



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

**nº 18 - julho de 2017**

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p249-254>

**FREDERICO, A.** *A ludicidade nos E-picture-books apps: como o elemento jogo manifesta-se nos transmidiáticos picturebooks apps e na criação de picturebooks apps midiáticos?* (Tese para obtenção do título de Mestre em Artes. *University of British Columbia, Vancouver, 2014*).

**FREDERICO, A.** *Ludicity in e-picturebook apps: how does the element of game-playing show itself in transmedia picturebook apps and in the creation of media picturebook apps?* (Dissertation for a Master's Degree in Arts. *University of British Columbia, Vancouver, 2014*).

*Maria José Palo\**

Aline Frederico, *designer* e editora profissional brasileira, com Mestrado concluído na *British Columbia, Vancouver*, em 2014, desenvolveu sua pesquisa na área dos *picturebooks apps*, intitulada: *A ludicidade nos E-picturebooks: como o elemento jogo manifesta-se nos transmidiáticos picturebooks apps e na criação de picturebooks apps midiáticos (Born-digital apps picturebooks)?*

Primeiramente, a autora explora as origens dessa modalidade de livro ilustrado, o *picturebook*, e levanta questões que guiam o seu trabalho de investigação, pois objetiva discutir as formas por meio das quais a ludicidade se manifesta nos *E-picturebook apps* e os modos diferentes pelos quais as formas participam da criação das características lúdicas. A autora determina a importância do seu presente estudo dando início ao preenchimento do vazio existente na escolaridade do *picturebook*, fato que abrange a manifestação digital dos seus aplicativos e a compreensão de como trabalhar

---

\* Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. Programa de Pós-Graduação em Literatura e Crítica Literária – São Paulo – SP – Brasil. [mpalo@terra.com.br](mailto:mpalo@terra.com.br)

essa forma emergente da literatura voltada para os trabalhos infantis. Como resultado final, examina uma perspectiva histórica da escolaridade, considerando os *picturebooks* para crianças de três a oito anos de idade, nos quais define o termo *picturebook app* de acordo com a estrutura formal que guia seu estudo em resenha.

### **Origens do interesse ou estado de questão**

Como *designer* na indústria de publicação industrial por oito anos, Aline Frederico tem perseguido o modo como a tecnologia é dramaticamente afetada por outro “modo como” produzimos e recebemos tais textos. A indústria editorial está sendo reformulada, hoje, para adaptar-se e acomodar-se a tais mudanças, mas as respostas esperadas ainda não são claras e definitivas. No Brasil, a pesquisadora já tem tentado dar sentido a essas transformações em suas publicações científicas, com o objetivo de vir a editar melhores livros possíveis para crianças no formato impresso e eletrônico. Este é o testemunho da pesquisadora.

Com o *release* do *iPad* e o primeiro *picturebook app* de 2010, ela percebeu a rentabilidade dessas tecnologias e como elas tornam o formato *picturebook* um texto multimodal complexo. Ainda que o mais simples e primeiro *picturebook* tenha tido um impacto grande, a autora acredita que esse formato permitirá aos criadores do *picturebook* levar a criatividade e artisticidade para um nível totalmente novo e bem fundamentado. A compreensão dessa nova forma de literatura e o modo como as crianças a recebem tem sido, por um ano e meio, parte do foco de sua curiosidade acadêmica levada ao doutoramento atual na *Cambridge University, London*.

Uma das características que sempre lhe chamou a atenção nos *picturebooks* é a sua força específica para veicular significados profundos e complexos de um modo agradável e divertido que fala para crianças. Entretenimento nos *picturebooks* pode manifestar-se de muitos modos diferentes, desde o mais simples inter-relacionamento entre imagens e textos, que alguns autores chamam *interplay*, até os trabalhos diferenciados que exploram a materialidade dos livros, tais como livros para bebê e *popbooks*.

