

Literatura eletrônica e multimodalidade: novas leituras, novos leitores e novos modos de ler

Alessandra Oliveira dos Santos Beltramim (UEM)

Resumo: O presente trabalho tem por objetivo discutir a necessidade de se considerar a existência de um novo tipo de leitor oriundo da interação com os novos suportes de leitura e com a interferência da multimodalidade na produção literária contemporânea. Estes novos suportes colocam em pauta a discussão do conceito de literatura e demandam a existência de um novo referencial teórico sob o qual as novas narrativas e as novas posturas e comportamentos do leitor possam ser analisados. Com base neste pressuposto, propõe-se, aqui, a análise de uma produção criada com interesses mercadológicos pela Coca-Cola, mais especificamente pela empresa dos sucos Dell Vale, mas que pela incorporação de expedientes narrativos peculiares às produções literárias – como, por exemplo, a ficcionalidade, o caráter de gratuidade, a possibilidade de associação ao *Bildungsroman*, o recurso à fantasia, a incorporação de um clima de mistério e a apresentação de muitas aventuras de um protagonista juvenil - conseguem superar esta restrição inicial, promovendo não somente a divulgação da marca, mas também possibilitando ao leitor / navegador a opção de interagir com uma narrativa interessante e bem articulada e o desenvolvimento de sua dimensão afetiva, intelectual e cultural.

Palavras-chave: Multimodalidade; Leitor; Literatura eletrônica.

Introdução

O leitor contemporâneo encontra possibilidades de leitura que há algumas décadas eram inimagináveis. As revoluções tecnológicas e, mais especificamente, a revolução da cibercultura e do livro eletrônico causaram impactos irreversíveis nos comportamentos e nos modos de leitura. Todas estas transformações exigem um olhar cuidadoso por parte dos interessados em leitura e formação dos leitores, exigindo novos conhecimentos e habilidades.

As novas tecnologias propiciam produções que se caracterizam pela articulação de diferentes tipos de linguagem em um único “material”. Esta articulação mista e simultânea de linguagens é o recurso à multimodalidade que faz com que o papel do leitor não se restrinja apenas à capacidade de compreender e produzir sentido para o texto verbal, surgindo agora a necessidade de que a preocupação do leitor inclua os diferentes aspectos e dimensões do “objeto de leitura” com o qual ele se propõe a interagir. Diante das produções em meios eletrônicos, por exemplo, o leitor deve explorar os aspectos computacionais, incluindo meios digitais, hipertextualidade, interatividade, processo interativo e hipermedialidade e, nas situações em que envolver a produção literária, o leitor deve ainda explorar, na dimensão artística, além da linguagem verbal, a linguagem visual, a cinética e a sonora.

Considerando estas exigências do contexto contemporâneo, num primeiro momento, serão discutidas as transformações que as revoluções tecnológicas acarretaram para o universo da leitura e, mais especificamente para a leitura literária, sendo apresentados alguns estudos da área que sugerem a criação de um conceito para a literatura eletrônica e ainda caracterizam os novos perfis de leitores (leitor contemplativo, movente e imersivo) e os novos tipos de

produções eletrônicas (literatura digitalizada, a editoração colaborativa, a literatura hipertextual e a literatura hipermidiática).

Na sequência será analisada uma produção eletrônica patrocinada pela Coca-Cola, mais especificamente, pelos sucos Dell Vale Kapo. À primeira vista, principalmente pela apresentação direta da marca do patrocinador da referente produção, a ideia que se tem é de que se trata apenas de mais um instrumento da publicidade aproveitado especificamente para divulgar determinado produto e estimular o seu consumo. Tais finalidades são, realmente, confirmadas pelo manuseio da totalidade do material, elas se fazem presente em cada aspecto da produção; no entanto, uma leitura e análise mais cuidadosas evidenciam que o material oferece, além do conteúdo publicitário, outras possibilidades de leitura, que envolvem o leitor em seu aspecto cognitivo e emocional, propiciando uma interação que pode se mostrar produtiva em diferentes aspectos. Independente de seu interesse pela formação de um mercado consumidor, a proposta dos sucos Dell Vale apresentam alguns expedientes narrativos que merecem ser discutidos e é isso que este trabalho se propõe a fazer.

1 Novos suportes para a leitura: novos modos de se ler

Com o desenvolvimento das novas tecnologias e a consequente evolução dos meios de comunicação, aparece, no contexto contemporâneo, uma infinidade de modelos diversificados de materiais que se prestam à leitura e também diversificados modos de ler. Circulando entre o meio impresso e o virtual, o leitor contemporâneo transita de uma linguagem a outra e tem acesso a recursos destes dois universos, necessitando valer-se de diferentes habilidades, a fim de interagir de maneira adequada com estes materiais de leitura. O conceito de multimodalidade permeia as variadas modalidades de leitura, requerendo cada vez mais do leitor a capacidade de construir sentido para as várias linguagens com que interage simultaneamente, diante dos materiais impressos e também dos novos aparatos tecnológicos.

