

UMA FLORESTA EXTRAORDINÁRIA: REPRESENTAÇÕES MULTIMODAIS DO MUNDO FICCIONAL DE *CHAPEUZINHO VERMELHO* EM MEIOS DIGITAIS¹

Thales Estefani²
Paulo Silva Pereira³

Resumo: O artigo busca comparar estratégias de construção narrativa em textos multimodais, impressos e digitais, para a representação do mundo ficcional de *Chapeuzinho Vermelho*. Para isso são analisados um livro ilustrado com realidade aumentada, “Little Red Riding Hood: a come-to-life book” (Nat Lambert e Rosie Butcher, Little Hippo, 2018); um *story app*, “Little Red Riding Hood” (Nosy Crow, 2013); e um aplicativo de realidade virtual, “Red Riding Hunt” (Johannes Unterguggenberger, Michael Probst e Armin Primig, 2015). A fim de alcançar tal objetivo, delimita-se a análise a um evento específico do enredo – a travessia da floresta – e aplicam-se referências sobre diferentes mídias, multimodalidade e tecnologias digitais. São apresentadas, como metáforas ilustrativas, interpretações gráficas das estratégias narrativas de parte da ecologia dos meios que inscrevem o conto, enfatizando o impacto da diferenciação entre eles na construção daquele mundo ficcional.

Palavras-chave: *Chapeuzinho Vermelho*; Floresta; Multimodalidade; Literatura Digital; *Worldmaking*.

An extraordinary forest: multimodal representations of *Little Red Riding Hood's* fictional world in digital media

Abstract: The article seeks to compare narrative construction strategies in multimodal texts, printed and digital, for the representation of the fictional world of Little Red Riding Hood. For this, we analyze a picturebook with augmented reality, “Little Red Riding Hood: a come-to-life book” (Nat Lambert e Rosie Butcher, Little Hippo, 2018); a story app, “Little Red Riding Hood” (Nosy Crow, 2013); and a virtual reality app, “Red Riding Hunt” (Johannes Unterguggenberger, Michael Probst e Armin Primig, 2015). To achieve our objective, the analysis is limited to one specific event in the plot – the crossing through the forest – and references on different media, multimodality and digital technologies are applied. As illustrative metaphors, graphic

¹ O artigo resulta de comunicação apresentada anteriormente no simpósio “Crítica literária e literatura digital para crianças e jovens”, no contexto do 2º Congresso Internacional de Literatura para Crianças e Jovens: crítica, estética e ética & 4ª Jornada da Literatura de Infância, realizados entre 05 e 07 de outubro de 2021 e organizado pelo Programa de Estudos Pós-graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP.

² Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra. (thales.chaun@gmail.com)

³ Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra. (psilvapereira@sapo.pt)

interpretations of the narrative strategies of part of the ecology of the media that inscribe the tale are presented, emphasizing the impact of the differentiation between media in the construction of that fictional world.

Keywords: *Little Red Riding Hood*; Forest; Multimodality; Digital Literature; Worldmaking.

O conto da Chapeuzinho Vermelho atravessou eras e foi instanciado incontáveis vezes ao redor do mundo. Reescritas criativas modificaram seu teor e até partes inteiras do enredo da história, dando origem a versões alinhadas às questões sociais do tempo em que foram produzidas, versões que trazem discursos específicos, diferentes do cânone, ou ainda as versões voltadas para uma audiência mais velha (BECKETT, 2014). Não apenas o enredo da história, como as formas de contá-la passaram por diversas transformações. Contudo, o conto da menina do capuz vermelho continua reconhecível graças à recorrência dos personagens clássicos e de alguns dos principais eventos do enredo.

Evento é o elemento “geralmente usado para definir a narratividade em termos de sequencialidade [...] um aspecto constitutivo da narração que a distingue de outras formas de discurso, como descrição ou argumentação” (HÜHN, 2013: *online*, tradução nossa). Tal fragmento narrativo, ou um conjunto deles, pode constituir satisfatoriamente um fator definidor para identificar uma história, em vez de se pensar a narrativa como um universo temático completo e sempre imutável.

É importante enfatizar que, na tradição dos estudos sobre os contos de fadas, algumas críticas já foram feitas a respeito de métodos arbitrários de classificação de variantes orais que consideravam os enredos dos contos de forma generalista (PROPP, 1968; TEHRANI, 2013). Se uma determinada história popular apresentava o tema do objeto mágico, por exemplo, ela seria classificada apenas nessa categoria, mesmo que outros temas presentes na história a ligassem a tradições distintas como, por exemplo, contos sobre animais selvagens. Dentre as classificações que se constituem por metodologias excludentes e pouco dinâmicas de categorização podemos citar o amplamente conhecido modelo Aarne-Uther-Thompson (ATU)⁴.

Crítico da categorização inicialmente proposta por AnttiAarne (revisada por Stith Thompson - 1928, 1961 - e posteriormente por Hans-JörgUther -

⁴ Ver: “Aarne-Thompson-Uther Classification of Folk Tales”. In: *Multilingual Folk Tale Database*, University of Alberta. Disponível em: https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Content/ATU_Tales.htm Acesso: 22 out. 2021.

2004), Vladimir Propp enfatizou, em seu clássico trabalho sobre a morfologia dos contos maravilhosos, que há de sempre se considerar os enredos como interrelacionais, devido à permutabilidade característica entre elementos de diferentes histórias (PROPP, 1968, p. 9). Por isso, no estudo dos contos de fadas, em vez de analisar os enredos em sua totalidade, o autor afirma que “o método adequado de pesquisa é o estudo dos fragmentos mais curtos que constituem o conto” (*Ibid.*, p. 11, tradução nossa). Propp enfatiza como fragmentos fundamentais aquilo que chamou de “funções dos personagens”, o que os personagens fazem. Na maioria dos casos, Propp definiu tais funções por meio de um substantivo que expressa uma ação (“interdição, interrogatório, voo, etc.”) que não pode ser definida fora de seu lugar no curso da narrativa (*Ibid.*, p. 21, tradução nossa).

Apesar de este artigo não se propor à análise morfológica comparativa de variantes orais de contos tradicionais, recorre-se aqui também à separação de uma função específica do enredo de *Chapeuzinho Vermelho* para análise. Nas inúmeras instanciações desse conto é possível observar uma maior recorrência das seguintes passagens: (i) o acontecimento desestabilizador do início da história, que impele a protagonista a ir até a casa da avó; (ii) a travessia da floresta (ou ambiente correspondente), que geralmente guarda um perigo; e (iii) o encontro da protagonista com o vilão da história, já perto do fim. Essas passagens constituem eventos, nos termos descritos acima, e o evento escolhido para a análise – que configura também uma função da *Chapeuzinho Vermelho*, nos termos de Propp – é a travessia da floresta.

