ENTRE A LEITURA E A NAVEGAÇÃO: O LIVRO ILUSTRADO INFANTOJUVENIL NA ERA DIGITAL

Ana Carolina Medeiros Caldas

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC
Universidade Federal da Paraíba – UFPB / Campus I - João Pessoa, PB / E-mail: carolmdcaldas@gmail.com

Resumo: As obras ilustradas infantojuvenis apresentam relação singular entre texto e imagem, conferindo aspectos diferenciais em sua composição e possibilitando a produção de sentidos e significados à leitura. Na Era Digital, em que a cultura visual encontra-se, mais do que nunca, presente e atuante, esses livros incorporam interações de ordem tecnológica, reconfigurando sua concepção e produção em um mercado cada vez mais digital. Dessa forma, abarcando as influências que a tecnologia tem exercido sobre as produções contemporâneas de livros ilustrados, o presente artigo propõe-se a investigar e refletir acerca desses fatores em três obras vencedoras do Prêmio Jabuti 2017, na categoria Infantil Digital, a saber: *Kidsbook Itaú Criança*, da Agência África, *Quanto bumbum*!, da Editora Caixote, e *Nautilus*, da *startup* Storymax. Através de revisão bibliográfica de caráter qualitativo e da breve análise das três obras digitais infantis, este estudo pretende apontar para as influências da Era Digital na produção e concepção de livros ilustrados infantojuvenis, sugerindo perfis de leitores imersivos para a leitura no século XXI.

Palavras-chave: livro ilustrado; literatura infantojuvenil; era digital; reconfiguração; leitura.

Introdução

Conforme Oliveira (2008, p. 17), inúmeras linguagens surgiram a partir das inovações instauradas pelas novidades tecnológicas introduzidas no século XXI, mas "a consolidação da imagem narrativa, associada ao texto literário destinado às crianças, foi muito favorecida pelo surgimento das novas tecnologias de reprodução", possibilitada principalmente pelo uso extensivo da computação gráfica. Sobre a parceria que se forma não só entre texto e imagem nas obras literárias infantis, mas entre impresso e digital, bem como a urgência e atualidade de se estudá-la, serão utilizados conceitos de autores do livro ilustrado, como Linden (2011), Nikolajeva e Scott (2011), Salisbury e Styles (2013), Lajolo e Zilberman (2017), assim como teorias da cibercultura e da literatura eletrônica que influenciam diretamente nas produções voltadas para o universo infantil, como Lemos (2015), Primo (2011), Santaella (2010), Rajewsky (2012) e Hayles (2009).

No presente artigo, serão analisadas, de maneira sucinta, as três obras vencedoras do Prêmio Jabuti 2017, na categoria Infantil Digital, introduzida a partir de 2015 nas programações do mais tradicional prêmio literário do Brasil. As obras selecionadas para a análise deste trabalho foram: *Kidsbook Itaú Criança*, produzida pela Agência África; *Quanto bumbum!*, da Editora Caixote; e *Nautilus*, da *startup* Storymax, obra digital inspirada no clássico *Vinte Mil Léguas Submarinas*, do

autor francês Júlio Verne. A premiação do evento acontece desde 1959 e seu maior diferencial consiste em abranger a qualidade do trabalho editorial de todas as áreas envolvidas na criação e produção do livro, refletindo um cenário importante e atual do Brasil em que empresas e escritores independentes inserem e divulgam suas obras em busca do reconhecimento que o prêmio proporciona. A partir de 2015, acompanhando as inovações tecnológicas que influenciam sobremaneira o universo dos livros, o prêmio inclui a categoria Infantil Digital, responsável por abarcar a produção de conteúdos para o público infantil, combinados a elementos multimídia e hipermídia interativos[1].

A metodologia selecionada busca, através de pesquisa qualitativa, exploratória e bibliográfica, explicar e aplicar teorias que envolvem a literatura ilustrada infantil, as produções nelas presentes e os processos da cibercultura verificados no objeto deste estudo, estabelecendo novas práticas de produção e de leitura de livros ilustrados infantis a partir das inovações tecnológicas inseridas. De forma a apontar para uma possível outra história que está sendo contada diante dos nossos olhos conectados, autores reconhecidos das áreas envolvidas foram utilizados para estabelecer a discussão que constrói a cadeia de ideias presentes nesta pesquisa.