A partir do conceito de multimodalidade, as possibilidades e as necessidades de letramentos dos sujeitos se ampliam, pois a leitura não se restringe mais ao reconhecimento da linguagem verbal; e assim surge a demanda por novas habilidades que permitam compreender os novos modos de construção de significados dos quais as “textualidades” contemporâneas se valem, dando origem a novos sistemas semióticos. As produções textuais situadas no contexto da revolução tecnológica exigem uma abordagem multimodal, e, conseqüentemente, exige dos seus leitores *multiletramentos*, de modo que a língua perde a sua centralidade no processo de comunicação e abre espaço para outros aspectos extralinguísticos, que também devem ser considerados. Com todas essas novidades, surge um novo

perfil de leitor que precisa interagir com competência com as novas produções, sendo capaz de estabelecer relações entre meios semióticos e linguagens distintas.

Na leitura literária, de modo especial, a multimodalidade amplia ainda mais as exigências em torno do leitor, já que o mesmo, segundo a Estética da Recepção, deve colaborar com o sentido do texto, agregando significado ao que lê, assumindo o seu papel enquanto sujeito participativo. Quando o suporte de leitura literária propicia a exploração de recursos multimodais, então, a recepção do texto se torna um processo ainda mais complexo, de modo que se faz necessário não apenas interpretar cada recurso isoladamente, mas também compreender a função de cada recurso na totalidade da obra, estabelecendo sentidos para diferentes mídias que se executam simultaneamente – incluindo a linguagem verbal, visual, sonora e computacional -, explorando a dimensão estética (artística) e também a dimensão tecnológica do “material” de leitura. E assim, a ideia defendida por Eco de que o texto é uma máquina preguiçosa que precisa da participação do leitor para fazer sentido se encaixa perfeitamente ao contexto das novas tecnologias, nas quais a narrativa não acontece sem a participação do leitor, seja por meio de um *click* ou pela escolha dos caminhos a serem percorridos na leitura, sempre valendo-se de seu repertório. E, nesse caso, a recepção destes novos materiais de leitura inclui também a capacidade de ligar o computador, dominar o uso do mouse, optar por uma possibilidade de leitura entre outras.

E quando se fala em Literatura Infantil e Juvenil, então, observa-se que estas novas possibilidades de suportes multimodais para a leitura são exploradas de forma ainda mais intensa, principalmente pela interferência dos destinatários que, pelo fato de serem os chamados “nativos digitais”, costumam se sentir facilmente atraídos por produções que se apropriem das novas tecnologias. Tanto é assim que existe hoje um vasto campo de produção para este público, englobando não somente os tradicionais objetos da cultura impressa, que aparecem repaginados, como também, uma infinidade de novos materiais produzidos exclusivamente no contexto da cibercultura.

Quando se focaliza a produção literária no meio eletrônico, observa-se que a simples mudança de suporte reconfigura completamente a maneira de ler, como bem afirma Chartier (1999), que concebe a revolução do livro eletrônico como uma revolução tanto nas estruturas de suporte material do escrito como nas maneiras de ler; e isso é comprovado pelo autor através da apresentação minuciosa de alguns traços determinantes de cada tipo de suporte. Enquanto o leitor do livro de papel pode manuseá-lo livremente, folheando-o, passando as páginas uma a uma ou várias de uma só vez, visualizando o todo do suporte de leitura, sentindo a textura do papel, podendo riscá-lo, fazer anotações ou ainda dobrar ou cheirar suas

páginas, o leitor do livro eletrônico obriga-se a colocar-se numa posição de distanciamento do seu objeto de leitura, pois, neste caso, existe um objeto sobre o qual o texto eletrônico torna-se passível de ser lido, que é a tela, e este objeto não é mais manuseado diretamente pelo leitor. Segundo Chartier (1999), a tela impõe uma distância entre o leitor e o texto lido, pois

a inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas (CHARTIER, 1999, p.13).

O texto inscrito na tela, portanto, pressupõe mudanças de comportamento não só por parte do leitor, no ato da leitura, como também, por parte do autor, no processo de criação, que, ao digitar seu texto fazendo uso do teclado e de um mouse, assume também uma postura de distanciamento físico (corporal), como denomina Chartier, em relação ao texto que produz.

Lévy (2003) também se posiciona em relação às diferenças nos modos de leitura de um texto impresso e de um texto eletrônico. Para ele, o leitor de um livro ou de um artigo em papel se confronta com um objeto físico sobre o qual uma determinada versão do texto está integralmente manifesta. Por outro lado, o texto na tela, como defende Chartier (1999, p.13), não apresenta fronteiras bem delimitadas e facilmente visíveis e conta com recursos que possibilitam o embaralhamento, o entrecruzamento e a reunião de textos que são inscritos numa mesma memória. Por isso, Lévy (2003) concebe a tela informática como uma nova “máquina de ler”, como o lugar onde uma reserva de informação possível vem se realizar por seleção, aqui e agora, para um leitor particular.