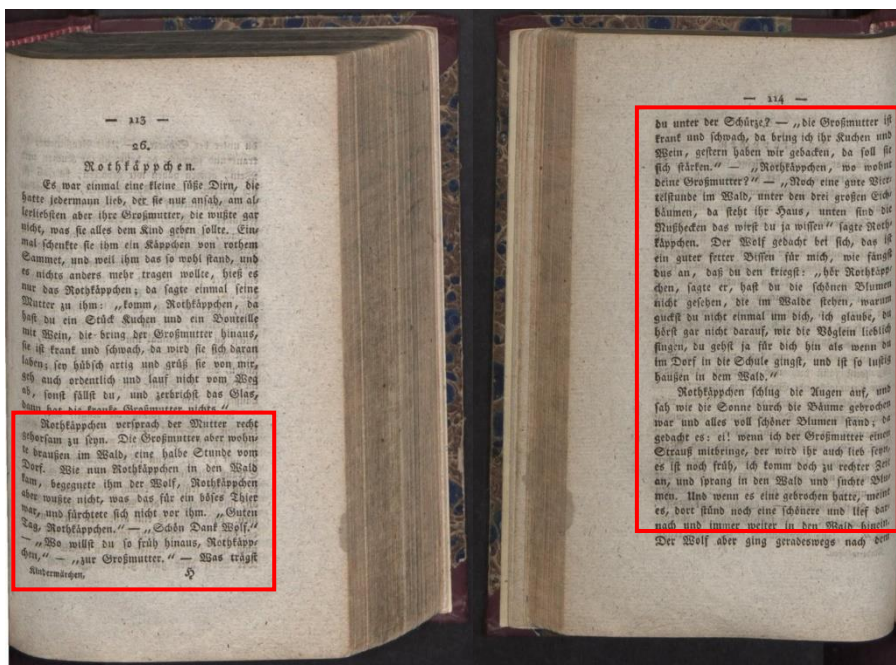
É importante dar nota de que a floresta, enquanto tema recorrente nos contos de fadas de modo geral, está fortemente presente na obra dos irmãos Grimm, especificamente. Em 1812, eles publicaram *Kinder-und Hausmärchen*, a coletânea contendo a versão paradigmática de *Chapeuzinho Vermelho*⁵ que influenciou a maioria das reescritas do conto para o público infantojuvenil a partir de então. Um ano depois, os Grimm publicavam o primeiro volume do jornal *Altdeutsche Wälder (Antigas florestas alemãs, tradução nossa)*, no qual reuniram “indicações, sinais e dicas em relação às origens dos costumes, leis e idioma alemães” (ZIPES, 1987, p. 67, tradução nossa). Essas publicações se interrelacionavam e tratavam de um tema político-social mais amplo no contexto em que viviam: a cooperação para a unificação do povo alemão

⁵Em *Chapeuzinho Vermelho: ontem e hoje*, Francisco Vaz das Silva nos apresenta a tradução desta versão do conto para o português. Há, no Anexo 1, o trecho que correspondente ao evento da travessia da floresta.

durante as Guerras Napoleônicas. Ao passo que o jornal representava objetivamente fonte de consulta sobre normas, leis e costumes, a coletânea de contos pode ser vista “como o cultivo de uma floresta ‘encantada’ na qual os Grimm buscavam capturar e conter verdades essenciais que eram expressivas e representativas do povo alemão” (ZIPES, 1987, p. 67, tradução nossa).

Avançando efetivamente para a análise das estratégias representativas do evento da travessia da floresta em *Chapeuzinho Vermelho*, comecemos, portanto, pela versão canônica recontada pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. Na coletânea de 1812, o evento é narrado em cerca de uma página e meia, conforme pode-se observar abaixo:

Figura 1: Conto “Rothkäppchen”, no livro *Kinder-und Hausmärchen*. O evento da



travessia da Floresta está destacado em vermelho (pp. 113-114).

Fonte: *Deutsches Textarchiv*. Disponível em:

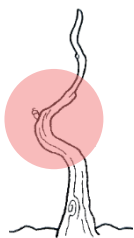
https://www.deutschestextarchiv.de/book/view/grimm_maerchen01_1812?p=147 Acesso: 26 out. 2021.

A narrativa dos Grimm, exclusivamente composta de texto verbal, apresenta algumas informações descritivas sobre o cenário florestal, inclusive apontando para a distância de meia légua que a menina tem de percorrer até a casa da avó. Na floresta, há carvalhos e avelaneiras, pássaros a cantar, belas flores e o sol brilha lindamente. Mais importante é a menção de um caminho específico, uma trilha da qual a menina se desvia para colher flores após ser convencida pelo lobo, o que resulta no seu atraso para chegar à casa da avó.

Esse percurso bem definido é, inclusive, enfatizado pela mãe em outra passagem do conto, quando ela pede à menina que leve os alimentos para a avó: “*geh auch ordentlich und lauf nicht vom Weg ab*” (“vá bem e não saia do caminho”, tradução nossa). Subentende-se, assim, uma floresta com uma trilha bem determinada; um ambiente já explorado, não um local totalmente inóspito.

O evento da travessia da floresta Grimmiana constitui-se, portanto, a partir de uma jornada pré-determinada, mas que se desvia por um momento, retornando em seguida. Está materializado num trecho textual de leitura rápida, mas que representa um evento temporalmente alargado do ponto de vista da história. Essa característica define a relação de tempo entre narrativa e diegese na categoria de sumário, quando o tempo da história é mais longo que o tempo da narrativa – discurso (GENETTE, 1979, p. 94-95).

Numa interpretação artística, a travessia canônica pode ser graficamente representada por um desenvolvimento linear, de aspecto sinuoso e por num único sentido, contendo, entretanto, um desvio significativo.



Introduzindo a primeira das experiências narrativas digitais que propusemos tratar, vamos iniciar pelo limiar, uma obra híbrida constituída por um livro impresso que utiliza o recurso digital da realidade aumentada. A realidade aumentada (AR) pode ser definida como um sistema que “complementa o mundo real com objetos virtuais (gerados por computador) que parecem coexistir no mesmo espaço”, de forma interativa e em tempo real (AZUMA *et al.*, 2001, p. 34, tradução nossa). No caso da obra aqui analisada, o sistema de AR utilizadosobrepõeuma camada de signos virtualmente

codificados à imagem das páginas do livro visível através da tela de um *smartphone*.

