

A poesia infantil nos labirintos do mundo digital: possibilidades e desafios

Children's poetry in the labyrinths of the digital world: possibilities and challenges

Edgar Roberto Kirchhof 

Universidade Luterana do Brasil – ULBRA – Rio Grande do Sul - Brasil



Resumo: Neste artigo, apresento um breve panorama da produção de poesia para crianças no universo digital, utilizando, como base, algumas obras brasileiras e estrangeiras que ganharam destaque entre críticos de literatura infantojuvenil. As discussões dialogam com pesquisas recentes sobre poesia digital e literatura digital infantojuvenil, destacando-se autores como Richard Flynn, Teale e Yokota, Roberto Simanowski, Scott Rettberg, Luis Correa-Díaz, Katherine Hayles, entre outros. Inicialmente, discuto o lugar das obras digitalizadas e dos livros digitais estáticos no contexto da poesia digital infantil. Em seguida, discorro brevemente sobre alguns experimentos de poesia infantil que se destacaram na era *Flash*. Por fim, apresento um panorama dos principais tipos de *book apps* dedicados à poesia infantil atualmente, com ênfase nas adaptações de clássicos e na utilização dos *book apps* como plataformas para divulgação da obra de poetas contemporâneos.

Palavras-chave: Poesia digital infantojuvenil. Literatura digital. Book apps. Geração Flash.

Abstract: In this article, I present a brief overview of the production of poetry for children in the digital universe, drawing on some Brazilian and foreign works that have been acknowledged for their artistic quality among critics of children's literature. The discussions dialogue with recent research on digital poetry and children's digital literature, with emphasis on authors such as Richard Flynn, Teale and Yokota, Roberto Simanowski, Scott Rettberg, Luis Correa-Díaz, Katherine Hayles, among others. Initially, I discuss the place of digitized works and static digital books in the context of children's digital poetry. Then, I briefly discuss some of the children's poetry experiments that stood out in the Flash era. Finally, I present an overview of the main types of book apps dedicated to children's poetry today, with an emphasis on adaptations of classics and the use of book apps as platforms for disseminating the work of contemporary poets.

Keywords: Children's digital poetry. Digital literature. Book apps. Flash generation.

1 Introdução

Em um artigo escrito em 2010 sobre o estado da arte da poesia digital para o público infantojuvenil, o estudioso norte-americano Richard Flynn, à época, chegou à conclusão de que esse campo se encontra ainda em sua infância. Segundo Flynn (2010, p. 418), “ao passo que existe um corpo crescente e sofisticado de crítica sobre literatura eletrônica, incluindo um trabalho significativo sobre poesia digital, pouco desse trabalho leva muito a sério as obras endereçadas a públicos infanto-juvenis. E parte

daquilo que passa por poesia digital tem um mérito questionável [...]”. Após verificar as produções consideradas “poesia digital infantil” disponíveis na Internet, Flynn concluiu que a maior parte dessas obras não podem ser classificadas como poesia digital e sim, como aquilo que pesquisadores do campo das mídias – J. David Bolter and Richard Grusin – denominam de *versões “remediadas” de textos impressos*. Em termos simplificados, trata-se de textos poéticos produzidos, originalmente, em livros físicos e posteriormente adaptados para as

mídias digitais, com predomínio de protocolos de leitura ligados ao livro impresso.

Por outro lado, muito antes do surgimento e da popularização das tecnologias digitais e telemáticas, vários experimentos com a poesia visual e a poesia concreta, já a partir da década de 1950, propunham novas formas de poesia baseadas na visualidade, na experimentação estética com a materialidade do papel utilizado para a produção dos livros e, em alguns casos, inclusive, em possibilidades – mesmo que limitadas – de interatividade e de multilinearidade. Essa ênfase na linguagem não-verbal – ou pós-verbal – levou, em muitos casos, a um acentuado borramento de fronteiras quanto ao endereçamento das obras, fazendo que com que vários poemas visuais, concretos e neoconcretos fossem considerados – principalmente por educadores e professores – apropriados tanto para o público adulto quanto para o público infanto-juvenil.

A partir da década de 1980, o acesso cada vez mais facilitado a softwares que permitem produzir textos multissemióticos, interativos e multilineares – destacando-se, nesse contexto, o *Flash*¹ – estimulou poetas ligados ao concretismo a adaptarem seus poemas para a linguagem digital, ao mesmo tempo em que também estimulou uma produção significativa de novos textos poéticos digitais, inspirados ou não no concretismo. O crítico de literatura digital Roberto Simanowski sugeriu o termo “poesia concreta cinética” para designar essas obras poéticas, ao mesmo tempo em que explicou, da seguinte forma, a diferença entre a poesia concreta tradicional e a cinética: “Enquanto, na poesia concreta clássica, o efeito visual era criado para acrescentar significado à dimensão linguística do texto, na poesia concreta cinética contemporânea, a função representacional da

palavra foi descartada em favor dos efeitos técnicos.” (SIMANOWSKI, 2011, p. 58)

É nesse período que o gênero literário que passou a ser chamado de *poesia digital* ou *poesia eletrônica* (*e-poetry*, em inglês) se populariza em vários países, inclusive, no Brasil. Como destacou Bachleitner (2005, 340), a maior inspiração para os poetas ligados a essa poética foi buscada nas vanguardas europeias do início do século XX, destacando-se referências como Apollinaire, Mallarmé, Huidobro e, mais tarde, também no concretismo, no neoconcretismo e nas poéticas visuais desenvolvidas fora desse paradigma. Nas palavras de Bachleitner (*ibidem*), “muito do que a poesia digital alcançou, embora possa parecer controverso dizer isso, é estender (multiplicar, intensificar, radicalizar) a experimentação literária que emergiu com os movimentos de vanguarda e se prolongou para através de outros - como o chamado concretismo - ao longo do século XX, até o uso artístico do computador.” Se é verdade que, na maior parte dos casos, essas produções não são endereçadas a crianças e jovens, também é possível encontrar alguns poetas que se aventuraram pelos caminhos da poesia digital para crianças nesse período, como o canadense Chris Joseph e os brasileiros Angela Lago, Sergio Caparelli e Ana Cláudia Gruszynski, por exemplo.

