

Categorias estéticas no arco dramático em *book apps* infantis

Deglauy Jorge Teixeira Berenice S. Gonçalves

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-graduação em Design, Brasil

Resumo

No universo das narrativas digitais, os *book apps* infantis, livros em formatos de aplicativos, destacam-se pela vasta possibilidade de incluir elementos interativos em seu conteúdo. No entanto, as propriedades dos ambientes digitais, como a interatividade, devem estar coerentes à estrutura da narrativa. Portanto, o objetivo deste estudo foi verificar se a interatividade em *book app* infantil pode contribuir para o envolvimento do leitor na história. De acordo com Stichnothe [2014] é possível avaliar esta literatura emergente de acordo com as teorias de games. Para tanto, a partir de uma abordagem exploratória e qualitativa, analisou-se o *book app Jack and the Beanstalk*, na perspectiva das categorias estéticas da narrativa digital interativa: imersão, agência e transformação [MURRAY 2003], frente a anatomia dramática da ação [LAUREL 2014]. Observou-se que é fundamental alinhar a interatividade de forma significativa tendo em vista o arco dramático, favorecendo a estética no meio digital e, assim, buscar envolver o leitor na narrativa.

Palavras-chave: *Book app* infantil. Narrativa interativa. Interatividade. Arco dramático.

Contato dos autores:

deglaucyjorge@gmail.com
berenice@cce.ufsc.br

1. Introdução

Na perspectiva da evolução digital, as histórias presentes nos livros infantis ilustrados ganharam outras mídias para compor sua narrativa, como som e animação, fortalecendo assim, o seu caráter multimídia em uma narrativa digital com chances de interatividade.

De acordo com Crawford [2005], essencialmente uma narrativa digital não é interativa, como um vídeo ou uma apresentação em *power point*. A interatividade é a principal diferença que distingue uma narrativa digital interativa, onde o leitor se depara com uma rede de possibilidades, podendo afetar, escolher caminhos e até alterar o enredo. Caso que acontece em videogames e recentemente nos *ebooks* interativos infantis, os *book apps*.

Na narrativa digital interativa a atenção mental é mais um fator de envolvimento, no que diz respeito a história. Enquanto outros fatores, como o controle das ações do personagem pelo leitor/usuário, são capazes

de promover um envolvimento físico por meio de uma experiência única e participativa dentro de um drama interativo [BARBER 2008].

Estes fatores participam das categorias estética das narrativas digitais interativas como agência, imersão e transformação [Murray 2003], responsáveis por envolver o leitor de forma significativa e satisfatória à história.

Brenda Laurel [2014], a partir de estudo comparado da teoria da narrativa e Interação Humano Computador (IHC), desenvolveu um modelo de análise de narrativa digital interativa.

A partir deste modelo, denominado anatomia dramática, analisou-se o *book app* infantil *Jack and the Beanstalk*, na perspectiva das categorias estéticas da narrativa digital interativa: imersão, agência e transformação [MURRAY 2003]. O objetivo desta pesquisa foi verificar se a interatividade, presente na narrativa deste *book app*, pode favorecer o envolvimento do leitor na história de acordo com a estética da narrativa digital interativa.

2. *Book app* infantil

O *book app* infantil consiste em um livro digital infantil em formato de aplicativo (APP). A partir do avanço das tecnologias digitais portáteis como *tablets* e *smartphones*, os *book apps* de literatura infantil vem se adequando ao meio digital *touchscreen* conforme as potencialidades interativas permitidas pelo sistema operacional e pelo dispositivo que se tornaram mais atrativas que a movimentação de objetos mediada pelo mouse ou pelo teclado [YOKOTA 2014].

A apropriação das mídias e potencialidades do meio digital como som, animação e interatividade permitiu uma narração mais expressiva de histórias. Além do texto e da imagem, presentes nos tradicionais livros infantis impressos, outros recursos multimídias, advindos da narrativa digital interativa, foram incluídos nos *book apps*, como quebra-cabeça, brincadeiras interativas no fluxo da história, jogos, desafios e outras possibilidade de interação direta com o dispositivo.

3. Narrativa digital interativa

O termo narrativa pode ser utilizado para designar o próprio ato de contar histórias, a narração; o conteúdo deste ato; ou ainda, como modo do discurso (o drama está nesta categoria). A história em si é o conjunto de

acontecimentos narrados e a forma como é narrada denomina-se enredo. Logo, Narrativa é o conjunto composto de história e enredo [NOGUEIRA 2010]. Para Ryan [2002], a narração pode acontecer de forma verbal - a narração em si e por meio de interpretação com gestos e diálogos - a narração dramática. Como o foco desta pesquisa é o discurso, ou seja, a forma como é contada a história e não o seu significado, optou-se por assumir a palavra “narrativa” como sinônimo de narração dramática.