Em *Little Red Riding Hood: a come-to-life book*, de Nat Lambert e Rosie Butcher (Little Hippo, 2018), o evento da travessia da floresta é tratado numa sequência de três páginas duplas. O texto verbal narra o início da jornada da menina através daquele ambiente e o momento em que ela faz uma pausa, até retomar o percurso. As ilustrações dão formas definidas à floresta, repleta de animais e flores, liberando o texto verbal da função descritiva. As ilustrações nos mostram também um caminho que se distingue bastante da parte densa da floresta, num tom terroso.

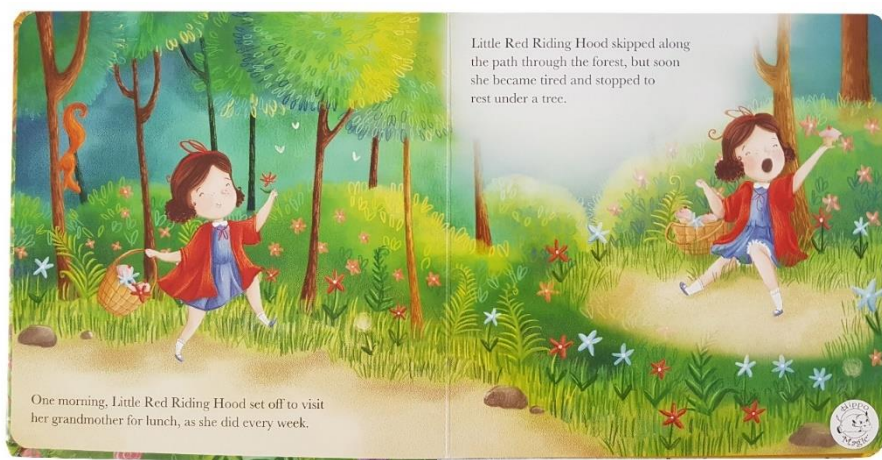


Figura 2: Primeira página dupla da travessia da floresta em *LRRH: a come-to-life book*.

Na primeira página dupla (fig. 2), a indicação horizontalizada do caminho, juntamente com a “representação da ação em desenvolvimento”, o saltitar da menina para a direita, enfatizam a progressão do livro no sentido do virar das páginas (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p. 196). A pausa feita pela protagonista no decorrer do percurso, na versão em questão, não ocorre por distração ou por influência do lobo, como nas versões canônicas⁶, mas pelo fato de a menina sentir-se cansada. A composição estática à direita da primeira página dupla enfatiza a parada, interrompendo o movimento contínuo do olhar

⁶Na versão dos Irmãos Grimm, a menina é influenciada pelo lobo a parar para colher flores. Entretanto, na versão de Charles Perrault, que antecede a versão alemã em mais de um século, a menina se distrai sozinha, colhendo flores e avelãs enquanto o lobo avança para a casa da avó por um caminho mais curto.

para um momento de repouso, numa relação simétrica com a informação do texto verbal (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p. 33).

A utilização de duas figuras da Chapeuzinho Vermelho na composição acima sugere uma técnica da ilustração chamada sucessão simultânea (*Ibid.* p. 196). Os diferentes instantes representados guardam relação de sequencialidade, mas o intervalo entre as ações é indefinido, estando o tempo da elipse visual modestamente sugerido no texto verbal pela palavra “soon”.

Figuras 3 e 4: AR na primeira página dupla sobre a travessia da floresta em *LRRH: a come-to-life book*.



Na página em que a Chapeuzinho descansa, está programada uma interação com realidade aumentada (AR), indicada pelo círculo no canto inferior direito - ver acima. Para ativá-la é necessário utilizar o aplicativo “Hippo Magic”, instalado em um *smartphone* ou *tablet* (há versões para os sistemas iOS e Android). A animação em 3D da protagonista dirige-se ao leitor, em metalepse ascendente, dizendo “Aí está você! Vamos brincar?” (fig. 3). A brincadeira, entretanto, consiste apenas em observar as borboletas que voam ao redor da menina e interagir com toques e movimentos de arrastar (*swipe*), que fazem a protagonista girar e saltar. É possível trocar a personagem na tela pelo Lobo e realizar os mesmos tipos de interações (fig. 4). A aplicação desses recursos, nesta página especificamente, é inconsistente, pois neste ponto da história, a menina está descansando e o personagem do lobo nem mesmo foi introduzido pela narrativa.

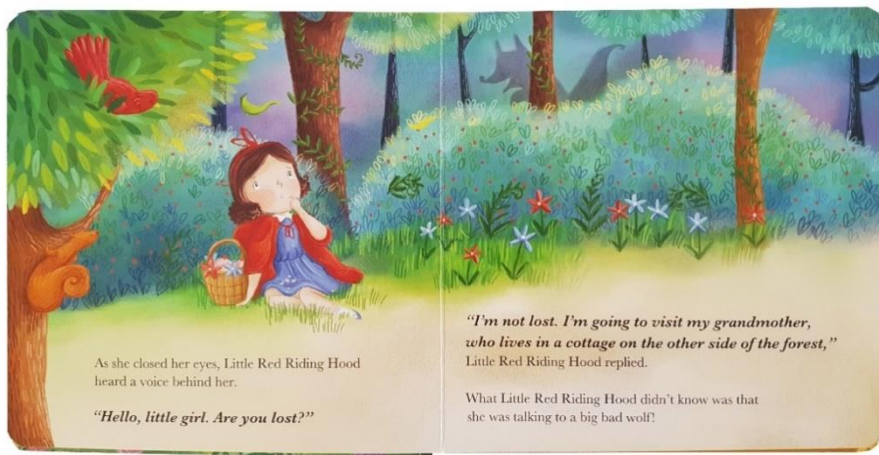


Figura 5: Segunda página dupla da travessia da floresta em *LRRH: a come-to-life book*.

Na página dupla seguinte (fig. 5), a Chapeuzinho continua em repouso, mas a composição da página e o posicionamento do texto no caminho direcionam o movimento horizontal do olhar para a continuação da história. Essa página dupla foi composta utilizando uma técnica clássica dos livros ilustrados, em que a página par apresenta uma situação corrente e a página ímpar introduz uma informação ou ação de rompimento da situação anterior,

gerando suspense. Neste caso, a silhueta do lobo e a inscrição “a big badwolf!” funcionando como “viradores de página” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p. 211).



Figura 6: Terceira página dupla da travessia da floresta em *LRRH: a come-to-life book*.

A composição dinâmica dos elementos visuais da página dupla seguinte (fig. 6), que apresenta o caminho da floresta de forma a parecer retornar ao início do livro, enfatiza a sinuosidade do percurso. O lobo, que não engana a menina nesta versão do conto, decide apressar-se para chegar antes dela à casa da avó, talvez correndo por entre a mata, já que não há menção de outro caminho possível nem no texto verbal nem por uma indicação na ilustração.