Esse cenário muda consideravelmente a partir de 2010, devido ao lançamento do iPad pela Apple, o qual se revelou, desde a sua primeira versão, um sucesso estrondoso de vendas. Esse sucesso foi replicado com o lançamento dos aparelhos celulares móveis de tipo smartphone, que passaram a ser produzidos e comercializados por diferentes empresas. A popularidade desses artefatos se deve, em grande parte, ao fato de permitirem o consumo de tecnologia digital de forma móvel, embora outro fator igualmente importante seja também a atração exercida pelos novos softwares de aplicação – os famosos *apps* – desenvolvidos ou adaptados especialmente para esse tipo de dispositivo. Essa alta aceitação dos aparelhos móveis e dos *apps* por parte de consumidores de diferentes

¹ “O Adobe Flash é uma plataforma de software multimídia obsoleta usada para produção de animações, aplicativos avançados da Internet, aplicativos de desktop, aplicativos móveis, jogos para dispositivos móveis e players de vídeo incorporados no navegador da web. O Flash exibe texto, gráficos vetoriais e gráficos de varredura para fornecer animações, videogames e aplicativos. Permite a transmissão de áudio e vídeo e pode capturar entradas de mouse, teclado, microfone e câmera.” (https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

idades despertou o interesse de artistas, editoras e empresas de mídia quanto à produção de aplicativos específicos para o público infanto-juvenil, incluindo-se, nesse conjunto, “conteúdo” literário, para utilizar a linguagem comum no contexto corporativo. A partir de então, é possível encontrar um número cada vez maior de *book apps* literários, a maioria de cunho narrativo, embora também haja adaptações de poesia infantil e juvenil.

Tendo em vista esse contexto, nas próximas seções deste artigo, apresento um breve panorama da produção de poesia para crianças no universo digital, utilizando, como base, algumas obras brasileiras e estrangeiras que ganharam destaque entre críticos de literatura infantojuvenil. Inicialmente, discuto o lugar das obras digitalizadas e dos livros digitais estáticos no contexto da poesia digital infantil. Em seguida, discorro brevemente sobre alguns experimentos de poesia infantil que se destacaram na era *Flash*. Por fim, apresento um panorama dos dois principais tipos de *book apps* dedicados à poesia infantil atualmente: adaptações de obras publicadas em formato físico e utilização dos *book apps* como plataformas para divulgação da obra de poetas contemporâneos.

2 Poesia digitalizada: os incunábulo digitais infantis

No campo de estudos voltados para todos os gêneros da literatura digital/eletrônica, não são consideradas obras meramente “marcadas pela digitalidade” (HAYLES, 2008, p. 43) – como é o caso de inúmeras adaptações/remediações de obras impressas endereçadas tanto a adultos quanto a jovens e crianças –, uma vez que, a despeito de poderem ser consumidas em suportes eletrônicos e lançarem mão de alguns traços da digitalidade, nos protocolos de leitura e nas estruturas semióticas dessas obras, predominam características próprias da textualidade impressa, principalmente a disposição linear do texto e a exclusividade do código verbal. Luis Correa-Díaz, após examinar as definições de alguns dos mais reconhecidos teóricos e críticos de

literatura digital/eletrônica – tais como Katherine N. Hayles, Peter Friedrich W. Block, Paul Schnierer, Giovanna Di Rosario, Jena-Pierre Balpe e outros –, concluiu que “aquilo em que todos coincidem é que a simples digitalização de textos poéticos *per se* não entra no mundo da *e-lit*.” (CORREA-DÍAZ, 2016, p. 16) Dentro dessa perspectiva, no caso específico da poesia, portanto, pode-se afirmar que “um poema é um poema digital se a programação ou os processos de computação (softwares) forem usados de maneira distinta na composição, geração ou apresentação do texto (ou nas combinações de textos)” (FUNKHOUSER, 2007, p. 22).

Atualmente, mesmo com a popularização crescente dos aparelhos móveis, obras de poesia infantil digital nesse sentido restrito ainda são relativamente raras, ao passo que há um número abundante de livros digitalizados (ou que, embora produzidos de forma digital, emulam a estrutura e a estética do livro impresso) circulando em bibliotecas digitais, plataformas de vendas de e-books e de *streaming*, sem contar os livros criados através de práticas individuais de digitalização – possíveis com o uso de qualquer scanner ou, mais recentemente, de aplicativos de escaneamento para tablets e celulares – bem como de práticas de escrita em plataformas de autopublicação como a Watpad e a própria Amazon.

Assim como ocorreu com praticamente todos os demais tipos e gêneros textuais, a popularização da Internet e de softwares de produção e reprodução de textos em ambiente digital instigou, desde muito cedo, um intenso movimento de digitalização de obras de poesia infantil com programas como o Pdf e o ePub, entre outros. Além disso, mesmo quando os livros impressos passaram a ser totalmente produzidos com programas de computação, permaneceram colados à estética e à estrutura do livro impresso: capa, contracapa e, em alguns casos, inclusive, o próprio movimento de virada de páginas. Embora versões mais atuais do ePub permitam a inclusão de elementos multimídia e de certa interatividade no texto, a maioria das obras que circulam em ambientes digitais ainda são estáticas,

com protocolos lineares de leitura e baseados na emulação do livro impresso.

Alguns estudiosos da materialidade do livro enxergam, na prática de produzir livros lineares e estáticos com tecnologia digital, uma analogia com as práticas de produção do livro que predominaram nos primeiros anos após a invenção da imprensa, por Gutenberg, em 1453: “Gutenberg e seus seguidores tentaram imitar a arte dos escribas, e a maioria dos *incunabula* tem uma aparência de manuscrito.” (MANGUEL, 1997, p. 93) Como esclarece Cordón, “o termo 'incunábulo' se refere à época em que os livros eram publicados na "cuna" (do latim, *incunabula*)” (CORDÓN, 2011, p. 8) e designa aqueles livros que, apesar de já serem produzidos com a técnica de impressão moderna inventada por Gutenberg, ainda imitam o formato dos manuscritos medievais. A analogia entre os incunábulo de Gutenberg e os livros que predominam hoje no mundo digital levou à emergência do termo “incunábulo digital”.

Dentro desse contexto, pesquisadores de diferentes áreas têm apontado para as possíveis vantagens e desvantagens da digitalização para a leitura, de forma geral, e para a leitura literária, de forma específica. No que se refere aos aspectos negativos, os maiores prejuízos ligados à digitalização de obras impressas estão relacionados, de um lado, com a perda da dimensão estética que acompanha o projeto gráfico-editorial das obras impressas (TEALE; YOKOTA, 2014) e, de outro, com a dificuldade de conter a pirataria digital e as consequentes perdas que essa prática acarreta para o mercado editorial, as quais afetam desde os próprios autores/artistas até todos os demais profissionais ligados ao negócio do livro.

