

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Comunicação e Mídias

AMANDA MORAES ZONARO

**LIVRO DIGITAL: UMA RELEITURA DE ALICE NO PAÍS DAS
MARAVILHAS**

São Paulo
2023

AMANDA MORAES ZONARO

**LIVRO DIGITAL: UMA RELEITURA DE ALICE NO PAÍS DAS
MARAVILHAS**

**Memorial apresentado para a conclusão da
disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II,
Curso de Comunicação e Mídias da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
Orientador(a): Profa. Dra. Jane de Almeida**

AMANDA MORAES ZONARO

**LIVRO DIGITAL: UMA RELEITURA DE ALICE NO PAÍS DAS
MARAVILHAS**

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Jane de Almeida

Profa. Dra. Elizabete Alfed

Prof. Dr. Claudir Segura

RESUMO

Em meio a uma realidade mediada e cercada por telas, o produto realizado busca trazer a tecnologia para o universo da literatura infantil para crianças de 6 a 7 anos por meio de um livro digital interativo que narra uma releitura de *Alice no País das Maravilhas*. A pesquisa foi centrada em aspectos necessários para criar um livro adequado para crianças: linguagem, ilustrações e projeto gráfico; além de analisar recursos interativos e como compor esses aspectos em um livro digital, realizando a composição do produto.

Palavras-Chave: Livro Digital; Literatura Infantil; Interatividade, Alice no País das Maravilhas

ABSTRACT

During a reality mediated and surrounded by screens, the proposed product seeks to bring technology to the universe of children's literature for children aged 6 to 7 years old through an interactive digital book that narrates a retelling of Alice in Wonderland. The research is centered in necessary aspects to create a book suitable for children: language, illustrations, and graphic design; in addition to analyzing interactive resources and how to compose these aspects in a digital book; in addition to analyzing interactive resources and how to compose these aspects in a digital book, creating the composition of the product.

Keywords: Digital Book; Children's Literature; Interactivity, Alice in Wonderland

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Jogo dos 7 erros.....	13
Figura 2: Ilustração e Recortes.....	14
Figura 4: Bridging Book – Protótipo.....	16
Figura 5: A mulher que matou os peixes.....	18
Figura 6: Save The Cat! Beat Sheet.....	21
Figura 7: Diagrama de Honnecourt.....	24
Figura 8: Congenial.....	26
Figura 9: Congenial Family.....	26
Figura 10.....	27
Figura 12: Páginas do Storyboard.....	28
Figura 13: Telas Photoshop.....	29
Figura 14: Telas Illustrator.....	29
Figura 15: Estudo Cenário.....	30
Figura 16: Montagem Páginas 9 e 10 do livro.....	31
Figura 17: Elementos interativos da Página Inicial.....	33
Figura 18: Animações páginas 3-4 e 5-6.....	34

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	8
2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
2.1 Linguagem e características.....	10
2.2 Ilustração e projeto gráfico.....	10
2.3 Livros digitais para crianças.....	11
2.4 Releituras de “Alice no País das Maravilhas”.....	11
3 - CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO.....	15
3.1 Livros Digitais.....	15
3.2 Hostpost.....	16
3.3 Colagem Digital.....	17
4 - ETAPAS DE REALIZAÇÃO.....	19
4.1 Planejamento e Roteiro de Produção.....	19
4.2 Sinopse e Argumento.....	19
4.3 Escrita de Roteiro.....	21
4.4 Projeto Gráfico.....	22
4.4.1 Layout e Diagramação.....	22
4.4.2 Tipografia.....	25
4.5.3 Ilustração.....	27
4.4.3.1 Cenário.....	30
5 - PÓS-PRODUÇÃO.....	32
6 – ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO.....	35
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
8 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37

1 –INTRODUÇÃO

O livro infantil ocupa um espaço importantíssimo por se voltar aos leitores em formação. Na infância, o ser humano apresenta uma curiosidade aguçada e vontade de interação com o mundo, sendo o contato com a leitura algo proveitoso para a formação criativa e fantasiosa do indivíduo mesmo quando possui uma mediação dos adultos (COELHO, 2000). As páginas de um livro, ainda que sejam digitais, levam contato para a criança com novas histórias enquanto desenvolvem e brincam com sua imaginação. Lajolo e Zielberman (2006) traçaram o início da produção dos livros e da literatura infantil para o século XVIII com sua chegada a Inglaterra, impulsionando este gênero como algo que fortalece a família, transformando a criança como um membro da sociedade que precisa de um guia cultural selecionado para ser majoritariamente aplicado pelas escolas. O ambiente em que a literatura chega para os pequenos é o que consolida um caráter pedagógico às publicações, além de se relacionar com a industrialização e o comércio.

O avanço das produções gráficas em seus processos, foi um fator que influenciou muito a receptividade e consagração do livro ilustrado impresso pelo público infantil (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011). A leitura imagética precede a textual enquanto auxilia o texto, podendo substituí-lo, adicionando informações ou ao questioná-lo (FREITAS; ZIMMERMAN, 2006-2007). A dualidade entre a narração e as ilustrações são responsáveis pelo grande impacto que esses livros possuem nas crianças, como no exemplo de Lewis Carroll em sua obra Alice no País das Maravilhas (1865) onde Alice, ao ouvir uma história lida por sua irmã, questiona-se sobre qual objetivo de um livro que não possui figuras ou imagens.

Entre os diversos tipos de ilustrações e artifícios visuais nos livros infantis, existe a colagem. O método tem participação importante na construção mental das relações entre ilustrações e realidade, enquanto cria um interesse artístico de fácil acesso para as crianças. No período “Pré-Operatório” (PIAGET, 1985), que ocorre entre 2 a 7 anos, acontecem as representações da realidade dos próprios pensamentos, e ainda sendo vista como a fase dos “por quês” e da exploração da imaginação, onde o faz de conta é elemento complementar da vida da crianças, as colagens podem apresentar benefícios ao introduzir uma nova área de correlação imagética (KANE, 1976).

Atualmente a popularização dos dispositivos móveis, como tablets e smartphones, tem proporcionado cada vez mais um atraente cenário para as publicações

digitais. Para Sargeant em seu artigo *Interactive Storytelling: How Picture Book Conventions Inform Multimedia Book App Narratives* (2015) os recursos midiáticos incrementam novas características interativas na literatura infantil e conferem uma liberdade maior aos livros digitais, trazendo vídeos, sons, recursos de interação e a quebra da linearidade da leitura. Além de poder desenvolver o caráter multimodal no desenvolvimento infantil, proporcionando dentre outros ganhos uma maior qualidade na produção de obras literárias para crianças.

