

Música em narrativas digitais para crianças: contribuições para a mediação leitora.¹

Giselly Lima Moraes²

Resumo:

O texto traz uma análise sobre os modos como a música está presente na literatura digital desde suas formas de operabilidade até sua função na narrativa. Foram analisados dezenas de livros-aplicativos para crianças, tendo como suporte teórico as contribuições da narratologia e de investigações sobre a multimodalidade na literatura infantil. O estudo identifica formas de uso da música como elemento importante para a construção da narrativa, constituindo-se em um recurso que acrescenta valor à imagem e ao texto, de forma a antecipar informações ao leitor no âmbito paratextual, ajudar a estruturar o relato, bem como para compor personagens e estabelecer relações intertextuais e multimodais.

Palavras-chave: livros-aplicativos – literatura infantil digital – música

Music in digital narratives for children: contributions to reading facilitation

Abstract:

The text offers an analysis of the way in which music is present in digital literature, from its forms of operability to its function in the narrative. Dozens of books-applications for children were analyzed, based on the theoretical contributions of narratology and research on multimodality in children's literature. The study identifies different ways of using music as an important element for the construction of the narrative, constituting a resource that adds value to the image and text, in order to anticipate information to the reader within the paratextual scope, help to structure the story, compose characters and establish intertextual and multimodal relationships.

Keywords: books-applications; digital children's literature; music

¹ Uma etapa deste trabalho contou com recursos do Programa de Doutorado-Sanduiche no Exterior da Capes.

² Mestre e Doutora em Educação pela UFBA. Pedagoga e professora adjunta do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas.

Textura	Canoas	v. 20 n. 42	p. 60-82	jan/abr. 2018.
---------	--------	-------------	----------	----------------

A música traduz para nossa escala sensorial, através das vibrações perceptíveis e organizáveis das camadas de ar, e contando com a ilusão do ouvido, mensagens sutis sobre a intimidade anímica da matéria. E dizendo intimidade anímica da matéria, dizemos espiritualidade da matéria.

José Miguel Wisnik

Introdução

A informática, através dos seus dispositivos de leitura, cria um novo contexto em que conceitos como multimídia, conectividade, mobilidade e interatividade, marcas da cultura digital, se realizam instaurando novos modos de se relacionar com o conhecimento e com a arte por meio de textos que articulam diferentes modos semióticos. Desta forma, as transformações que sofre a leitura, como discurso teórico, como prática social e como habilidade cognitiva instam pesquisadores e a sociedade em geral a buscar compreender o processo de transformação cultural que se desenrola nas experiências humanas mediadas, em todos os níveis, pela tecnologia digital.

Segundo Margallo e Marín (2014, p.57), em face das práticas de leitura digital que se realizam em lares de todo o mundo por meio de *tablets* e celulares, a educação literária se complexifica, sobretudo, em decorrência das transformações da narrativa. Nesse contexto, passa-se de um contexto leitor em que se precisa aprender a construir sentido para um texto codificado em letras e imagens para outro em que há a necessidade de compreender e interagir com um produto mais sofisticado e multimodal. Assim, o interesse crescente por produtos culturais digitais, em especial os livros-aplicativos, traz à tona novos e complexos desafios intelectuais que se interpõem entre a criança e a literatura.

A leitura literária em papel é frequentemente considerada uma porta de entrada para o mundo da linguagem escrita. Atribuem-se, a ela, características especiais que dão sentido ao ato de ler, favorecendo a participação na cultura letrada. Além disso, muitos autores afirmam que a literatura pode contribuir para um processo formativo de crianças e jovens, por meio da exploração da sua dimensão estética (COELHO, 2000; COLOMER, 2003, 2005). A essa perspectiva subjaz a ideia de que investir na formação do leitor literário é uma forma de desenvolver saberes importantes para o processo de interação com os textos. Por um lado, porque a própria complexidade formal do texto literário, rico de recursos linguístico-textuais e de possibilidades de sentido, amplia a

condição de o leitor se relacionar com a linguagem escrita e, por outro, porque a carga simbólica e cultural dos textos literários ajuda no desenvolvimento intelectual e psicossocial dos sujeitos.

Vale lembrar, entretanto, que a literatura digital não herda o mesmo status de sua predecessora feita em papel e que as inovações literárias que emergem das novas possibilidades digitais geram problematizações acerca da qualidade literária e também lançam questões sobre sua definição. Sobre essa questão, Santos (2003) afirma que a existência do literário não se confunde com sua materialidade. Para o autor, qualquer resistência ao novo, na literatura, não se justifica, pois, no meio eletrônico, a literariedade passa a se assentar em uma nova materialidade com potencialidades muito maiores para sua realização.

A despeito dessa abertura, o atual cenário midiático-cultural faz com que emerjam reflexões sobre o que permite continuar reiterando o papel da literatura, no contexto digital, como texto privilegiado para inserir o sujeito nas práticas de leitura contemporâneas ou, por outra via, qual o seu papel na exclusão de outros sujeitos que estão à margem de suas práticas. Essas indagações sobre o que acontece com a leitura literária na contemporaneidade não excluem a literatura infantil.

Literatura digital para além da mudança no suporte

A literatura digital, tal como a definimos, são obras de imaginação, em forma narrativa ou poética, que lançam mão, no seu processo de produção, dos recursos disponíveis no ambiente digital, ampliando em muitos graus os recursos multimodais a que o leitor tem acesso, exigindo sua reprodução em dispositivos eletrônicos. Por textos multimodais, entendemos aqueles que são produzidos com diferentes semioses e que exigem do leitor uma articulação dos diferentes *modos semióticos* para a produção de sentido (KRESS & VAN LEEWEN, 2001)

As pesquisas que investigam a multimodalidade na literatura, não raro, se dedicam a estudar a imagem e, em sua maioria, a relação texto-imagem no livro ilustrado. Contudo, os processos semióticos necessários à fruição do texto digital ultrapassam o sentido da visão e incorporam a audição, o que requer uma ampliação das indagações sobre a leitura literária multimodal.