Visto que não é objetivo deste artigo discutir essa questão em sua amplitude e sim, situar a produção da poesia infantil nesse contexto, é suficiente, aqui, afirmar que, no que tange os livros de literatura infantil, o maior ganho com a digitalização de livros impressos e com a produção de incunábulo digitais originais está relacionado com a facilidade para a divulgação, a distribuição e a conservação das obras. Nesse sentido, o crítico Richard Flynn, ao

mesmo tempo em que advertiu para a carência de obras literárias digitais de qualidade para crianças e jovens, também ressaltou, ainda em 2010, o fato de que “a Internet tem sido extraordinariamente útil para o armazenamento de importantes arquivos, tais como ‘PennSound’, ‘UbuWeb’, ‘Electronic Poetry Center’, além de sites mantidos pela Academia dos poetas americanos [Academy of American Poets] e a Fundação para a Poesia [Poetry Foundation]” (p. 419).

Além disso, também é importante ressaltar que a Internet, atualmente, é muito mais do que um mero repositório para o armazenamento de obras, pois os livros digitalizados podem fluir através das mais diferentes mídias, plataformas ou suportes – fenômeno que vem sendo estudado sob o conceito ‘convergência das mídias’ pelo teórico Henry Jenkins (2009) –, e essa dinâmica produz efeitos sobre todas as dimensões do livro e da cultura literária, desde a produção até a regulação e consumo. Em poucos termos, a digitalidade faz emergir, aos poucos, uma nova cultura literária baseada nas práticas associadas à leitura no meio digital, como a leitura coletiva, a produção desintermediada em plataformas de autopublicação e em sites de fãs, a “crítica literária” realizada pelos fãs e por um público “leigo”, entre inúmeras outras transformações.

3 A infância da poesia digital infantil: a geração Flash

Os primeiros experimentos com obras literárias digitais foram realizados há mais de 50 anos por Theo Lutz, na Alemanha (ANTÔNIO, 2008) e, atualmente, já existe um corpus relativamente extenso de obras, tipologias e discussões teóricas em torno desse campo, encabeçadas por pesquisadores como Jay David Bolter, George P. Landow, Espen J. Arseth, Stuart Moulthrop, N. Katherine Hayles, Roberto Simanowski, Jorge Luis Antônio e Alckmar Luis dos Santos, entre muitos outros. Nesse contexto de experimentações baseadas na negociação com as tecnologias disponíveis em cada época específica, um dos gêneros a receber destaque por parte de

artistas e críticos, principalmente a partir da década de 1990, foi a assim chamada *poesia digital/eletrônica*, também denominada de *e-poesia* (*e-poetry*). De acordo com Rettberg (2014, p. 170), “a circulação do termo “e-poesia” se deve, em grande parte, ao sucesso do Centro de Poesia Eletrônica em SUNY Buffalo, liderado pelo poeta Loss Glazier, e pelo lançamento subsequente, em 2001, do Festival de E-poesia”, o qual teve cinco novas edições bienais.

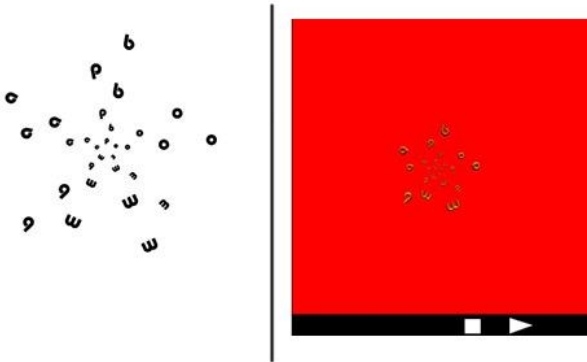
A despeito das particularidades que marcam os poemas dos inúmeros artistas que exibiram suas obras nesses festivais, a grande maioria têm, em comum, o fato de utilizarem o software *Flash* – ou softwares semelhantes, como o Shockwave, DHTML, QuickTime – enquanto tecnologia para produção ou adaptação de poemas já existentes em formato impresso. De fato, o Flash não serviu apenas como tecnologia para produzir poesia, mas também uma gama de outros artefatos artísticos e comerciais que passaram a proliferar no ciberespaço desde então, o que levou o renomado teórico das mídias Lev Manovich a cunhar o termo “Geração *Flash*” (2006, p. 209) para caracterizar a estética predominante de todo esse período. Após afirmar que a “estética Flash exemplifica a sensibilidade cultural de uma nova geração” (*ibidem*), Manovich acrescenta que “essa geração grava seu próprio código de software para criar seus próprios sistemas culturais, em vez de usar amostras de mídia comercial”. O resultado, na visão de Manovich, seria um certo empoderamento ou a emergência de uma contracultura, uma alternativa à estética neobarroca calcada no apelo sensorial que predomina nas mídias atreladas à cultura corporativa e comercial. Em seus termos, na estética Flash, “o design da informação é usado como ferramenta para entender a realidade, enquanto a programação se torna uma ferramenta de empoderamento” (*ibidem*).

Essa visão otimista de Manovich vem sendo tensionada recentemente. Embora concordem com a tese segundo a qual a geração de artistas que produziu literatura e arte digital a partir da década de 1990 pode ser caracterizada pela estética *Flash*, a ideia de que se trataria de uma reação contra o apelo

sensorial da cultura comercial é colocada em dúvida por alguns críticos, tais como Roberto Simanowski (2011, p. 77), o qual chega a afirmar que o Flash, provavelmente, tornou-se, inclusive, “a palavra moderna para o maneirismo ou o barroco”, na medida em que permite inserir uma série de efeitos sensoriais sobre os artefatos digitais, principalmente efeitos de animação e de interatividade. No que se refere ao campo da poesia infantojuvenil, são justamente esses efeitos – aliados ao predomínio da visualidade explorada na dimensão da linguagem verbal – que atenuam os limites que separam obras direcionadas a adultos daquelas direcionadas a crianças e jovens. Assim sendo, não deveria causar surpresa o fato de que esses recursos se tornam predominantes nos poemas digitais que passam a ser produzidos especificamente para o público infantojuvenil.