De acordo com Lajolo e Zilberman (2017), a introdução de novas tecnologias digitais e eletrônicas afeta não apenas a produção e a circulação de produtos editoriais, mas também o universo do livro, propondo novas ideias, temas e fazeres artísticos e estilísticos. No entanto, como defende Parry (2012, p. 375), "o produto de que hoje usufruímos continuará sendo um livro no sentido de uma experiência intelectual, ainda que não do objeto". Considerando, portanto, o livro ilustrado infantojuvenil como importante mídia e forma de arte no desenvolvimento social e cultural da criança, o objetivo deste artigo centra-se em impulsionar as pesquisas voltadas para as relações entre literatura infantil, livro ilustrados, leitura na infância e cibercultura, contribuindo para a produção de um quadro teórico que ainda está engatinhando, mas que já revela sua importância e valor na história da literatura infantil.

O livro ilustrado na literatura infantil

A partir do Renascimento, as bases para um novo mundo, idealista, progressista e racionalista, propiciaram a popularização cada vez maior do livro, valorizando o homem e seu poder criativo em

[1] Disponível em: https://www.premiojabuti.com.br/historia/. Acesso em 25/06/2018.

um processo de conquistas e problemas que reflete em novas e contínuas metamorfoses pelas quais o século XXI atravessa.

Segundo Coelho (2010), a primeira ideia de uma literatura voltada para crianças ou jovens ocorreu na segunda metade do século XVII, na França, durante o reinado do monarca absolutista conhecido como o Rei Sol, Luís XIV. Exemplos pioneiros dessa literatura são os clássicos mundiais: *As Fábulas* (1668) de La Fontaine; *Os Contos da Mãe Gansa* (1691-1697) de Charles Perrault; os *Contos de Fadas* (1696-1699) de Mme. D'Aulnoy e *Telêmaco* (1699) de Fénelon. Para a autora, essa literatura que valoriza a fantasia e a imaginação é resultante de textos da Antiguidade Clássica ou de narrativas passadas oralmente entre as pessoas.

No entanto, observa-se que em "todas as manifestações literárias desses séculos formadores da literatura ocidental surgem impulsionadas por uma intenção didática, moralizante ou educadora" (COELHO, 2010, p. 107), sem conferir à criança um olhar diferenciado. Porém, a partir do século XX, a ideia de criança ou adolescente, enquanto ser específico que requer cuidados especiais, deixa de ser encarada apenas como um adulto em miniatura, e passa a surgir, nessa época, a preocupação com a leitura destinada a esse perfil de leitor.

A história do livro ilustrado está diretamente ligada à evolução dos processos de impressão e reprodução. Ao contrário do *códex*, formato de livros atuais e sucessor do *volumen* (rolo), suportes produzidos para abrigar textos, o livro ilustrado apresenta uma predominância de imagens em relação às palavras (LINDEN, 2011). A partir da invenção da prensa no século XV, contudo, o acesso à literatura não seria privilégio apenas da elite, popularizando a produção e o consumo dos livros. De acordo com Salisbury e Styles (2013), a primeira obra ilustrada voltada especialmente para o público infantil foi *Orbis Sensualium Pictus* (O Mundo Invisível, 1658), inaugurando a ideia de livro ilustrado como conhecemos atualmente.

Como aponta Linden (2011), as primeiras obras ilustradas comportavam poucas imagens, sendo classificadas como *livros com ilustração*, no qual o texto principal é apenas acompanhado de imagens, geralmente apresentando sentido próprio. No entanto, a partir do século XX, o livro ilustrado passa a explorar cada vez mais sua dinâmica texto-visual e refletir em suas publicações aspectos antes não explorados. Para a autora, a obra *Macao et Cosmage* (1919), de Edy-Legrand, consagra a inversão da relação de predominância do texto sobre a imagem nas obras com ilustração, colocando a diagramação em evidência ao ser representada em formato quadrado. Nesse mesmo sentido, *A história de Babar*, *o pequeno elefante* (1931), de Jean de Brunhoff, leva além a relação

das imagens e textos no suporte ao explorar a página dupla na qual se vê o espaço narrativo invadido por palavras e figuras que sustentam em conjunto a narração, de forma indissociável.