Em uma narrativa digital, que acontece em ambiente digital multimídia e movida por recursos interativos, Murray [2003] preferiu utilizar os termos “multisequencial” e “multiforme” a “não linear” para destacar as diferentes navegabilidades possíveis, significativas e bem definidas, em arranjo fixo de eventos.

De acordo com Murray [2003], com o amadurecimento do meio digital os recursos das narrativas digitais interativas se aproximam cada vez mais dos videogames, assumindo representações estéticas mais complexas.

3.1 Categorias estéticas da narrativa interativa

As narrativas interativas integram três categorias estéticas que corroboram para engajar o leitor na história, a saber: imersão, agência e transformação [MURRAY 2003].

A imersão é uma metáfora que deriva da sensação de um mergulho na água, ou seja, estar completamente envolvido em uma outra realidade. Em ambiente digital, a característica participativa implica em interação com as coisas possibilitadas por esta outra realidade. Uma narrativa excitante pode envolver o leitor como uma *realidade virtual*¹ porque o cérebro já é programado para sintonizar em histórias com tanta intensidade que faz o leitor esquecer do mundo a sua volta.

Neste contexto, segundo Ryan [2009], é importante diferenciar os tipos de imersões. A imersão lúdica, que pressupõe uma participação ativa do leitor, está ligada a concentração profunda no desempenho de uma tarefa, independente do contexto ficcional da história. E a imersão narrativa, que está relacionada a contemplação e a construção mental do universo da história. Esta, ainda se subdivide em espacial, epistêmica, temporal e emocional. A imersão espacial corresponde ao “senso de lugar”, ou seja, a exploração do ambiente por meio de movimentos possibilitados

pelos recursos visuais, animações e *affordances*² digitais. A imersão epistêmica corresponde a investigação, ao desejo de desvendar o mistério da história. A imersão temporal está relacionada a três efeitos da narrativa: curiosidade, surpresa e suspense. A imersão emocional está ligada a empatia entre o leitor, o protagonista e o sistema narrativo. Estes quatro tipos de imersões narrativas apresentam variáveis graus de relacionamentos com a participação ativa do leitor na imersão lúdica.

Quanto mais imersivo for o ambiente, mais possibilidades ativas terá o leitor. A agência, segunda categoria estética, é a capacidade de realizar ações significativas no ambiente narrativo. Estas ações vão além da interatividade no sentido de participação ou atividade. O efeito de agência determina o curso da narrativa e está diretamente relacionado com a intenção e gratificação do leitor mediante suas ações.

A terceira categoria estética, transformação, é uma experiência possibilitada pela interação do leitor no ambiente digital que resulta em mudanças de formas, elementos ou conteúdos. Podendo proporcionar um reagrupamento de percursos, navegações alternadas em padrões do tipo mosaico e até alterar de forma significativa o ambiente e o fluxo da narrativa.

4. Anatomia Dramática

As tradições narrativas são contínuas e influenciam umas as outras tanto no conteúdo quanto na forma [MURRAY 2003]. Outros experimentos de narrativas como o teatro e o cinema ajudam no estudo de narrativas interativas.

Em recentes teorias sobre softwares interativos, Laurel [2014] desenvolveu estudos de Interação Homem Computador (IHC) a partir do estudo da dramaturgia tradicional. Laurel [2014] usou o *arco dramático aristotélico*³ para construir um modelo metafórico e organizar ações dramáticas em uma narrativa digital.

No entanto, existe uma diferença entre um aplicativo de computador e um roteiro de dramaturgia. Geralmente o roteiro de uma dramaturgia é linear e a não-linearidade de um software implica que, dependendo das ações do usuário, o computador pode fazer diferentes coisas acontecerem em tempo real, durante o desenrolar da história. Mas, funcionalmente,

¹ Realidade virtual é uma interface avançada para aplicativos de computador, onde o usuário pode navegar e interagir, em tempo real, em um ambiente tridimensional gerado por computador, usando dispositivos multissensoriais [KIRNER e TORI 2004].

² *Affordance* se refere a propriedades de um objeto que determinam de que maneira ele fornece fortes indicações para seu uso [NORMAN 2006].