No que tange aos recursos sonoros de uma obra, pela novidade de sua presença no fenômeno literário, esses apenas começam a despertar interesse da comunidade especializada. É nos estudos realizados em campos exteriores à literatura, como o cinema (ALVES, 2012; BATISTA, 2007; CHION, 1993) e os jogos eletrônicos (HUIBERTS, 2010; HICKMANN, 2005), que encontramos pesquisas que buscam descrever o som como recurso semiótico em obras de ficção.

No sentido de contribuir para uma reflexão mais ampla sobre a multimodalidade na literatura digital e seus efeitos na educação literária que se deve empreender neste novo cenário cultural, desenvolvemos nossa pesquisa de doutorado que aqui se desdobra em novas reflexões e reconstruções teóricas (MORAES, 2016). Dessa forma, nos lançamos no desafio de explorar um campo novo de investigação que se propõe a estudar como o som se articula com os demais modos semióticos numa obra de literatura digital.

No trabalho de doutorado, abordamos a trilha sonora como um todo, cujos elementos são a voz, a música e o ruído. Este artigo, contudo, trata de apresentar novas questões que dialogam e reorganizam alguns resultados obtidos naquela investigação, detendo-se apenas nos aspectos relacionados à presença da música e suas contribuições para as narrativas digitais.

Para a realização da pesquisa, analisamos quarenta livros-aplicativos dirigidos à criança, disponibilizados na loja virtual da Apple e executáveis em *Ipads* com programa operacional IOS 9.1. Aqui, denominamos livros-aplicativos os pequenos programas feitos para serem executados e manipulados em dispositivos eletrônicos táteis (TURRIÓN, 2014a), que evocam o formato do livro e a experiência de leitura no papel, quando vistos em relação aos demais modos de expressão da literatura digital (STICHNOTHE, 2014). Ainda que possam remeter à leitura em papel, têm caráter ergódico, ou seja, demandam do leitor um esforço maior do que meramente passar a página, isto é, um esforço *não trivial* representado pela interatividade tátil (AARSETH apud STICHNOTHE, 2014).

É importante esclarecer que o livro-aplicativos não são considerados um gênero, mas um tipo de mídia que engloba uma variedade de gêneros. Nessa perspectiva, é necessário recolocar o termo “texto”, como também a ideia de “obra literária”, que aqui compreende, assim como defende STICHNOTHE (2014, s.p), “sua totalidade verbal, visual, sonora e elementos interativos”, bem como o suporte do aplicativo, o que implica o contexto do hardware, o ambiente físico em que os dados são operados.

Tendo em vista que compreendemos a trilha sonora como um conjunto de recursos de áudio por meio dos quais se empenham esforços para ajudar a contar uma história, nos dedicamos à análise de narrativas digitais, em especial as do tipo multimídia e hipermídia (Turrión, 2014b). Para Turrión (2014b), as narrativas multimídia se caracterizam pelo acréscimo de linguagens diferentes do escrito e, em geral, são lineares e contadas em um só espaço, mas incluem doses de interatividade como estratégia para implicar o leitor

A narrativa hipermídia, segundo a autora, se caracteriza por apresentar duas características fundamentais: a multimídia e a estrutura hipertextual. Vejamos:

No conceito de “literatura hipermídia”, se utilizam os termos “literatura” porque produz arte e conhecimento através da palavras, e “hipermídia” porque conjuga em sua definição duas características essenciais do novo estilo: o multimídia, que consiste em narrar através da combinação das artes, e o interativo, que confere, ao leitor, poderes de decisão sobre os itinerários de leitura e, em alguns casos, sobre o conteúdo. (CHIAPE apud TURRIÓN, 2014c p. 55, tradução nossa)

A música como elemento da trilha sonora de narrativas digitais

Michel Chion (1993), pesquisador do audiovisual, descreve a trilha sonora como um conjunto de recursos sonoros que operam separadamente e de forma articulada para acrescentar valor aos demais componentes das narrativas. Para o autor, a trilha sonora é constituída por três planos sonoros: voz (composta por narração, diálogos e vozerio), a música e o ruído. Tais planos guardam continuidades e descontinuidades entre si, podendo ser considerados parte de um *continuum*, porém com características próprias. Se, por um lado, são elementos sonoros constituídos igualmente de ritmo, altura e frequência, por outro, apresentam qualidades figurativas e temporais próprias.

Sander Huiberts (2010) busca uma alternativa à classificação de Chion (1993) que possa ser utilizada na análise da trilha sonora de videogames. Para tanto, cita, entre outras, a classificação oferecida por Folmann, na qual são elencados quatro categorias: vocalização, efeitos sonoros, efeitos ambientais e música. Ainda que os jogos eletrônicos se aproximem, pela presença da interatividade, à experiência proporcionada pelos livro-aplicativos, preferimos usar a classificação de Chion (1993), mais simples. Reconhecemos que, mais do que “destrinchar” a trilha sonora em elementos menores, é preciso

descrever as especificidades dos livros-aplicativos, considerando não apenas o tipo de som, mas também suas diferentes funções na construção da narrativa multimodal em que há, além de imagens, a presença da interatividade e do texto escrito.