No contexto brasileiro, desde muito cedo, vários poemas concretos foram animados com recursos multimídia e/ou hipermídia. O poema *Bomba* (*Bomba*), de Augusto de Campos, por exemplo, está originalmente baseado em um jogo sonoro e visual estabelecido entre as palavras *poema* e *bomba*, tendo sido publicado de forma impressa na década de 1980. Nessa versão, a ideia de uma explosão é construída principalmente através do layout e do tamanho das letras, que parecem estar em movimento. Mesmo na década de 1980, uma versão holográfica do mesmo poema foi produzida e, em 1997, usando o programa Flash, Augusto de Campos produziu uma versão multimídia, disponível em seu site oficial <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/bomba.htm>.

Figura 1 - Poema *Bomba*, de Augusto de Campos, versão original e versão em Flash



Além disso, alguns poetas e artistas também usaram produzir obras para crianças nesse período. Um exemplo internacional bem sucedido é o projeto *Animalamina*, coordenado pelo canadense Chris Joseph, cujo início se deu em 2003 com apoio do *Conselho Canadense para as Artes (Canada Council for the arts)* e do *Patrimônio Canadense (Canadian Heritage)*. A obra ainda se encontra disponível no seguinte endereço eletrônico: <http://animalamina.com/>, embora tenha passado, desde então, por inúmeras revisões e *upgrades*. Trata-se de um abecedário do reino animal ou um bestiário infantil, construído de forma interativa e dotado de uma gama bastante variada de recursos e estilos digitais. Joseph explica, da seguinte maneira, a proposta da obra:

No que se refere ao estilo, *Animalamina* abrange desde a poesia visual e animada até a poesia gerativa e o tipo de interação do tipo 'jogo'. Cada cena traz um poema específico, que é revelado pela interação dentro da cena. Há dois estilos de jogo: na versão 'game', o usuário escolhe seu próprio caminho através das cenas, e o progresso em novas cenas é recompensado pela letra correspondente na parte inferior da tela e pela possibilidade de retornar àquela cena,

caso desejar. Na versão 'ensino', todos os animais são acessíveis desde o início através do botão "fraude".

(<http://www.animalamina.com/about.html>)

Resumidamente, trata-se de uma obra de poemas interativos que dialogam com a longa tradição dos abecedários poéticos produzidos para crianças. Na medida em que o leitor encontra um novo animal, as letras iniciais de cada um deles (A, B, C, D ...) vão aparecendo na parte inferior da tela. Dessa maneira, para "ganhar" esse jogo ("terminar" a leitura), o leitor deve encontrar todas as letras, de A a Z. Assim como muitas obras eletrônicas dirigidas a crianças atualmente, *Animalamina* também aposta em uma forte hibridação da tradição poética com outros gêneros de arte digital e de artefatos eletrônicos, especialmente os games.

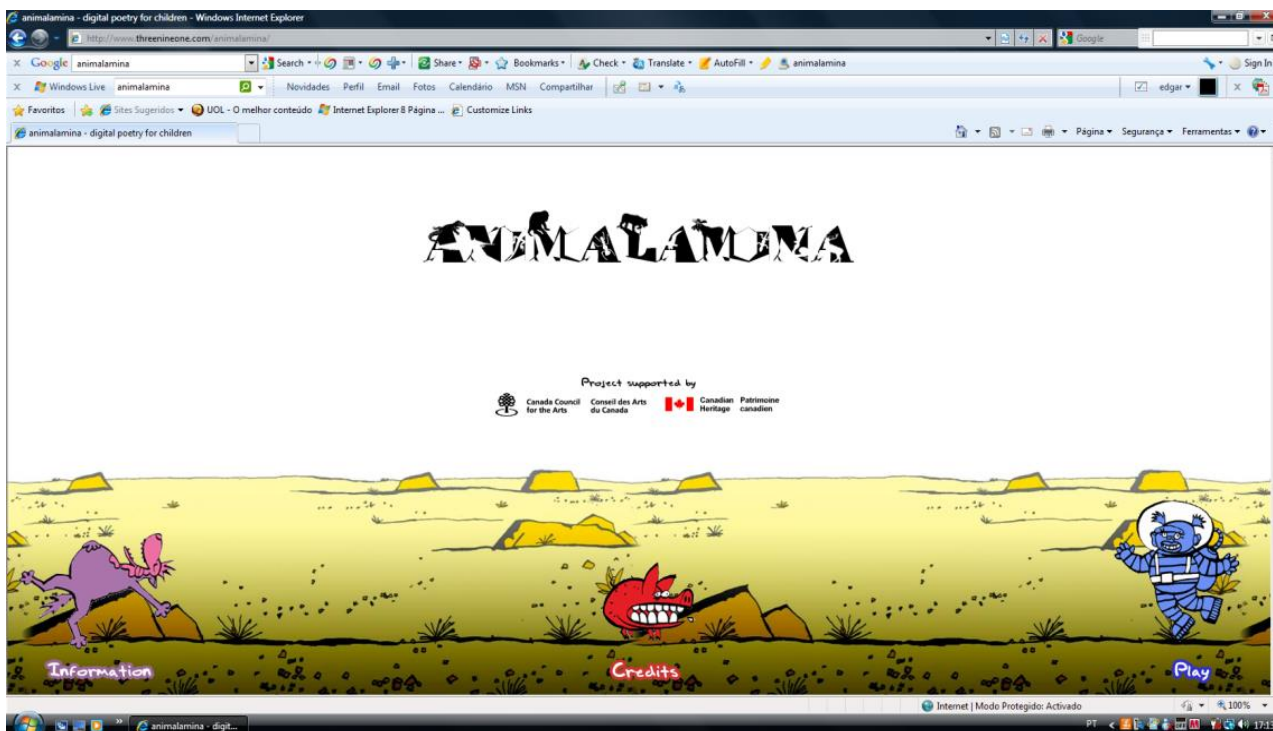


Figura 2 – Página inicial do site *Animalamina*

No contexto brasileiro, não é possível falar de poesia digital infantil sem mencionar o trabalho pioneiro da artista Angela Lago, o qual, infelizmente, não se encontra mais disponível após o seu falecimento, em 2017. Em sua homepage, havia uma série de poemas visuais interativos, os quais exploravam imagens de animais, um lago, um barquinho de papel, um anjo e uma nuvem, criando um diálogo lúdico baseado no próprio nome da

autora: Angela Lago. As imagens continham hiperlinks remetendo o leitor a diferentes poemas ou piadas, e o site também permitia que o leitor enviasse, ao autor, não apenas comentários, senão também sugestões e até novos versos e imagens, alguns dos quais eram incorporados pela artista ao site.