Entretanto, segundo Linden (2011), todas essas obras representam a ideia do livro ilustrado moderno, pois é apenas a partir de *Onde vivem os monstros* (1963/2009), de Maurice Sendak, que é introduzida uma nova concepção da imagem no livro infantojuvenil, passando a representar, de fato, o inconsciente infantil, dando origem ao livro ilustrado contemporâneo no cenário mundial. A contribuição da obra de Sendak estava, então, em "reconstruir de forma imaginativa os sentimentos suprimidos da primeira infância" (POWERS, 2008, p. 90), indo além das questões de bom gosto e elevando a literatura infantojuvenil a um patamar tão amplo quanto o da literatura voltada para o público adulto.

O livro ilustrado infantil torna-se digital

Conforme Ramos (2013), os sistemas de comunicação vivem intensas mudanças atualmente, e o livro não ficou de fora, passando por impactos causados pelas tecnologias e pelos comportamentos consequentes das criações e transformações que as inovações digitais provocam. Uma delas é o dado novo introduzido por Lajolo e Zilberman (2017), no qual a literatura infantil prescinde do próprio livro na cena contemporânea, a exemplo das experiências pioneiras de Braguinha ao musicar e gravar discos com vários contos de fadas tradicionais entre 1965 e 1980. Para as autoras, foi a popularização e expansão da internet que possibilitou a ruptura radical entre livro e literatura. No entanto, o próprio conceito de livro vem se reconfigurando e se ampliando, de forma a abarcar diversos contextos culturais e sociológicos ao longo da história (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2013).

A partir do reconhecimento gradual do conceito de infância, edições e publicações foram impulsionadas cada vez mais, abarcando entretenimento e prazer às primeiras experiências leitoras a partir dos séculos XVIII e XIX. Com a introdução do livro ilustrado infantil contemporâneo, múltiplos formatos, suportes, objetivos e sentidos ocasionaram o desenvolvimento de "novas relações semânticas e as suas dimensões comunicativas" (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2013, p. 229). Dessa maneira, Nikolajeva e Scott (2011) definem o livro ilustrado como sendo uma forma de arte que combina dois níveis de comunicação, o verbal e o visual, dialogando através de dois conjuntos distintos de signos, que são o icônico e o convencional. Segundo as autoras, a dinâmica

encontrada nesse tipo de livro deixa espaço para que os leitores preencham as infinitas possibilidades de interação entre palavra-imagem.

Devido principalmente ao seu caráter experimental e interativo, o livro ilustrado contemporâneo, aliado ao desenvolvimento e à difusão da informática, parecem ter encontrado favorável expansão de produções criativas e inventivas, como supõem Lajolo e Zilberman (2017). Os primeiros exemplos de livros digitais interativos infantis surgiram, então, por volta da década de 1980, sendo representados principalmente pelos suportes em CD-ROM, como em *Arthur's Teacher Trouble*, da série Living Books (BRØDERBUND, 1992, *apud* PINTO; ZAGALGO; COQUET, 2013), o qual atingiu grande público na década de 1990 e teve sua obra reeditada para *iPad* em 2011.

No entanto, foi apenas a partir da disseminação dos *tablets* e *smartphones*, no final da primeira década do século XXI, que as produções interativas digitais para crianças se expandiram, graças a recursos e acessibilidades, como interação *multitouch*, giroscópios, acelerômetros, áudio, vídeo, sensores de luz e movimento e conexão com internet. A leitura contemporânea, dessa forma, é realizada em ambientes imersivos digitais e interativos, combinando imagens, vídeos e música, não sendo apropriados para leituras de textos de longo formato (HILLESUND, 2010, *apud* PINTO; ZAGALO; COQUET, 2013).

Na leitura contemporânea, o caráter interativo é seu traço definidor, pois quanto maior é o grau de interatividade mais profunda será a experiência de leitura imersiva para o leitor, conforme Santaella (2004). Lemos (2015), por sua vez, indica essa como sendo uma 'leitura-navegação', a qual permite a exploração de forma não linear e associativa, além de descentralizada e rizomática, que se transforma em um estado contínuo de "atenção-navegação-interação" (LEMOS, 2015, p. 123). Todos esses fatores são decorrentes de uma cultura maior, implantada a partir das inovações tecnológicas e definida como cibercultura. Ainda segundo o autor, a cibercultura seria uma configuração sociotécnica na qual modelos tribais associam-se às tecnologias digitais, "opondo-se ao individualismo da cultura do impresso, moderna e tecnocrática" (LEMOS, 2015, p. 73).