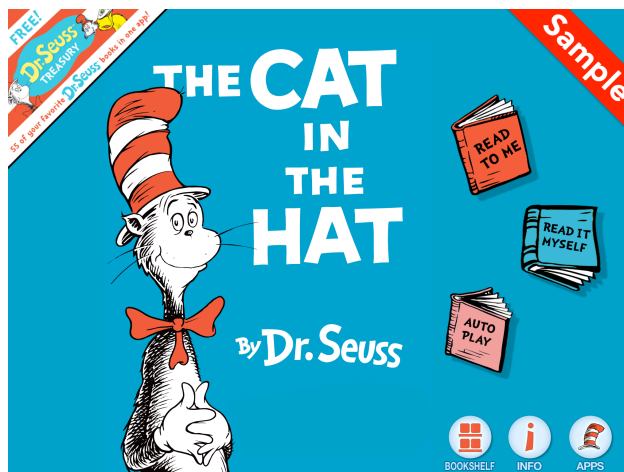
A música com função paratextual

A música não é presença garantida na totalidade das trilhas sonoras dos livros-aplicativos. Em muitos casos, usam-se apenas ruídos e voz, ou apenas voz. Em alguns aplicativos, é comum que a música apareça no peritexto³ da obra não desempenhando função específica na narrativa. Nesses casos, ela é tocada apenas nas telas de abertura ou em telas de configuração, exercendo uma função paratextual, pois não se encontra dentro do discurso narrativo, ainda que agregue informações a este, favorecendo a construção de significados por parte leitor.

No aplicativo *The Cat in The Hat (SEUSS, 2010)*, por exemplo, só há música na tela de abertura, enquanto que, no interior da narrativa, os recursos sonoros são constituídos apenas de voz e ruídos. Não é preciso uma escuta muito atenta para perceber que a música que apresenta a obra na sua abertura traz elementos de humor. A marcação rítmica de uma tuba acompanhada de outros instrumentos compõem uma música de cadência alegre e constante, que combina perfeitamente com o gato de cartola listrada e gravata borboleta, que dá nome à obra baseada no livro ilustrado do Dr. Seuss. Nessa mesma tela, há ícones que indicam que o leitor pode escolher ler por si (sem narração), optar pela narração ou, ainda, por uma leitura automática em que se prescinde de qualquer ação do leitor, incluindo a de “passar as páginas”.

³Chamamos aqui de peritexto as informações paratextuais que se encontram no “espaço” do aplicativo, mas que não tomam parte no discurso narrativo.

Figura 1 – Imagem da tela de abertura de *The Cat in the Hat*



Fonte: Print de tela do aplicativo

Na maioria dos aplicativos, não há a opção de desativar os recursos sonoros. Quando há, em geral, o que pode ser prescindido é o recurso da voz, e, em alguns casos, todos os recursos sonoros e interativos podem ser acionados pelo leitor, separadamente ou em conjunto.

O principal recurso sonoro usado no nível paratextual é a voz, que, em geral, é usada para apresentar o título da obra junto com o texto escrito e/ou orientar o leitor sobre como agir em relação a ativar os recursos disponíveis no aplicativo. No entanto, a música se constitui em um importante recurso do peritexto, antecipando aspectos relacionados à história, seja sobre o espaço, como em *Por Cuatro Esquinas de Nada* (RUILLETS, 2013) e *Good Night Lucy* (FLYINGCOMMA, 2010), ou sobre seus personagens, como em *Olivia Acts Out* (FALCONER, 2011), como detalharemos adiante.

A música com função narrativa

A música pode exercer uma *função narrativa*, ajudando a contar a história de forma sutil ou ostensiva. Entretanto, o fato de ela poder ser desativada, ou mesmo inexistir em alguns aplicativos analisados, revela que a sua presença é ainda considerada acessória ao processo de contar histórias no meio digital, diferentemente do que acontece no cinema e no jogo eletrônico. Todavia, em muitos casos, a música é um componente essencial à obra, sendo determinado no seu design original que o leitor não terá a opção de desativá-la, exceto se o fizer no dispositivo como um todo.

A relação obra-dispositivo em meios multimídia é complexa e, muitas vezes, à revelia do que é previsto no design da obra, interfere na fruição de narrativas multimodais. Isto porque os dispositivos eletrônicos permitem, ao leitor/usuário, tomar decisões sobre que recursos deseja ativar e desativar, ainda que eles sejam necessários à interação de um determinado aplicativo. Ou seja, mesmo que um aplicativo exija o uso do recurso sonoro, por exemplo, o leitor pode desativá-lo no dispositivo, ainda que isto venha a “amputar” a obra. Esta característica dos meios eletrônicos explicita a existência de um espaço de interação dentro do aparelho, mas que está fora do aplicativo e que pode, de certa maneira, determinar a leitura. Na análise aqui explicitada, entretanto, levamos em conta apenas o que é proposto no interior do livro-aplicativo, considerando aquilo que seus autores e designers propõem como parte da rede de significados com a qual o leitor deve operar para construir sentidos.

Como a música ajuda a contar histórias

Segundo Chion (1993), a música, assim como os outros elementos da trilha sonora de uma obra audiovisual, desempenha a função de “valor acrescentado” em relação à imagem. Ela pode acrescentar valor de duas formas: empática e anempática. A primeira expressa diretamente a participação da música na emoção da cena, adaptando o ritmo, o tom e o fraseio musical em função de códigos culturais relacionados às emoções – tristeza, alegria etc. – e ao movimento. Em geral, esse é modo mais comum de utilização da música nos aplicativos, em que ela serve para reforçar as emoções representadas na história, e dessa forma contribuir para criar o “clima” da narrativa.

Um exemplo de música empática se encontra no aplicativo *Love*, de GianBertoViani (2014), usada por Nico Diab para representar, ao longo da narrativa, o estado psicológico de uma menina que é abandonada pelos pais e é entregue a um orfanato. Assim, as emoções, que transitam entre os sentimentos de tranquilidade ingênua, insegurança, expectativa e temor, são representadas por músicas instrumentais que variam em andamento, ora mais rápidos e alegres, ora mais pausados; assim como entre notas mais agudas e suaves, executadas de diferentes formas, até chegar nos momentos mais tensos com sons mais graves e fortes, adaptando-se às nuances emocionais da personagem. Todavia, a música não age sozinha, pois essa relação de significado resulta da articulação entre a música, os outros elementos sonoros, as imagens e o texto escrito.

