

NOVAS FORMAS DE FAZER LITERATURA: UMA ANÁLISE DO BOOK-APP *CRIANCEIRAS*

Beatriz Pereira de Almeida[i]
Daniela Maria Segabinazi[ii]

RESUMO

Em meio às inovações ocorridas na literatura com o advento da tecnologia, surge o aplicativo *Crianceiras* (2016), um book-app que tem como propósito, segundo o idealizador, Márcio de Camillo, aproximar as crianças da poesia de Manoel de Barros unindo música, sons, cores e ilustrações. Decidimos analisar tal objeto por percebermos o seu destaque no cuidado com a preservação da experiência estética com a literatura. O principal objetivo deste artigo é analisar o *Crianceiras* para verificar a qualidade e a presença de elementos estéticos e literários, a partir da ficha de avaliação de Correro e Real (2018), instrumento criado para auxiliar mediadores de leitura na seleção de obras literárias digitais. A metodologia deste trabalho segue uma abordagem qualitativa de cunho bibliográfico e documental, portanto descritiva, com enfoque no estudo de caso, análise documental e, ainda, em dados concebidos através de entrevista. Quanto aos procedimentos usados, foram importantes leituras de referenciais teóricos sobre cibercultura e literatura digital, além de levantamento de dados documentais ligados ao objeto de estudo, bem como o estudo de caso a partir do instrumento de pesquisa ficha de avaliação das autoras já citadas. Afora Correro e Real (2018), usamos Gohn e Stavracas (2010), Carvalho (2010), Kirchof (2016) e Colomer (2017) como referência.

Palavras-Chave: Literatura infantil; Literatura digital; Book-app; *Crianceiras*.

NEW WAYS TO DO LITERATURE: AN ANALYSIS OF THE *CRIANCEIRAS* BOOK-APP

ABSTRACT

Amid the innovations that occurred in the literature with the advent of technology, the application *Crianceiras* (2016) appears, a book-app that, according to the creator, Márcio de Camillo, aims to bring children closer to Manoel de Barros' poetry by uniting music, sounds, colors and illustrations. We decided to analyze this object because we perceive its prominence in the care with the preservation of the aesthetic experience with literature. The main objective of this article is to analyze *Crianceiras* to verify the quality and the presence of aesthetic and literary elements, based on the evaluation form of Correro and Real (2018), an instrument created to assist reading mediators in the selection of digital literary works. The methodology of this work follows a qualitative approach of bibliographic and documentary nature, therefore descriptive. The research focuses on case study, document analysis and, still, data conceived through interviews. As for the procedures used, there were important readings of theoretical references on cyberculture and digital literature, in addition to the collection of documentary data related to the object of study, as well as the case study from the research instrument of the evaluation sheet of the authors already mentioned. Aside from Correro and Real (2018), we use Gohn and Stavracas (2010), Carvalho (2010), Kirchof (2016) and Colomer (2017) as a reference.

Keywords: Children's literature; Digital literature; Book-app; *Crianceiras*.

NUEVAS MANERAS DE HACER LITERATURA: UN ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DEL LIBRO *CRIANCEIRAS*

RESUMEN

En medio de las innovaciones en la literatura, como el avance de la tecnología, surge la aplicación *Crianceiras* (2016), una aplicación de libro que, según el creador, Márcio de Camillo, tiene como objetivo acercar los niños de la poesía de Manoel de Barros al unir música, sonidos, colores e ilustraciones. Decidimos analizar este objeto porque percibimos su importancia en el cuidado con la



preservação de la experiencia estética con la literatura. El objetivo principal de este artículo es analizar *Crianceiras* para verificar la calidad y la presencia de elementos estéticos y literarios, basado en la forma de evaluación de Corroero y Real (2018), un instrumento creado para ayudar a los mediadores de lectura en la selección de obras literarias digitales. La metodología de este trabajo sigue un enfoque cualitativo de naturaleza bibliográfica y documental, por lo tanto descriptivo, con un enfoque en el estudio de caso, análisis de documentos y, aún, en los datos concebidos a través de entrevistas. En relación a los procedimientos utilizados, hubo lecturas importantes de referencias teóricas sobre cibercultura y literatura digital, además de la recopilación de datos documentales relacionados con el objeto de estudio, así como el estudio de caso del instrumento de investigación de la hoja de evaluación de los autores ya mencionados. Además de Corroero y Real (2018), utilizamos a Gohn y Stavracas (2010), Carvalho (2010), Kirchof (2016) y Colomer (2017) como referencia.

Palabras clave: Literatura infantil; Literatura digital; Aplicación de libro; *Crianceiras*.

INTRODUÇÃO

O surgimento de novidades na sociedade em que vivemos não é mais motivo de tanto espanto, pois, a cada momento, novos celulares são lançados, computadores e aparelhos de TV. Novos estudos também surgem, teorias e pesquisas, tudo isso em uma velocidade que é preciso acompanhar. Dessa maneira, a literatura também não deixa de se reinventar, há cada vez mais formas de criação, produção e circulação de obras literárias, validadas ou não pela Academia, por autores independentes que lançaram livros em plataformas, sites, *blogs*, *e-books*, *canais no Youtube* e até mesmo aplicativos que envolvem a leitura literária e a experiência estética do leitor, envolvendo não somente a experiência literária, mas outras artes. Experiência essa que também vem se transformando na medida em que os suportes são diferentes, a estrutura textual é outra, logo, as habilidades que serão exigidas do leitor também são distintas.

A literatura infantil busca seguir esse fluxo e se destaca com a literatura infantil digital (LID), ou seja, tudo aquilo que é criado para as crianças no universo virtual com a intenção de que se propague a experiência estética com uma determinada criação literária. Assim, em meio a vários aplicativos que têm cumprido essa função, destaca-se o *Crianceiras* (2016), idealizado pelo músico e compositor Márcio de Camillo, que buscou unir músicas, ilustrações e palavras como forma de propagar para as crianças poemas de Manoel de Barros, em uma tentativa de aproximar os pequenos do universo poético de autor, tão inspirado nas crianças.