Vale ressaltar que, num livro impresso, as frases, os parágrafos, páginas e capítulos aparecem organizados numa sequência que é determinada não somente pelo autor, que produz o livro, mas também pela configuração física do material, o livro. Sendo assim, o leitor pode até fugir à sequência preestabelecida pela formatação do livro, lendo-o aleatoriamente, mas de qualquer modo estará sempre limitado pela dimensão física do suporte do texto que manuseia, diferentemente do que ocorre com a leitura do texto em suporte eletrônico, cujo espaço de atuação do leitor pode extrapolar o que foi anteriormente previsto, já que as possibilidades de informação no ambiente virtual são praticamente inesgotáveis e ilimitadas. No contexto virtual, é possível ainda que o leitor tenha acesso a uma obra literária no decorrer de sua produção, tendo, inclusive, a possibilidade de interferir naquilo que é produzido.

Diógenes de Carvalho (2010), doutor em Letras e pesquisador da área da literatura e ensino, estuda as produções destinadas ao público infantojuvenil brasileiro e desenvolveu uma

análise sobre a influência mútua entre as produções do meio impresso e as produções digitais. Segundo ele, cada tipo de suporte utilizado para a produção literária propõe diferentes modos de interação com o leitor através de textualidades “convencionais” e hipertextualidades eletrônicas, mas o autor salienta que ambas as modalidades de acesso ao literário não se excluem; pelo contrário, elas dialogam entre si no processo de composição de suas materialidades ou virtualidades. E assim, Carvalho (2010) considera a necessidade de se repensar a concepção de literatura, já que a inserção de novos signos na literatura eletrônica exigirá novos parâmetros de análise das suas dimensões artísticas (aí incluindo a dimensão visual, cinética e sonora) e computacionais (meios digitais, hipertextualidade, interatividade, processo interativo e hipermedialidade). Em outras palavras, surge a necessidade de se ampliar o conceito de literariedade, incluindo junto com a capacidade de estranhamento da linguagem verbal defendida pelos formalistas russos, a capacidade de estranhamento a partir do diálogo entre as diferentes linguagens.

Fazendo referência a Antonio, Carvalho (2010) defende que “a literatura deixa de ser linguagem verbal e amplia seus horizontes, suas delimitações, para tornar-se texto verbal, sonoro, visual, audiovisual, digital, em outro contexto” (Antonio *apud* CARVALHO, 2010). E recorrendo a um estudo de Santaella (2004), Carvalho (2010) apresenta uma tipologia de leitores de acordo com os diversos comportamentos que eles podem assumir em cada situação de leitura, sendo eles:

- a) **Leitor contemplativo, meditativo:** é um leitor que contempla, observa e medita, tendo diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis (livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras).
- b) **Leitor movente, fragmentado:** é o leitor que se desenvolve a partir do advento da televisão, aprendendo a transitar entre linguagens, passando dos objetos aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível.
- c) **Leitor imersivo, virtual:** é um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multisequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo etc.

Uma consideração importante é a de que há situações em que mais de um tipo de leitor entra em ação simultaneamente e os leitores são continuamente compelidos a transitarem por essas diferentes categorias de leitores. Também é viável considerar que estes diferentes tipos de produções e as habilidades específicas que elas requerem dos leitores tornam evidente a necessidade emergente de uma definição de literatura que atenda a essas produções nos

ambientes digitais. Referenciando Hayles (2009, p.21), Carvalho (2010) define a “**literatura eletrônica**” como “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”. Para ser definida como tal, essa literatura, além de ser produzida no contexto digital, deve também ser movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica.

Sabendo-se, também, que existem diferentes tipos de materiais que podem se apropriar do meio eletrônico com diferentes níveis de profundidade e de imersão no mundo virtual, Carvalho (2010) se apropria das categorias elaboradas por Yoo (2007) e Kirchof (2009) para organizar estes diferentes tipos de literatura eletrônica e mapear as várias formas de composição literária em suportes eletrônicos, sendo elas a literatura digitalizada, a editoração colaborativa, a literatura hipertextual e a literatura hipermidiática.

A **literatura digitalizada** é a que resulta de textos produzidos originalmente no formato tradicional e posteriormente são digitalizados, não havendo nenhuma ruptura nesse texto ao ser transmitido pelo suporte digital. Já a **editoração colaborativa** é a que produz textos a partir dos recursos eletrônicos, no entanto, permanecem com a mesma estrutura do livro impresso. A **literatura hipertextual**, por sua vez, explora a não linearidade através da inserção de *links* eletrônicos, de modo que o leitor navegador tem à disposição inúmeros caminhos para a leitura de um texto inicial que se torna múltiplo, pois os leitores não se veem diante de um único trajeto de leitura; logo, a ordem de leitura pode diferir de um leitor para outro. Nesse caso, a hipertextualidade configura-se pelos *links* à disposição do leitor, que, ao optar por certos caminhos de leitura em detrimento de outros, cria um percurso de leitura específico que leva também à produção de um enredo bastante específico, tendo em vista que a sequência dos fatos seria alterada, caso ele tivesse navegado por outros *links* (KIRCHOF, 2009, p. 4). E a **literatura hipermidiática**, por fim, é baseada na conjunção de hipertextos e recursos multimidiáticos (sons, imagens e movimentos).