Nas obras audiovisuais, segundo o que nos conta Chion (1993), a música anempática, em vez de representar diretamente o que é expressado através de imagens, visa a reforçar a emoção individual dos personagens e do espectador por meio de uma indiferença ostensiva para com a cena que se desdobra. Dessa maneira, ao invés de “congelar” a emoção, tem o efeito de intensificá-la ao inscrevê-la sobre um fundo alheio à emoção representada, apresentando assim um distanciamento estudado, com efeitos de frivolidade ou ingenuidade.

A música com efeito anempático não foi identificada em nenhum dos aplicativos analisados, uma vez que, para caracterizar esse recurso, o alheamento à emoção representada por meio de imagem e do texto deveria ser ostensivo. Talvez, por relacionar-se à ironia, essa função tenha sido menos explorada nos aplicativos que analisamos, já que buscamos aqueles que apresentavam um leitor implícito infantil. Como são baseados em livros ilustrados que, em sua maioria, buscam atingir leitores de tenra idade, o pressuposto de que esses ainda não têm habilidades para operar com efeito de sentido tão sofisticado pode ter determinado a não ocorrência dessa forma de uso da música.

Há, ainda, casos em que a música tem a função de mero marcador da narrativa, sem realizar papel empático ou anempático, ou seja, sem valor emocional preciso.

A trilha musical, para além da emoção que reflete, cumpre o papel de demarcar partes e eventos da narrativa. Assim, ajuda o leitor a relacionar várias telas/páginas e interações distintas a um mesmo acontecimento, ou associá-las temporalmente ou semanticamente fazendo distinção em relação a

outras partes. A música, dessa maneira, colabora para a constituição de uma gramática narrativa, ajudando a ordenar, estabelecer relações de sentido a partir da sequenciação e do agrupamento das cenas retratadas nas telas. Quando a música muda conforme os acontecimentos narrados, se caracteriza como uma música dinâmica (CHION, 1993; HUIBERTS, 2010).

Por outro lado, a música pode agir para dar unidade a todo o relato sem que expresse, necessariamente, um estado psicológico identificável ou se adapte às mudanças da narrativa. Segundo Hickmann (2005), pesquisador dos jogos eletrônicos na Universidade Federal do Paraná, a música tem função própria dentro das narrativas lúdicas. Entre elas, está a função de expandir o universo ficcional percebido pelo jogador e impeli-lo a avançar dentro do jogo, mas também serve para alterar sensações temporais e ampliar a imersão do jogador no mundo representado digitalmente.

Percebemos que o uso de uma música não-dinâmica, que não se altera durante a leitura, e que não visa expressar uma emoção precisa, é um recurso presente nos livros-aplicativos para crianças. Nesses casos, a música está presente para ajudar o processo de imersão do leitor, sem que isso leve a um estado emocional específico ou permita demarcar unidades da narrativa. Entendemos que, nesses casos, a música, de caráter neutro, pode trabalhar contra a literariedade da obra, ao ignorar o potencial narrativo do recurso musical quando articulado com outros elementos.

A música em relação aos elementos e níveis da narrativa.

Para os estudos da narratologia, uma narrativa se constitui de dois níveis: o do relato e o do discurso, ou seja, um nível do que se conta e outro, que se refere a como se conta. Isso significa dizer que há um nível interno à história, que diz respeito aos fatos narrados (diegese), e um nível exterior a estes fatos, que diz respeito ao modo como são contados para alguém.

De forma correlata, na narrativa audiovisual, a música pode exercer sua função a partir de posições distintas. Segundo Chion (1993), ela pode ser dividida em música de fosso e música de tela. A primeira, denominada assim em referência às orquestras que ficavam no fosso dos teatros, diz respeito àquela que acompanha a imagem de uma posição de fora da ação e do tempo da ação. A música de tela, por outro lado, provém de uma fonte direta ou

indiretamente presente no lugar e no tempo da ação, mesmo que essa fonte seja rádio, ou outro aparelho que se encontra fora do campo de visão.

Essas diferentes posições da música em relação ao narrado refletem a posição da música em relação à diegese (o nível da história). Como se trata de uma obra de ficção digital, o elemento da interatividade torna mais complexa essa relação, uma vez que alguns sons presentes no aplicativo, embora estejam dentro da história, têm a função de comunicar, ao leitor/usuário, o resultado de sua ação ou de impeli-lo que faça algo. Todavia, isto não impede que usemos a noção de diegese nos estudos da trilha sonora.

Um autor que considera sobretudo a interatividade para distinguir os diferentes tipos de áudio em um jogo eletrônico é Collins (apud HUIBERTS, 2010). Ele se baseia nos aspectos participativos do áudio do jogo, pois, de forma diferente do que ocorre em um clipe de música, em que o áudio é inalterável, nos jogos, o áudio é frequentemente dinâmico. Desta maneira, os sons de um aplicativo tanto podem reagir a alterações no ambiente como podem reagir às ações do jogador, se constituindo em áudios, além de dinâmicos, não-lineares.

No aplicativo *RitalaLagartija* (GRAU, 2011), por exemplo, a música se encontra, na maior parte da narrativa, no plano extra-diegético e de forma não-dinâmica. Apenas no final da história ocorre uma mudança na música, que passa a ocupar o plano da ação, ao representar uma música tocada em uma festa. Nesse caso, embora seja percebida pelos personagens (que dançam), ela é acionada pelo leitor ao tocar na figura de um gramofone. O fato de a música ser acionada ou desligada pelo leitor no curso da narrativa nos leva a identificar a presença de música não-linear.