Desse modo, com o surgimento acelerado de outras manifestações da literatura, estão surgindo mecanismos para que pesquisadores e mediadores de leitura possam avaliar a qualidade desses aplicativos. Este é o caso da ficha catalográfica proposta por Corroero e Real (2018), intitulada “ficha de avaliação da literatura infantil digital”, em que as autoras estabeleceram critérios para avaliar a qualidade dos aplicativos e ajudar os mediadores de leitura a escolherem bons aplicativos para serem levados às crianças.

O principal objetivo deste artigo é analisar o aplicativo *Crianceiras* para verificar a qualidade e a presença de elementos estéticos e literários, a partir da ficha de avaliação de Corroero e Real (2008), instrumento criado para auxiliar mediadores de leitura na seleção de obras literárias nesse novo suporte. A metodologia deste trabalho segue uma abordagem qualitativa, com enfoque na interpretação do aplicativo *Crianceiras*, de cunho bibliográfico e documental, portanto o objetivo da pesquisa é descritivo, com enfoque no estudo de caso e análise documental, além de materiais importantes concedidos por Márcio de Camillo em entrevista, quanto aos procedimentos usados para esta pesquisa, foram importantes leituras de referenciais teóricos sobre cibercultura e literatura digital, além de levantamento de dados documentais a respeito do objeto de análise, bem como o estudo de caso do aplicativo a partir do instrumento de pesquisa ficha de avaliação, criado por Corroero e Real (2018) para análise de Aplicativos de literatura infantil.

Para esta discussão, dividimos o artigo em três tópicos. No primeiro, apresentamos o *Crianceiras* (2016), isto é, situamos o aplicativo em uma perspectiva cronológica, apresentando os outros projetos criados por Márcio de Camillo que antecederam a criação do aplicativo. Sendo assim, discutimos brevemente sobre o CD e o espetáculo homônimos e também sobre o Projeto Escola, além de mostrarmos as funções que compõem o aplicativo. No segundo tópico, trouxemos os conceitos teóricos fundamentais desta pesquisa, bem como a apresentação e descrição do instrumento “Ficha de avaliação” de Correro e Real (2018). Por fim, analisamos em um terceiro tópico o aplicativo a partir de tal ficha com o intuito de verificarmos a qualidade do aplicativo e se ele, de fato, apresenta a literatura como foco principal. Acreditamos que desta forma teremos um olhar mais amplo sobre o *Crianceiras* (2016) e sua aplicabilidade para as crianças, pais e mediadores de leitura.

[1] Canal Crianceiras no Youtube: Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UckNefhHIJ5b08HJjuGyMmhw>. Acesso em: 05 abr. 2020.

CRIANCEIRAS: DO CD AO APLICATIVO

Em 2012, o CD *Crianceiras* foi indicado como um dos três melhores álbuns infantis pelo “Prêmio da Música Brasileira”. No site do projeto, o criador, músico e compositor Márcio de Camillo registra a intenção do *Crianceiras*:

O projeto Crianceiras nasceu do desejo de reverenciar a obra de Manoel de Barros, através de minha música. Ao mergulhar em sua obra, percebi o quanto era lúdico aquele universo de encantamento e descobertas, vividas pelo poema em sua infância pantaneira. Assim, surge a ideia de musicar sua obra para o público infantil, criando uma ponte entre a poesia e a melodia, de forma que seus versos pudessem ser entoados como o canto dos passarinhos, e levados com o vento, sem direção... (CAMILLO, 2012a, online).

De fato, o projeto alcançou outros voos e, após o lançamento do CD, suas músicas se tornaram videoclipes de animação, estreando no *Gloob*, canal infantil da *Globosat*, e, posteriormente, foram amplamente divulgados no canal do Crianceiras na plataforma *Youtube*[1]. Em seguida, também concebido por Camillo, surge o espetáculo do projeto com a ideia de unir “teatro e cinema de animação, música, tecnologia digital e literatura, fazendo-se ponte da obra poética.” (CAMILLO, 2012b, online). O espetáculo é inspirado nas iluminuras de Martha Barros, termo que Manoel de Barros costumava usar para se referir às criações da filha, sob a direção de Luiz André Cherubini e com a estética teatral do Grupo Sobrevento de Teatro de Animação (CAMILLO, 2012a, online).

Durante a apresentação (ver Figura 1), há a integração dessas várias áreas do mundo artístico já citadas, como, por exemplo, a interação dos personagens da trama (Sabastião, o Caranguejo Se Achante, Bernardo, entre outros, todos personagens presentes na obra de Manoel de Barros) com as ilustrações de Martha Barros que dançam, movimentam-se e têm expressões como se de fato estivessem fazendo parte – e fazem – do espetáculo. O público de espectadores, em sua maioria crianças, também não são apenas espectadores, elas participam do espetáculo cantando junto a Márcio de Camillo e aos personagens, subindo ao palco para interagir com eles, ou seja, são seres ativos que usufruem daquilo que foi pensado para eles.

Figura 1 - Print do teaser oficial do espetáculo *Crianceiras*[2] Disponível em: <https://cutt.ly/YuXDVwp>. Acesso em: 05 abr. 2020.

Fonte: Youtube[2].

Já em 2016, no dia das crianças, foi lançado o aplicativo *Crianceiras*, objeto de análise deste trabalho e que será detalhado logo a seguir, disponível tanto no Google Play quanto na App Store, com a proposta de aproximar ainda mais as crianças das poesias de Manoel de Barros. Por último, no ano de 2017, surgiu o “Projeto Escola” com a intenção de proporcionar a oportunidade de alunos e professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental assistirem ao espetáculo. Na descrição do “Projeto Escola”, presente no site do *Crianceiras*, é dito que a grande ideia do projeto é estimular nas crianças o gosto pela arte, despertando sua sensibilidade e senso crítico. Concordamos que iniciativas como essa são importantes porque ajudam a incentivar a musicalização nas escolas desde a educação infantil, possibilitando que todos tenham acesso ao conhecimento musical e também por “beneficiar o uso da voz falada e cantada; estimular a criatividade em todas as áreas; desenvolver as percepções auditivas, visual e tátil; aumentar a concentração, a atenção, o raciocínio, a memória, a associação, a dissociação, a codificação, a decodificação etc.” (GOHN; STAVRACAS, 2010, p. 87).