O mundo atualmente é cercado por telas. Tudo que podemos imaginar pode ser acessado em questão de segundos e a infância agora é mediada por diversas tecnologias, resultando na completa aderência da cultura e da vida nos meios digitais. Tendo em vista essas questões e a presença de computadores, celulares, entre outros aparelhos, o produto realizado é um livro digital interativo que constrói uma releitura de *Alice no País das Maravilhas* baseado nas edições de Alice da coleção de Clássicos da editora Zahar, traduzida por Maria Luiza X. de A. Borges e na adaptação de Nilson José Machado, da editora Scipione. O livro foi realizado para contar a história em uma realidade hipermidiática através das telas, ao mesmo tempo que trata essa realidade mutável e imersiva, trazendo também essas novas tecnologias e seu reflexo no universo infantil. Trabalhando com colagens e desenhos digitais, o livro vai acompanhar a personagem principal desvendando e aprendendo com as inúmeras possibilidades e seus desafios, enquanto estimula a participação e a leitura para crianças de 6-7 anos.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Linguagem e características

O livro, por se voltar para o público infantil em desenvolvimento das representações da realidade dos próprios pensamentos, pôde se beneficiar da leitura e fundamentos do psicólogo infantil Piaget e seus estudos sobre os livros infantis e a literatura para crianças. “A Literatura Infantil como Outro Duplo em Piaget” de Tristan Torriani, publicada em 2017, aprofunda o estudo da relação entre a teoria piagetiana e a literatura infantil, citando a capacidade e a percepção narrativas das crianças no período “Pré-Operatório”. O artigo também contribuiu para a escrita da história a ser construída no produto proposto.

2.2 Ilustração e projeto gráfico

O artigo de Flávia Ramos e Marília Nunes “Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura” de 2013 foi utilizado para apoiar a importância e o uso de ilustrações ao se criar um livro infantil. As pesquisadoras apresentam a perspectiva de que a palavra e a ilustração acolhem o leitor e permitem que eles encontrem brechas para interagir, interferir e fazer parte do livro como produtores de sentido.

(...) a ilustração convida o leitor a viver uma experiência estética, não se trata apenas de observar uma obra artisticamente executada, percebendo seus materiais ou técnicas de produção, mas de recebê-la, percebê-la, senti-la, deixar-se levar pela emoção que aquele conjunto, artisticamente constituído, provoca. (RAMOS; NUNES, p.254, 2013)

A dissertação segue sobre como as imagens nos livros permitem ao leitor enxergar o verbal a partir de uma outra ótica e criar novas imagens a partir da interação com o que vê/lê, criando brechas para experiências imaginativas, sensoriais e estéticas.

Dessa forma, o principal método utilizado para ilustrar o produto foi a colagem, uma forma encontrada em muitos livros ilustrados clássicos e populares para crianças e contemporâneos. Para fundamentar seu uso no livro, “Picture Books and the Art of collage” de Catharine Prudhoe para a revista Childhood Education publicado em 2012 explora a colagem como uma técnica artística particularmente interdisciplinar de expressão, apontando para leituras e entendimentos plurais através de sua forma intermediária. O texto também explora as qualidades particulares da colagem e como o método aprimora o pensamento artístico e criativo das crianças. Para explorar ainda mais essas características e

qualidades do método na atualidade, foi realizado um projeto de colagem digital para a construção das ilustrações.

E para complementar, o livro “Livro infantil: projeto gráfico, metodologia, subjetividade” (2002) de Guto Lins também serviu de suporte para a diagramação do livro digital.

2.3 Livros digitais para crianças

Livros digitais interativos são projetos relativamente recentes e apresentam pesquisas sobre seu desenvolvimento teórico e técnico evoluindo a cada dia. Obras infantis realizadas no meio digital podem proporcionar um maior envolvimento da criança com a história e potencializar a aprendizagem quando comparados com versões de livros eletrônicos menos interativos como e-books ou pdfs simples (KAO, 2016), por proporcionarem recursos que podem alterar significativamente a experiência do leitor com a narrativa literária.

Pelo o produto ser voltado para o público infantil, o cuidado na construção dessa interação de maneira digitalizada é necessário. Para realizar um desenvolvimento de um livro que fosse positivamente impactante para crianças e auxiliasse a criação de uma relação saudável com a leitura online, o artigo “Hotspots em livros infantis digitais: um estudo de classificação das funções” de Douglas Menegazzi, Cristina Sylla e Stephania Padovani apresentado na DIGICON (International Conference on Digital Design & Communication) em 2018 foi utilizado como embasamento por conta de suas indicações para um bom desenvolvimento de interações seguras e produtivas para o público infantil.

2.4 Releituras de “Alice no País das Maravilhas”

O país das maravilhas abre caminho para inúmeras possibilidades. A partir da leitura de obras readaptadas de histórias de Alice, foi possível observar características importantes da história e os formatos mais interessantes de retratar a personagem e construir o universo baseado em suas aventuras dentro do produto selecionado em suas questões narrativas e visuais.

O original de Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll foi escrito durante a era vitoriana, período que representou o auge da Revolução Industrial, e para a

educação infantil, trouxe regras comportamentais rígidas (CASTALDINI, 2013). Nos lares, era notável uma valorização de comportamentos adultos, seguindo a responsabilidade e pressão de amadurecimento que seus pais viviam na época por conta das constantes inovações e mudanças sociais (MORAIS, 2004).

Os conceitos de pressão, ansiedade pelo novo e medo eram repassados para a literatura infantil e para o universo das crianças. Neste contexto, Carroll escreve uma personagem avessa aos exemplos educacionais apresentados na época, realizando uma crítica a sociedade vitoriana mascarada por seus personagens excêntricos e lógicas absurdas de mundo e pensamento.

O recorte de época e localidade é um recurso utilizado para trazer maior proximidade dos leitores à história. Seguindo a proposição de Lewis Carroll, as releituras de Alice promovem aproximações com o público com quem conversam para poder interferir melhor na realidade em que são publicadas. Em “Alice no País das Maravilhas por Monteiro Lobato”, originalmente publicado em 1931 pela Cia. Editora Nacional e republicado por diversas outras editoras ao longo dos anos, a história de Lewis Carrol é traduzida e adaptada retirando pontos que não fazem sentido para o público brasileiro. Monteiro Lobato é o primeiro autor nacional a modificar as obras passadas neste mundo fantástico, apresentando outros meios de contar essas histórias.

Seguindo a linha de adequações da narrativa para servir a outro propósito, Pedro Bandeira escreveu “Alice no País da Mentira” em 2016, descrevendo por meio da trajetória de Alice os diferentes tipos de mentira e conhecendo também o País da Verdade. A versão de Pedro Bandeira realiza edições para servir a um propósito educacional.

Figura 1: Jogo dos 7 erros



Fonte: GALLAND, 2018

“Alice no País dos Enigmas” é uma releitura da história original de Lewis Carrol publicada originalmente em 2018 pela Coquetel e escrita por Richard Wolfrik Galland. Ao longo de dois volumes, a história é adaptada para apresentar charadas, brincadeiras e jogos para estimular a participação do leitor, tanto o texto quanto as ilustrações presentes nas obras influenciam e criam situações com o objetivo de obter o máximo da interação, como é possível observar na figura com uma página ilustrada com um jogo dos sete erros. Os desafios da criatividade transformam a experiência positivamente, enquanto auxiliam no desenvolvimento positivo para crianças.

Outra obra interessante para pesquisa é “Alice no país das maravilhas: Recortes incríveis” escrito por Irena Trevisan e ilustrado por Nadia Fabris, publicado em 2019 no Brasil pela editora Sassi. Nesta versão da história, o livro é construído ao redor de recortes em suas páginas que complementam as figuras entre as páginas anteriores e as páginas que vem em sequência complementando a história com seus elementos visuais.

Figura 2: Ilustração e Recortes



Fonte: TREVISAN, 2019

Além das obras de releitura com interferências causadas por seus adaptadores, foi possível observar e basear a criação do livro utilizando as versões de Alice da coleção de Clássicos da editora Zahar, traduzida por Maria Luiza X. de A. Borges e na adaptação de Nilson José Machado, da editora Scipione de 2002.

3- CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO

3.1 Livros Digitais

Os livros digitais também popularmente conhecidos como e-books têm crescido em número de publicações e em seu uso para o desenvolvimento infantil. Na Indonésia, o Ministério da Educação e Cultura lançou um livro eletrônico denominado Electronic School Book (BSE). O BSE visa aumentar a motivação e o interesse dos alunos sobre a leitura e ajuda a compreensão dos livros didáticos a ser adquirida com mais rapidez e facilidade. Esses livros podem ser baixados pelos alunos gratuitamente desde 2008 e atualmente estão disponíveis em aplicativos para celulares e tablets. O design do e-book inclui mapas conceituais, páginas de competências, páginas de objetivos e aprendizado, material acompanhado de imagens e vídeos de aprendizagem, resumos, exercícios e glossários. Apesar de seus diversos recursos que buscam aprimorar a interatividade, o BSE ainda é muito estático em sua visualização.

Seguindo a linha de aprofundamento de interações, o Bridgind Book é um protótipo feito por Ana Catarina Figueiredo e apresentado na décima segunda Conferência Internacional de Design Interativo e Crianças em 2013 que consiste num livro impresso em funcionamento conjunto com um dispositivo digital. O folheamento do livro físico desencadeia conteúdos adicionais no tablet. Este sistema baseia-se nas leituras de campos magnéticos induzidos por ímãs embutidos nas folhas de papel que são lidos pelo magnetômetro do dispositivo, dispensando a utilização de fios ou energia. Nesta versão, as ilustrações impressas estendem-se para o ecrã do tablet, fornecendo mais interação ao utilizador para além do folheamento do livro físico. O produto híbrido começa a trazer um espaço digital mais imaginativo e recursos que vão para além da simples leitura e acrescenta animações e auxilia a criança a entender mais dos meios digitais.

Figura 4: Bridging Book – Protótipo



Fonte: FIGUEIREDO, 2013

A interatividade completamente digitalizada em e-books pode ser exemplificada por meio do livro *Jack and the Beanstalk* publicado pela Nosy Crow em 2016 que está disponível para download pela Apple Store. O livro é uma releitura de *João e o Pé de Feijão* que se inicia a partir de um menu visual, mostrando o mapa da narrativa, onde o percurso é representado por uma linha pontilhada em torno da imagem do castelo. Para dar seguimento a leitura, o usuário precisa clicar em pontos azuis que aparecem sobre os personagens para fazer surgir a narração e o texto verbal nos balões, uma interatividade do tipo estímulo e resposta que resulta em comunicação. Além das interatividades do tipo navegação para virar a “página”, representado por uma seta em movimento e som que surge no final de cada tela, o ícone home é um marcador que leva ao menu visual.

Esses e-books e suas construções auxiliaram no pensamento lógico da construção do produto e a seleção de quais recursos são mais utilizados para explorar diversos aspectos da literatura digital infantil.

3.2 Hostpost

A limitação existente para o conteúdo impresso em livros – que pode contar com textos, imagens, fotografias, gráficos etc. mas não pode, por exemplo, englobar vídeos e sons – fica superada com a produção de todos esses conteúdos em formato digital. A

adoção desse denominador comum para todas as formas de conteúdo torna possível sua apresentação em um único formato.

Para garantir o componente interativo, o melhor caminho é a incorporação de hotspots na criação e montagem do livro. Os hotspots são áreas específicas na tela onde os leitores podem tocar, deslizar ou apertar a superfície do dispositivo para gerar sons, animações ou mesmo conteúdo adicional durante a leitura (KARCHORSKY, 2011), esses elementos permitem maior controle da visualização da história. Os hotspots também levam o acesso das crianças aos menus do livro, por meio de botões que podem levar, por exemplo, às áreas de configuração ou seleção de capítulos, além de possíveis elementos extra. Os hotspots em forma de botões e ícones são essenciais para a navegação porque permitem aos leitores avançar entre páginas, capítulos e áreas durante a leitura (CAHILL, MCGILL-FRAZEN, 2013).

No artigo “The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners” de 2012, Smeets and Bus citam algumas vantagens da criação desses espaços interativos na tela para as crianças, como maior motivação e envolvimento na leitura, oportunidades para leitura das histórias de forma independente e inclusão de vocabulário mais avançado. Caso esses elementos sejam construídos de forma que acrescentem informações para enriquecer a leitura, os hotspots podem apresentar diversos benefícios para a aprendizagem.

Seguindo o princípio de contiguidade temporal, a teoria da aprendizagem multimídia prevê uma aprendizagem mais profunda quando o verbal e as informações não-verbais são apresentadas próximas umas das outras no tempo, em vez de mais distantes (MAYER, 2005). Um exemplo de bom hotspot é a inclusão de imagens com movimentos e zoom, cada quadro pode ilustrar a narração oral mais próximo no tempo do que imagens estáticas, resultando em uma maior contiguidade temporal entre a informação verbal e visual.

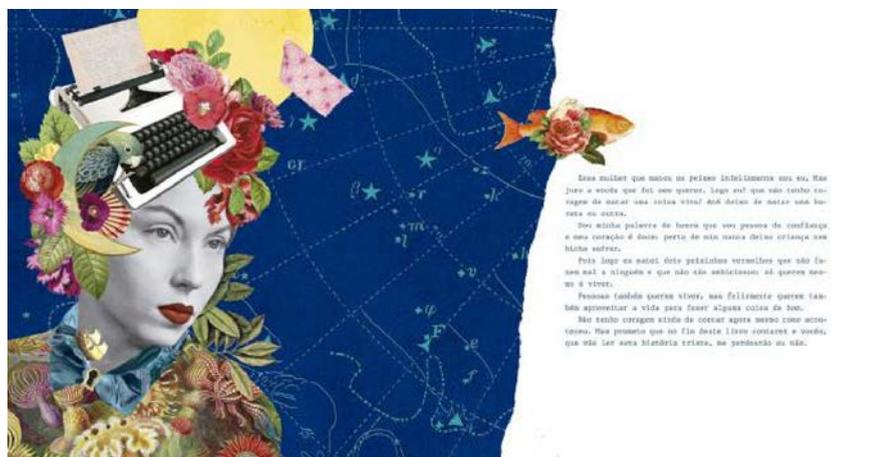
3.3 Colagem Digital

Para a produção visual do produto, a colagem e a montagem serviram como princípio estético de combinação e síntese que incluíram práticas que vão desde a colagem visual, fotomontagem e por fim, a montagem digital. A diagramação proposta para o e-book combina esses meios para criar imagens ilustrativas para a leitura.

O uso de técnicas de colagem ou montagem também permite uma forma de fluidez espaço-temporal, em que imagens e estilos mais antigos são reciclados e recuperados (DRUKER, 2017). Dessa forma, há uma gama ampla de técnicas e métodos de colagem a serem utilizadas ao longo do livro ilustrado, e um número crescente de ilustradores e artistas experimentam combinações de materiais e técnicas.

Em “A mulher que matou os peixes” de Clarice Lispector, em sua edição da Rocco de 2017, a ilustradora Mariana Valente utiliza da colagem digital para a criação do projeto gráfico do livro. Por meio dos recortes, a edição comemorativa ganha uma nova vida e auxilia a entregar detalhes fantásticos e surrealistas a narrativa.