Nesse ínterim, os livros digitais ilustrados interativos infantis apresentam-se como literatura eletrônica, definida por Hayles (2009) como aquela que não tenha sido digitalizada, mas seja nascida no e para o meio digital, sendo assim "um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador" (HAYLES, 2009, p. 20). Uma das características principais desse tipo de obra é sua intermidialidade, fenômeno que designa as relações entre diversas mídias, bem como suas interações e interferências midiáticas (RAJEWSKY,

2012). O cruzamento dessas mídias presentes na obra digital, como áudio, vídeo, imagem e interação representam a intermidialidade. De acordo com a multiplicidade da interação tecnológica na obra, Primo (2011) aponta para uma multi-interação, uma vez que as interações presentes nesse tipo de livro digital podem ser simultâneas. O autor assume uma concepção sistêmica para sua análise interativa, a partir do relacionamento entre os interagentes da ação, distinguindo-a entre interação mútua e interação reativa. Na primeira, os processos interativos são caracterizados pela interconexão dos sistemas envolvidos, enquanto que na segunda predominam reações de causa e efeito.

A evolução constante e gradual das publicações ilustradas digitais infantojuvenis, aliada às inovações tecnológicas que já fazem parte do cotidiano contemporâneo, passou a ser reconhecida a tal ponto que, a partir de 2012, um dos maiores eventos de promoção do livro ilustrado e da literatura infantil, a Feira de Bolonha, realizada anualmente na Itália, incorporou, em sua premiação, o *Bologna Ragazzi Digital Award*, prêmio criado com o intuito de reconhecer a excelência em obras ilustradas digitais infantojuvenis. Alguns anos depois, em 2015, o maior prêmio de literatura infantojuvenil nacional, o Prêmio Jabuti, passa a incorporar a categoria Infantil Digital em sua premiação, demonstrando que a história da literatura infantil ainda está escrevendo – ou digitando – uma nova página. Apresentaremos e analisaremos neste artigo, portanto, as três obras digitais vencedoras do Prêmio Jabuti de 2017, na categoria Infantil Digital.

Metodologia

Podemos classificar esta pesquisa metodologicamente como qualitativa, quanto à natureza; exploratória e explicativa, quanto aos objetivos; e bibliográfica, quanto à operacionalidade, utilizando-se da observação-participante com o intuito de fundamentar de forma mais aprofundada as experiências proporcionadas pelas obras elencadas para análise, pois, como afirma Goldenberg, se "torna difícil para o pesquisador restringir suas observações de maneira a ver apenas o que sustenta seus preconceitos e expectativas" (GOLDENBERG, 2004, p. 47). É possível atingir níveis de compreensão de forma profunda através da observação-participante na pesquisa qualitativa, já que o "pesquisador qualitativo buscará casos exemplares que possam ser reveladores da cultura em que estão inseridos" (GOLDENBERG, 2004, p. 50).

Resultados e discussões

A fonte dos exemplos aqui selecionados é oriunda do Prêmio Jabuti 2017, na categoria Infantil Digital, criada a partir de 2015 com o intuito de abarcar também produções digitais infantojuvenis, refletindo em um cenário de leitura voltado para crianças cada vez mais conectadas. A última edição do evento (2017) nacional elegeu como vencedores, então, as obras *Kidsbook Itaú Criança*, produzida pela Agência África; *Quanto bumbum!,* da Editora Caixote; e, por fim, *Nautilus*, da *startup* Storymax.

A coleção de obras digitais *Kidsbook Itaú Criança* disponibiliza gratuitamente, em seu endereço eletrônico[2], histórias ilustradas infantojuvenis, multimídias e interativas, de forma *online*, diferentemente da maioria das edições que são publicadas em formato aplicativo, ou *book apps*. Através do projeto *Leia para uma criança, #issomudaomundo*, a empresa disponibiliza em seu site, atualmente, dez obras infantis, produzidas por artistas de diversos cenários culturais e artísticos do Brasil, que podem ser acessadas sem a necessidade de *download*, através de dispositivos móveis, como *tablets* ou *smartphones*. Antes de iniciar a leitura, o site oferece um tutorial sobre como ler as obras digitais interativas (Figura 01).

Figura 1 – Tutorial para leitura interativa *online*



Fonte: *Kidsbook Itaú Criança*.(coleção online). Disponível em: http://www.euleioparaumacrianca.com.br/. Acesso em 28/06/2018.