Além disso, projetos como esse são fundamentais para que os pequenos tenham o contato com a música de maneira lúdica, sensível e delicada, aproximando-as também da poesia que para muitos parece ser um gênero literário ainda mais difícil de ser compreendido pelas crianças, já que, também segundo Gohn e Stavracas (2010):

Quando a criança ouve uma música, aprende uma canção, brinca de roda, participa de brincadeiras rítmicas ou de jogos de mãos recebe estímulos que a despertam para o gosto musical, introduzindo no seu processo de formação um elemento fundamental do próprio ser humano. (GOHN; STAVRACAS, 2010, p. 90)

Passamos, então, como dito anteriormente, à descrição mais detalhada do aplicativo *Crianceiras*. O aplicativo, desenvolvido pela Webcore Games, foi lançado no dia 12 de outubro de 2016, dia das crianças, também com as músicas de Márcio de Camillo cantadas com o coral infantil, já presentes no disco e no espetáculo, e as “iluminuras” de Martha Barros.

O ícone do aplicativo é a ilustração que representa o personagem Bernardo. Ao clicar nesse ícone e abrir o aplicativo, na tela inicial (ver Figura 2), há um fundo azul que se movimenta com as quatro funções principais disponíveis, distribuídas pelos quatro cantos da tela: “Clipes”, “Desenhar”, “Poesias” e “Foto”. Em cada uma dessas palavras, há passarinhos em volta se movimentando; o aplicativo contém, ainda, o som desses pássaros. No canto superior direito, há mais três funções “menores”: “Créditos”, “Sobre”, e “+Jogos”. No meio da tela, fica o nome do aplicativo *Crianceiras*, também em movimento e, logo abaixo, está escrito “Poesias de Manoel de Barros musicadas por Márcio de Camillo”, com uma fonte menor. Ao clicar em qualquer uma das quatro funcionalidades principais, os passarinhos que estão em volta da palavra clicada voam nos “guiando” à próxima tela.

Figura 2 - Tela inicial do app Crianças (2016)



Fonte: Captura de tela.

A função “Desenhar” apresenta um fundo verde e, centralizada, há a frase “Escolha uma textura” em movimento, semelhante à primeira função, e espalhados pela tela estão pentágonos com diferentes texturas e cores a serem escolhidos; além disso, um pássaro azul fica passando de um lado para o outro da tela. Ao escolher uma das texturas, a próxima tela se torna um fundo com a textura escolhida e dos dois lados há alguns “materiais” para os desenhos serem feitos, como alguns pássaros que podem ser colocados na tela, um lápis, borracha e, no canto superior direito, a opção “salvar”.

A terceira funcionalidade, “Poesias”, apresenta-se com um fundo azul claro, assim como as outras funções; há a frase “Escolha uma poesia” se movimentando e as quatro poesias disponíveis em cima de um caderno. Os poemas escolhidos para essa função foram “Sombra boa”; “O menino e o rio”; “Bernardo” e “Se achante”; cada um deles tem ao lado uma ilustração de Martha Barros representando o personagem do poema. No primeiro, estão Sombra Boa e o cachorro Ramela; no segundo, o menino; no terceiro, Bernardo; e, no quarto, o caranguejo. Quando escolhidos, cada um dos poemas interage com o leitor a partir de palavras que podem ser clicadas na tela. Como exemplo, no poema “Sombra Boa” (ver Figura 3), há a possibilidade de clicar na palavra “ingazeiro” e, então, o significado dela aparece na tela e uma voz masculina lê o significado; além disso, ao clicar na palavra “Ramela”, a ilustração do cachorro passa correndo e latindo enquanto atravessa a tela.

Figura 3 - Poema “Sombra Boa” encontrado na função “Poesias”



Fonte: Captura de tela.

A última função do aplicativo é “Foto”. Ao clicar nela, a próxima tela possui um fundo laranja com duas opções disponíveis lado a lado, “Escolha uma foto” para as fotos da galeria ou “Tire uma foto” para a foto que será tirada na hora. Nessa função, os sons dos passarinhos estão presentes e, em cada uma das opções, há um pássaro do lado que voa quando a opção que ele “faz parte” é escolhida. Nessa funcionalidade, é possível acrescentar ilustrações de Martha Barros como pássaros, peixes, a uma foto tirada da pessoa que está usando o aplicativo, seja através de uma fotografia tirada com a câmera do aplicativo, seja com uma foto da galeria, deixando a imagem com “a cara” do aplicativo. No canto esquerdo inferior, há a opção “salvar”.

A função pela qual o aplicativo se tornou mais conhecida é a “Clipes” (ver Figura 4), a tela em que eles estão disponíveis tem o fundo vermelho e, centralizada na parte superior da tela, há a frase “Escolha um vídeo” em movimento. Além disso, há dois passarinhos passando pela tela e um peixe se mexendo de um lado para o outro interagindo, enquanto o clipe que será assistido ainda não é escolhido. Os clipes são a junção dos poemas musicados por Márcio de Camillo e cantados com o coral infantil, ou seja, o CD *Crianceiras* e as ilustrações de Martha Barros dando vida ao que está sendo cantado. Nessa tela, da esquerda para a direita, os clipes estão dispostos na ordem: “Bernardo”; “Linhas Tortas”; “Um bem-te-vi”; “O menino e o rio”; “Se achante”; “Sebastião”; “Sombra Boa”; “Os rios começam a dormir”; “O idioma das árvores”; “O silêncio branco”.

