibus escolar

<sup>4</sup> In a video game, certain situations arise which we call states. In an attempt to pull the mood of the player along with these states, perhaps representing emotional qualities such as fear in the presence of a monster or triumph at completing a level, music or sound effects are changed. We call this adaptive audio.

de outro aplicativo”, pede que o leitor responda a algumas perguntas e ao mesmo tempo toque a imagem de botão na tela. Com isso, as respostas dadas são gravadas e são, posteriormente, utilizadas durante a narrativa, a qual se constrói por meio das falas do personagem *Pigeon* e com intervenções da voz do leitor. Assim, as palavras gravadas são incorporadas ao discurso do *Pigeon*, mudando também o curso da história. Vemos aqui, portanto, uma utilização do recurso de voz interativo, demonstrando que essas não são possibilidades apenas dos ruídos e da música.

Esse tipo de participação do leitor na narrativa é chamado por Turrión e Prieto (2014) de participação produtiva, em que o leitor participa, em maior ou menor grau, da criação da obra. A outra forma de participação definida por esses autores é a seletiva, presente na maioria dos aplicativos, em que o leitor pode escolher como ler o aplicativo. As formas de o leitor participar da narrativa também podem ser de uma posição interna com relação à diegese, como de uma posição externa (RYAN *apud* TURRIÓN; PRIETO, 2014).

Ainda que não ignoremos que a ideia de diegese é mais complexa nos dispositivos digitais interativos, pois consideram para além dos planos da narração, a participação do usuário e o nível da interação em relação ao próprio dispositivo, entendemos que a noção de diegese é de bastante produtiva como categoria que auxilia na compreensão dos recursos narrativos e sua função na leitura literária.

### **Considerações finais**

Conforme assinalamos, música, voz e ruídos desempenham um valor acrescentado sobre a imagem nas narrativas audiovisuais. Vimos ainda que há uma reciprocidade entre a trilha sonora e os outros modos semióticos, revelada pelo fato de que esses elementos podem ser mutuamente transformados pelo valor acrescentado por cada um deles. Na literatura infantil digital, essa relação de mútua transformação exercida pelos elementos deve ser compreendida como envolvendo não apenas a imagem e o som, mas também a escrita e a interatividade.

No atual contexto, em que as narrativas digitais ajudam a formar as experiências ficcionais de crianças e jovens e que a literatura começa a chegar às mãos dos leitores infantis pelo meio eletrônico, desenvolver a educação literária requer conhecer e mediar o contato dos leitores em formação com as formas literárias emergentes nesse meio. Sendo as formas literárias digitais multimodais e multimidiáticas, a trilha sonora passa a

ser um dos elementos que os novos leitores necessitam conhecer para desenvolver instrumentos interpretativos que promovam a fruição e o confronto com os valores culturais e simbólicos que configuram essas obras.

## REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. 249f. Tese. (Doutorado em Educação) UFBA. Salvador. Versão Eletrônica. Disponível em: [[http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/gamestudies/files/gs\\_submission/trabalho\\_27/trabalho\\_27.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/gamestudies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf)]. Acesso em 18 dez. 2015.

ALVES, B. M. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. *Novos Olhares*, São Paulo, [S.l.], p. 90-95, dez. 2012. Disponível em: [<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404/59008>]. Acesso em 18 jan. 2016.

BAPTISTA, A. *Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais*. 2007. 174 f. (Dissertação de Mestrado) Escola de Música, UFMG. Belo Horizonte.

CALVINO, I. *Se um viajante numa noite de inverno...* São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CHARTIER, R. *A aventura do livro: do Leitor ao Navegador*. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1998.

CHION, M. *Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.

COLOMER, T. *Andar entre libros*. México. FCE, 2005.

\_\_\_\_\_. *A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual*. Trad. Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2003.

CORRERO, C.; REAL, N. Panorámica de la literatura digital para la educación Infantil. *Revista Textura – ULBRA*, vol 16, número 32, pp 224-244, set-dez, 2014. Disponível em: [<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1255>]. Acesso em 16 dez. 2015

FARNELL, A. An Introduction to procedural áudio and its application in computer games. Conferência ministrada no departamento de Ciências da computação na Universidade de Aarhus. Aarhus, Setembro de 2007. Disponível em: [<http://www.cs.au.dk/~dsound/DigitalAudio.dir/Papers/proceduralAudio.pdf>]. Acesso em 18 jan. 2016.