Entretanto, seus primeiros estudos endereçados ao engajamento das crianças aos *picturebooks apps* consideraram, principalmente, que a ludicidade, pelas interações com o *screen*, teria que apenas distrair em detrimento da compreensão da história. A autora passou a acreditar em sua investigação, a partir dessa consideração, que o potencial

lúdico muda significativamente na transição da mídia impressa para a digital – essa mediação é uma de suas principais teses. Novos modos de fazer sentidos são integrados ao *interplay* e à materialidade dos *picturebooks*, uma vez relacionados a muitos dos aspectos lúdicos drasticamente modificados.

Com esse objetivo em foco, ela quer descobrir como é a ludicidade nos *picturebook apps* baseados na contrapartida de um *picturebook* impresso e que difere da ludicidade manifesta em um trabalho de criação diretamente feito no *picturebook apps* — denominado *born-digital picturebook apps*. Sua hipótese central é que o *born-digital picturebook apps* tende a explorar as acessibilidades (*affordances*) dessa nova mídia em modos inovadores. Esse estudo é focado na análise de *picturebook apps* disponíveis para o iPad com a diferença de que estes são digitalmente criados, e não criados a partir de um esboço inicial.

Todavia, é importante salientar, aqui, o que ela compreende dessa nova mídia e o modo como esses textos influenciam a linguagem das crianças e o desenvolvimento da *Multiliteratura*, quando a maioria dos estudos tem discutido o *picturebook* de um ponto de vista muito instrumental e sob uma perspectiva tradicional sobre o que significa ser literário — basicamente, decodificando o texto escrito ou ganhando vocabulário. Durante os primeiros anos do desenvolvimento do *picturebook app*, a maioria dos estudiosos tem se voltado para a tentativa de estabelecer alguns critérios para avaliar esses *apps*, novamente apontando o objetivo sobre usos educacionais e bibliotecários dos *picturebook apps*.

A tese em resenha, pontualmente, levanta algumas questões importantes sob esse prisma para nós, a serem respondidas:

- Como a ludicidade manifesta-se nos *picturebooks apps* transmidiáticos de livros e *picturebooks born-digital apps*?
- Como diferentes modos — escrita, imagens, discurso, som, animação e toque — contribuem para os aspectos lúdicos dos *picturebooks apps*?

Com a finalidade de responder essas questões, ela leu oito *picturebooks apps* através da lente de *multimodalidade*, dando foco a cada um desses modos e, ao trabalhar na construção do lúdico, quer entender como eles interanimam para manifestar a ludicidade em três aspectos: através da interanimação entre modos; através da metaficção; e através da performance, ambos implícitos e explícitos.

Seu objetivo central é, ao analisar os *picturebooks*, que eram transmidiáticos, a partir da mídia impressa, e os *born-digital picturebooks (criação digital direta)*, mapear

a emergência da multimídia *picturebook* nos meios escolares e apontar quais características esse novo formato em criação poderá assumir no futuro próximo.

Este estudo de mestrado integrado à área de Artes esboça a definição de que *picturebooks* são livros que tanto comunicam informação como histórias em quadros seriados combinados com textos, ou não. Mas são diferentes dos livros ilustrados, em que a narrativa é levada, na maior parte e exclusivamente, por meio de palavras, enquanto as imagens representam visualmente certas passagens e/ou decoram o livro, sem, todavia, serem necessárias para a compreensão da história central.

Sendo esse um dos mais recentes trabalhos midiáticos no campo educacional, segundo a autora, ela usa o termo *picturebook* como uma palavra singular, visto que o termo reflete esta interdependência de palavras e quadros na criação de significado nas narrativas dos *picturebooks*. De modo semelhante, coloca o *picturebook* com mudanças tecnológicas, segundo David Lewis (2001), que permitem situar imagens impressas e textos sobre a mesma página. São mudanças sociais e culturais que promovem o “surgimento da imagem” e a importância da literatura visual em experimentação. Essa é a sua maior importância.

Atualmente, há dois formatos principais nos quais *picturebooks* aparecem em instrumentos portáteis: como *epub* ou *app*. O formato *epub* é significativamente mais limitado em termos de interatividade, e não permite a inclusão de todas as características digitais disponíveis para *tablets* e *smartphones*. *Apps* são *softwares* que permitem mais explorações de todas as disponibilidades dessa tarefa, pois o custo e as dificuldades na programação de algumas características complicadas podem tornar-se, economicamente, mais operativos. Desse modo, o fato de o formato *app* permitir a criação de tais experiências multimidiáticas não significa que todos os *apps* tirem vantagem delas, sendo que existem muitos exemplos de *apps* que mais mostram uma interatividade restrita do que a maioria de livros no formato *e-pub*. Uma significativa diferença entre esses dois formatos parece mostrar-nos, em si mesmos, o modo correto de como se deve acessar esses textos.