Além de Angela Lago, também merecem um especial destaque os trabalhos de Ana Cláudia



Figura 3 – Poemas Visuais

Gruszynski e Sérgio Caparelli (<http://www.ciberpoesia.com.br/>). Assim como ocorre em *Animalamina* e nos poemas digitais de Angela Lago, os recursos de interação e animação desses poemas são construídos com o software Flash, fazendo com que sejam dotados de efeitos de som, imagem em movimento e, em alguns casos, interatividade. O site criado por Sérgio Caparelli e Ana Cláudia Gruszynski origina-se do livro *Poesia Visual*, publicado no ano de 2000 pela Editora Global, de São Paulo, composto por 28 poemas visuais. Os autores disponibilizaram 12 de seus poemas visuais impressos, apresentados em grupos de 4: *Navio*, *Chá*, *Van Gogh e Babel*; *Cheio*, *Vazio*, *Eu/tu*, *Xadrez*; *zigue-zague*, *primavera*, *gato*, *flechas*.

Nesse caso, há uma transposição, para a tela, dos poemas que constam no livro, o que caracteriza um exemplo de poesia digitalizada e aumentada com poucos recursos digitais. Nessa versão, o leitor poderá aumentar ou diminuir o tamanho de cada poema, clicando em um comando denominado *zoom*. Além disso, também é possível arrastar o poema para diferentes lugares dentro de sua moldura. Dez desses poemas, entretanto, foram transformados em *ciberpoemas*, com o programa

Flash, sendo expandidos com recursos de hipermídia, o que se aproxima do conceito de poesia digital conforme sua definição restritiva.

4 Da era Flash à era dos apps

É possível afirmar que, com o surgimento e a popularização dos aparelhos móveis de computação, principalmente os tablets e os *smartphones*, a era Flash vai sendo paulatinamente substituída pela era dos *apps*. Em termos resumidos, a principal diferença entre ambas é que os projetos de design da primeira estavam adaptados aos computadores de tipo *desktop*, onde o leitor interage com uma tela relativamente grande através do mouse. Já a interface das obras para aparelhos móveis visa telas menores e baseia a interação em *touch screen* e giroscópio: o primeiro pressupõe movimentos de deslizar e bater o dedo sobre a tela, enquanto o segundo necessita que o usuário gire o próprio aparelho para a visualização do conteúdo.

Em abril de 2010, a Apple lançou a primeira versão do iPad; de acordo com os dados fornecidos por Thompson (2013), vendeu, rapidamente, 3 milhões de unidades, ao passo que a segunda versão



Figura 4 - Ciberpoemas

(iPad 2), lançada em março de 2011, vendeu mais de 15 milhões de aparelhos (ibidem). Segundo Zosh et al. (2013, p. 2), em 2013, a maioria de todos os norte-americanos (56%) já possuía um smartphone e mais de um terço, um tablet (34%), com previsão de aumento de adoção no futuro. No Brasil, uma pesquisa realizada pela Panorama Mobile Time/Opinion Box – Comércio móvel no Brasil (2017, p. 5) apontou que, dentro do universo de sujeitos da própria pesquisa, na média, 33% das crianças de 0 a 12 anos possuem smartphone, ao passo que 39% não têm, mas usam o aparelho dos pais, e apenas 28% não têm e nem usam o dispositivo dos pais. Ainda de acordo com essa mesma pesquisa, na faixa de 0 a 3 anos, metade das crianças brasileiras não têm qualquer acesso a smartphones; contudo, a outra metade tem, sendo 41% através do aparelho dos pais e 9%, já com o seu próprio.

Esse sucesso tão expressivo nas vendas e no uso de dispositivos móveis, bem como a expectativa de que o mercado em torno desse artefato viesse a crescer ainda mais no futuro, criou um grande otimismo em relação ao mercado dos *apps*, fazendo com que o público infantojuvenil se tornasse um nicho especialmente promissor de consumidores. É nesse contexto que, nos últimos anos, insere-se o crescente investimento na produção e/ou adaptação de obras literárias digitais para crianças e, mais especificamente, a produção de *book apps* literários e de outros formatos de literatura digital infantojuvenil aderentes a aparelhos móveis, tais como os projetos transmídia e os experimentos com livros de realidade aumentada.

O *book app* – livro aplicativo ou livro interativo, em português – é um tipo de software que precisa ser baixado em um aparelho para leitura – qualquer *e-reader*, smartphone ou tablet – de lojas virtuais como Apple Store, Google Play ou do site de alguma editora independente. No que se refere especificamente aos *book apps* de literatura infantojuvenil, podem ser definidos como livros para crianças e jovens produzidos com recursos possibilitados por softwares de aplicação, os quais permitem integrar, ao texto imagético e/ou verbal,

recursos sonoros, de animação, de interatividade e de imersão. Juntamente com os traços tradicionais dos e-books estáticos – os incunábulo digitais –, tais como texto e imagens mostrados de forma digital, ícones de navegação e telas iniciais, por exemplo, esses livros interativos também permitem mover imagens e letras com o toque dos dedos, iniciar pequenas animações, jogar, ouvir músicas e efeitos sonoros que acompanham as narrativas e/ou poemas, criar ambientes imersivos através do giroscópio ou da câmera do dispositivo, entre outras possibilidades.

Embora a maior parte dos produtores de *book apps* literários endereçados a crianças venham investindo predominantemente em livros de imagem e em narrativas, também é possível encontrar, em número consideravelmente menor, obras de poesia infantil e infantojuvenil. Na maioria dos casos, os poemas não são concebidos, já na origem, de forma a utilizarem os recursos cinéticos, visuais e sonoros da linguagem hipermídia como parte da própria linguagem e, por essa razão, não se caracterizam como poesia digital em sentido restrito, pelo menos quanto ao significado atribuído a esse conceito por críticos dedicados ao estudo desse campo. Antes, é possível afirmar que a maioria desses poemas são *aumentados (enhanced)* com recursos digitais, principalmente *hot spots*, efeitos sonoros e efeitos de animação, por vezes, com diferentes graus de interação. Por outro lado, alguns desenvolvedores de *book apps* de poesia infantil preferem dotar os poemas com um mínimo de recursos digitais, ao mesmo tempo em que exploram a possibilidade de disponibilizar conteúdo adicional ao próprio poema.