Apresentando trilhas e efeitos de som, movimentos curtos e repetitivos de objetos em cena, indicações de direcionamento do olhar do leitor e da posição do dispositivo também fazem parte dos recursos de fruição da narrativa digital. Cada história apresenta pequenas áreas com ícones de

[2] Disponível em: http://www.euleioparaumacrianca.com.br/. Acesso em 27/06/2018.

celular indicando a movimentação do mesmo pelo leitor-navegador, além da frase ao lado “incline seu celular” ou a presença de indicações verbais instruindo o deslizar da leitura para a esquerda, direita, para cima ou para baixo. Pode-se perceber também a interferência de ações, no caso, o toque na tela *touchscreen*, que causam mudanças no cenário ou em personagens e objetos de cena, como o ligar/desligar de luzes, a movimentação de imagens na tela e o acionamento de recursos de áudio (Figura 02).

Figura 2 – Leitura *touchscreen* sensível ao toque



Fonte: *Kidsbook Itaú Criança*.(coleção online). 2016. Disponível em: http://www.euleioparaumacrianca.com.br/. Acesso em 28/06/2018.

A obra *Quanto bumbum!*, da Editora Caixote, em parceria com a Webcore Games e a Pulo do Gato Animação, por sua vez, disponibiliza sua obra digital interativa em formato *book app* nas lojas virtuais da Google Play ou da Apple Store, pelo valor de R$ 2,99 e R$ 9,90, respectivamente. O aplicativo, original e desenvolvido exclusivamente no Brasil, pode ser acessado em *tablets* e *smartphones* com sistema *Android* ou *iOS*.

Na tela inicial, pode-se encontrar a opção de três idiomas para leitura da obra: português, inglês e espanhol, além da escolha de narração automática ou leitura pelo próprio leitor. Na opção “gente grande”, um desafio é colocado para testar se são mesmo adultos que acessam o conteúdo, indicando o acompanhamento da leitura pelos pais ou responsáveis. A leitura da obra é acessada no ícone “leia a história” e, após uma pequena animação, pequenos círculos concêntricos brancos aparecem sobre as personagens sugerindo o toque na tela pelo leitor, ativando sons ou movimentos na cena. Além da narração automática, o leitor pode também clicar sobre a letra “T” que aparece na tela, representando o texto escrito daquele áudio, o que desenvolve a capacidade de atenção e as habilidades de leitura e escrita do pequeno leitor (Figura 03).

Figura 3 – Tela inicial com opções de idioma, indicações de leitura e acessibilidade ao texto



Fonte: *Quanto bumbum,*. Isabel Malzoni – 1ª ed. – São Paulo: Editora Caixote, 2016.

Além da história principal, o *book app* fornece ainda um clipe musical com a canção-tema original de autoria de Paulo Bira e Fernando França, além de dois jogos, o "De quem é esse bumbum?", no qual as crianças brincam de escolher o bumbum para o animal certo, e um jogo da memória com os próprios personagens da história.

Figura 4 – Jogo da memória com os personagens da história e jogo "De que é esse bumbum?"



Fonte: *Quanto bumbum,*. Isabel Malzoni – 1ª ed. – São Paulo: Editora Caixote, 2016.

Na obra *Quanto bumbum!*, os recursos de animação gráfica são predominantes e, com tomadas de câmeras criativas e cinematográficas, induzem o olhar do pequeno leitor a descobrir o motivo da reunião de tantos bumbuns ao redor da árvore, que é o nascimento do filhote do casal de coelhos, fato que agita toda a bicharada da floresta.

Por fim, o livro digital infantojuvenil interativo *Nautilus*, da *startup* brasileira Storymax, baseado na obra original *Vinte mil léguas submarinas*, do autor francês Júlio Verne, ao contrário das publicações anteriores, apresenta volume textual bem maior, com vinte e dois capítulos enumerados por algarismos romanos, páginas com ilustrações interativas e recursos de narração

com áudio. Na tela inicial, pode-se ter acesso a três opções: ativar ou desativar o som, um ícone em formato de bússola que apresenta o sumário da obra e a opção “ler”, que dará início à leitura-navegação.

Figura 5 – Visão geral da tela inicial e sumário com acesso a capítulos, páginas, créditos e extras



Fonte: *Nautilus* – baseado na obra de Júlio Verne. Maurício Boff; ilustrações Fernando Tangi e José Osmar – 1ª ed. – São Paulo: StoryMax, 2016.