Figura 5: A mulher que matou os peixes



Fonte: VALENTE, 2017

A colagem digital proporciona meios de ilustrar uma história como Alice no País das Maravilhas criando uma mistura entre os elementos reais e ilustrações para definir o universo imaginativo e fantástico da narrativa. Além de diversificar os meios e métodos para a construção do livro digital, combinando o hibridismo da colagem e seus recortes fotográficos com o meio online onde pode ser realizada a leitura.

4- ETAPAS DE REALIZAÇÃO

4.1 Planejamento e Roteiro de Produção

Para a realização e produção do Livro Digital, foi necessário iniciar pela escrita formal da história, com todo seu enredo seguindo a estrutura de três atos: começo, meio e fim; além de suas falas e construção aprofundada de personagens. Com a história e cenário desenvolvidos, o produto seguiu para a montagem e construção das ilustrações para compor os elementos visuais. O passo a seguir foi a diagramação e layout do livro digital, juntando os elementos ilustrativos com o enredo da história e o desenvolvimento dos hotspots/elementos interativos, e pôr fim a inserção do livro na plataforma escolhida para a realização da pós-produção. Dessa forma a produção do produto seguiu a seguinte estrutura:

1. Roteirização da História
2. Desenvolvimento das Ilustrações
3. Diagramação e Layout
4. Criação dos Elementos Interativos
5. Pós-Produção

4.2 Sinopse e Argumento

A narrativa segue uma jovem chamada Alice, que ao encontrar um coelho estressado com o tempo o segue pelo jardim de sua casa até uma árvore, ao se inclinar para observar a passagem perto das raízes, ela cai em uma toca de coelho e atravessa para um mundo caprichoso e surreal chamado País das Maravilhas. No País das Maravilhas, Alice encontra uma variedade de personagens excêntricos, incluindo o Gato Risonho, o Chapeleiro Maluco, a Rainha de Copas e o Coelho Branco. Ela passa por uma série de aventuras bizarras e encontra situações estranhas, que muitas vezes desafiam sua compreensão da lógica e da realidade. A história explora temas relacionados à imaginação, curiosidade e a natureza imprevisível dos sonhos e fantasias. Por fim, Alice se esforça para encontrar o caminho de volta para casa enquanto aprende lições valiosas sobre auto descoberta e aceitação da individualidade.

Alice, é uma jovem extremamente curiosa que se encontra entediada ao passar muito tempo sozinha em casa durante as férias. Ao sair para passear pelo jardim, ela percebe um Coelho Branco vestindo um colete e carregando um relógio de bolso. Guiada pelo seu espírito aventureiro, a garota segue o coelho até escorregar pela toca em que o Coelho atravessa aos pés de uma grande árvore.

Após a queda, Alice percebe que é grande demais para o lugar que se encontra ao perceber uma pequena porta no fim do buraco, ao olhar ao redor, a jovem vê uma garrafinha e biscoitinhos em cima de uma mesa ao lado da chave para a porta. Alice bebe do frasco com o texto "Beba-me" no rótulo, que a faz encolher para um tamanho minúsculo. Agora, ela é muito pequena para alcançar a chave, ela tenta então morder um pedaço do biscoito com a etiqueta "Coma-me", fazendo-a crescer de volta ao seu tamanho normal e conseguir atravessar. Com a abertura da porta, um mundo fantástico chamado País das Maravilhas se revela, onde tudo é peculiar e aparentemente sem sentido.

Alice encontra vários personagens excêntricos em sua passagem pelo País das Maravilhas, como o Gato Risonho, o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março e a Lagarta Azul chamada Caxinguelê. Ao seguir as instruções do Gato que desaparece e reaparece quando quer, ela participa de um chá caótico com o Chapeleiro Maluco e seus companheiros. Ela observa as rosas pintadas à mão de vermelho no jardim da Rainha de Copas e joga croquete com a tirana obcecada por decapitar pessoas. Ao longo de sua jornada, Alice luta para entender o absurdo e a natureza ilógica do País das Maravilhas. Os encontros de Alice costumam testar sua compreensão da lógica e da realidade.

Alice finalmente comparece ao julgamento do Valete de Copas, acusado de roubar as tortas da Rainha. O julgamento se torna um caso caótico e sem sentido que gera frustração na garota perdida em meio a irracionalidade do País das Maravilhas. Ela joga críquete com a Rainha de Copas e vivencia situações absurdas. Como resultado, Alice foge do País das Maravilhas com o Coelho Branco quando começa a temer por sua segurança, atravessando rapidamente o limiar entre as duas realidades. Ao realizar esta última travessia, ela acorda em segurança na frente da grande janela com vista para seu jardim, com sua irmã a chamando novamente.

Alice reflete sobre suas experiências e as lições que aprendeu no País das Maravilhas, abraçando a importância da imaginação e da individualidade. A história termina com Alice questionando se suas aventuras eram reais ou apenas fruto de sua imaginação.

4.3 Escrita de Roteiro

Para a construção narrativa será preciso a atenção com as marcas mais evidentes do narrador, que no texto são as descrições de cenários, personagens, resumos dos acontecimentos e comentários. Os diálogos não possuem a influência do narrador, mas é importante a percepção da personalidade de cada personagem e importância deles dentro da história.

Os três atos da história em sua construção, seguirão um processo de estruturação similar ao modelo de construção de roteiro Save the Cat! De Blake Snyder, onde a história é subdividida em 15 beats ao longo dos atos. O princípio é comumente utilizado para roteiros de cinema, mas a ideia organizacional para a construção de qualquer história é a mesma.

Figura 6: Save The Cat! Beat Sheet



Fonte: <<https://www.savannahgilbo.com/blog/plotting-save-the-cat>> Acesso em 15 de maio de 2023

As falas devem ser capazes de revelar a profundidade dos sentimentos e pensamentos e mostrar nas ações, pela entonação, o fato que se pretende contar, ou os sentimentos e pensamentos devem ser explicitados ou profundos. A base narrativa para a construção da história e auxiliar desses pontos é a obra original Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll e seus personagens: Alice, uma menina inteligente e

observadora que embarca em uma viagem para o País das Maravilhas, um mundo onde tudo parece ser diferente daquilo que ela conhece; o Coelho Branco que passa pelo jardim é o elemento que desperta a atenção da menina, o Coelho está sempre aflito e correndo, representando a passagem inevitável do tempo; a lagarta Caxinguelê que apresenta metáforas e conselhos enigmáticos para ajudar a menina em sua travessia ao país; o Gato Risonho, figura misteriosa que sorri o tempo todo, ele indica caminhos confusos para a protagonista; o Chapeleiro Louco é um anfitrião pouco convencional que parece estar eternamente preso à hora do chá; por fim, existe a Rainha de Copas, autoridade máxima do país, que aterroriza os personagens e habitantes do País das Maravilhas as forçando a obedecer todas as suas ordens e satisfazer os seus caprichos.

4.4 Projeto Gráfico

4.4.1 Layout e Diagramação

A diagramação e layout de um livro refere-se ao processo de organização visual e estilística do conteúdo dentro das páginas de um livro. Envolve a disposição dos elementos textuais, como o texto principal, cabeçalhos, rodapés e legendas, bem como elementos visuais, como imagens, gráficos e ilustrações (LINS, 2004).