Em alguns aplicativos, há a possibilidade de intervenção sobre a música antes mesmo da leitura, ainda no âmbito peritextual. O exemplo dessa estratégia é o aplicativo *Olivia Dreams* (FALCONER, 2014), composto de quatro histórias que narram sonhos de realização da porquinha Olívia no campo das artes. Em cada história, o leitor pode optar por ambientar a narrativa durante o dia ou a noite. As músicas e ruídos acompanham essa mudança, sendo uma melodia mais solar, com acordes mais alegres e tocada por flautas para representar o dia, e melodias com notas mais agudas e delicadas, executadas com xilofones e harpas, para representar a noite. Ainda que não seja um dado preciso, essa possibilidade de escolha demarca um tempo das ações para o leitor dando uma ideia sobre em que momento do dia e durante quanto tempo acontece a história (não passa de uma noite ou de um

dia). Dessa maneira, ainda que a decisão seja no nível paratextual, ela incide diretamente sobre a narrativa.

De todo modo, é mais comum que, na presença de uma música linear e não-dinâmica, o propósito seja de construir uma parede sonora para a leitura, favorecendo a imersão do leitor, e oferecer a construção de uma paisagem sonora que acrescente valor à narrativa e, articulada a isso, também propor um determinada velocidade de leitura, como nos aplicativos *Good Night Lucy* (FLYINGCOMMA, 2010) e *Rita La Lagartija* (GRAU, 2011). Neles, a música sugere uma postura mais ou menos ativa ao leitor, o que se depreende a partir de uma variação do ritmo, das características melódicas e harmônicas da música linear, recursos que podem alterar a sensação de velocidade⁴. Podemos considerar, por essa via, que um critério de qualidade para o uso da trilha sonora em uma narrativa deverá ser o nível de congruência entre o ritmo que pretende imprimir à atividade do leitor e o que sugerem os outros elementos da história, entre eles, os recursos de interatividade disponíveis, pois resulta em uma experiência frustrante ouvir uma música que induz à agitação em um aplicativo que nem a história nem o discurso multimodal ou a interatividade correspondem a essa expectativa.

Música e construção de personagens

Roland Barthes (2013, p. 44), no artigo Introdução à análise estrutural da narrativa, nos diz que os personagens (ou actantes) “formam um plano de descrição necessário, fora do qual as pequenas ações narradas deixam de ser inteligíveis, de sorte que se pode bem dizer que não existe um só narrativa no mundo sem personagem” Na literatura verbal, a tarefa de construir e descrever um personagem se realiza através de inúmeras estratégias, que envolvem elencar características de ordem interna e externa, físicas, filosóficas e psicológicas. Todavia, Barthes alerta para o fato de que um personagem não deve ser confundido com a categoria “pessoa” e que ele pode ser definido apenas como *relações* em uma narrativa e que, por isso, em vez de enfatizar a

⁴Para Chion (1993), essa percepção não depende apenas do grau de aceleração da música, mas também da irregularidade das notas e da imprevisibilidade da melodia.

caracterização psicológica, ele pode ser definido pelas ações e relações que estabelece na história. Dessa maneira, a ação realizada por um personagem, assim como a interação com os demais, revelam dimensões desse “ser de papel” (REALES & CONFORTIN, 2008), desempenhando um papel descritivo mais direto e imediato do que uma descrição analítica. Desse modo, a narrativa verbal pode adicionar diferentes camadas de informações sobre um personagem por meio de estratégias discursivas próprias da palavra, tais como: o monólogo, o diálogo, paralelismos, repetições e outras técnicas que levam o leitor a construir uma imagem mental, resultante de inferências realizadas a partir dos dados recolhidos ao longo da obra.

Nos livros ilustrados, assim como nos aplicativos daí adaptados, a tarefa de descrever e narrar é, em grande parte, delegada às imagens. Dessa maneira, as estratégias para apresentar um personagem são modificadas, e muitas das informações que são apresentadas deixam de ser “ditas” para serem “mostradas”. Conforme analisamos no artigo *Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre a multimodalidade na literatura para crianças* (MORAES, 2015), o livro *Flicts* (PINTO, 1984) é um exemplo de uma estratégia visual para apresentar um personagem numa narrativa multimodal. No livro de Ziraldo, a solidão de Flicts é parte do personagem e se dá a conhecer mediante a relação que se estabelece entre ele e os outros personagens. Dessa maneira, ficamos sabendo que Flicts é uma cor que não encontra seu lugar, pois não se adapta aos padrões, sendo rejeitada pelas outras cores que colorem e dão sentido a uma enorme parcela das coisas do mundo. Sendo uma cor, Flicts só se deixa conhecer pela visão, pois não há nenhuma descrição ou nome de cor com o qual é designado. Usando recursos verbais, poder-se-ia dizer que Flicts é ocre, cor de mostarda ou “cor de burro quando foge”. No entanto, essa descrição não é dada ao leitor, pois espera-se que ele experimente apenas sensorialmente a cor do personagem, inclusive, porque cabe-nos perguntar: que apelo teria a história se Flicts fosse apresentado verbalmente?

Flicts foi lançado na versão aplicativo para *Ipad*, no início de 2015 e apresenta uma trilha sonora com música extra-diegética linear e não-dinâmica, isto é, que não varia ao longo da narrativa. Ainda que se perceba que se trata de um *pout-pourri*, em que há uma colagem de músicas com um mesmo fio condutor melódico, a música não varia e não faz relação direta com o estado interno do personagem-cor, descrito como tendo uma condição de solidão e exclusão. Ao que parece, busca-se, com isso, atingir uma neutralidade em relação à composição do personagem, delegando a outros meios essa tarefa. A

ideia, ao que parece, é não interferir no fato de o autor ter concedido, ao modo cor, o principal papel na ação e na descrição dos personagens.