HICKMANN, F. *Composição de trilhas sonoras para jogos eletrônicos*. 2005. 80f. Monografia. (Bacharelado em Música, habilitação em Produção Sonora, Departamento de Artes, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes) Universidade Federal do Paraná.

HUIBERTS, S. *Captivating Sound: the role of audio for immersion in computer games*. 2010. 200f. Tese. (Doutorado na Escola de Artes de Utrecht) Universidade de Portsmouth, Portsmouth.

JEFFERS, O. *The heart and the bottle*. Nova Iorque: Penguin Group, 2011 (Versão para Ipad).

JOYCE, W; BLUHM, J. *The fantastique flying books of Morris Lessmore*. Nova Iorque: Moonbotbooks, 2012 (Versão para Ipad).

KRESS, G.; LEITE-GARCIA, R; VAN LEEUWEN, T. Semiótica discursiva. In: VAN DJIK, T. (org.) *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1996.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading Images: The Grammar of visual design: 2<sup>a</sup> Ed.* Londres: Routledge, 1996.

\_\_\_\_\_. Introdução. In: KRESS, G. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. Trad. de Laura H. Molina. Londres: Arnold, 2001, pp 1-23. Disponível em: [www.fba.unlp.edu.ar/textos/kress\_van\_leeuwen\_discurso\_multimodal.pdf]. Acesso em 10 set. 2014.

MAGEE, C. Booktrack pulls in another 5 million top ut áudio to e-books. Techcrunch. Jul. 2015. Disponível em [http://techcrunch.com/2015/07/21/booktrack-pulls-in-another-5-million-to-put-audio-to-e-books/]. Acesso em 11 nov. 2015

MANGUEL, A. *Uma história da leitura*. Trad. Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MASSARANI, M. *A princesa e o sapo*. Rio de Janeiro: Manati, 2013 (Versão para Ipad).

PROKOFIEV, S. *Pedro y el lobo: aplicación para Ipad*. México: CIDCLL, 2015 (Versão para Ipad).

PITTA, D. Coleção disquinho, histórias para matar a saudade e lembrar da infância. Disponível em: [http://www.fashionbubbles.com/carnaval/colecao-disquinhos-para-matar-a-saudade-e-lembrar-da-infancia/]. Acesso em 12 jul. 2015

REALES, R.; CONFORTIN, L. *Introdução aos estudos da narrativa*. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2008.

REIS, C.; LOPES, A. C. M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SANTAELLA, L. *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHAFER, R. M. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. Trad. Marisa Trench de Oliveira Fonterrada. 2 ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011.

SESAME WORKSHOP. *The monster at the end of this book*. Nova Iorque: Sesame Workshop & Callaway Digital Arts, 2011 (Versão para Ipad).

\_\_\_\_\_. *Another monster at the end of this book*. Nova Iorque: Sesame Workshop & Callaway Digital Arts, 2014 (Versão para Ipad).

SEUSS, D. *The cat in the hat*. Nova Iorque: Dr. Seuss Enterprises, 2010 (Versão para Ipad).

STICHNOTHE, H. Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. *Nordic Journal fo ChildLit Aesthetics*. Vol. 5. 2014. Disponível em: [<http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/23602>]. Acesso em 05 fev. 2016.

TURRIÓN, C.; PRIETO, L. R. Los caminos hacia la actuación del lector implícito en la literatura infantil y juvenil digital. In: *Anais do Simpósio Literatura en pantallas: texto, lectores y practicas docentes*. 2014, Barcelona. Disponível em: [<http://www.gretel.cat/sites/default/files/fitxers/Actas%20del%20Simposio%20internacional%20La%20literatura%20en%20pantalla%20textos,%20lectores%20y%20pr%C3%A1cticas%20docentes.pdf>]. Acesso em 4 fev. 2016.

WILLEMS, M. *Don't let this pigeon run this app*. Burbank: Disney Enterprises, 2013 (Versão para Ipad).

*Data de submissão: 09/03/2017*

*Data de aprovação: 15/05/2017*