Figura 4 – Função “Clipes” do *Crianceiras* (2016)



Fonte: Captura de tela

Segundo Márcio de Camillo (2019), idealizador do *Crianceiras*, em entrevista concedida para esta pesquisa, todo o projeto foi construído ao lado de Manoel de Barros, com quem ele conviveu por muitos anos, de maneira que, de acordo com Camillo, o próprio poeta era o revisor da obra. Quando o músico teve a ideia do projeto, quis saber a opinião de Manoel de Barros, e o único pedido que o poeta lhe fez foi “não invente palavras porque isso eu já fiz”. Sendo assim, cada verso, cada palavra que aparece desde o início no *Crianceiras* foi respeitada da forma como está presente na obra de Manoel de Barros. Esse projeto pode ser considerado o último do poeta em vida. Conforme Camillo, foi a conclusão de sua obra em que o poeta pôde ver o seu olhar infantil chegando até o público que ele sempre falou, às crianças.

PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Sabemos que as pesquisas que estudam livros-aplicativos, analisando-os e destacando sua importância e seu impacto na literatura ainda são poucas, por isso, nosso objetivo foi investigar e analisar a realização dessa experiência estética no aplicativo *Crianceiras* (2016). O intuito é contribuir para o campo da literatura digital, particularmente, aquela destinada ao público infantil, analisando as categorias elencadas e descritas por Correro e Real (2018). Tais categorias não analisam aspectos de sua composição artística, ou seja, sua qualidade estética, pois as teorias que amparam essa discussão estética a respeito do livro digital ainda estão em construção e a ficha não alcança esses elementos.

Entretanto, é importante pensarmos a respeito da literatura digital e nos debruçarmos sobre tal forma de fazer literatura, pois ela se mostra cada vez mais presente em nosso cotidiano. Segundo Colomer (2017, p. 237), “as possibilidades da multimídia e da tecnologia começaram a oferecer um imenso campo de possibilidades da multimídia e da tecnologia digital ao jogo literário interativo”, além de que, como aponta Chartier (2000 apud CARVALHO, 2010) o advento da cibercultura fez com que os textos deixassem de estar em mãos e passassem a estar também nas telas dos computadores, o que causou alterações nas relações entre texto e leitor, como por exemplo “a distinção entre escrever e ler, entre autor do texto e o leitor do livro, que é imediatamente discernível na cultura impressa, dá lugar agora a uma nova realidade: o leitor torna-se um dos possíveis autores de um texto multimidiático.” (CHARTIER, 2000 apud CARVALHO, 2010, p. 155).

A literatura infantil digital (LID) também expande as maneiras de criar literatura, isto é, apesar de já existirem livros impressos que brincam com a materialidade, livros pop-ups, livros-brinquedos, a LID vai além, pois acrescenta um outro tipo de interatividade e nela podem estar presentes vídeos, sons, movimentos que não são possíveis na literatura impressa. Para Kirchof (2016):

A tecnologia digital não permite apenas “digitalizar” todo e qualquer texto já existente em suporte impresso ou utilizar diferentes plataformas de mídia para construir narrativas transmídia. Ela também permite “produzir” textos de maneiras antes impossíveis. Com inúmeros programas existentes, é possível criar textos híbridos e dinâmicos que mesclam recursos de hipertexto, multimídia, interatividade, agregando som, letras, imagens, movimento e possibilidade de ler utilizando múltiplas plataformas (KIRCHOF, 2016, p. 208).

É possível perceber essa hibridização no aplicativo Crianças que une cada uma dessas possibilidades apontadas por Kirchof (2016). Outro ponto que a LID levanta é a noção de autoria, haja vista que não podemos apontar apenas um autor como responsável por aquela obra. No caso do app estudado neste trabalho, a criação dos poemas é do autor Manoel de Barros, entretanto, Márcio de Camillo os transforma em canções, acrescentando sua autoria aos poemas. Há ainda outros profissionais responsáveis por fazer o aplicativo existir, como designers, ilustradores, programadores.

Diante disso, percebemos a importância de nos voltarmos cada vez mais para essas criações literária-tecnológicas. A ficha de Correro e Real (2018) pode ser um excelente meio para isso. As categorias propostas pelas autoras citadas compõem uma ficha de avaliação, resultado de pesquisas feitas por outros estudiosos em trabalhos anteriores, para ser uma ferramenta de avaliação da literatura infantil digital que facilite a atividade dos educadores literários que trabalham fora do ambiente acadêmico, ou seja, a ficha precisava ser: clara, breve e simples (CORRERO; REAL, 2018).

Assim, a ficha de análise das autoras abarca três dimensões: aspectos formais, conteúdo e adequação ao leitor das obras. A dimensão de aspectos formais se subdivide em: disponibilidade, segurança e elementos paratextuais. A dimensão de conteúdo em: produto editorial, opções de personalização, multimodalidade, participação e complexidade interpretativa. Por último, a adequação ao leitor das obras se subdivide em: destinatário potencial. Para fins de uma melhor compreensão de cada uma das categorias e subcategorias propostas na ficha, traremos um quadro criado pelas autoras que resume cada uma (Quadro 1) e, posteriormente, faremos uma explanação dos conceitos mais relevantes para a nossa análise.

Quadro 1 - Ficha de avaliação da Literatura Infantil Digital (LID)

Dimensões	Parâmetros	Indicadores
Aspectos formais		
	Disponibilidade	Acessibilidade e operatividade Atualização permanente de conteúdos
	Segurança	Sistema de controle parental e de proteção do menor Controle sobre as compras
	Elementos paratextuais	Ergonomia e navegação Ícones
Conteúdo		
	Produto editorial	Contexto de criação e agentes implicados
	Opções de personalização	Línguas Tipografia Tipo de leitura Efeitos sonoros Personagens Cenários geográficos e temporais Geolocalização
	Multimodalidade	Relação entre texto, imagem, som, animação e jogo
	Participação	Grau e tipo de participação
	Complexidade interpretativa	Conjugação de todos os conteúdos da obra
Adequação ao leitor		
	Destinatário potencial	Etapa evolutiva Nível de familiarização tecnológica Grau de educação literária digital

Fonte: Correro e Real (2018, tradução nossa).