Nessa trilha, porém, há um recurso que destacamos por estar situado em uma camada sonora que não é a mesma da “música de fosso”, mas que se torna diegética e dinâmica apenas pela interatividade. Em uma das telas, as faixas de cores “normais” surgem enfileiradas como numa caixa de lápis de cor. Ao fim da fileira, um pouco afastado, está Flicts. Ao toque do leitor, as faixas de cores respondem com uma nota musical, como em um piano. Flicts, que está desencaixado, excluído da formação das outras cores, não emite nenhum som. A música, portanto, se faz presente como virtualidade que só será atualizada se o leitor tocar nas faixas de cores e, então, poderá dar sentido a isso que remete a “falas” das cores socialmente encaixadas, bem como ao silenciamento de Flicts. Nesse sentido, as notas, quando tocadas, podem dar o efeito de sentido de um diálogo entre elas, revelando uma relação entre os personagens e contribuindo para caracterizá-los no andar da narrativa. Todavia, se um leitor opera com esse recurso como um instrumento musical, buscando tocar melodias, ao tocar nas cores, esse efeito dá lugar a outro tipo de interação estética com a obra, relativizando esse recurso como elemento significante dentro do plano da história.

Os aplicativos baseados em livros ilustrados, por uma questão de coerência com seus antecedentes, apresentam obras mais centradas na ação do que em recursos descritivos. As narrativas, em geral, curtas e com enredo limitados (NIKOLAJEVA & SCOTT, 2011), não dão margens para a composição de personagens *redondos*, de caráter mais complexos e cheios de nuances, sendo eles mais *planos*, ou seja, que não apresentam atributos muito elaborados e que não sofrem transformações significativas ao longo da história (FUSTER apud REALES & CONFORTIN, 2008). Na literatura infantil, conforme concluiu Teresa Colomer (2003) ao analisar narrativas das décadas de 70 a 90, a maioria desses personagens são humanos infantis, seres fantásticos ou animais humanizados, nessa ordem de relevância. Nas narrativas infantis multimodais, a necessidade de promover uma empatia ou o contrário, no caso dos antagonistas, uma antipatia imediata para com o leitor infantil, torna a representação do personagem pela imagem um recurso fundamental. Todavia, é mais fácil fazer uma representação física pela imagem do que uma representação psicológica, geralmente delegada à escrita, que pode expressar emoções mais complexas. Os recursos sonoros, entretanto, não têm a mesma eficácia dessas formas de representação, mas isso não exclui a sua utilidade na composição dos personagens.

A música, cujas propriedades de se comunicar subjetivamente são reconhecidas em qualquer cultura, pode agregar valor não só à caracterização física do personagem, como também à psicológica. Podemos citar, como exemplo, a obra *Pedro e o Lobo* (PROKOFIEV, 2015), que foi transformada em um aplicativo, mas com um enfoque mais audiovisual do que literário. Nessa obra, cada instrumento representa um personagem, sendo essa relação estabelecida por uma analogia entre as dimensões físicas do personagem e as emissões sonoras do instrumento que o representa. Assim, quanto mais grave é percebido o som, maior a dimensão do personagem e quanto mais agudo, menor é sua compleição. A mesma relação de correspondência se dá no que tange ao andamento da música: quanto mais acelerada, mais ágil o personagem, e vice-versa. Dessa maneira, o Passarinho é representado pelo som da flauta transversal e o Lobo, por trompas. Já Pedro, talvez numa referência à sua maior complexidade emocional, é representado por um quarteto de cordas.

Nos aplicativo *Olivia acts out* (FALCONER, 2011), a narrativa principal sobre a experiência de Olivia no teatro é acompanhada de um pequeno clipe feito com recursos de animação, em que Olivia e seus amigos aparecem em um clima alegre, interagindo com elementos do teatro e do circo, numa referência às artes cênicas. A canção que embala essa cena repete muitas vezes o nome de Olívia e, em sua execução musical, destaca-se o som do que parece ser um saxofone barítono que mimetiza alegremente o som emitido pelos porcos, espécie de animal a que pertence Olívia e seus amigos. Nota-se que o propósito da vinheta é apresentar a personagem, e a canção, além de complementar dados sobre as características físicas de Olivia, acrescenta valor à forma como vemos sua personalidade, que é representada por uma música animada cujo estilo é o *swing*, tipo de *jazz* muito popular entre as décadas de 20 e 30.

Relações intertextuais e multimodais

Segundo Colomer (2003, p. 343), a percepção das relações intertextuais faz parte dos desafios interpretativos característicos da literatura infantil atual, a qual, frequentemente, recorre aos conhecimentos do leitor sobre o patrimônio artístico e cultural, sobretudo o pictórico e o literário, para estabelecer relações de sentido.

Para Genette (1989), há formas mais e menos explícitas de intertextualidade. No seu sentido mais estrito, representado pela presença efetiva de um texto em outro, vai da citação, cuja marca principal é o uso de aspas, até o plágio, definido como uma cópia não declarada. Passa ainda pela alusão, um enunciado cuja plena compreensão depende da percepção da sua relação com outro enunciado.

As definições de Genette (1989), assim como toda proposição de base estruturalista, não se limita ao universo da literatura ou da linguagem verbal, o que nos permite falar de intertextualidade entre uma obra musical e uma obra literária, sobretudo quando tratamos de obras multimodais. Com base nessas proposições, identificamos, no aplicativo *Es así* (VALDIVIA, 2011), recursos intertextuais explícitos já discutidos no texto *Lector Implícito y multimodalidade em la aplicación de literatura digital Es así* (MORAES, 2014), no qual analisamos o leitor implícito construído também pela parte musical da trilha sonora, que se compõe quase totalmente do *Opus 15* de Robert Schumann. Nesse aplicativo, as relações intertextuais se dão não apenas através da presença de alguns movimentos da *Kinderszenen*⁵ na narrativa, ou seja, como citação dessa obra clássica do romantismo alemão, mas também através da alusão ao título de cada movimento através das ilustrações, sendo possível fazer uma relação direta entre a imagem representada, a emoção evocada pela música e o título de cada movimento.

No aplicativo *A monster at the end of this Book* (SESAME WORKSHOP, 2011), as relações de intertextualidade são menos diretas, pois o que se propõe não é uma alusão à obra musical em si, mas ao universo estético que ela evoca. Assim, o uso de motivos musicais do universo circense, além de torná-los marcadores das ações do personagem Grover, acrescentam comicidade e dramaticidade às suas reações.