Nesta página há também uma interação com realidade aumentada. A protagonista pede a ajuda do leitor para achar o caminho para a casa da avó, embora a narrativa do livro impresso não dê nenhum indício de que a menina tivesse dúvidas quanto ao percurso. Nesta interação, alguns elementos visuais da página estão em escala de cinza e o leitor deve dar cor a eles, tocando sobre os potinhos de tinta e, em seguida, sobre as figuras (fig. 7). Quando completa a tarefa, os elementos da floresta aparecem também como modelos em 3D animados e a menina segue o percurso (fig. 8). Curiosamente, ela vai no sentido oposto ao da ilustração no livro impresso (fig. 6). Essa assimetria de

informações entre os signos que expressam o mesmo evento narrativo aponta para a possível falta de coordenação entre a produção dos dois níveis de mídia.

Figuras 7 e 8: AR na terceira página dupla sobre a travessia da floresta em *LRRH: a*



come-to-life book.

Assim, a travessia da floresta neste livro pode ser caracterizada também por uma jornada linear, sinuosa e com uma parada, se consideramos apenas o livro impresso. Entretanto, a realidade aumentada é parte integral da obra e não pode ser ignorada. Essa nova camada de representação intensifica um ponto de

parada já existente (o descanso da menina) e cria outro, ao adicionar um passatempo de colorir em meio à jornada através da floresta. Esses recursos ampliam a experiência interativa multissensorial (háptica e audiovisual), podendo contribuir com a função do entretenimento, ao passo que pouco acrescentam, neste caso específico, à função narrativa.

Representando graficamente a travessia da floresta em *Little Red Riding Hood: a come-to-life book* temos, então, um desenvolvimento muito semelhante ao texto canônico, com a adição das ilustrações e recursos interativos em 3D que acrescentam novas dimensões ao evento, capazes de transmitir um prolongamento da duração do discurso⁷.



Little Red Riding Hood (Nosy Crow, 2013) é um *story app* produzido para dispositivos computacionais portáteis com sistema operacional iOS, nomeadamente iPhone e iPad. *Story app* é uma das designações possíveis⁸ para identificar os aplicativos feitos exclusivamente para contar uma história,

⁷ Maria Nikolajeva e Carole Scott argumentam que a relação entre tempo da história e discurso num texto verbal “é relativamente fácil de determinar”, enquanto “um texto visual apresenta considerável dificuldade”, já que em uma ilustração, estática ou transmitindo movimento, “quanto mais detalhes houver na imagem, mais longo será o tempo do discurso” (Nikolajeva; Scott, 2011, p. 218, 221).

⁸ Outras designações já foram por vezes utilizadas pelos investigadores que se ocupam do tema, como “book app”, “storybook app”, “picturebook app”, “e-picturebook” etc. Apesar da falta de uniformização entre os termos, é possível observar quais deles definem melhor o objeto em análise. Aline Frederico recorre ao termo “literary app”, anteriormente utilizado por AyoeQuist Henkel, visto que o termo “não caracteriza erroneamente esses textos como livros [...] transmite melhor o fato de que esses textos exploram as características e recursos da mídia digital por meio de um software programado, um aplicativo ou app, para veicular uma obra literária” (p. 45). Ver: FREDERICO, Aline. Children making meaning with literary apps: a 4-year-old child’s transaction with *The Monster at the End of This Book*. *Paradoxa*, Vashon Island, v. 29, p. 41-64, 2017. No presente artigo optou-se pelo termo *story app*, que é igualmente satisfatório, mas coloca a ênfase no fenômeno do *storytelling* de forma ampla, para além do fenômeno literário.

utilizando os diversos recursos multimídia e de interação disponíveis nos *tablets* e *smartphones* (MENEGAZZI *et al.*, 2018; ZHENG, 2016). A versão da *Chapeuzinho Vermelho* em questão faz parte de uma coleção de aplicativos de *storytelling* que reapresentam contos de fadas clássicos, como *The Three Little Pigs*, *Cinderella* e *Jack and the Beanstalk*. Nos aplicativos da Nosy Crow, a narrativa é comumente organizada por cenas em que cada evento do enredo é apresentado por texto verbal escrito, narração em voz, ilustrações, animações, efeitos sonoros, música, diálogos (através de balões e voz) e interações.

Em *Little Red Riding Hood*, assim como no livro anteriormente analisado, a floresta é representada com cores vibrantes, flores e animais. A travessia do ambiente também se dá por um caminho bem estabelecido em termos visuais, como uma trilha em tons terrosos. Na primeira cena a retratar o evento escolhido para análise (fig. 9 e 10), a animação da protagonista e o movimento panorâmico dos elementos ilustrativos em primeiro plano e no background da imagem efetivam a sensação de movimento no sentido linear para a direita, algo que era apenas sugerido no livro impresso. Essa ação pode continuar por quanto tempo o leitor quiser, até que decida avançar para a próxima cena. As falas da protagonista, ora em movimento metaléptico ascendente, parecendo dirigir-se ao leitor, ora correspondendo às expressões de um pensamento dela própria, são organizadas randomicamente e inicializadas automaticamente ou pelo toque sobre a personagem. Em geral, essas falas enfatizam os elementos da floresta ou a ação que a protagonista está executando.

Figuras 9 e 10: Início da travessia da floresta em *Little Red Riding Hood*.



Após essa primeira cena, a permutabilidade programável nas experiências digitais dos aplicativos de *storytelling* possibilita a narrativa aplicar uma estrutura

bastante distinta da anterior. Em três iterações, somos apresentados a bifurcações nos caminhos por entre a floresta⁹, capazes de gerar combinatórias de percursos completamente diferentes (fig. 11 e 12). No fim, todos os percursos, entretanto, levam à casa da avó. Esse tipo de permutabilidade tem suas origens em experiências ficcionais anteriores às tecnologias digitais, como os livros “chooseyourown path”, em que cada decisão tomada pelo leitor ao fim da página o encaminhava para uma continuação diferente. As tecnologias dos dispositivos e as potencialidades das diferentes linguagens e recursos computacionais ampliaram a capacidade de experimentação de tais estruturas.

Figuras 11 e 12: Bifurcações na travessia da floresta em *Little Red Riding Hood*.