Diante disso, de forma geral, é possível classificar os *apps* de poesia infantojuvenil a partir de dois grandes grupos: um primeiro abrange a maior parte das obras e se caracteriza como adaptações de clássicos da poesia infantil com recursos de interatividade, imersão, animação e sonorização. Esses aplicativos geralmente também trazem paratextos, jogos e, em alguns casos, propostas de atividades para a criança desenhar, pintar, tirar fotos, gravar a própria voz etc ...; um segundo grupo se

caracteriza como aplicativos utilizados predominantemente apenas para divulgar obras de autores contemporâneos, com adendos mínimos de recursos digitais aos próprios poemas, de um lado, e predomínio de conteúdo de caráter paratextual e atividades lúdicas, de outro.

Como exemplos típicos do primeiro grupo, é possível citar, inicialmente, as adaptações realizadas pela *Oceanhouse Media* de uma grande parte da obra do renomado poeta norte-americano Theodore Geisel, conhecido artisticamente como Dr. Seuss. Na versão digital de seu conhecidíssimo *How the Grinch stole Christmas* (Como o Grinch roubou o natal), por exemplo, além de ser possível escolher a leitura pelo próprio leitor ou a leitura automática – o que é comum na maioria dos *book apps* literários infantis –, a criança é encorajada a tocar sobre cada palavra – a qual é então pronunciada automaticamente – ou nas imagens da ilustração – que estão parcialmente animadas – a fim de procurar por pequenas “surpresas” escondidas em cada uma das páginas/telas. Trata-se, na verdade, de *hot spots*, hiperlinks escondidos na tela para causar surpresa ao leitor. Cada vez que uma surpresa é encontrada, aparece uma estrela, a qual conduz para um joguinho relacionado com as palavras e letras que compõem os versos e estrofes da respectiva tela.



Figura 5 – Captura de duas telas do book app *How the Grinch stole Christmas*

Outro exemplo de adaptação bem realizada pode ser encontrado nos aplicativos desenvolvidos pela Nosy Crow em torno da obra do poeta alemão radicado na Inglaterra, Axel Scheffler. A série de livros “Flip Flap” criada por Scheffler (*Flip Flap Farm*; *Flip Flap Safari*; *Flip Flap Jungle*, entre outros) baseia-se em uma proposta bastante simples, mas

muito criativa e bem realizada: o embaralhamento de duas imagens de animais e dos seus nomes correspondentes com o intuito de criar uma terceira criatura fantástica, a qual recebe nomes inusitados e engraçados. Abaixo, é possível visualizar as capas do livro físico e do respectivo *book app* de *Flip Flap Farm*:

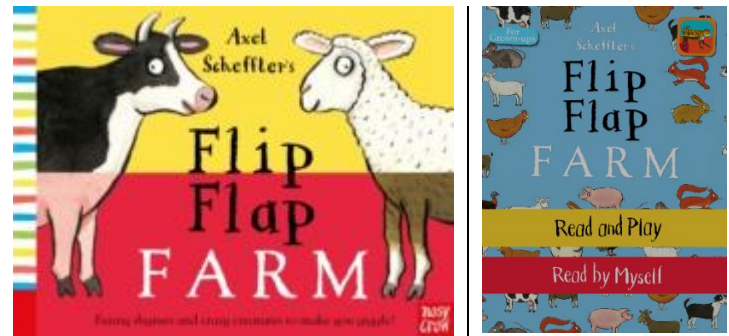


Figura 6 – Imagens das capas do livro físico e do book app *Flip Flap Farm*

Ao passo que, no livro físico, os animais já estão embaralhados, no *book app* é a criança, deslizando o dedo sobre a ilustração, que cria cada um dos novos animais fantásticos. Abaixo, por exemplo, é possível ver, na primeira tela, a imagem e os versos correspondentes ao ratinho (*mouse*). Na segunda tela, por sua vez, após deslizar o dedo sobre a imagem, o leitor acaba criando uma mescla entre o ratinho e uma ovelha (*sheep*), cujo nome imaginário aparece depois de o leitor realizar esse ato: *a meep* (*uma ravelha*). É interessante ressaltar que, assim como as imagens, os próprios versos se embaralham com a interatividade da criança, gerando novas possibilidades de leitura.

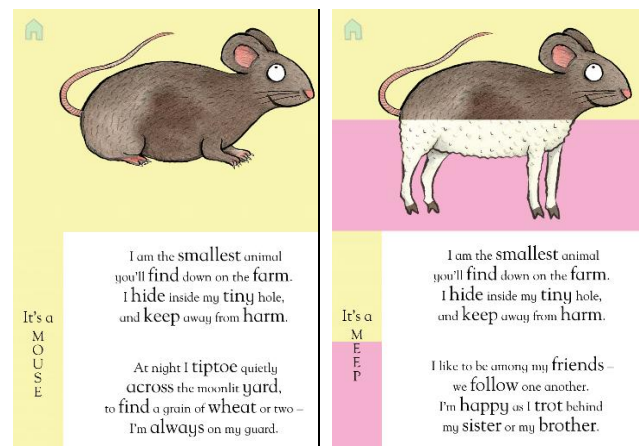


Figura 7 – Capturas de tela do book app *Flip Flap Farm*

No contexto brasileiro, é possível citar a adaptação realizada pela Story Max do poema Via Láctea Soneto XIII, que venceu o prêmio Jabuti Digital em 2015. O aplicativo consiste na adaptação de um soneto do poeta parnasiano brasileiro Olavo Bilac e contém 23 páginas/telas, incluindo o próprio soneto (8 páginas), além de paratextos, como a capa e informações sobre Olavo Bilac, sobre o Parnasianismo e sobre os desenvolvedores do aplicativo. O conteúdo está disponível em três idiomas diferentes, os quais o leitor pode escolher tocando em pequenas bandeiras exibidas no link “Escolha o idioma: português, inglês e espanhol.”

No início da leitura, começa a tocar a música *Gymnopédie nº 1*, do compositor francês Erik Satie (1866-1925), que segue até a última página do soneto. As páginas dedicadas ao poema são construídas com recursos multimídia e permitem um certo grau de interatividade. Na primeira página, por exemplo, uma janela se abre com o toque do dedo do leitor, e torna-se possível ler a primeira estrofe do soneto. Na página seguinte, um personagem (provavelmente o próprio poeta) aparece, olhando as estrelas - um diálogo evidente com o conteúdo do poema, que se refere ao estranho ato de ouvir estrelas - e é possível interagir com a imagem tocando sobre estrelinhas. Cada toque no dedo cria um tom sintético diferente, que se mistura com a composição de Satie, criando, dessa maneira, uma experiência sonora interessante. Todas as páginas restantes também exibem alguns recursos interativos que são acionados com um toque do dedo: som e movimento em um vaso de flores; possibilidade de arrastar estrelas pela tela; tornar o sol mais brilhante; espalhar as estrelas que pairam sobre os versos, fazer o personagem gritar através de um alto-falante. No final, também é possível ouvir uma recitação de todo o soneto em diferentes idiomas.