No que concerne à articulação multimodal, esta se concretiza por meio de um número significativamente mais expressivo de elementos do que no cinema e no livro ilustrado. Há som, imagem, texto, movimento e interatividade (que se desdobra em som, texto, movimento e imagem), ampliando exponencialmente as formas de articulação entre os diferentes *modos* semióticos em uma mesma obra. É certo que a divisão de tarefas, em meio a tantas possibilidades semióticas, faz com que cada um dos elementos

⁵*Kinderszenen* é o título da obra sinfônica (Opus 15), de Robert Schumann, criada em 1838, composta de 13 movimentos e que significa “cenas de infância”, em alemão.

compartilhe responsabilidades, diminuindo sua importância com relação ao todo da narrativa. Isso é especialmente verdadeiro no que tange aos recursos sonoros, que não têm o mesmo peso que no cinema, mas podem, por outro lado, se articular com uma quantidade mais variada de recursos, podendo produzir resultados quantitativamente e qualitativamente impossíveis de prever.

Para analisar as relações multimodais que envolvem a música, consideramos analisar, inicialmente, seu grau de empatia com a cena representada por imagem e texto, definindo como música empática aquela que participa da cena, conforme já explicitamos.

Como descartamos a ocorrência de música anempática nos aplicativos, nossa análise se restringe ao âmbito da música empática, ou seja, analisamos a música que busca reforçar a emoção da cena. Todavia, descartamos a ocorrência de relações redundantes entre a música e os outros modos de significação, diferente do que propõem Nicolajeva e Scott (2011) ao analisarem a relação verbo-visual. Isto porque a diferença de natureza semiótica entre som, texto e imagem produz efeitos distintos. Entendemos que, diferente do modo sonoro, o texto verbo-visual possibilita dizer e mostrar a mesma informação, o que não acontece com a música. Dessa forma, classificamos a música empática como: complementar, reforçadora e de contraponto.

Entendemos a música complementar como a música que acrescenta uma informação para além do que é informado na imagem e no texto, muitas vezes, relacionada a informações de ambientação, sendo originada tanto no nível diegético como no extra-diegético. No *aplicativo Good Night Lucy* (FLYINGCOMMA, 2010), em cada tela, a música não-diegética funciona como o único elemento de ambientação que remete à noite. Já no aplicativo *Rita La Lagartija* (GRAU, 2011), uma música diegética, situada no plano da história, complementa o ambiente de uma festa de uma forma que outro elemento não poderia realizar, já que os personagens dançam.

A música reforçadora ou expansiva se relaciona muito proximamente com o apresentado na tela, reforçando e acrescentado valor aos modos visual e verbal, sem, porém, dar informação nova precisa, apenas contribuindo com o que está informado ao leitor com novos efeitos (emotivos, de ambientação, caracterização etc.). Em *Por cuatro esquinitas de nada* (RUILERS, 2013), a música não diegética contribui de forma harmônica para o clima de brincadeira e alegria apresentado pelos elementos visual, verbal e interativo, sem

acrescentar informação específica ao que já é mostrado e dito. Ou seja, se ela for excluída, não há prejuízo significativo para a compreensão da história.

A última caracterização da música na sua articulação com os outros modos é o contraponto, em que a informação acrescentada pela música se dá por uma relação de contraste com o que é apresentado por um dos modos com a qual a obra é composta. Nicolajeva e Scott (2011, p. 44) destacam que “palavras e imagens podem apresentar personagens de maneiras diferentes e contraditórias, criando com isto ironia e ambiguidade”. Essa também é uma possibilidade que se apresenta pela relação do som com os demais modos. No livro-aplicativo *The Monster at the end of This Book* (SESAME WORKSHOP, 2011), os motivos musicais circenses fazem contraponto com o discurso verbal do personagem Grover, que tenta dar um tom de suspense à história. O que resulta deste contraponto é o humor, que, embora não combine com o discurso amedrontador do personagem, é coerente com a proposta das imagens.

Por uma mediação: considerações e arremates

Indicamos, no título deste trabalho que seu objetivo é contribuir para a mediação leitora. Todavia, o leitor deste texto deve ter estranhado o fato de que não nos dedicamos a propor qualquer estratégia sistemática que pudesse orientar os mediadores e mediadoras quanto à relação com a literatura digital. Isto não significa, porém, que não tenhamos buscado (e realizado) tal contribuição. Entendemos que, ao explicitarmos formas de participação da música nas narrativas digitais e ao demonstrarmos que esta participação envolve considerar relações topológicas, temporais, intertextuais e multimodais, indicamos potencialidades de relações de sentido que poderiam ser desprezadas por ouvidos menos atentos.

Muitas vezes, a ideia sobre mediação está associada a uma intervenção estritamente pedagógica no âmbito da prática da leitura, colocando em um plano secundário o conhecimento da obra. Embora não defendamos que o texto, qualquer que seja a sua natureza, deva encerrar um sentido ao qual o leitor deve acessar pelo processo de mediação, entendemos que o mediador deve buscar aprofundar-se nele, de modo a poder provocar indagações e reflexões que levem a uma leitura cada vez mais multirreferenciada e que permita, ao leitor, operar dentro de uma trama complexa de sentidos possíveis.

Por outro lado, o som, por si só, pode ser considerado um mediador no processo de leitura de histórias de ficção, uma vez que põe em evidência aspectos do processo narrativo que não seriam facilmente observáveis, sobretudo por parte de leitores iniciantes, caso a obra prescindisse de sua participação e fosse outorgada à escrita e à imagem a responsabilidade de comunicar aquilo que a música e os outros elementos sonoros podem comunicar à sua maneira, a exemplo dos aspectos emocionais.

Nessa perspectiva, este texto busca contribuir ao dizer que a música tem uma forma própria de atuar na produção e na leitura de narrativas, não podendo substituir nenhum outro recurso, mas podendo acrescentar valor a eles. Em razão disso, podemos afirmar que o valor da literatura como texto privilegiado para favorecer a formação do leitor se ratifica nas experiências digitais, merecendo atenção pelas novas possibilidades semióticas que traz para a leitura literária.