Ela também é responsável por determinar a tipografia (fonte, tamanho e estilo do texto), o espaçamento entre linhas, margens, alinhamento, numeração de páginas e outros aspectos visuais que tornam o livro esteticamente agradável e legível. Também pode incluir elementos de design, como ornamentos, divisores de capítulos, uso de cores e estilos de parágrafos.

Para a estruturação de um livro, alguns elementos além da narrativa são necessários, seguindo um padrão específico de itens. Os aspectos definidos por Guto Lins em “Livro infantil: projeto gráfico, metodologia, subjetividade” e que podem passar por alterações básicas dentro de seus conteúdos dependendo do livro são: Capa, Folha de rosto, Ficha técnica, Ficha catalográfica, ISBN, Dedicatória, Prefácio, Quarta capa, Colofão e Código de barras.

A Capa traz o título do livro, o nome do autor e a marca da editora se houver e caso tenham ilustrações, nela pode constar o nome do ilustrador ou não (LINS, 2004, p.57). A Página de Rosto (ou frontispício) identifica o título do livro, o autor, o tradutor,

o ilustrador, o editor, e a cidade de publicação, podendo conter informações adicionais ao conteúdo da capa.

Já a ficha técnica corresponde a uma página que contém informações indicativas do detentor dos direitos autorais; créditos para quem contribuiu no projeto editorial; dados de catalogação; ISBN; informações do editor e área para especificar a proteção de direitos autorais. A Ficha Catalográfica se encontra presente na ficha técnica e se caracteriza por um bloco de informações com dados pertinentes à obra, como nome do autor, editora, ano de publicação, ISBN e assunto. A Lei 10.753 de 30 de outubro de 2003, determina que a adoção da Ficha Catalográfica é obrigatória, e a Câmara Brasileira do Livro solicita que o padrão para sua escrita seja o internacional estabelecido pela CIP (CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO).

Na Biblioteca Nacional é possível fazer o cadastro do International Standard Book Number (ISBN) por meio da Agência Brasileira do ISBN. As informações que o código numérico fornece em seus treze dígitos são a indicação de editor, título e origem de uma obra (Agência Brasileira do ISBN, 2019). O ISBN pode ser aplicado para várias publicações como livros impressos, em fita cassete, CD, audiolivros, em suportes físicos, software educacional ou instrutivo, cópias digitalizadas de publicações impressas e publicações eletrônicas.

A Dedicatória, em geral, é a página onde o autor dedica a obra a uma ou várias pessoas, ou presta uma homenagem. Normalmente é um texto curto em uma página exclusiva para esse fim (LINS, 2004). Enquanto o Prefácio representa um comentário sobre a obra ou um pequeno texto escrito por um convidado do autor ou da editora.

A Quarta Capa usualmente contém o código de barras e a marca da editora. Ela pode incluir textos de venda, biografia do autor, e lista de outros livros do autor ou da editora (LINS, 2004).

O Código de barras e o Colofão são dois itens dispensáveis em alguns produtos. O código de barras se apresenta fundamental apenas em publicações que possuem fins comerciais. O Colofão também é mais tradicional em livros impressos, com exceção de livros infantis (LINS, 2004), com uma página no final do livro constando a gráfica responsável pela impressão e as informações técnicas da obra, como o papel e a tipografia utilizados.

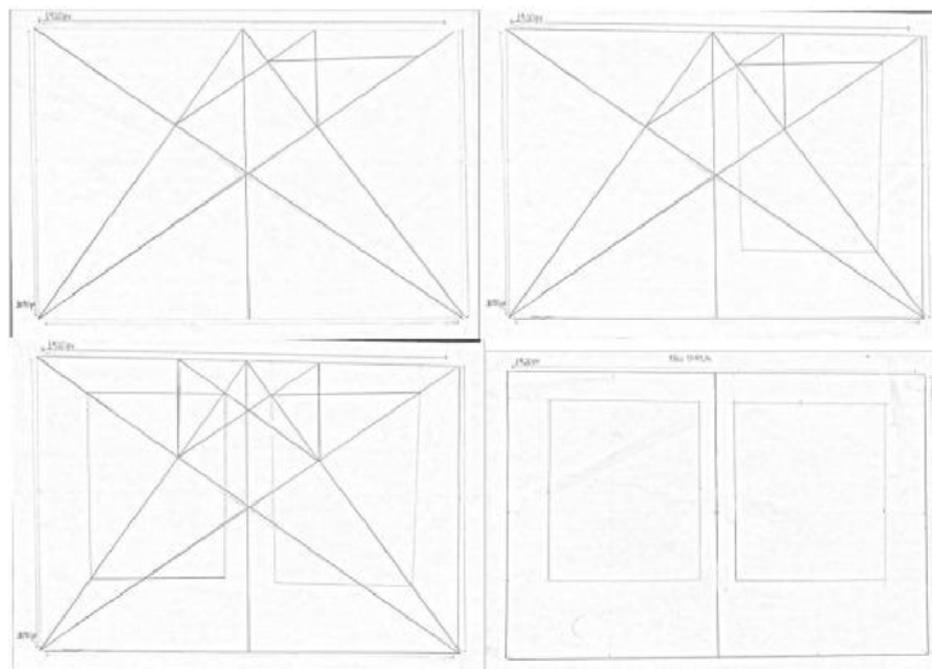
A diagramação do livro ilustrado deve ser compreendida em função da relação do espaço e da sucessão das páginas, já que o encadeamento das páginas cria diferentes efeitos. Atualmente existe uma variedade de formatos possíveis de utilização nesse

contexto de publicação digital e há pouca padronização entre formatos para os livros digitais (HASLAM, 2007, p.42), o que pode ser resultado tanto do dinamismo da tecnologia quanto das particularidades de cada sistema operacional.

Como o livro é ilustrado e digital, o layout sofre mudanças no decorrer das páginas, não seguindo um padrão regular, mas variando sua cadência a partir da relação entre as páginas, que possuem tamanho de tela. O livro digital não possui separação de páginas a partir de dobras, assim como os livros impressos, então é possível contar cada tela como uma página dupla.

O layout determina a posição ocupada pelos elementos dentro da página, se baseando ou não em uma grade. A grade baseada na geometria possui a divisão da página feita por uma construção geométrica a partir do tamanho da página, tendo sido bastante usada nos séculos XV e XVI devido à falta de padronização das medidas e dos tipos (HASLAM, 2007, p.42). O Método Geométrico é muito eficiente para dividir por nove qualquer página que apresenta as proporções áureas (MENDONÇA, 2009), dessa forma, o Diagrama de Honnecourt se configura por uma divisão horizontal em nove seções e outras nove verticais. Montando o diagrama nas proporções de tela baseado em 1920px e 1080px em escala ficaria como a Figura 7:

Figura 7: Diagrama de Honnecourt



Fonte: Autora

Mesmo em publicações baseadas em imagens é importante se atentar aos detalhes do texto – tamanho, espaçamento, largura e alinhamento de parágrafo – para proporcionar uma leitura confortável, bem como estabelecer uma hierarquia clara entre os componentes textuais (SAMARA, 2011, p.37). A largura de um parágrafo está relacionada com a quantidade de caracteres que cabem em uma linha, já a entrelinha é configurada como o espaço vertical que vai de uma linha de base de uma frase até a linha de base da frase seguinte e todos esses pontos dependem da fonte escolhida para a diagramação.