Em relação ao parâmetro *disponibilidade*, as autoras apontam que os aplicativos podem ser distribuídos na rede ou através de uma plataforma, como no caso da *Apple Store* ou *Google Play*, de maneira gratuita ou não; bem como pode ser feito para funcionar em múltiplos dispositivos (*tablets*, *smartphones*, etc.) ou apenas em um específico e é essa distribuição que diz respeito à acessibilidade e operatividade. O segundo ponto diz respeito à atualização permanente dos dados, ou seja, se há sempre versões atualizadas para aqueles aplicativos que exigem isso, bem como a constante correção de bugs. Nem todos os aplicativos precisam disso, se eles não exigirem uma interatividade muito grande por parte do usuário.

O segundo parâmetro é o da *segurança* e as autoras o consideram como ponto chave, já que o destinatário é uma criança. Segundo elas, toda obra dirigida para a infância deveria integrar um sistema de controle parental para que as mesmas não sejam sujeitas a compras e propagandas e, assim, evitar um consumo compulsivo por parte das crianças. Os aplicativos precisam estar coerentes com relação ao que dizem as autoridades sobre *cibersegurança infantil* para que se promova um acesso seguro e responsável à tecnologia.

Segundo Correro e Real (2018), os elementos paratextuais, assim como na literatura impressa, devem apresentar-se de maneira clara, fácil e intuitiva, a partir da seleção de símbolos e menus de navegação que possibilitem a participação do leitor-usuário e que guiem a leitura, ao mesmo tempo em que mantém uma relação estética com o conjunto e contribuem para sua coerência artística. Até aqui, podemos perceber que os três parâmetros tratam da dimensão referente aos aspectos formais do aplicativo.

O parâmetro do *produto editorial* é um auxílio para o avaliador perceber a qualidade do conteúdo geral da obra, sua eficácia literária e a criatividade artística dos criadores, é o momento de avaliar todo o processo de criação da obra e considerar os profissionais envolvidos em sua feitura, o que evidencia a dimensão do conteúdo. Para isso, pode-se observar se são criadores, ilustradores, designers reconhecidos em suas profissões e que são considerados como garantidores de qualidade.

A *multimodalidade* se configura como o indicador fundamental, pois nela se observará a maneira como se configuram os elementos (texto, imagem, som, animação) de modo a promover uma experiência estética coerente, significativa e satisfatória da proposta literária da obra. É importante perceber a qualidade sonora do app, assim como a qualidade das animações, atentando-se para as ilustrações, o movimento, o ritmo e as transições. Cada um desses elementos precisa ser construído de modo a promover a experiência estética com a literatura.

No parâmetro da *participação* avalia-se o grau, que pode ser baixo, médio ou alto, e o tipo de participação que a obra exige, se ela é lúdica, criativa ou mecânica, por exemplo. Os graus de participação dizem respeito a quanto o leitor deve intervir para o desenrolar da história. A participação deve fomentar a identificação, a ludicidade e criatividade do leitor para com a obra. É crucial frisar que, segundo as autoras, em termos de qualidade recomendam-se aquelas obras que promovem uma participação a favor da compreensão e do sentido e que oferecem, dessa forma, uma nova experiência leitora. Não é o grau nem o tipo de participação que determinará a qualidade de uma obra, mas se essa participação promove uma experiência literária.

Para Correro e Real (2018), todos os parâmetros anteriores ajudam a perceber a complexidade interpretativa da obra. Nesse parâmetro, o mediador irá avaliar se todos os elementos que constituem tal produto literário enriquecem-no ou empobrecem-no. É importante que o mediador saiba identificar se os elementos que dificultam a compreensão do app têm a ver com a linguagem ou com mecanismos que o leitor deve ativar, como ironias no texto, conhecimentos prévios, ou se tais dificuldades são frutos de problemas de conceitualização ou construção da obra, sendo assim, compreendendo que não são de boa qualidade.

Por fim, tem-se o *destinatário em potencial*, que abarca a dimensão da adequação ao leitor e que ajuda o mediador a perceber quem é o leitor a quem aquela obra está destinada e, conseqüentemente, quais conhecimentos, bagagens de leitura, habilidades interpretativas ou estratégias compreensivas exigem tal proposta literária. É importante que o mediador consiga identificar em que etapa evolutiva o aplicativo se encaixa melhor, tomando como base o desenvolvimento cognitivo de Vygotsky[3], por exemplo. Também é importante observar, neste parâmetro, o nível de familiarização tecnológica e o grau de educação literária digital, isto é, que competências digitais as obras demandam do leitor, qual o grau de maturidade cognitiva e quais bagagens de leituras literárias digitais as obras exigem.

O APLICATIVO CRIANCEIRAS: UMA EXPERIÊNCIA LITERÁRIA

Escolhemos, para os fins deste artigo, antes de realizarmos a análise do aplicativo a partir da ficha de avaliação descrita anteriormente, descrevermos com mais afinco uma das funções do aplicativo: os “Clipes”, onde estão as poesias musicadas por Márcio de Camillo, sem nos determos nas outras funções – “Poesias”, “Desenhar”, “Foto” - que ele oferece.