Nas tarefas *Apple*, *picturebooks* em formato *app* são disponíveis para venda e baixados na *appstore*, enquanto *e-pubs* são disponíveis na *iBook store*, de modo similar, mas num processo separado. A maioria dos *picturebooks* digitais disponíveis hoje, para *iPad*, estão em formato *app*, e o *picturebook apps* têm estado distantes do foco de estudos científicos, endereçando o *picturebooks* aos computadores *tablet*. A terminologia que está sendo usada varia significativamente, e deve ser melhor entendida,

segundo os seus teóricos: “*book app*” (BIRCHER, 2012; BIRD, 2011; CAHILL, & MCGILL-FRANZEN, 2013; ISHIZUKA, 2011; LEVERKUS, 2011; PENELAS, 2013; STICHNOTHE, 2014), “*ebook app*” (PARISH-MORRIS et al., 2013) e “*picturebook app*” (AL-YAQOUT, 2011), termo em adoção nesta investigação.

### **Do *picturebook* ao *picturebook apps***

Este estudo comparativo esboça com precisão a definição de *picturebooks*, segundo Barbara Bader (1976), a mais citada pelos estudiosos da literatura de crianças, é como um texto, com ilustrações e *design*, um produto manufaturado, comercial, um documento social, cultural, histórico e, sobretudo, uma experiência para crianças. É também uma forma de arte que se anexa à interdependência de quadros e palavras sobre o drama da virada de página. Essa definição resume e considera os aspectos textuais, materiais, estéticos e culturais do *picturebook*. Como nos mais recentes trabalhos de estudiosos no campo, a autora usa o termo *picturebook* como uma palavra única para a criação de sentidos de todas as narrativas.

Este é o ponto de importância da contribuição da autora para os estudos do livro infantil ilustrado, à medida em que amplia a ação da experimentação da imagem visual então aplicada aos *picturebooks* em aparelhos eletrônicos, *e-pubs* e *apps*, em maior acessibilidade (*affordances*) aos usuários infantis. A busca de uma *Pedagogia do picturebook*, seu objetivo ulterior, a ser levada às escolas com precisão e controle comportamental, confere-lhe, com relevância, um caráter genuíno de cientificidade atribuído à importância que é dada à interatividade da leitura visual, conceito de maior significação na epistemologia da comunicação, atualmente, envolvendo amplas fronteiras com os processos cognitivos. Precisão, tratamento pedagógico escolar e diferenciação de modalidades de *picturebooks* adaptados às crianças de três a oito anos são levados aos *smartphones*, *tablets* e *picturebooks born-digital apps transmidiáticos*, sob a denominação de uma *Multiliteratura*, intermediando as tecnologias educacionais e seus métodos de ensino na sociedade contemporânea nacional e internacional.

Inegavelmente, surpreende-nos essa pesquisa em estudo pós-graduado internacional, que se nos revela esclarecedora das diferentes relações de interdependência palavra e imagem visual sobre a mesma página, nas narrativas *picturebooks*, o que contrabalança, de maneira seletiva, aquelas narrativas ilustradas infantis impressas. Hoje, podemos entender essa investigação no domínio da

comunicação digital relevante para a literatura, como um espaço reflexivo de precisão, ampliação e renovação do conceito de ludicidade. Ao sair das polaridades e simetrias interativas do conhecimento e da comunicação digital, o estudo acrescenta ao lúdico um grau mais amplo de cientificidade, tanto ao tratamento afeito à interação dos meios digitais, com novas dimensões de acesso do usuário aos *apps*, econômicas e criativas, como à diversidade aplicativa dada ao objeto de estudo, os *picturebook apps*.

*Data de submissão: 26/04/2017*

*Data de aprovação: 11/05/2017*