Para o Layout do Livro se enquadrar para a leitura infantil é importante seguir os pontos específicos de cor, linha, letra, padrão, tonalidade, forma e espaços que compõem a página devem, em primeiro lugar, estar em coerência.

As cores da página devem refletir os sentimentos e pensamentos do personagem; mostrar o impacto da história e torne esse impacto mais impressionante usando o contraste claro-escuro (ÇER, 2016). Da mesma maneira, as formas devem ser apresentadas de forma que não causem dificuldade de recepção com espaços que devem ser criados de forma a estarem relacionados com a unidade estética e ficcional da página.

4.4.2 Tipografia

Um aspecto relevante para a escolha tipográfica é a legibilidade, que diz respeito tanto à forma das letras e ao reconhecimento de um caractere individual, quanto ao espaço entre as linhas, palavras e letras. Por se tratar de um livro voltado para o público infantil, a percepção e facilidade de leitura possui grande importância. De acordo com Walker (2005, apud LOURENÇO, 2011, p.91), existem os chamados caracteres infantis, letras desenvolvidas buscando solucionar necessidades percebidas nas crianças. Esses caracteres são redesenhados para se assemelhar com o manuscrito, ou desenhadas buscando a distinção de letras similares dentro da família tipográfica escolhida. Sendo assim, crianças apresentam maior facilidade de leitura quando as letras são similares à forma caligráfica de escrita. O caractere da letra deve ser aparentemente visível e distinguível, deve estar em tamanho de fonte 20-24 para melhor legibilidade de crianças na faixa etária de 6-7 anos (EKARAN, 2016).

Figura 8: Congenial

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÁ
 abcdefghijklmnopq
 rstuvwxyzàáéîõø&!
 234567890(\$£€.,!?)

Fonte: < <http://www.identifont.com/show?3QH6> > Acesso em 17 de maio de 2023

A Figura 8 representa bem visualmente a distinção entre as letras e é notável que existem os traços alongados similares à caligrafia cursiva. A Congenial é uma família de fontes desenvolvida pela designer Laura Worthinton em 2015, com caracteres que não se assemelham o bastante para serem confundidos, a leitura fica mais simples e agradável visualmente para livros infantis. Por essa razão a família de fonte escolhida para a produção tipográfica do livro é a Congenial.

Figura 9: Congenial Family

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk Congenial Hairline	AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj Congenial Regular
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk Congenial Ultra Light	AaBbCcDdEeFfGgHhIi Congenial Medium
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk Congenial Thin	AaBbCcDdEeFfGgHhIi Congenial Bold
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk Congenial Extra Light	AaBbCcDdEeFfGgHhIi Congenial Heavy
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj Congenial Light	AaBbCcDdEeFfGgHhIi Congenial Black

Fonte: < https://www.smashingfonts.com/congenial_font-download8542 > Acesso em 17 de maio de 2023

A Congenial vai permitir a utilização de sua versão Regular para a escrita do texto, Black para títulos, o Bold para dar destaque a termos ou trechos que sejam

necessários. Suas versões em Light e Thin são boas para a paginação, subtítulo e detalhes em páginas como a folha de rosto, por exemplo.

Na montagem do livro em sua versão site, os elementos interativos e informações básicas disponíveis online receberam outra opção de fonte para gerar uma cadência na leitura e percepção de contraste. A família tipográfica Quicksand não apresenta serifa e possui seus terminais arredondados. Inicialmente projetada por Andrew Paglinawan, em 2008, a fonte possui formas geométricas como base central.

Figura 10

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789
 !@#\$%^&*()

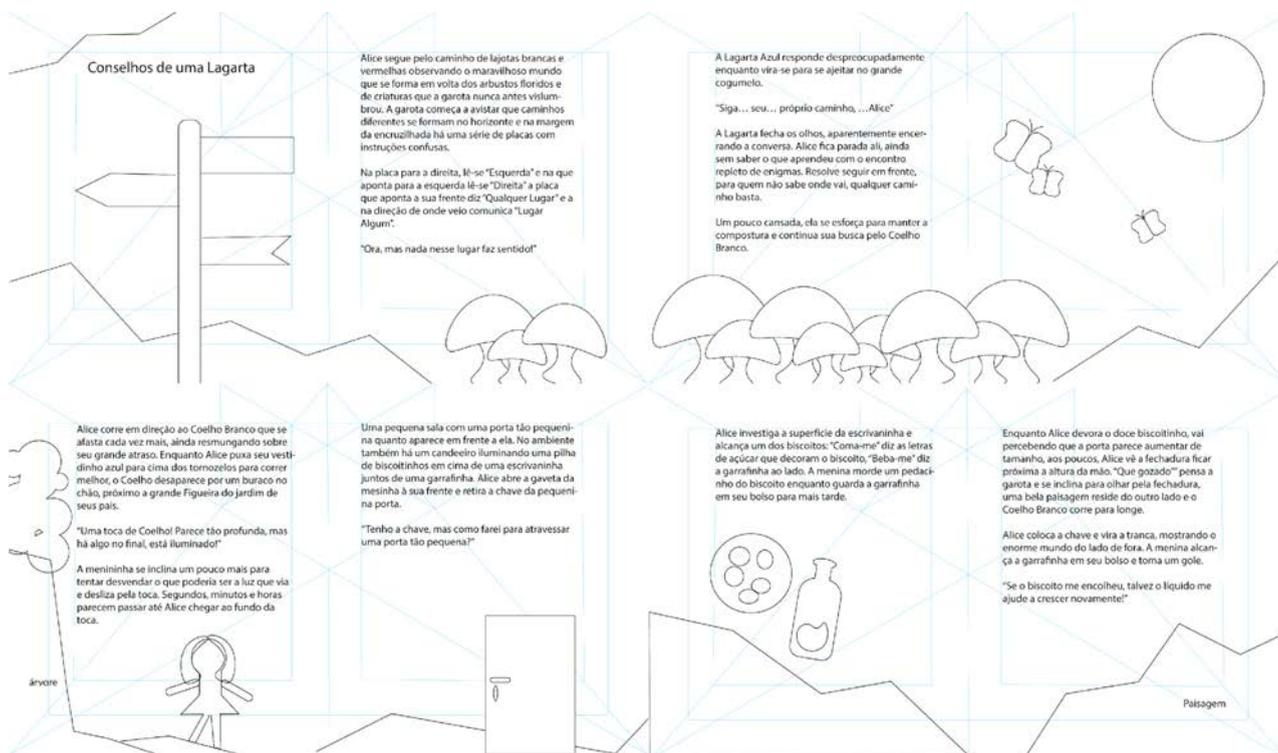
Fonte: <<https://es.cooltext.com/Download-Font-Quicksand> > Acesso em 01 de outubro de 2023

Assim como a Congenial, a família Quicksand também apresenta desdobramentos em Bold utilizados para destacar títulos ao longo do site.

4.5.3 Ilustração

As imagens de uma publicação ilustrada são signos icônicos complexos, enquanto as palavras são signos convencionais complexos. Ambas, palavras e imagens possuem lacunas, de modo que podem ser combinadas para preencher as lacunas umas das outras (NIKOLAJEVA, 2017). Por essa razão as ilustrações foram pensadas com o objetivo de colaboração entre os elementos, com a busca pela combinação entre as duas linguagens, levando em consideração como cada linguagem pode melhor contribuir na obra para estabelecer a relação entre os dois. Dessa maneira, foi realizado um Storyboard para traçar os elementos visuais a serem encaixados conforme os textos de suas respectivas páginas, seguindo as definições escolhidas para o layout e diagramação.