Outra adaptação brasileira é Meu aplicativo de folclore, de Ricardo Azevedo, também ganhador do prêmio Jabuti em 2015. O conteúdo do aplicativo

consiste principalmente em poemas folclóricos para crianças, como trava-línguas, provérbios, adivinhas e parlendas. Além disso, o aplicativo contém alguns contos folclóricos e um bestiário (com personagens mitológicos brasileiros, como a Mula sem cabeça, Mãozinha-preta e outras). Os textos e imagens foram adaptados para o formato digital a partir de cinco livros impressos anteriormente pelo próprio Ricardo Azevedo: *Meu livro de folclore* (1996), *Armazém do folclore* (2000), *No meio da noite escura, um pé de maravilha* (2001), *Contos de bicho do mato* (2004), *Contos e lendas de um vale encantado* (2010). O aplicativo consiste em uma capa com hiperlinks que direcionam o leitor para as obras literárias de acordo com os gêneros aos quais pertencem; três jogos diferentes (o rádio trava-línguas, o quebra-cabeças provérbio e o jogo de colorir bestiário); paratextos com informações sobre Ricardo Azevedo e os créditos do aplicativo; e também um link de ajuda.



Figura 8 – Capturas de tela do book app *Meu aplicativo de folclore*

Muitos dos poemas não são originais e haviam sido adaptados por Azevedo a partir de versões folclóricas pré-existentes. No que tange os recursos digitais empregados, as adivinhas, por exemplo, estão "ocultas" por trás de imagens, que, na verdade, são *hot spots*. Com o toque de um dedo em cada imagem, o texto escrito aparece e é acompanhado por uma leitura automática de voz. Um som de tique-taque lembra o leitor de que o tempo está se esgotando e, para obter a resposta, basta tocar no texto. Um exemplo é o seguinte enigma: Eu vivo sempre com ele / Onde está, eu também / Eu não sou nada sem mim / Eu não sou nada sem ele. Resposta: A chave e a fechadura.

Na página das canções de ninar, por sua vez, é necessário ligar o leitor automático para acessar os versos, que aparecem um a um na tela, e são sempre acompanhados de uma nova ilustração. Por sua vez, na página dos trava-línguas, o leitor tem a opção de ligar o leitor automático ou ler, ele mesmo, os versos. Nesse caso, também é possível gravar sua própria leitura para ouvi-la posteriormente. Os provérbios são adaptados como um quebra-cabeça de duas peças muito simples. Um deles é composto de apenas duas peças que precisam ser encaixadas para que cada provérbio faça sentido; uma vez completo, uma caixa aparece com explicações sobre o significado do provérbio recém-montado. O bestiário também é interativo. Ao tocar nas estranhas imagens dos personagens mitológicos brasileiros, é mostrada uma breve descrição de cada criatura, bem como um link com a opção de mudar para um jogo de colorir com a mesma imagem. A "Boiuna", por exemplo, é descrita como uma cobra escura e gigantesca que vive no rio Amazonas. Pode se transformar em um barco ou mesmo em um navio, e é capaz de gerar fogo através dos olhos e engolir pessoas com muita facilidade.

Alguns aplicativos de poesia infantil, contudo, reproduzem os poemas de modo a imitarem quase que completamente a mesma estrutura que mantêm nos livros impressos. Nesses casos, os *book apps* se

caracterizam mais como uma espécie de repositório ou de plataforma de conteúdos paratextuais e lúdicos e menos como propriamente uma adaptação de poesia infantil com recursos de animação, hipermídia e interatividade. Um exemplo brasileiro que pode ser citado aqui é o aplicativo *Crianceiras*. As pesquisadoras Patricia Corsino e Rafaela Vilela (2018, p. 177) esclarecem que esse *book app* foi idealizado pelo músico Márcio de Camillo e lançado em outubro de 2016 como parte do "Projeto Crianceiras". Nas palavras das pesquisadoras, o objetivo de Camillo é "reverenciar a obra do poeta Manoel de Barros através da música", uma vez que "Camillo era vizinho de Manoel de Barros e apreciava o modo como o poeta brincava com as palavras. Em 2012, começou a musicar a poesia do amigo e, desde então, o projeto tem conquistado a atenção do público." (ibidem)

Como se pode perceber na imagem abaixo, o aplicativo traz clipes animados das canções do grupo Crianceiras, uma plataforma para desenhar e outra para brincar com algumas figuras/fotos das ilustrações dos poemas, além de também haver alguns jogos.

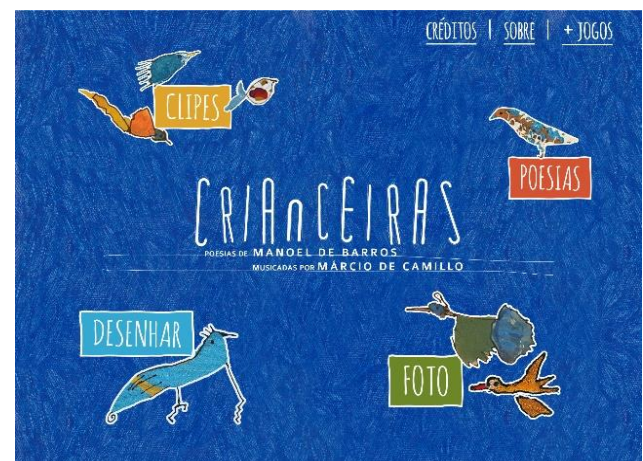


Figura 9 – Captura de tela do book app *Crianceiras*

No que tange os poemas propriamente ditos, estão dispostos em versos imitando uma página de caderno, e o único recurso digital utilizado é um hiperlink contendo a definição de algumas palavras que estão destacadas em vermelho, como se pode observar nas imagens abaixo.