É importante ressaltar, também, que a multimodalidade é um conceito que tem recebido destaque não somente na área da literatura como também na área da música, da informática, dos jogos eletrônicos, da publicidade e das artes em geral. Como prova de que o contexto do ciberespaço tem propiciado diferentes possibilidades de difusão da cultura, apresenta-se, na sequência, uma leitura de uma produção cultural patrocinada pela Coca-Cola, para a difusão dos produtos Dell Vale. A seleção desta narrativa justifica-se pelo fato de que mesmo ela sendo claramente marcada por uma intenção comunicativa do contexto da publicidade, a produção supera o interesse mercadológico e consegue explorar outras

possibilidades e objetivos, podendo ser facilmente incluída na concepção de “literatura eletrônica” proposta por Hayles (2009, p.21) e classificada na categoria de “literatura hipermediática”, segundo os pressupostos de Yoo (2007) e Kirchof (2009).

2 Nos caminhos da publicidade, uma proposta de literatura eletrônica

Para a divulgação dos produtos Dell Valle, a Coca-Cola se apropriou das ferramentas do ciberespaço para produzir um “material virtual” interativo, voltado ao público infantojuvenil. Trata-se de um e-book, veiculado num site específico¹, que apresenta um conteúdo significativo que inclui literatura, músicas para downloads, acesso para redes sociais e jogos eletrônicos. O material apropria-se com ousadia das multimodalidades e o acesso a ele se apresenta em espaços dedicados a anúncios publicitários em determinados sites. Quando o e-book é acessado, o navegador encontra um cenário colorido com vários ícones à sua disposição - incluindo o “Livro Mágico”, os “Games”, o “Nova Receita”, as “Páginas secretas”, o “Álbum de família”, “Loggin”, o acesso ao site da marca Dell Vale e ainda a opção de baixar o “CD dos Vales Mágicos”. E quando se opta por clicar no “Livro Mágico”, as imagens na tela fazem o internauta imergir no cenário da história a ser narrada e ele se depara com a página inicial da narrativa eletrônica que é constituída pelo “Quarto de Nori”, na “Fazenda Dell Vale”. Ao clicar numa lupa sobre as figuras que compõem o cenário, as imagens fazem um movimento de aproximação do leitor / navegador, ampliando o espaço ocupado na tela, assumindo uma configuração tridimensional, dando ao navegador a impressão de que ele passeia pelo quarto, vendo os objetos por diferentes ângulos, focando o espaço mais amplo do quarto ou espaços mais restritos, como por exemplo, observar minuciosamente um porta-retrato. Assim, o internauta pode brincar com os objetos que estão no armário de Nori ou ainda entrar no “Livro Mágico” ao clicar no livro intitulado *O segredo dos Vales Mágicos*.

A partir de então, o leitor é convidado a “entrar” na história, podendo interagir com a narrativa em várias situações, recebendo os “poderes” de usar o mouse ou as setas do teclado para mudar a página, mudar para o capítulo seguinte ou voltar para o menu inicial a qualquer momento. Estes “poderes” do leitor, designados pela própria narrativa, esclarecem desde o início o caráter lúdico da obra. Verbalmente, a história é narrada de forma oral pelo som da voz da narradora, que dinamiza a história, dando vida e entonação às personagens e ainda pelo texto escrito em cada página. A narrativa também se complementa pelas imagens que a cada

¹ http://produtos.delvalle.com.br/valesmagicos/livro_magico.html

click se movimentam pela tela, levando o leitor para diferentes partes do cenário que podem ser vistas de diferentes ângulos e em diferentes dimensões. Clicando sobre as imagens, em algumas páginas, o leitor pode, ainda, movimentá-las pela tela, tendo uma visão do cenário sob diferentes perspectivas, num ângulo de 180° ou até de 360°. A animação que caracteriza a ilustração em vários momentos da narrativa - incluindo pássaros que voam, rios que correm, cachoeiras em movimento, personagens andando, pulando, brincando, plantas crescendo, florescendo, frutificando... - dá vida à história e amplia a importância do trabalho do leitor. Em determinados momentos, o leitor pode, além de escolher entre seguir adiante ou retroceder nas páginas do livro, interagir de forma efetiva na narrativa, através de algumas possibilidades lúdicas propostas ao longo da leitura, criando-se a ilusão de que ele pode interferir na continuidade dos acontecimentos.

Observa-se, então, que, em relação à capacidade de explorar as potencialidades que as novas tecnologias oferecem, a proposta publicitária da Dell Vale se mostra bastante competente, de modo que o conteúdo que é veiculado numa base online se vale de recursos e ferramentas impossíveis de serem exploradas num material impresso. A referida produção mostra-se, efetivamente, capaz de aproveitar as capacidades e contextos fornecidos por um computador, conectado à internet, e ainda é movida pelos motores da cultura contemporânea, incluindo jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Tudo isso possibilita a associação da narrativa ao conceito de literatura eletrônica hipermidiática, uma vez que os recursos por ela explorados permitem ao leitor / navegador assumir o papel de leitor imersivo ou virtual, que precisa estar sempre preparado para novas possibilidades de interação que o surpreendem ao longo da narrativa, sendo capaz de conectar-se entre nós e nexos, ao interagir com os nós entre palavras, imagens, músicas e vídeos.