Figura 12: Páginas do Storyboard

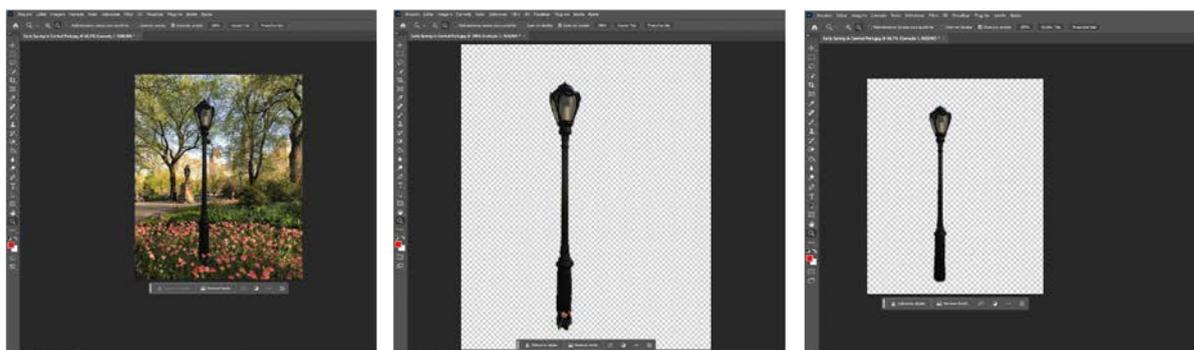


Fonte: Autora

Dado o produto proposto ser um livro em formato digital, para a criação dos elementos visuais foram realizadas diversas buscas em bancos de imagens gratuitos para poder dar continuidade a montagem. A colagem e as ilustrações foram realizadas e produzidas em softwares digitais como Photoshop e o Illustrator.

O Photoshop foi o primeiro software utilizado para realizar os recortes e mesclar imagens para serem utilizadas na montagem e criação do livro, seguindo o processo de seleção da imagem, recorte do elemento e por fim, a correção da foto. Cerca de 500 elementos foram recortados e mesclados para a criação do projeto gráfico.

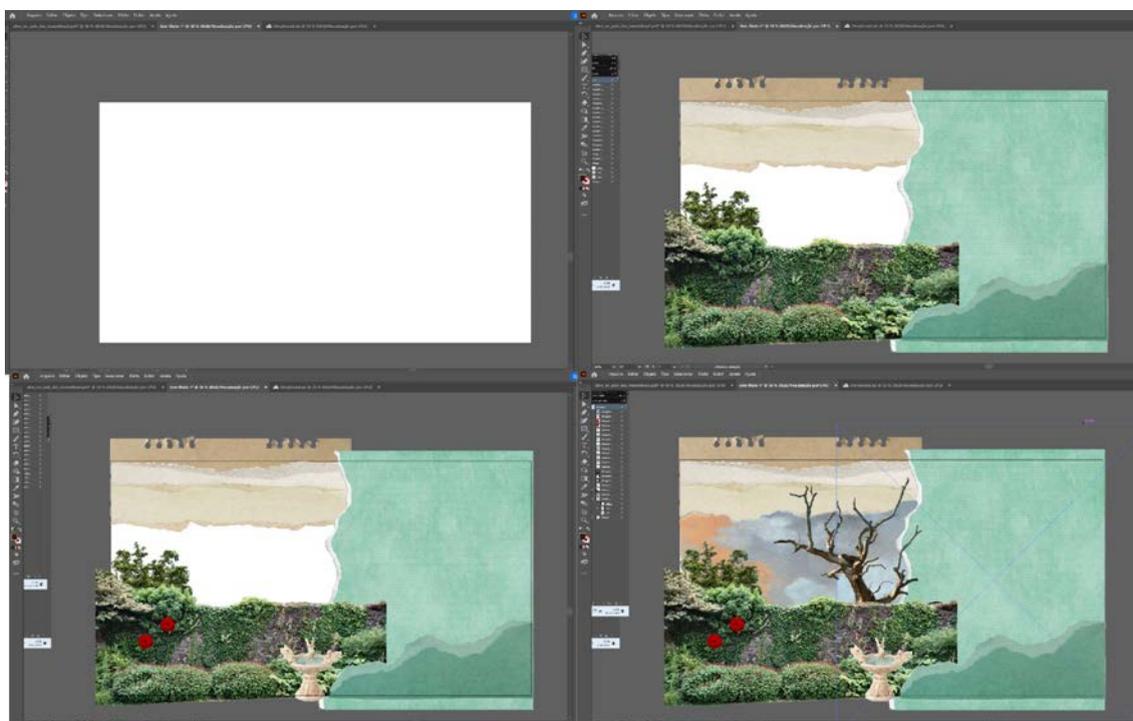
Figura 13: Telas Photoshop



Fonte: Autora

Com a realização do storyboard para auxiliar na separação de texto por páginas e suas respectivas ilustrações e posições, e os recortes realizados com base nas referências 2D ilustradas nele, foi possível iniciar as composições no Illustrator, sobrepondo os elementos recortados a fim de criar o país das maravilhas.

Figura 14: Telas Illustrator



Fonte: Autora

4.4.3.1 Cenário

Em um livro ilustrado, a ambientação indica a situação e a natureza do mundo onde a história ocorre e é adequada para a descrição de dimensões espaciais, tamanho relativo das coisas e as posições. No produto, os cenários e elementos visuais que irão acompanhar a narrativa serão fruto de recortes e colagens digitais, feitas a partir de fotografias e imagens reais.

Para iniciar a construção do cenário é necessário considerar a atmosfera, o estilo e a ambientação da história, seguindo pesquisas visuais e referências de características arquitetônicas, paisagens e outros elementos que serão incorporados ao cenário (LINDEN, 2011). Assim como a definição do ambiente, como uma cidade, floresta, praia, castelo, entre outros.

Figura 15: Estudo Cenário



Fonte: Autora

Na montagem do cenário é preciso observar a composição e enquadramento, planejando a composição da cena, pensando em como os elementos serão dispostos no espaço da ilustração, considerando o equilíbrio visual, a perspectiva e a profundidade para criar uma sensação de espaço (LINDEN, 2011). Seguindo as proporções do Layout, diferentes enquadramentos se encaixam melhor nas proporções da página para manter a coerência visual ao longo do livro, além de considerar as sobreposições e certificar que os ideais de profundidade foram seguidos ao longo de todas as páginas para poder criar uma estética de imersão no universo visual criado.