Cada caminho escolhido leva, antes da próxima bifurcação, a um tipo de passatempo para ser realizado pelo leitor. Neste *story app*, o evento da travessia da floresta torna-se, assim, um conjunto de eventos, cada um deles configurando um desafio de interação¹⁰ pensado a partir dos recursos do dispositivo de leitura: a tela sensível ao toque para os desafios de pegar-e-soltar ou arrastar; o giroscópio triaxial e o acelerômetro para os desafios que dependem da variação

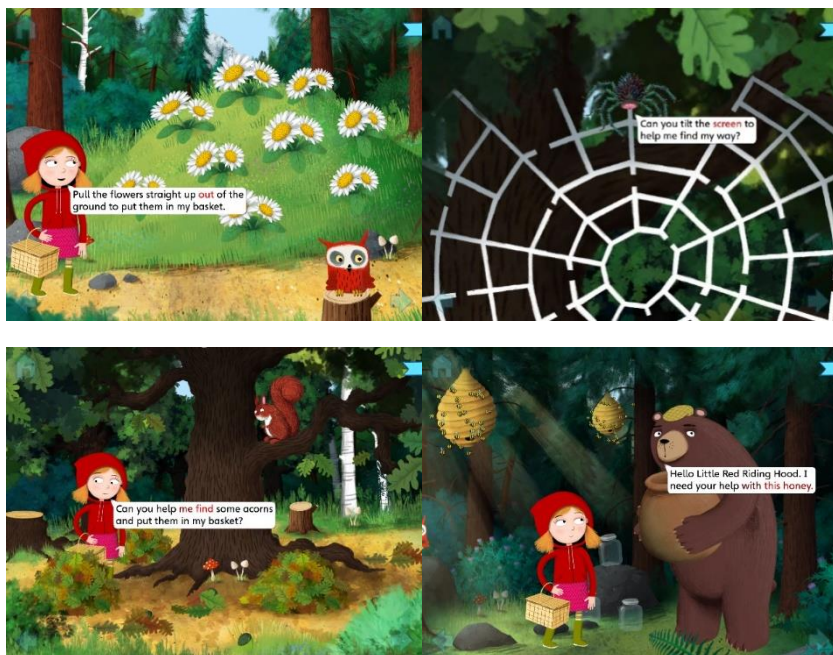
⁹ É interessante observar que a primeira bifurcação do caminho no aplicativo *Little Red Riding Hood* é representada pelas flores e pelo pássaro (com suas penas coloridas), elementos recorrentes na caracterização da floresta desde as versões canônicas. A ideia de uma bifurcação no caminho é remanescente do texto de Charles Perrault, em que o lobo sugere uma trilha para a menina seguir, enquanto se encaminha para outra. Por sua vez, defende-se que o tema dos dois caminhos em Perrault tenha como inspiração tema semelhante presente em variantes orais francesas. Ver: VAZ DA SILVA, Francisco. **Capuchinho Vermelho**: ontem e hoje. Lisboa: Temas e Debates, 2011, p. 38.

¹⁰ Escolheu-se a expressão “desafio de interação” para definir genericamente essas experiências interativas. No contexto dos *story apps*, a gamificação se dá majoritariamente pela inclusão de *puzzles* e brincadeiras (*play*), não de modelos formais de jogos (*games*). *Puzzles* seriam definidos como desafios em que se deve experimentar suas possibilidades para chegar a uma solução, enquanto as brincadeiras são atividades ainda menos estruturadas que requerem ação exploratória (Sargeant, 2015, pp. 461-462).

de posição do *tablet*; e também ocorre a ativação da câmera para utilização ilustrativa da imagem do leitor em alguns desafios.

Quando a Chapeuzinho encontra o lobo, no início da travessia da floresta, o vilão diz que vai na mesma direção que ela, mas não tenta atrasá-la ou enganá-la. É a própria menina que se distrai no percurso, realizando as diversas tarefas propostas pelos outros animais que ela encontra (fig. 13, 14, 15 e 16). Os desafios geralmente envolvem a retirada de alguns recursos da floresta (colher flores, pegar água, mel, frutos etc.). Um ponto interessante da reescrita criativa do conto feita para este *app* é o fato de utilizar, no desfecho da história, as possibilidades combinatórias da recolha dos elementos da floresta. Em vez de a menina ser defendida por um caçador ou lenhador, ela pode, por exemplo, fazer o lobo ter uma crise de espirros por conta do pólen das flores que colheu, fazê-lo escorregar nas bolotas de carvalho e então assustá-lo com uma aranha. O desfecho vai depender das escolhas feitas pelo caminho e dos desafios realizados.

Figuras 13, 14, 15 e 16: Desafios na travessia da floresta em *Little Red Riding Hood*.

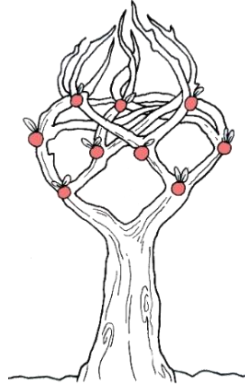


Com tantos desafios presentes neste *story app*, o leitor pode ficar, assim como a Chapeuzinho Vermelho, distraído e um pouco perdido. O potencial de interrupção do encadeamento narrativo é um dos perigos constantes na elaboração de aplicativos de *storytelling*. Um leitor adulto informado e conhecedor da tradição do conto da Chapeuzinho Vermelho – que muitas vezes traz o tema da menina que se distrai na floresta –, poderia interpretar a profusão de desafios como uma atualização interativa desse tema. A distração na interação com os desafios e a consequente ‘perda de tempo’ no avanço da história sugeriria um paralelo metafórico com a distração da menina nas variantes canônicas. Entretanto, não se deve desconsiderar que esses desafios possam gerar certa frustração, principalmente para as crianças que conhecem a história, mas encontram diversos empecilhos para alcançar seu desfecho (fig. 17).

Figura 17: Mapa/menu da travessia da floresta presente em *Little Red Riding Hood*.



Numa interpretação gráfica, portanto, a travessia da floresta no aplicativo da Nosy Crow pode ser caracterizada por uma jornada linear que se separa em várias possibilidades, mas que culminam no mesmo ponto. A multimodalidade característica das cenas compostas por signos variados, aliada à interatividade dos desafios, assumem a forma de múltiplos pontos de parada. Todos esses elementos dão à travessia da floresta uma dimensão mais alargada do tempo. O tempo do discurso aproxima-se do tempo da história, apesar de algumas elipses ocorrerem na passagem de uma cena a outra.



RedRidingHunt,¹¹ (Johannes Unterguggenberger, Michael Probst e Armin Primig, 2015) é um videogame em realidade virtual (VR) projetado para o dispositivo *Gear VR*¹² no contexto de um concurso, não se tratando de um produto comercializado. A realidade virtual (VR) pode ser definida como um “ambiente artificial que é experimentado por meio de estímulos sensoriais (como imagens e sons) fornecidos por um computador e no qual as ações de alguém determinam parcialmente o que acontece no ambiente” (MERRIAM-WEBSTER, n.d., *online*, tradução nossa). O ideal das tecnologias que formam esses sistemas é criar um “ambiente digital gerado por computador que pode ser experimentado e interagido como se esse ambiente fosse real”, de modo que o design de VR foca-se na “comunicação de como o mundo virtual funciona, como esse mundo e seus objetos são controlados e a relação entre o usuário e o conteúdo” (JERALD, 2016, pp. 9-10, tradução nossa).