Referências

ALVES, L. R. G. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. 249f. Tese de Doutorado – Faculdade de Educação, UFBA. Salvador. Versão Eletrônica. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf Acesso em: 18 dez. 2015.

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

BALMES, S.; LYONA. **Yomatarémonstruos por ti**. Abrebras: Acuadros informática, 2013 (Versão para Ipad).

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

BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: **Análise estrutural da narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2013.

CAMPATO JR. J. A. Apontamentos sobre a categoria do tempo em textos narrativos.

Saber Acadêmico. São Paulo, No. 9 jan/ 2010. Disponível em: <http://www.uniesp.edu.br/revista/revista9/pdf/artigos/01.pdf> Acesso em: 22 jan. 2016.

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

COELHO, N. N. **Literatura: arte, conhecimento e vida.** Belo Horizonte: Peirópolis, 2000.

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

_____. **A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual.** São Paulo: Global, 2003.

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

FALCONER, I. **Olivia dreams.** Nova Iorque: Dreamwork Press, 2014 (Versão para Ipad).

_____. **Olivia acts out.** Nova Iorque: Polin8, 2011 (Versão para Ipad).

FLYINGCOMMA. **Goodnight Lucy.** Bangkok: FlyingcommaCo., Ltd, 2010 (Versão para Ipad).

GENETTE, G. **Palimpsestos: la literatura en segundo grado.** Madrid: Taurus, 1989.

GRAU, I. B. **Rita lalagartija.** Madrid: Ireneblascostudio, 2011 (Versão para Ipad).

HICKMANN, F. **Composição de trilhas sonoras para jogos eletrônicos.** Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Graduação II, bacharelado

em Música, habilitação em Produção Sonora, Departamento de Artes, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, 2005.

HUIBERTS, S. **CaptivatingSound: the role of audio for immersion in computer games**. 2010. 200f. Tese de Doutorado – Escola de Artes de Utrecht, Utrecht; Universidade de Portsmouth, Portsmouth, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. Introdução. In: **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. Tradução de Laura H. Molina Londres: arnold, 2001, pp 1-23. Disponível em: www.fba.unlp.edu.ar/textos/kress_van_leeuwen_discurso_multimodal.pdf. Acesso em: 10 set. 2014.

MARGALLO, A. M.; MARÍN, C. H. **Ipads em família**. In: **Anais do Simpósio Literatura enpantallas: texto, lectores y practicas docentes**. 2014, Barcelona. Disponível em: <http://www.gretel.cat/sites/default/files/fitxers/Actas%20del%20Simposio%20internacional%20La%20literatura%20en%20pantalla%20textos,%20lectores%20y%20pr%C3%A1cticas%20docentes.pdf> Acesso em: 4 fev. De 2016.

MORAES, G. L. Lector implícito y multimodalidad en la aplicación *Es Así*. In: **Anais do Simpósio Literatura enpantallas: texto, lectores y practicas docentes**. 2014, Barcelona. Disponível em: <http://www.gretel.cat/sites/default/files/fitxers/Actas%20del%20Simposio%20internacional%20La%20literatura%20en%20pantalla%20textos,%20lectores%20y%20pr%C3%A1cticas%20docentes.pdf> Acesso em: 4 de fev. De 2016.

_____. Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças. **Estud. Lit. Bras. Contemp.**, Brasília, n. 46, p. 231-253, dez. 2015. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182015000200231&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 18 jan. 2016.

_____. **Trilha sonora de aplicativos para crianças e educação literária**. Tese (doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2016.

NIKOLAJEVA, M. e SCOTT, C. **Livro Ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

- NOSY CROW. **Little Redridinghood**. Londres: Nosy Crow, 2013.
- PINTO, Z. A. **Flicts**. São Paulo: Melhoramentos/Engenhoca, 2014 (Versão para Ipad).
- PROKOFIEV, S. **Pedro y el lobo: aplicación para Ipad**. México: CIDCLL, 2015 (Versão para Ipad).
- REALES, R.; CONFORTIN, L. **Introdução aos estudos da narrativa**. Florianópolis: LLE/CCE/UFSC, 2008.
- REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- RUILLERS, S. **Por cuatro esquinitas de nada**. Madrid: Dada Company, 2013.
- SANTOS, A. L. **Leituras de nós: ciberespaço e literatura**. São Paulo: Rumos Itaú Cultural Transmidia., 2003. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000402.pdf> Acesso em: 05 mar. 2015.
- SESAME WORKSHOP. **The monsterattheendofthis book**. Nova Iorque: Sesame Workshop & Callaway Digital Arts, 2011 (Versão para Ipad).
- SEUSS, D. **The cat in thehat**. Nova Iorque: Dr. SeussEnterprises, 2010 (Versão para Ipad).
- STICHNOTHE, H. Engineeringstories? A narratological approach tochildren's book apps.**NordicJournalfoChildLitAesthetics**. Vol. 5. 2014. Disponível e: <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/23602>. Acesso em: 05 fev. De 2016.
- TURRION, C. Multimedia book apps in a contemporaryculture: commerceandinnovation, continuityandrupture. In: **NordicJournalfoChildLitAesthetics**. Vol. 5. (2014a.) Disponível em: <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/24426> Acesso em: 21 jan. 2015.

_____. **Narrativas para niños, otras formas de contar.** Leitura em Revista. Íiler/Catedra UNESCO de leitura PUC-Rio, no. 5 fev. 2014b.

VALDIVIA, P. **Es Así.** México: Fondo de Cultura Económica, 2011 (Versão para Ipad).

VANI, G. B. **Love.** Nova Iorque: Nino. Baixado em: nov. 2014 (Versão para Ipad).

Recebido em 15/10/2017

Aprovado em 04/12/2017