Ainda assim, diante do espaço que temos, elegemos para este artigo apenas um dos clipes para fazer a descrição e análise, denominado “Bernardo”; personagem importante na obra de Barros, pois, para ele, Bernardo representava tudo aquilo que o poeta queria ser e não podia. Segundo Márcio de Camillo (2019), ele buscava personagens nas poesias de Manoel de Barros, depois de perceber que a obra do poeta sugeria isso. Sendo assim, nada mais justo que analisar o clipe que retrata a canção feita a partir do poema “Bernardo”:

Bernardo já estava uma árvore quando
eu o conheci.
Passarinhos já construíam casas na palha
do seu chapéu.
Brisas carregavam borboletas para o seu
paletó.
E os cachorros usavam fazer de poste as suas
pernas.
Quando estávamos todos acostumados com aquele
bernardo-árvore
Ele bateu asas e avoou.
Virou passarinho.
Foi para o meio do cerrado ser um arãquã.
Sempre ele dizia que o seu maior sonho era
ser um arãquã para compor o amanhecer.
(BARROS, 2010, p. 460)

O poema fala sobre um personagem chamado Bernardo, não há referência explícita de que é uma pessoa, mas, pelo contexto, subentende-se que pode ser. A poesia traz uma metáfora para falar sobre o envelhecimento e depois a morte, “Bernardo já estava uma árvore quando eu o conheci”, ou seja, não era

[3] Em seus estudos, através do conceito de zona de desenvolvimento proximal, Vygotsky postula que os educadores e pais das crianças devem estar atentos à capacidade intelectual delas para que, assim, possam passar atividades adequadas para cada faixa etária. Assim, com a mediação dos adultos, as crianças vão entrando em contato com textos, jogos, brincadeiras que explorem suas capacidades e ajudem-nas a alcançarem o próximo nível do desenvolvimento.

mais alguém jovem, ele já tinha envelhecido, não era mais “semente”. Não era somente uma “árvore”, mas uma “árvore madura”, pois “passarinhos **já** **construíam casas** na palha do seu chapéu” (grifo nosso). O advérbio “já” dá a entender que o tempo passou e “até mesmo” passarinhos moravam em sua cabeça.

Também notamos uma antropomorfização entre esse personagem e a natureza, como é possível enxergar nos próximos versos com “as brisas” levando borboletas até ele e os cachorros o fazem de poste para urinar. Ainda é possível perceber esse fenômeno no neologismo “bernardo-árvore”, sendo assim, ele não é apenas uma pessoa, mas um elemento da natureza. Ao fazer uso da composição por justaposição, utilizando-se dos dois substantivos simples “bernardo” e “árvore” é possível, através da linguagem, percebermos como Bernardo tornou-se um único ser junto à árvore. Não é mais um substantivo simples, mas, um substantivo composto. A utilização desse novo substantivoreforça o sentimento de unidade entre Bernardo e a natureza.

Os últimos versos são sobre a morte de Bernardo, sua partida: “Ele bateu asas e avoou”. Para o eu-lírico do poema, ao invés de morrer de maneira tradicional, Bernardo virou passarinho, mais especificamente, um arãquã e ganhou liberdade. Com o final, percebemos que Bernardo realizou o seu maior sonho, aquilo que ele buscava: “**Sempre** ele dizia que o seu maior sonho era ser um arãquã para compor o amanhecer.” (grifo nosso). Nesses últimos versos, percebemos também que a antropomorfização foi completada, Bernardo se torna totalmente parte da natureza. A escolha de tal espécie de pássaro para representar Bernardo talvez seja porque a maior incidência dos arãquãs no Brasil é na região do Pantanal mato-grossense, cenário da maior parte dos poemas de Manoel de Barros, por ser o local onde ele nasceu e, apesar de ter passado alguns anos fora, viveu a maior parte de sua vida. Além de esse pássaro ter um canto característico geralmente produzido nas manhãs e nos fins de tarde, no poema, Bernardo sonha em ser um arãquã “pra compor o amanhecer”.

Nesse contexto, Bernardo é ícone do aplicativo Crianças (2016), seu corpo parece um tronco de árvore, suas pernas fininhas, a cabeça rosa, apenas dois pontinhos pretos representando seus olhos e um chapéu verde. O clipe se inicia com o personagem na “sombra”, e a primeira palavra, título do poema, sendo cantada e tocada por Márcio de Camillo em seguida, quando o verso é completado, “já estava uma árvore quando eu o conheci”. O personagem é revelado (ver Figura 5), mostrando que seu corpo lembra mesmo uma árvore.

Figura 5 - Primeira e segunda cena do clipe “Bernardo”



Fonte: Captura de tela.

Os próximos versos são “Passarinhos já construíam casas na palha do seu chapéu” e um passarinho vem pousar no chapéu do personagem, em seguida vai embora com a chegada da palavra “brisas” que vem, em uma metalinguagem, rodopiando como o vento junto de borboletas roxas, e os próximos versos passam pelo personagem – “carregavam borboletas para o seu paletó” – enquanto Bernardo começa a mexer de um lado para o outro, como se tivesse dançando com o quadril. As borboletas vão embora,

um cachorrinho vem subindo o morro e Bernardo vai “se afastado de fininho” para tentar fugir do cachorro. No verso “e os cachorros usam fazer de poste as suas pernas”, o cachorrinho faz xixi no personagem e corre indo embora. Os próximos versos, “quando estávamos todos acostumados / com aquele bernardo-árvore”, surgem na parte de baixo da tela enquanto saem “asas-braços” (ver Figura 6) do personagem e ele continua com a dança mexendo o “quadril” enquanto “bate” cada uma das asas, como que para testá-las antes de alçar voo, o que acontece no próximo verso: “ele bateu asas e avoou”. Nesse momento, Bernardo bate suas asas e voa, então a tela é preenchida com o personagem subindo voando, primeiro sua cabeça, em seguida seu corpo e suas pernas, enquanto o coral da música começa – Camillo e as crianças – cantando os versos “virou passarinho / foi para o meio do Figura 6 - Cena das asas e do voo de Bernardo”.

Figura 6 - Cena das asas e do voo de Bernardo



Fonte: Captura de tela.

A tela volta a ficar mais distante e Bernardo aparece no canto esquerdo voando por toda a tela, e o verso “ser um arãquã” é cantado, mostrando o passarinho que ele se tornou. O verso seguinte, “pra compor o amanhecer”, tem como fundo o sol surgindo imponente, quase em toda a tela, enquanto aparecem novamente apenas a sombra de Bernardo no céu, da montanha, e algo que está mais no canto da tela que se parece com plantas. Depois disso, a cena fica azul escuro, como se tivesse anoitecido e o sol se tornasse a lua.