³ Arco dramático é uma estrutura que representa a temporalidade e causa e efeito natural das narrativas que pode ser usada para orientar um planejamento ou avaliar a coerência de um enredo. O modelo aristotélico descreve as alterações de tensão sentida pelo público ao longo do tempo [RIEDL 2002].

em relação às ações, existe uma equivalência entre um programa de computador e um roteiro de dramaturgia.

Laurel [2014] sugeriu uma representação gráfica para estruturar graficamente as ações dramáticas como ferramenta de análise baseada na curva da ação dramática de Freytag de 1898 (figura 1). Neste gráfico, cada acontecimento é representado por um segmento de linha com inclinação decorrente da relação dos atributos de informações (complicação) com sua duração (tempo).

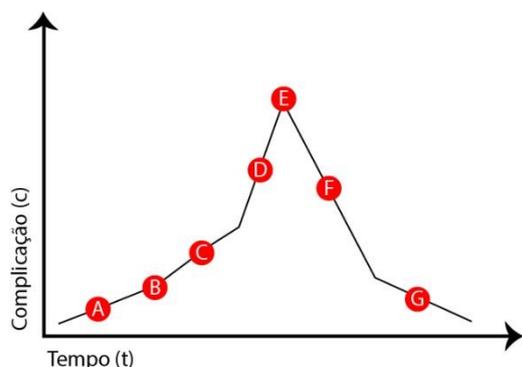


Figura 1: Triângulo contemporâneo da ação dramática. A: Exposição; B: Acontecimento inicial; C: Ação crescente; D: Crise; E: Clímax; F: Ação decrescente; G: Desfecho. Fonte: Laurel [2014 p.100].

De acordo com Laurel [2014], as narrativas ainda podem ser estruturadas em padrões singulares semelhantes a temas musicais. Caso se amplie a visualização de cada segmento do gráfico da ação dramática será possível perceber uma representação menor da curva dramática do gráfico.

5. Procedimentos metodológicos

No contexto deste estudo, optou-se por analisar o *book app Jack and the Beanstalk*, produzido pela editora britânica *Nosy Crow*, por ser um dos livros digitais ganhadores do prêmio menção honrosa na Feira do livro infantil em Bolonha (*Bologna Children's Book Fair 2014*), e por ser um clássico dos contos de fada, João e o pé de feijão, adaptado para o universo da narrativa digital interativa.

Para tanto, foram selecionados os principais eventos da narrativa de acordo com a anatomia dramática sugerida por Laurel [2014], descreveu-se os acontecimentos de cada evento. Posteriormente analisou-se as possibilidades interativas no fluxo da história dentro das categorias estéticas propostas por Murray [2003]: Imersão, agência e transformação.

6. Resultados e discussões

O *book app Jack and the Beanstalk* destaca-se por intercalar característica de videogame, multimídia, interatividade e efeito de câmera dentro do arco dramático.

Seu sumário visual, funciona como o mapa da narrativa, onde o percurso é representado por uma linha pontilhada em torno da imagem do castelo. Neste mapa é possível perceber a estrutura de eventos no fluxo da narrativa (figura 2).



Figura 2: Menu visual com indicações dos segmentos do arco dramático. Fonte: *Book app Jack and the Beanstalk*.

A seção multisequencial da estrutura situa-se no centro do mapa. Em um castelo de três andares, com nove portas como opções de navegação e diferentes interatividades.

Nesta tela os *affordances* visuais como a ênfase cromática nas imagens coloridas ao centro e a linha pontilhada podem indicar, respectivamente, o objetivo do mapa ou seus destinos mais importantes assim como a trajetória da narrativa. Esta representação contribui diretamente para a imersão espacial, propiciada por um agenciamento nas escolhas do leitor em traçar intencionalmente seu percurso ou optar por seguir um fluxo narrativo sem utilizar o mapa.

A narrativa inicia no segmento A, correspondendo, de acordo com a anatomia dramática, ao início da ação na história. O leitor precisa clicar sobre os personagens para fazer surgir a narração e balões com texto de diálogos. Há também um sinal para virar a página, representado por uma seta em movimento e som que surge no final de cada seção para orientar o leitor na navegação.

Este segmento apresenta fatores que contribuem para a imersão temporal, como curiosidade e descoberta, quanto ao ambiente fictício e formal com intuito de iniciar a história. Onde os diálogos dos personagens fornecem informações sobre a situação, o ambiente e indicações que contribuem com os *affordances* digitais para interagir com os personagens e passar a página (tela). A transformação acontece como resultado do agenciamento ao mudar para página seguinte.