Apesar de o material apresentar uma proposta de organização linear para o “Livro Mágico”, através de uma sequência preestabelecida para as páginas e capítulos, em cada página da leitura, fica continuamente disponível ao leitor um menu, através do qual ele pode alterar a configuração do e-book, incluindo ou excluindo a contação oral da história, alterando a configuração do som, mudando de capítulo, clicando sobre os *gifs* animados presentes nas ilustrações, aceitando ou não as propostas de jogos oferecidas no decorrer das páginas. Isso tudo possibilita que a leitura possa adotar um roteiro multilinear, multisequencial e labiríntico, como Carvalho (2010) propõe para a literatura eletrônica do leitor imersivo. Estas diferentes possibilidades de interação, também, remetem ao conceito de imediação proposto por Aranha (2008), que acredita que a lógica da imediação

é uma tendência à produção cada vez mais realista da impressão de conexão direta com a presença imediata entre os agentes envolvidos no sistema comunicativo, expressivo [...] Trata-se de produzir a sensação de ‘experiência viva’ na transmissão de conteúdos; [...] não se trata, portanto, de mera substituição de técnicas, mas de um impulso pela produção de maior aproximação do conjunto autor / conteúdo / forma / leitor com o nítido desejo de que estes elementos se confundam – objetivo último dos estudos de realidade virtual – produzindo assim o refinamento da sensação de imersão, da ‘experiência viva’, enfim, da imediação” (ARANHA, 2008, p.41).

Isso é o que o autor propõe ao discutir a relação entre literatura e jogos eletrônicos, defendendo a necessidade de reflexão acerca de alguns conceitos que rompem ou reconfiguram as relações entre autores, leitores e os canais contemporâneos de expressão textual. Esta tendência à produção cada vez mais realista da impressão fica bastante evidente na narrativa aqui analisada.

3 Os segredos dos Vales Mágicos: Uma história de mistério e aventuras

Em relação à fábula e à trama, evidencia-se que a narrativa é bem elaborada, já possui vinte e seis capítulos publicados e, apesar de o material ter sido criado com uma proposta publicitária, sendo continuamente veiculada a imagem do patrocinador, seja pela imagem da caixinha de suco ou pelo ícone que abre o menu em cada página, a narrativa transcende esta finalidade comercial e consegue desenvolver o enredo, assumindo o compromisso de envolver o leitor numa trama bem articulada, coerente e divertida. O tema central da fábula é a família e o meio ambiente e a defesa da necessidade de que estes valores sejam resgatados, mas há muitos outros subtemas sendo discutidos ao longo da narrativa. Tudo começa com a história da “Fazenda Dell Vale”, onde o fazendeiro Arthur se apresenta como um talentoso fabricante de suco extraído de frutas fresquinhas, selecionadas, de sabores variados combinados entre si. Existe um mistério em torno dos tais sucos, sugerindo-se que eles são mágicos, pois provêm dos vales mágicos, cuja entrada ocorre por meio de um portal que se situa na “Árvore-Mãe”, que é a maior e mais importante árvore da fazenda.

O grande conflito da narrativa é um desequilíbrio ambiental constatado na fazenda pelas frutas que passam a nascer sem sementes, pelos ovos que aparecem sem gemas, pelos animais que perdem a hora de acordar porque o galo não cantou, pelo silêncio dos animais que se entristeceram de repente... Tudo isso preocupa o velho fazendeiro e faz com que ele se reúna com os Líderes dos Vales Mágicos, que constatam que somente Beatriz - a mãe de Nori e filha do fazendeiro, que mora na cidade grande – poderia reverter a situação. Os líderes e seu Arthur sugerem que o desequilíbrio ecológico tem alguma relação com os problemas das famílias e insistem que Beatriz precisa voltar para a fazenda de qualquer jeito.

A partir de então, a sequência dos acontecimentos atua de forma mágica, no sentido de convencer Beatriz a voltar para a casa do pai. Tudo isso coincide com as férias escolares de Nori, que, enquanto espera a mãe buscá-lo na escola, no último dia de aula antes das férias nem vê um envelope vermelho que cai magicamente aos seus pés. Quando a mãe chega, vê o envelope e lê um bilhete de seu pai insistindo que ela e sua família viajem para a fazenda imediatamente, mas não entende como o bilhete chegou ali, acreditando que pode ser uma brincadeira de Nori. Na sequência, Beatriz tem um dia de folga, percebe que dormiu demais, vê seu esposo Sam dormindo diante do computador, percebe que não tem acompanhado o crescimento de seu filho e passa a repensar a sua postura frente à vida, frente à família. O marido acorda irritado e acusa Nori de ter apagado seu trabalho no computador e a família acaba brigando por isso. Então, preocupada com o rumo que os acontecimentos estão tomando, Beatriz decide atender ao pedido de seu pai.