Figura 10 – Capturas de tela do book app *Crianceiras*

5 Palavras finais

Para finalizar este breve panorama, é importante ressaltar, primeiro, que a produção de poesia infantil no contexto das tecnologias digitais ainda é tímido, se comparado com a produção de outros tipos de obras infantojuvenis, principalmente livros estáticos, de um lado, e livros interativos de imagem e de narrativas, de outro. Além disso, muitas das obras que se encontram disponíveis continuam fortemente atreladas à tradição da poesia impressa, mantendo predominantemente a estrutura dos versos e das estrofes, os quais passam a ser dotados de recursos de interação, animação e efeitos sonoros. São raras as obras que investem na extrapolção da linguagem verbal como conceito para a adaptação, sendo que os poucos exemplos existentes estão ligados à tradição das vanguardas poéticas, principalmente o concretismo.

Em segundo lugar, um olhar, mesmo que panorâmico, sobre a história da poesia digital

direcionada tanto para adultos quanto para crianças e jovens permite perceber que há uma negociação constante dos artistas com a evolução dos códigos, os quais vêm se modificando de acordo com as tecnologias disponíveis a cada momento. No caso específico da poesia infantil, é possível perceber uma evolução iniciada com as experimentações realizadas ainda no papel quanto à visualidade e às formas limitadas de imersão e interatividade possibilitadas pelo livro impresso – muitas delas inspiradas em movimentos de vanguarda como o concretismo – na direção de poemas produzidos sob a rubrica da geração *Flash* e, mais recentemente, da geração dos *book apps*.

Por fim, acredito que, apesar da escassez de obras de poesia infantil no universo dos *book apps*, os poucos experimentos bem realizados de adaptação são inspiradores. No entanto, ao mesmo tempo em que são capazes de encantar adultos e crianças, também colocam a exigência de um letramento digital cada vez mais intenso como condição tanto para a produção quanto para a fruição. Como destaca Flynn (2010, p. 423), o fato de a poesia que se pretende digital explorar não apenas a estrutura da linguagem verbal (e da linguagem visual), mas promover também a interação entre o texto poético e o próprio código de programação, requer o domínio de múltiplos letramentos tanto por parte do poeta – que precisa se aventurar, pelo menos em alguma medida, nos domínios da linguagem de computação – quanto do intérprete – que precisa compreender minimamente como os vários códigos (as várias linguagens ou modos semióticos) foram utilizados para a construção dos sentidos conotativos e dos efeitos poéticos e estilísticos do poema.

REFERÊNCIAS

ANTONIO, Jorge Luiz. **Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais**. São Paulo & Belo Horizonte: Veredas e Cenários, 2008.

BACHLEITNER, Norbert. The virtual muse. Forms and theory of the digital poetry. In: MULLER-ZETTELIMANN, E.; RUBIK, Margarete (Eds.). **Theory into poetry: new approaches to the lyric**.

Amsterdam & Atlanta: GA & Rodopi, 2005, p. 303-344.

CORDÓN, José António. **La Revolución del Libro Electrónico**. Barcelona. Editorial UOC, 2011.

CORREA-DÍAZ, Luis. Una introducción. In: CORREA-DÍAZ, Luis; WEINTRAUB, Scott (Eds). **Poesía y poéticas digitales/ electrónicas / tecnos/ new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones**. Bogotá: Ediciones Universidad Central, 2016, p. 14-20.

CORSINO, Patricia; VILELA, Rafaela. A literatura infantil na tela: um olhar para o aplicativo criancinhas. **Textura**, v. 20 n. 44, set/dez. 2018.

FLYNN, Richard. Toward a Digital Poetics for Children. **Children's Literature Association Quarterly**, Volume 35, Number 4, Winter 2010, pp. 418-426.

FUNKHOUSER, C. T. **Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959–1995**. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007.

HAYLES, N. Katherine. **Electronic Literature: New Horizons for the Literary**. Indiana: University of Notre Dame, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo. Aleph, 2009.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

MANOVICH, Lev. Generation Flash. In: CHUN, Hui Kyong; KEENAN, Thomas (Eds.) **New Media, Old Media: A History and Theory Reader**. New York & London: Routledge, 2006, p. 209-218.

PANORAMA MOBILE TIME/OPINION BOX – Crianças e smartphones no Brasil – Novembro de 2017. Disponível em: <https://panoramamobiletime.com.br/criancas-e-smartphones-no-brasil-novembro-de-2017/>. Acesso em: 22 de março de 2020.

RETTBERG, Scott. Electronic Literature. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, p. 169-174.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations**. Minneapolis & London: University of Minnesota Press, 2011.

TEALE, William. H; YOKOTA, Junko. Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices. **The Reading Teacher**. v. 67, n. 8, 2014, p. 577-585.

THOMPSON, John B. **Mercadores da Cultura: o mercado editorial no século XXI**. Tradução de Alzira Allegro. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

ZOSH, J. M.; HIRSH-PASEK, K.; GOLINKOFF, R. M., Gray, J., ROBB, M.; KAUFMAN, J. (2013). Harnessing the science of learning to promote real educational apps: A proposed contribution for psychological science in the public interest. Disponível em: http://astro.temple.edu/~khirshpa/download/Zosh_et_al_2013.pdf. Acesso em: 22 de março de 2020.

PLATAFORMAS E APLICATIVOS

ALMEIDA, Samira; TANGI, Fernando. **Via Láctea, de Olavo Bilac**. Storymax, 2015. Aplicativo disponível para iOS na App Store e Android, na Google Play.

AZEVEDO, Ricardo. **Meu Aplicativo de Folclore**. Editora Ática, 2015. Disponível para iOS e Android.

CAMILLO, Márcio de; BARROS, Martha. **Criancinhas - Poemas musicados de Manoel de Barros**. Webcore Games, 2016. Aplicativo disponível para iOS na App Store e Android, na Google Play.

CAMPOS, Augusto de. **Poema Bomba**. Disponível em: <http://www.augustodecampos.com.br/poemas.htm>

CAPARELLI, Sergio; GRUSZYNSKI Ana Cláudia. **Ciberpoesia**. Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/>

DR. SEUSS. **How the Grinch stole Christmas**. Oceanhouse Media, 2015. Aplicativo disponível para iOS.

JOSEPH, Chris. **Animalamina**. Disponível em: <http://www.animalamina.com/>

SCHEFFLER, Axel. **Flip Flap Farm**. Nosy Crow, 2013. Aplicativo disponível para iOS

COMO CITAR ESSE ARTIGO

KIRCHOF, Edgar Roberto. A poesia infantil nos labirintos do mundo digital: possibilidades e desafios. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 45, n. 83, set. 2020. ISSN 1982-2014. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/14915>. Acesso em: <https://doi.org/10.17058/signo.v45i83.14915>.