A experiência de realidade virtual em *Red Riding Hunt* apresenta dois níveis de imersão (fig. 18 e 19). Antes de mergulhar para o mundo ficcional de Chapeuzinho Vermelho, o jogador experimenta a perspectiva de um leitor “que está sentado em uma sala cheia de coisas interessantes e lendo o conto de fadas em um livro antigo misterioso” (UNTERGUGGENBERGER et al., 2015, *online*, tradução nossa). Após abrir o livro, adentra o nível ontológico da história clássica, ouvindo as primeiras palavras do conto e incorporando a

¹¹ Ver: “Let’s Play: Red Riding Hunt - Oculus’ Mobile VR Jam 2015”. In: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vcSDd6nP65o> Acesso: 12 set. 2021.

¹² *Samsung Gear VR* powered by *Oculus*: é um dispositivo criado pelas empresas Samsung e Oculus, que utiliza smartphones Samsung como motores de processamento das experiências de realidade virtual. Ver: <https://www.oculus.com/gear-vr/>

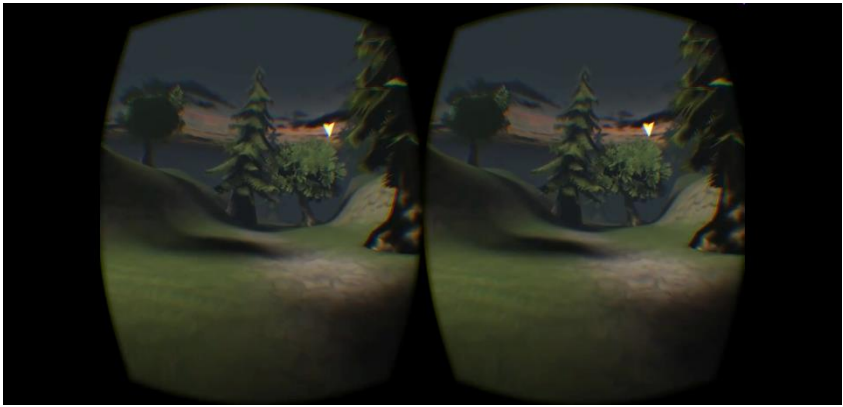
protagonista por meio da interface elaborada com a perspectiva em primeira pessoa. É como se o livro, através da história contada, fizesse o jogador transcender também aquela realidade virtual, imergindo para dentro de suas páginas.¹³

Neste ponto, o texto verbal audível anuncia que a menina partiu para a casa da avó pela floresta. Daí em diante, todos os desafios do jogo têm lugar num ambiente projetado em 360°, com diversos modelos e animações em 3D. Trata-se de uma floresta escura, com árvores imponentes, silhuetas de animais com olhos brilhantes, sem trilha musical, mas com muitos efeitos sonoros amedrontadores. *RedRidingHunt* é pensado para o público juvenil ou adulto, sendo caracterizado como um videogame de terror. São apresentados dois objetivos claros, sendo o primeiro encontrar a casa da avó e, depois disso – encarando o fato de que o lobo a devorou –, retornar pela floresta enquanto foge do vilão.

Figuras 18 e 19: Dois níveis de imersão em *Red Riding Hunt*.



¹³Uma análise mais profunda deste videogame foi apresentada na comunicação “Lobo virtual come gente real? Imersão, interação e metalepse em *RedRidingHunt*”, no contexto do Colóquio Internacional Metalepse e Transmedialidade, realizado nos dias 4 e 5 de abril de 2019, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto (Portugal). Ver: “MATLIT e a subversão de fronteiras”. In: Materialidades da Literatura. Disponível em: <https://matlit.wordpress.com/2019/05/01/matlit-e-a-subversao-de-fronteiras/> Acesso: 26 out. 2021.



A travessia da floresta, ora apresenta caminhos bem definidos ladeados por altos relevos, cavernas e rios; ora caracteriza-se por espaços abertos. Apesar de haver pontos de avanço corretos, nesses ambientes, não há um percurso exato, podendo o jogador explorá-los livremente. De acordo com a definição dos tipos de paisagem estruturais em videogames, sugerida por Espen Aarseth, a travessia da floresta em *Red Riding Hunt* pode ser definida como um “labirinto multicursal” (AARSETH,2012, p. 131).

A floresta apresenta diferentes obstáculos e surpresas. Se o jogador falha em um obstáculo (a menina cai num rio ou é atacada pelo lobo, por exemplo), ele é levado ao nível de realidade virtual anterior e, enquanto leitor do conto de fadas, volta algumas páginas como se para reler o trecho que não corra bem anteriormente. Em determinados momentos, são apresentados problemas insolucionáveis pelo caminho, fazendo com que o retorno do jogador ao nível do leitor seja obrigatório para buscar uma solução a partir daquilo que é possível encontrar dentro do quarto de leitura. “Você entra em uma caverna escura e quase não consegue ver nada. [...] Você pode pegar uma vela da cena fora do livro e jogá-la dentro do livro. Posteriormente, você terá a vela no jogo dentro do livro e ela iluminará a caverna escura” (UNTERGUGGENBERGER et al., 2015,*online*, tradução nossa).(fig. 20)

Figura 20: Transposição de objetos entre níveis de VR em *Red Riding Hunt*.

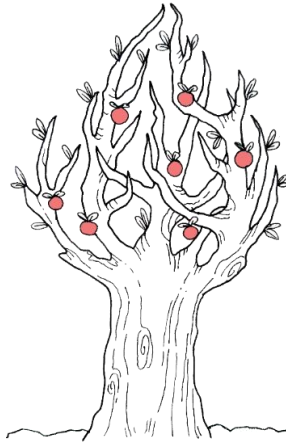


Sobre as interações, a movimentação e execução de ações pela floresta exigem a utilização de um *gamepad*. Existem também algumas interações específicas obrigatórias para avançar em determinados trechos. A travessia sobre um rio, por exemplo, exige o controle do ponto de equilíbrio a partir da inclinação da cabeça do jogador (fig. 21), utilizando o recurso de orientação do dispositivo – o giroscópio do *smartphone* integrado ao *Gear VR*.

Figura 21: Interação a partir da inclinação da cabeça do jogador em *Red Riding Hunt*.