A música recomeça a partir do verso “brisas carregavam borboletas para o seu paletó” com as borboletas voando ao redor de Bernardo enquanto ele dança mexendo o “quadril” de um lado para o outro, tudo permanece nas sombras, Bernardo, as borboletas, o cachorrinho que também está na tela e as plantas mais ao canto esquerdo, apenas a lua enorme brilha atrás de Bernardo no céu azul. No próximo verso, “e os cachorros usavam fazer de poste”, há um zoom na cena para se aproximar de Bernardo e do cachorrinho para que, no verso “as suas pernas”, mostre o cachorrinho fazendo xixi nas pernas do personagem (substituir repetição)

Novamente o clipe foca em Bernardo dançando enquanto “tira” as asas das costas nos versos “quando estávamos todos acostumados com aquele “bernardo-árvore” e, no próximo verso, “ele bateu asas e avoou”, a cena

acontece como dito nos versos: Bernardo bate as asas e sobe voando ao céu noturno, mas, no momento do “virou passarinho”, a cena volta a ser como quando foi cantada inicialmente, pois Bernardo passa voando pela tela com as borboletas voando ao redor dele enquanto o verso “foi para o meio do cerrado ser um araquã” é cantado; todos os elementos da cena escurecem novamente enquanto o céu aparece grandioso atrás de Bernardo.

O clipe termina desta forma: o céu dominando toda a tela, o monte e Bernardo pretos, em um jogo de luz e sombra por causa do sol; Bernardo segue voando pela tela lentamente do lado esquerdo para o direito, enquanto a voz de Márcio de Camillo recita os dois últimos versos do poema: “sempre ele dizia que o seu maior sonho / era ser um araquã para compor o amanhecer.”

Sendo a parte gráfica feita por Martha Barros, Bernardo e os outros cliques do aplicativo exploram a delicadeza das poesias de Manoel de Barros. Segundo Camillo (2019), Martha batizou com imagens os versos criados pelo pai; os cliques possuem poucos elementos sem movimentos exagerados, apenas representando sutilmente os versos que estão sendo cantados por Camillo e pelas crianças nas canções. Portanto, o foco não são os desenhos, mas a emoção causada pelos versos de Manoel de Barros.

Após essa descrição de um dos cliques que compõe o aplicativo, é possível partir para a análise a partir das considerações de Corroero e Real (2018). Acreditamos ser importante frisar que nem todos os parâmetros são possíveis de observar no aplicativo *Crianceiras* (2016) já que eles variam dependendo da proposta de cada obra, por exemplo, há alguns parâmetros que se encaixam apenas em aplicativos que narram uma história.

No caso do *Crianceiras*, o primeiro parâmetro a ser observado é o da disponibilidade da obra que diz respeito à acessibilidade e à operatividade do aplicativo. Podemos considerar o *Crianceiras* (2016) um aplicativo acessível, visto que está disponível para download de maneira gratuita tanto na *Play Store* quanto na *Apple Store*, ou seja, para dispositivos que usam sistema Android ou IOS, o que permite o acesso da obra por um grande número de pessoas.

O aplicativo foi lançado em 2016 e até o presente momento não teve nenhuma atualização. Sobre o parâmetro *segurança*, não há nenhuma indicação de controle parental em relação ao uso do aplicativo como um todo, nem com relação à câmera na função “Foto”. Entretanto, como o aplicativo já é disponível na íntegra de maneira gratuita, não há nenhuma opção de compra dentro do aplicativo, o que possivelmente justifica a não necessidade de se ter algum tipo de controle parental no app. No que diz respeito aos elementos paratextuais, o aplicativo permite um fácil acesso a cada uma das funções disponibilizadas de maneira clara e intuitiva, como indicam Corroero e Real (2018).

Na dimensão *conteúdo*, o subtópico *Produto editorial* irá discorrer sobre os agentes envolvidos para a realização do aplicativo e da importância de eles serem profissionais qualificados em suas áreas. No app *Crianceiras* (2016), na opção de visualizar os créditos, o leitor pode observar a gama de profissionais envolvidos para que o aplicativo pudesse se tornar real. O aplicativo não disponibiliza opções de personalização. A *multimodalidade* é um elemento bastante cultivado em todo o aplicativo, já que, unindo as quatro funções, o *Crianceiras* utiliza imagens, sons, músicas, animações, desenhos, textos verbais de maneira equilibrada, ou seja, sem exagero e permitindo com que o principal permaneça sendo a poesia.

Esse é um dos pontos mais importantes para podermos considerar um aplicativo não como um jogo, mas como literatura. No caso do *Crianceiras* (2016), o foco deve ser sempre a ampliação da experiência estética das crianças com a literatura e é possível notar que essa foi a intenção de Márcio de Camillo e das outras pessoas que participaram da construção do aplicativo, porque as animações são simples, mas estão sempre em busca de aguçar o olhar poético do leitor através de animações que não “entregam” diretamente aquilo que são, como no caso de Bernardo. Seria ele uma árvore, uma pessoa, um pássaro? Esse questionamento a respeito da própria animação mostra que

tudo comunga para que a imaginação, as construções poéticas sejam valorizadas. Em um momento em que cada vez mais surgem novas formas de se fazer literatura, é importante estar atento especialmente a este ponto: essa obra é capaz de proporcionar uma experiência estética efetiva?

Em relação ao parâmetro da *participação*, pode-se considerar o aplicativo *Crianceiras* (2016) com um baixo grau de participação, o que vale frisar que, segundo Correro e Real (2018), não é um indicativo de boa ou má qualidade do app. Na função “Clipes”, tudo o que o leitor precisa fazer é clicar no clipe que deseja assistir, exigindo sua participação mecânica, assim como na função “Poesias” em que, após o leitor escolher uma das quatro disponíveis, ele pode clicar nas palavras rosas ao longo do poema para que delas surjam animações e/ou sons ou a leitura em voz alta do significado dessa palavra. As funções “Desenhar” e “Foto” permitem uma participação lúdica do leitor, posto que permite com que ele crie desenhos ou decore fotos a partir de um repertório de cores e elementos disponíveis nas laterais da tela nessas funções, sendo assim, há uma baixa complexidade interpretativa no aplicativo em análise.