No clímax, segmento E, inicia com a chegada de Jack no castelo do gigante. Nesta seção o leitor pode conduzir Jack em três andares para cumprir tarefas e

desafios. A cada tarefa cumprida, Jack recebe uma chave de cor correspondente a próxima porta a ser aberta.

Os desafios correspondem ao objetivo maior da história: capturar a gansa dos ovos de ouro, a Harpa mágica e as moedas de ouro sem acordar o gigante. Caso o gigante acorde, inicia-se uma perseguição onde o leitor deve ajudar o Jack a fugir clicando e arrastando-o, fazendo-o saltar sobre obstáculos.

O desfecho da história, segmento G, pode variar de acordo com o resultado da leitura interativa: se o leitor conseguir passar por todos os desafios Jack fica rico senão, Jack continua pobre, mas com várias latas de feijão e sacia sua fome com uma feijoada.

Em todos os eventos a multimídia foi utilizada de forma integral para contar a história e em muitos casos contribuindo com a estética da narrativa interativa como *affordance* digitais para indicar as possíveis interatividades. Como a seta que sinaliza mudança de página utilizando a animação, a forma em si e o som. Isso favorece a uma navegação eficaz e consequentemente à agência e a transformação.

Observou-se uma relação direta das ações do personagem principal, a anatomia dramática e os elementos interativos. Onde o poder de agenciamento evolui com o grau de imersão e de acordo com as seções do gráfico da ação dramática.

7. Conclusão

No *book app Jack and the Beanstalk* a participação ativa do leitor é responsável por agenciar as mudanças no ambiente narrativo, como cumprir as tarefas e os desafios dentro do fluxo narrativo. Os resultados destas ações transformam significativamente cada evento, podendo alterar o enredo, como acontece na seção multisequencial (segmento E), e resultar em finais diferentes da história.

Este *book app* configura-se como um típico exemplo da articulação das categorias estéticas da narrativa digital interativa com a anatomia dramática. Ao analisá-lo, percebeu-se a importância de alinhar as ações da narrativa com as possibilidades de agenciamento do leitor para promover seu envolvimento na história. Isso mostrou que é possível utilizar a estrutura clássica de narrativa para criação de roteiro procedimental.

Assim como um design de narrativa visual, pode orientar a leitura pela organização de texto e imagem nos livros ilustrados tradicionais, um roteiro procedimental poderia ser responsável por orientar, de forma integrada, a performance do leitor, a multimídia e a interatividade em narrativa digital interativa nos *book apps* infantis.

Este estudo permitiu verificar a organização das categorias estéticas em narrativas digitais interativas para envolver o leitor na história de forma significativa.

Referências

- BARBER, Heather; KUDENKO, Daniel. 2008. Generation of dilemma-based interactive narratives with a changeable story goal. In: *Proceedings of the 2nd international conference on INtelligent TEchnologies for interactive enterTAINment*. ICST (Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering), p. 6.
- CRAWFORD, Chris. 2005. *Chris Crawford on interactive storytelling*. California [ebook]. New Riders Games.
- KIRNER, Claudio; TORI, Romero. 2004. Introdução à realidade virtual, realidade misturada e hiper-realidade. *Realidade Virtual: Conceitos, Tecnologia e Tendências*. 1ed. São Paulo, v. 1, p. 3-20.
- LAUREL, Brenda. 2014. *Computers as theatre*. Canadá: Pearson Education.
- MURRAY, Janet H. 2003. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.
- NOGUEIRA, Luís. 2010. *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Portugal: LabCom Books.
- NORMAN, Donald A. 2006. *O design do dia-a-dia* (tradução: Ana Deiró). Rio de Janeiro: Rocco.
- RIEDL, Mark O. 2002. Liquid Narrative Group. *Liquid Narrative Group Technical Report Number 03-000*. Acesso em: 10 jun. 2014. Disponível em: <<http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/pubs/tr03-000.pdf>>.
- RYAN, Marie-Laure. 2002. Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. *Poetics Today*, v. 23, n. 4, p. 581-609.
- RYAN, Marie-Laure. 2009. From narrative games to playable stories. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, v. 1.
- STICHNOTHE, Hadassah. 2014. Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. *BLFT-Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v. 5.
- TANENBAUM, Joshua; TOMIZU, Angela. 2007. Affective interaction design and narrative presentation. In: *AAAI 2007 Fall Symposium on Intelligent Narrative Technologies*.
- YOKOTA, Junko; TEALE, William H. 2014. Picture Books and the Digital World. *The Reading Teacher*, v. 67, n. 8, p. 577-585.