Mesmo contrariado, com a condição de poder levar seus equipamentos de trabalho, de não ser incomodado na fazenda e de não ter que dirigir, Sam aceita viajar. Ao chegarem à fazenda, Nori não se separa de seu videogame e diz que não gosta de natureza. Beatriz discute com seu pai, mas aceita examinar os animais da fazenda por insistência dele. Sam, revigorado pelos ares da fazenda, trabalhou o dia inteiro e já no primeiro dia, conseguiu concluir boa parte de seu trabalho e enviá-lo por e-mail. Quando todos dormem, Nori, movido pela curiosidade e pelo desejo de desvendar os últimos episódios da fazenda, corre para o quarto do avô e ouve dele histórias sobre o maior segredo da família - a relação entre os sucos maravilhosos produzidos na fazenda e os Vales Mágicos. O menino fica curioso, confuso, se diverte com a história e, no dia seguinte, brincando na fazenda com a prima Mabel, ele encontra a “Árvore-Mãe” e é praticamente engolido pelo portal mágico, desaparecendo.

Mabel correu para dar a notícia aos pais de Nori que, imediatamente, saíram correndo à procura do filho, perto da Árvore-Mãe. O portal se abriu diante deles, com uma luz brilhante, de onde se ouvia risada de Nori. Sem hesitarem, os dois mergulharam na direção da luz e caíram num enorme tobogã que os levou até um lago de água cristalina, no Vale de Splash. Lá, eles descobriram que o lugar era mágico, conheceram a Líder Joanie e se divertiram muito, enquanto procuravam pelo filho. Assim, eles aprenderam a lição da espontaneidade e encontraram Nori, mas antes mesmo de o alcançarem, abriu-se um novo portal e o menino foi atraído para o Reino de Potentia; Sam e Beatriz, sendo levados por carrinhos de mina sobre trilhas, correram atrás do filho, como se estivessem caindo rumo ao centro da Terra.

Em Potentia, eles conheceram a Máquina Magna, que fabricava chocolate gelado e conheceram o Líder Eric, um homem mágico que tinha asas e sabia voar. Para encontrar o filho, eles tiveram que viajar para as ruínas do Templo das frutas, aceitando uma carona sobre as asas de Eric, que os deixou ao pé do vulcão, sob o pretexto de que só era digno de entrar no Templo quem fosse capaz de chegar até o topo com seus próprios esforços. Seguindo a trilha, eles avistaram uma fenda na montanha, com uma queda de mais de mil metros. Mesmo com medo, eles superaram o desafio e pularam a cratera e, com isso, eles ganharam de Eric o amuleto da coragem, feito de pedra. Sam reconheceu que sempre transferiu o seu medo para o filho, afastando-o do contato com a natureza, por medo de que ele se machucasse, mas com o apoio de Beatriz, decidiu tentar superar seu medo e mudar a forma de educar o filho. Chegando ao topo, eles encontraram o filho Nori e o abraçaram carinhosamente, a mãe começou a chorar e o menino a consolou dizendo que foi o melhor dia de sua vida. Orientado pelas vacas falantes, as guardiãs do templo, Nori insiste que quer conhecer o terceiro vale mágico e, por isso, o filho acaba discutindo com o pai.

Acompanhando uma vaca por um labirinto, dentro das ruínas do Templo das Frutas, Nori escolheu uma porta para abrir e, com isso, eles avistaram o Reino de Purita e a Rainha Sofia, que lhes causou grande admiração. Ela avisou que o jantar dos convidados estava servido e foi então que eles viram entrar no terraço o avô Arthur e sua neta Mabel. Beatriz ficou furiosa e começou a discutir com o pai, quando percebeu que tudo o que eles viveram ao longo do dia foi mais um plano do pai para envolvê-la no trabalho da fazenda. A rainha Sofia interveio e disse que eles – Sam e Beatriz - eram culpados pelo que acontecia na fazenda, que a fraqueza dos vales era responsabilidade deles, pois sendo desunidos, eles prejudicavam a vida por ali. A rainha explicou que eles foram trazidos aos vales para serem reconectados à natureza e que todas as famílias precisam disso, pois se a natureza está em desequilíbrio é porque as pessoas também estão. Em seguida, ela indicou a eles uma porta do outro lado do jardim, que daria acesso à fazenda, mas eles precisariam usar os segredos do carinho, aprendidos em Splash e Potentia para poderem atravessá-la. Ela os encolheu e, como uma gigante, desejou-lhes uma boa viagem.

Enquanto caminhavam, Nori pensava na discussão que teve com o pai diante das vacas e andava cabisbaixo; Sam, brincalhão, resolveu derrubar uma enorme gota d'água de uma folha molhando toda a família; Bia entrou na brincadeira e se uniu a Nori para molhar Sam e, assim, a travessia do jardim foi um sucesso e eles até se divertiram diante dos obstáculos. Quando chegaram ao fim, se depararam com uma porta enorme, sem chave nem buraco na fechadura. Provando que estava transformado, mais livre, mais espontâneo, Sam sugeriu que

eles acampassem enquanto pensavam num jeito de resolver a situação. Nori adorou esta nova versão do pai e percebeu que sua família estava muito melhor.