Por último, na dimensão de *adequação ao leitor*, a classificação do aplicativo é livre, mas há a indicação de que o destinatário potencial da obra é um leitor de até 8 anos de idade, ou seja, crianças que já possuem familiarização com a tecnologia. Para a função dos clipes, não é necessário um grau elevado de conhecimento digital, já que o “objetivo” dessa função é assistir. A função das poesias talvez seja mais voltada para um público de crianças um pouco maiores, porque é necessário que elas já saibam ler. Já nas funções de desenhar e fotografar, as telas permitem que intuitivamente as crianças entendam o que é permitido fazer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos na introdução, a tecnologia está cada vez mais presente em nosso cotidiano e, claro, das crianças também. São muitas opções de jogos e aplicativos para os pequenos com diversas funções e é nesse meio que surgem os *books-app*, ou seja, livros-aplicativo dos mais variados tipos e temas, com muitas funcionalidades. Em meio a essa novidade, deparamo-nos com o aplicativo *Crianceiras* (2016) que busca levar a poesia de Manoel de Barros para as crianças através da música, cores, sons e ilustrações. Percebemos nele, então, recursos que proporcionariam, de fato, uma experiência estética da literatura e foi isso que chamou nossa atenção.

Para fins de organização, dividimos a discussão em três tópicos. Apresentamos cronologicamente o projeto *Crianceiras* mostrando o que veio antes de surgir o app e podemos perceber mais claramente a partir de que o aplicativo foi formado, já que todas as partes do projeto estão interligadas e conectadas entre si: o CD que deu origem ao espetáculo, o espetáculo que atrelado ao CD deu origem ao aplicativo e, por fim, o Projeto Escola, com o intuito de levar a poesia de Manoel de Barros para um número maior de crianças em diferentes contextos. Ainda apresentamos as funções que compõem o app *Crianceiras* (2016), sendo elas intituladas de “Clipes”, “Poesias”, “Desenhar” e “Foto”, descrevendo brevemente cada uma delas.

Acreditamos, assim, que o aplicativo *Crianceiras* (2016) cumpre com a função proposta por ele: a de aproximar as crianças da experiência estética literária. Como vimos através da análise a partir da ficha de Correro e Real (2018), ele é um meio acessível e de fácil manipulação para o público infantil e também para aqueles que mediam as leituras. O referido aplicativo busca - através de suas funções e, principalmente, com as duas que envolvem poesias, a de nomeação homônima e a intitulada “clipes” - proporcionar o encontro das crianças com a poesia de Manoel de Barros, fazendo a união entre música, sons, ilustrações e palavras ser tão produtiva.

Percebemos, com a descrição de um dos clipes, *Bernardo*, que o aplicativo propõe às crianças usarem a imaginação, a partir de personagens, desenhos, cores e formas que não “entregam” tudo aquilo que são, mas sugerem muito mais. A união da poesia musicada e das ilustrações de Martha Barros amplia o sentido do poema original de Manoel de Barros e essa é uma das maiores funções da literatura, se é que há alguma: ampliar nossos horizontes.

REFERÊNCIAS

- CAMILLO, Márcio de. Entrevista realizada com Márcio de Camillo. [Entrevista concedida a] Beatriz Pereira de Almeida. E-mail, maio/junho de 2019.
- CAMILLO, Márcio de. Disco. Crianças, 2012a. Disponível em: <http://www.criancas.com.br/manoel-de-barros/disco>. Acesso em: 06 abr. 2020.
- CAMILLO, Márcio de. Espetáculo Cênico Musical. Crianças, 2012b. Disponível em: <http://criancas.com.br/manoel-de-barros/espetaculo>. Acesso em: 05 abr. 2020.
- CARVALHO, Diógenes Buenos Aires de. Literatura infante juvenil: diálogos entre a cultura impressa e a cibercultura. Revista Desenredo, 6(2), p.154-169, 2010. Disponível em: <https://cutt.ly/cuXSBg6>. Acesso em: 06. Abr. 2020.
- COLOMER, Teresa. Introdução à literatura infantil e juvenil atual. São Paulo, Global, 2017.
- CORRERO, Cristina; REAL, Neus. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. Revista Textura, 20(42), p. 8-33, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/1uXS6HJ>. Acesso em: 15 mar. 2020.
- Crianças. (aplicativo). Disponível em: <https://cutt.ly/8uXTGCF>. Acesso em: 12 abr. 2020.
- GOHN, Maria da Glória; STAVRACAS, Isa. O Papel da Música na Educação Infantil. EccoS Revista Científica, 12(2), p.85-103, 2010. Disponível em: <https://cutt.ly/SuXDfOr>. Acesso em: 04 abr. 2020.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. Como ler os textos literários na era da cultura digital? Estudo de Literatura. Brasileira Contemporânea, n. 47, p.203-228, 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/OuXDRAM>. Acesso em: 16 abr. 2019.

Artigo recebido em: 13 Abr. 2020. | Artigo aprovado em: 10 Jun. 2020.

[i] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba (PPGL/UFPB). Graduada em Letras (Habilitação em Língua Portuguesa) pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). É integrante do Grupo de Pesquisa “Estágio, ensino e formação docente” (GEEF).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0154-5227>
E-mail: beapdealmeida@gmail.com

[ii] Professora do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL/UFPB) e dos Cursos de Graduação em Letras (presencial e a distância) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutora em Letras pela UFPB. Graduada em Letras e Direito pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ). Líder do grupo de pesquisa “Estágio, ensino e formação docente” (GEEF) e membro do Grupo de Trabalho Literatura e Ensino (ANPOLL).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5344-775X>
E-mail: dani.segabinazi@gmail.com