Nesta obra digital, o leitor juvenil pode acessar, no sumário, o capítulo ou página já lidos, em uma leitura não-linear, de forma a consultar ou retomar alguma passagem. Além disso, em “conteúdo extra”, o leitor encontra textos informativos sobre o autor e a obra clássica original. As páginas da obra remetem à diagramação em formato de papiro, contendo textos que podem ser narrados automaticamente e interrompidos através do ícone do *play/pause*. Durante toda a história, ilustrações interativas acompanham o texto ao lado da tela, podendo emitir sons ou movimentos ao toque na tela, atraindo o leitor para sua participação na obra.

Figura 6 – Capítulos e páginas com ilustrações interativas



Fonte: *Nautilus* – baseado na obra de Júlio Verne. Maurício Boff; ilustrações Fernando Tangi e José Osmar – 1ª ed. – São Paulo: StoryMax, 2016.

Como se pode observar, a leitura densa e com volume de texto superior sugere um leitor juvenil, e não infantil como nas obras citadas anteriormente. O diferencial desta obra é inserir

elementos da história nas bordas da página do livro digital, criando uma ambiência que remete às ações e personagens da história, atraindo o leitor para próximo da aventura narrada.

Considerações finais

A leitura, na infância, dá-se muito antes do domínio do código escrito, iniciado durante o processo de alfabetização. Entretanto, as imagens, assim como as palavras, são passíveis de leitura, responsáveis não apenas por "iluminar" o sentido de um texto, mas também por complementá-lo, acrescentando sentidos novos aos enunciados propostos, a partir das suas sugestões narrativas. Dessa forma, os livros ilustrados infantojuvenis reafirmam seu caráter de formadores de cidadãos críticos e criativos em uma sociedade cada vez mais imagética.

A tecnologia advinda das possibilidades instauradas pela cibercultura tem permitido, por sua vez, a veiculação de obras multimidiáticas e interativas em escalas cada vez maiores, rearticulando e reconfigurando significados e sentidos entre texto, imagem, som e interação. Nesse contexto, a literatura infantojuvenil não ficou para trás, migrando com toda sua nativa carga visual e lúdica para o universo digital. À medida que crianças e adolescentes entram em contato com a literatura eletrônica dos livros digitais interativos infantojuvenis, novos questionamentos, envolvimentos, reações e experiências são incorporados ao ato da leitura, sugerindo perfis de uma leitura dita agora imersiva e também virtual.

As obras aqui selecionadas, vencedoras do Prêmio Jabuti 2017, na categoria Infantil Digital, dialogam com diversas linguagens da atualidade e refletem o cenário plural e experimental, rico de possibilidades, ao qual as crianças e jovens do século XXI são expostos diariamente. É necessário, portanto, que educadores, pais e responsáveis acompanhem e estimulem o primeiro contato leitor das crianças, apresentando-lhes também as possibilidades do digital, que estão, de certa forma, cada vez mais presentes no nosso dia a dia.

REFERÊNCIAS

COELHO, Nelly Novaes. **Panorama histórico da literatura infantil/juvenil:** das origens indoeuropeias ao Brasil contemporâneo. 5ª ed. São Paulo: Amarilys, 2010.

HAYLES, Katherine. **Literatura eletrônica:** novos horizontes para o literário. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira**: uma nova outra história. Curitiba: PUCPress, FTD, 2017.

LEMOS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 7ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole**. Livro Ilustrado**: Palavras e Imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Rui de. Breve História da ilustração no livro infantil e juvenil. *In*: **O que é a qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil:** com a palavra o ilustrador. Org. Ieda Oliveira. DCL, 2008.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia:** a historia dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Gogle. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PINTO, Ana Lúcia; ZAGALO, Nelson; COQUET, Eduarda. Pedra, papel ou digital: onde lê, como lê e o que lê a criança na era digital. *In*: F. L. Viana, R. Ramos, E. Coquet & M. Martins (Coords.), **Atas do 9.º Encontro Nacional (7.º Internacional) de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração** (pp. 217-240) Braga: CIEC – Centro de Investigação em Estudos da Criança da Universidade do Minho. 2013.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa**: história ilustrada da literatura infantil. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. Trad. Isabela Santos Mundin. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermidialidade e estudos interartes** – desafios da arte contemporânea II. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

RAMOS, Graça. **A imagem nos livros infantis**: caminhos para ler o texto visual. 1ª reimpressão. Belo Horizonte: Autêntica Editora (Conversas com o professor; 2). 2013.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado**: a arte da narrativa visual. Tradução: Marcos Capano. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.