Representando graficamente a travessia da floresta em *Red Riding Hunt*, temos uma jornada caracterizada principalmente pelas inúmeras possibilidades de percursos e percalços. Elas tendem a levar ao destino, à casa da avó, mas há diversas oportunidades de falhar e ter que recomeçar de um ponto anterior, sem garantia de sucesso. Os variados recursos interativos e a complexidade dos signos que compõem o ambiente virtual alargam sobremaneira o tempo de travessia da floresta, estando o videogame especificamente centrado nesta situação-problema. O jogador experiencia a ludonarrativa digital em seu próprio tempo diegético, ou seja, o tempo do discurso iguala-se ao tempo da história, não representando surpresa que a tecnologia utilizada nesta obra seja nomeada *realidade virtual*.



Na ampla investigação que desenvolveram sobre o livro ilustrado, Maria Nikolajeva e Carole Scott argumentam que “a ambientação visual pode afetar nossa percepção e até manipular como interpretamos os contos de fada clássicos” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011: 102). A escolha de um cenário, modos de representação e mesmo as técnicas de ilustração são responsáveis por dar início à leitura da história num certo nível e teor, além de contextualizá-la histórica e socialmente e integrá-la a (ou separá-la de) tradições literárias e estéticas.

Alargando esse argumento, enfatizamos que a conjunção de todos os “modos semióticos” e recursos coordenados dos sistemas utilizados nas versões digitais de *Chapeuzinho Vermelho* aqui apresentadas, e para além dessas, constroem a comunicação e, conseqüentemente a interpretação desse conto,

ao passo que oferecem também novas possibilidades de experienciar e compreender a história, apelando para recursos multissensoriais. Tais recursos possibilitam também a exploração de diferentes regimes temporais no que concerne a relação entre o tempo da narrativa e o tempo do discurso.

Mark Wolf, em seu livro *Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation* (2012), define a construção de mundos imaginários como uma experiência transnarrativa, transmídia e transautoral. Especificamente sobre a questão transmídia, Wolf foca-se na análise de fenômenos de expansão de mundos ficcionais por meio de histórias complementares contadas através de diferentes meios. Ou seja, a construção de um mundo ficcional por meio de histórias diferentes que compartilhem o mesmo universo, por vezes os mesmos personagens etc. No caso de *Chapeuzinho Vermelho*, a história é quase sempre a mesma, pelo menos se focarmos nos eventos mais recorrentes nas narrativas. Contudo, a premissa enfatizada neste artigo é que a própria mudança do meio, ainda que a história seja quase a mesma, já concede possibilidades à complexificação da representação e conseqüente ampliação da compreensão desse mundo ficcional.

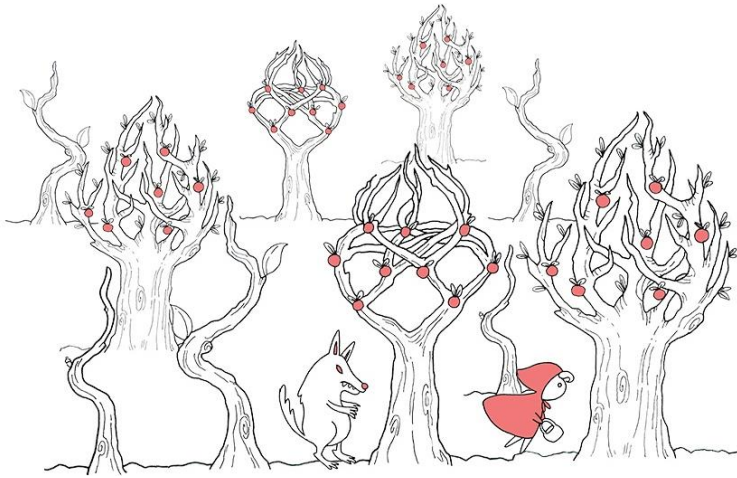
Há de sempre se considerar o impacto daquilo que dá forma – os modos semióticos, tecnologias e contextos culturais – à imaginação dos mundos ficcionais, a construção de *suas realidades*. É a partir dos nossos modelos comunicacionais que damos a conhecer e conhecemos o mundo e nós mesmos, a *nossa realidade*. A ficção, seja materializada na forma que for, tem cumprido um papel fulcral nesse sentido desde tempos imemoriais.

Gunther Kress argumenta que toda forma de comunicação é multimodal. E, compreender profundamente essa declaração continua a ser um ponto crítico não só para o contexto educativo e artístico, mas numa perspectiva político-social mais alargada. Kress provoca:

Como pensamos agora sobre a imaginação, quando muito do nosso pensamento foi moldado e dominado pelas possibilidades oferecidas nos modos linguísticos? E quanto à criatividade? Será que agora temos meios melhores para prestar atenção à representação "interna" e à troca "interna" entre as diferentes formas de representação, isto é, ao processo inteiramente usual e extremamente negligenciado da sinestesia? (KRESS, 1997a). Não é nesse "espaço" e nesses processos que ocorre muito do que

consideramos "criatividade"? (KRESS, 2010, p. 17, tradução nossa).

Que novas perspectivas do mundo real poderemos imaginar ao passo que contruímos diferentes propostas para os mundos ficcionais que criamos? Nos contos dos irmãos Grimm, muitas vezes os destinos dos personagens são determinados na floresta, que não é propriamente encantada, embora toda a sorte de encantamentos aconteça lá. "A floresta permite o encantamento e o desencanto, pois é o lugar onde as convenções da sociedade não são verdadeiras. [...] o ponto de partida onde os erros sociais podem ser corrigidos" (ZIPES, 1987, p. 67, tradução nossa). Após essa reflexão, finalizamos com a metáfora ilustrativa que sintetiza os objetivos propostos neste artigo: as interpretações gráficas de uma pequena parte da ecologia dos meios narrativos que inscrevem o conto de Chapeuzinho Vermelho. É, como podem ver, uma floresta extraordinária!



*Este artigo circunscreve-se no âmbito do projeto PD/BD/142772/2018, financiado pela FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Portugal.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. A narrativetheoryofgames. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES*, 2012,

Raleigh (North Carolina, USA). **Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '12)**. New York: Association for Computing Machinery, 2012, p. 129-133. DOI 10.1145/2282338.2282365

AZUMA, Ronald; BAILLOT, Yohan; BEHRINGER, Reinhold; FEINER, Steven; JULIER, Simon; MACINTYRE, Blair. Recent advances in augmented reality. **IEEE Computer Graphics and Applications**, Washington, v. 21, n. 6, p. 34-47, Nov./Dec. 2001. DOI 10.1109/38.963459

BECKETT, Sandra. L. **Revisioning Red Riding Hood around the world: an anthology of international retellings**. Detroit (EUA): Wayne State University Press, 2014.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Veja, 1979.