Nessa parte da história, a narrativa é momentaneamente interrompida e há o anúncio de que toda sexta-feira será liberado um novo capítulo do “Livro Mágico”. Até a presente análise foram publicados vinte e seis capítulos. Mesmo sem ter sido concluída, a narrativa se mostra interessante o suficiente para envolver os jovens leitores e isso se comprova por alguns expedientes bastante significativos no universo da literatura infantojuvenil, tais como o recurso a um clima de mistério e a aventuras juvenis marcadas por aprendizado e bom humor. Também é possível observar que a narrativa se apropria de características inerentes a um gênero muito peculiar que é o *Bildungsroman*, mais conhecido como romance de formação, gênero muito presente na Literatura Infantojuvenil.

O *Bildungsroman*, sinteticamente, se caracteriza pela apresentação da trajetória de desenvolvimento de um protagonista jovem, que deve cumprir certas etapas em direção a certo grau de perfectibilidade. É o que acontece com Nori, acompanhado por sua família, na narrativa *O segredo dos Vales Mágicos*. O protagonista sai de sua casa, na cidade grande, chega à fazenda viciado em videogame e declara que não gosta da natureza, mas ele ouve as histórias do avô Arthur sobre os Vales Mágicos, decide partir para brincar pela fazenda, conduzido por Mabel e, ao longo de seu percurso, depara-se com uma série de aventuras, de obstáculos a serem superados, de lições a serem aprendidas, passando por um processo de transformação interior, que culminará em seu amadurecimento pessoal.

É exatamente este processo de amadurecimento do protagonista e a possibilidade de amadurecimento do leitor, no processo de leitura, que aproximam a narrativa do *Bildungsroman*. Apesar de ser um gênero comumente associado ao contexto alemão que lhe deu origem, o *Bildungsroman*, ao ser considerado a partir dos discursos que foram construídos historicamente em torno dele, ao longo do tempo, nos diversos países, pelos diferentes autores que se dispuseram a estudá-lo, possibilita o surgimento de novas vertentes do gênero que foram surgindo em diferentes contextos e com diferentes objetivos. Uma abordagem dessas é o que permitirá a análise de obras da Literatura Juvenil brasileira, por exemplo, a partir do referencial teórico do romance de formação.

Maas (2000, p.59) afirma que o alargamento do conceito do *Bildungsroman* supera a dimensão espacial e engloba também a dimensão temporal, o que permite que o gênero exista em períodos e em contextos diferentes dos que lhe deram origem. Nessa perspectiva, torna-se pertinente a associação da narrativa aqui analisada ao romance de formação.

Outro fator que merece destaque é o fato de uma narrativa como esta - que, em seu processo de constituição, se apropria com maestria dos recursos do ciberespaço - demonstrar, ironicamente, o interesse em criticar todo este processo de subordinação do homem em relação à máquina e às novas tecnologias. Esta preocupação aparece ao longo da narrativa, em várias situações. Desde o início, o videogame aparece como o brinquedo que alivia a solidão de Nori, quando ele precisa enfrentar a ausência e a falta de tempo dos pais. Na casa na cidade grande, Sam dorme no computador e, quando Beatriz acorda, vê a tela do equipamento tomada pela repetição da letra “K” e o narrador sugere que a máquina está zombando deles. Também é um problema no computador que gera a primeira discussão em família que preocupa Beatriz fazendo-a refletir e se convencer de que devem visitar a fazenda. Na viagem, Sam dorme e quem faz o papel de GPS do carro são os passarinhos que conduz os viajantes no caminho certo, como se a própria natureza desdenhasse da tecnologia, encarregando-se ela mesma de ajudar as personagens. Sam viaja para o campo, mas leva todos os seus equipamentos de trabalho. Nori depara-se com um cenário lindo, mas mesmo assim, não tira os olhos da tela do minigame, sempre tentando bater mais um recorde. No Reino de Splash, Nori encontra algumas crianças do mundo mágico e o próprio narrador comenta uma primeira mudança em seu comportamento, afirmando que o menino, “que normalmente pegaria o minigame do bolso”, optou por fazer amizade com as crianças e brincar com elas. No mesmo Reino, Joanie tenta convencer Sam e Beatriz a cantarem para as árvores e Sam reclama de que ela está fazendo com que eles percam tempo, mas Joanie se irrita pelo fato de que, com eles, tudo gira em torno do tempo, manifestando uma crítica à civilização que se subordina aos relógios, tornando-se escrava do tempo.

A forma como os capítulos da narrativa são iniciados também é interessante. Mesmo valendo-se dos recursos digitais, a produção faz questão de fazer referência ao livro de papel, abrindo cada capítulo com a imagem de um livro cujas páginas vão se passando no decorrer da leitura. Ao início de cada capítulo, há também uma frase, uma proposta de reflexão, normalmente de cunho moral, sintetizando a aprendizagem vivenciada pelos protagonistas naquela parte da narrativa e o leitor/navegador ainda tem a possibilidade de compartilhá-la com seus amigos nas redes sociais (facebook, orkut, twitter) ou por e-mail, através de um link oferecido pelo próprio e-book.

Considerações finais

Conforme discutido ao longo desta análise, constata-se que a multimodalidade e a sua apropriação pelos novos suportes de leitura exigem do leitor uma capacidade cada vez mais

ampla no sentido de interagir de forma competente com as novas tecnologias, sem correr o risco de se perder nos “labirintos” de possibilidades que tais suportes oferecem. Os novos modos de ler e de se relacionar com a cultura, com o conhecimento, com os jogos e com a literatura nos ambientes virtuais moldam comportamentos, constroem identidades e interferem em todos os aspectos da vida destes “nativos digitais” e, por isso, estas produções eletrônicas não podem ser simplesmente descartadas; muito pelo contrário, elas precisam ser cada vez mais exploradas pelos pesquisadores e profissionais envolvidos no letramento e letramento literário, a fim de que se possa, também, cada vez mais melhorar a qualidade destas produções, criando-se, neste meio, entre leitores, navegadores e artistas, uma preocupação com o valor estético das mesmas.

Quanto à produção *Os Segredos dos Vales Mágicos*, o que se observa é que ela é extremamente significativa e aproveita as ferramentas do ciberespaço com eficiência, pois o processo de construção da narrativa valoriza a possibilidade de interação e imersão do leitor naquilo que lê. O que fica evidente na exploração lúdica do material é a ideia de que a participação do leitor é importante, seja por meio de propostas lúdicas voltadas à sistematização da história por parte do leitor ou de atividades mais complexas que interferem na continuidade da narrativa. A leitura neste suporte se mostra capaz de surpreender o leitor a cada página, sempre lhe oferecendo possibilidades de explorar o material de maneiras diferentes, o que torna a leitura praticamente inesgotável e estimula o interesse do público infantojuvenil.

A sensação que a leitura propicia ao leitor é a de que as suas intervenções nos jogos eletrônicos distribuídos ao longo da história interferem na narrativa, contribuem para a evolução das personagens, ajudando a protegê-las, para que elas se divirtam e tenham sucesso em suas aventuras e ainda cria um vínculo afetivo mais forte entre leitor e personagens. O fato de os capítulos da história serem liberados semanalmente é outra estratégia de que o patrocinador se vale para criar certo suspense e envolver ainda mais o leitor.

Além disso, alguns expedientes narrativos possibilitam que a produção seja associada à literatura exatamente por apropriar-se de determinadas estratégias que envolvem o aspecto intelectual, cultural e emocional do leitor. A criação de um clima de mistério que se intercala entre uma aventura e outra do protagonista juvenil, a possibilidade de associação da obra ao *Bildungsroman*, a discussão de temas relacionados à identidade dos protagonistas e ainda a criatividade presente na exploração dos expedientes narrativos, tais como o recurso ao *flashback*, enriquecem o valor desta produção, tornando-a digna de ser explorada como suporte válido para a literatura e as discussões que giram em torno dela.

E, sem dúvida, o interesse inicial, voltado para o mercado também é atingido, uma vez que a narrativa sugere a existência de certa magia no processo de fabricação dos sucos Dell Vale e promove a identificação entre leitor e personagem, despertando neles, também, o interesse de consumir o produto. E não deve haver problemas a este respeito, uma vez que a finalidade comercial não é exclusiva no material. Este apelo da publicidade aos recursos literários reforçam o valor simbólico do qual a literatura está revestida socialmente e o elevado prestígio que a envolve, a ponto de que outros setores que a princípio não teriam relação imediata com este bem, como é o caso da publicidade, queiram tomá-la por empréstimo. Para atingir a finalidade publicitária inicial, o patrocinador vai além dos recursos da publicidade e se vale com eficiência dos expedientes da narrativa, o que torna a produção interessante também a partir do enfoque aqui analisado.

Referências

ARANHA, Glauco. Narratologia e jogos eletrônicos. In: Maria Luíza Magalhães Bastos Oswald e Rita Maria Ribes Pereira (orgs.). *Infância e juventude* – narrativas contemporâneas. Petrópolis: DP ET Alii, Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

CARVALHO, Diógenes Buenos Aires. Literatura infantojuvenil: diálogos entre a cultura impressa e a cibercultura. *Desenredo* – Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras de Passo Fundo, v.6, n2, p. 154 – 169 – jul./dez. 2010.

CAVALLO, Guglielmo e CHARTIER, Roger. *História da leitura no mundo ocidental*. São Paulo, SP: Ática, 2001.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Unesp/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2003.

MAAS, Wilma Patrícia. *O cânone mínimo: o Bildungsroman na história da literatura*, São Paulo: UNESP, 2000.

DEL VALLE. Os segredos dos Vales mágicos. Disponível em: http://produtos.delvalle.com.br/valesmagicos/livro_magico.html. Acesso em 08 mai. 2012.