HÜHN, Peter. Event and eventfulness. *In*: HÜHN, P.; MEISTER, J. C.; PIER, J.; SCHMID, W. (eds.). **The living handbook of narratology**. Hamburg: Interdisciplinary Center for Narratology/University of Hamburg, 2011 (revised 13 sep. 2013). Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/39.html#> Acesso em: 12 dez. 2019.

JERALD, Jason. **The VR book: human-centered design for virtual reality**. San Rafael (USA): ACM Books/Morgan & Claypool, 2016.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London/New York: Routledge, 2010.

MENEGAZZI, Douglas; SYLLA, Cristina; PADOVANI, Stephania. Preliminary study of interactivity on visual narrative in children's story apps. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ILLUSTRATION & ANIMATION, 6., 2018, Espoende (Portugal). **Proceedings CONFIA 2018**. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2018, p. 636-644. Disponível em: https://confia.ipca.pt/2018/files/confia_2018_proceedings.pdf Acesso em: 19 out. 2021.

MERRIAM-WEBSTER. Virtual reality. *In*: **Merriam-Webster.com dictionary**. (s.d.). Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual%20reality> Acesso em: 20 out. 2021.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the folktale.** Austin: University of Texas Press, 1968.

SARGEANT, Betty. Whatisan ebook? What is a book app? Andwhyshouldwecare? Ananalysisofcontemporary digital picture books. **ChildLitEduc**, 46,p. 454-466, Dec. 2015. DOI 10.1007/s10583-015-9243-5

TEHRANI, Jamshid. J. The phylogenyof Little Red Riding Hood. **PLoS ONE**, San Francisco, v. 8, n. 11, e78871, p. 1-11, Nov. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0078871> Acesso em: 6 fev. 2019.

UNTERGUGGENBERGER, Johannes; PROBST, Michael; PRIMIG, Armin. Red Riding Hunt: experience a dark, horrifyingfairytale in thisdouble-immersive VR game fromoutsideandinside a mysterious book. *Lz:Devpost: Oculus' Mobile VR Jam 2015.* 19 abr. 2015. Disponível em: <https://devpost.com/software/red-riding-hunt> Acesso em: 27 jul. 2021.

WOLF, Mark J. P. **Building imaginary worlds: thetheoryandhistoryofsubcreation.** New York: Routledge, 2012.

ZHENG, Yan. Anything new here in story apps? A reflectiononthestorytellingmechanismacross media. **Libri&Liberi**, Zagreb, v. 5, n. 1, p. 55-76, Oct. 2016. DOI 10.21066/carcl.libri.2016-05(01).0003

ZIPES, Jack. The enchanted forest of the brothers Grimm: new modesofapproachingtheGrimms' fairytales.**The Germanic Review: Literature, Culture, Theory**, v. 62, n. 2, p. 66-74, 1987. DOI 10.1080/00168890.1987.9934193

OBRAS ANALISADAS

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm.**Kinder- und Haus-Märchen.** v. 1. Berlin:Realschulbuchhandlung, 1812. Disponível em: https://www.deutschestextarchiv.de/grimm_maerchen01_1812 Acesso em: 30 out. 2021.



LAMBERT, Nat; BUTCHER, Rosie. **Little Red Riding Hood**: a come-to-life book. New York: Little Hippo Books, 2018.

TIGRA Live Animations. **Hippo Magic**. (version 3.7.2 iOS / version 4.1.0 Android)[Aplicativo de AR para dispositivo computacional portátil]. 2018. Disponível em: <https://apps.apple.com/us/app/hippo-magic/id1329362710> / <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liveanimations.hippomagic> Acesso em: 30 out. 2021.

NOSY CROW. **Little redridinghood**. Desenvolvido por AppinessTM and Nosy Crow Ltd. [Aplicativo para dispositivo computacional portátil]. 2013. Anteriormente disponível em: <https://apps.apple.com/>

UNTERGUGGENBERGER, Johannes; PROBST, Michael; PRIMIG, Armin. **Red Riding Hunt**. *Iz*: Oculus' Mobile VR Jam 2015 [Aplicativo de VR para dispositivo computacional portátil e HMD]. 2015. Disponível em: http://www.sphereless-games.com/red_riding_hunt_build/RedRidingHunt_1010.apk

Recebido em 30 de outubro de 2021

Aprovado em 05 de janeiro de 2021

ANEXO 1:

Trecho da tradução da versão de Chapeuzinho Vermelho dos Irmãos Grimm, apresentada por Francisco Vaz da Silva.

Põe-te ao caminho antes que se ponha quente e, quando estiveres no bosque, vai direta e não te desvies do carreiro, senão ainda cais e partes o vidro e a tua avó não recebe nada.

[...]

A avó vivia isolada no bosque, a meia légua da aldeia. Quando Capuchinho Vermelho chegou ao bosque, um lobo veio ao seu encontro. Capuchinho Vermelho não sabia que se tratava de um animal malvado e não teve medo algum.

“Bom dia, Capuchinho Vermelho”, disse ele.

“Muito obrigada, lobo.”

“Aonde vais tão cedo, Capuchinho Vermelho?”

“À minha avó.”

“O que levas debaixo do avental?”

“Bolo e vinho: ontem cozemos, portanto, a pobre avó doente vai poder receber algo bom que a fortaleça.”

“Capuchinho Vermelho, onde vive a tua avó?”

“Ainda a um bom quarto de légua dentro do bosque, debaixo dos três carvalhos, aí fica a casa dela; logo abaixo ficam as avelaneiras, assim já saberás”, disse Capuchinho Vermelho.

O lobo pensou para si mesmo: “Que coisa tenra, dará um pitéu succulento. Vai saber ainda melhor que a velha. Tens de agir ardidamente se queres apanhar ambas.” Então andou um pouco ao lado de Capuchinho Vermelho e depois disse: “Capuchinho Vermelho, vês as lindas flores por aqui à tua volta? Por que não olhas para elas? Acho que ainda nem reparaste como os passarinhos estão a cantar amorosamente. Andas tão séria, como se fosses para a escola, enquanto tudo no bosque está tão alegre.

Capuchinho Vermelho levantou os olhos e quando viu como os raios de sol dançavam entre as árvores, para frente e para trás, e como havia lindas flores por todo o lado, pensou: “Se eu levar à avó um ramo fresco, hei de dar-lhe alegria. Ainda é tão cedo que chegarei bem a tempo.” Então, saiu do carreiro e entrou no bosque à procura de flores. E cada vez que tinha apanhado uma, pensava que mais longe haveria outra ainda mais bonita e corria a apanhá-la, de tal forma que entrou cada vez mais fundo no bosque.

(VAZ DA SILVA, Francisco. *Capuchinho Vermelho: ontem e hoje*. Lisboa: Temas e Debates, 2011, p. 25.)