Figura 16: Montagem Páginas 9 e 10 do livro



Fonte Autora

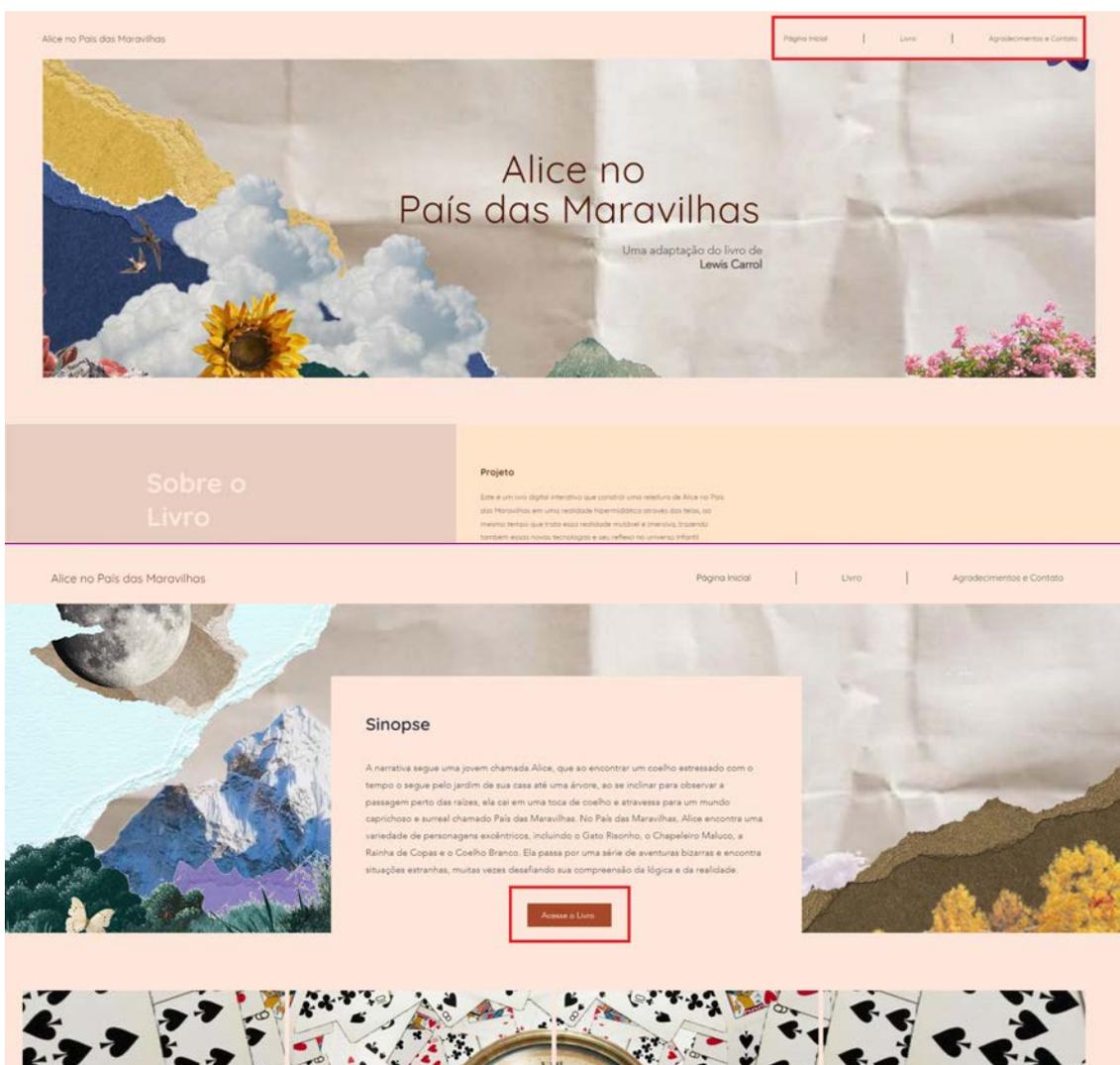
Considerando o uso consistente de cores, linhas e técnicas em todas as ilustrações para manter a harmonia, é possível partir para a integração dos personagens com o cenário, de maneira que o fundo ofereça suporte à narrativa e ajude a transmitir a personalidade e a história dos personagens.

5- PÓS-PRODUÇÃO

Após a finalização das páginas do livro, a diagramação dos capítulos ocorreu com a ajuda do Wix, uma ferramenta de edição de sites gratuita, para adquirir assim uma extensão de html. Dessa forma foi possível garantir a formatação do produto de maneira consistente e adequada para uma leitura digital, garantindo o espaçamento entre linhas, o tamanho e a fonte do texto para garantir uma leitura confortável em dispositivos eletrônicos e adequação das páginas para que seja possível acessar o livro por diversos meios. Em termos gerais, a edição das páginas realizada por meio das ferramentas do Wix, recebeu uma paleta de cores que combinasse com a estética do livro, em tons terrosos e texto escrito utilizando a família tipográfica Quicksand.

Foram criados para dispor os elementos do livro uma página inicial animada contendo o título da obra, informações sobre o projeto, sinopse e um rodapé, adornados de ilustrações e colagens relacionadas aos aspectos da história, além de um botão para levar à página que contém o livro dividido em subcapítulos clicáveis. Também há um menu ao topo de todas as páginas, animado, para acessar todas as abas do site rapidamente.

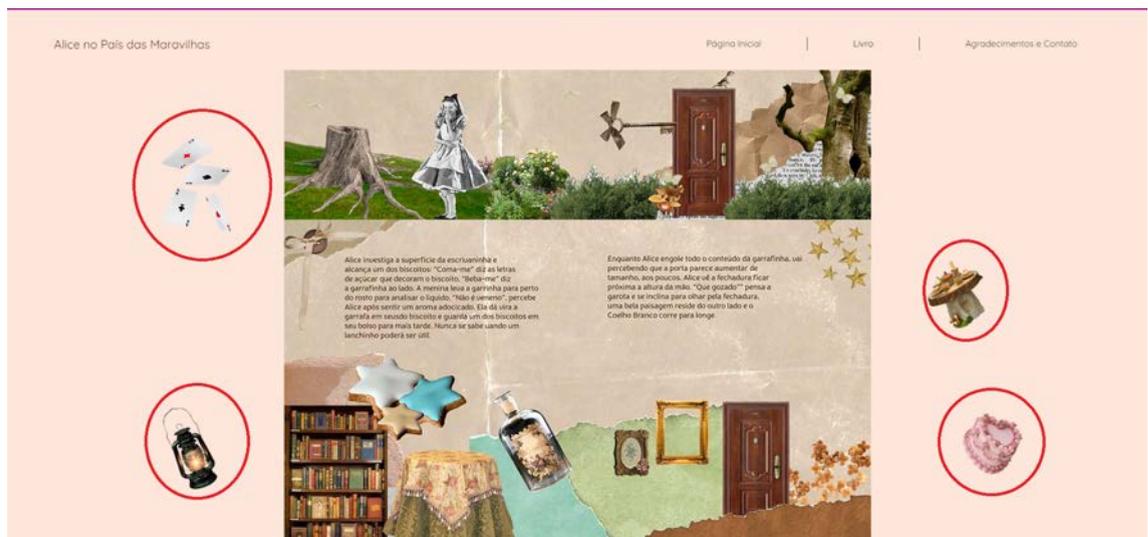
Figura 17: Elementos interativos da Página Inicial



Fonte: Autora

As páginas do livro foram colocadas em sequência e separadas em abas diferentes por capítulos. Ao longo da rolagem de página, animações de elementos recortados para a criação das ilustrações se movimentam realizando conexões entre os aspectos escritos das histórias e as imagens. Como, por exemplo, no primeiro capítulo, nas páginas 3-4 e 5-6 em que Alice desce pela toca do Coelho Branco e recortes vão surgindo ao redor da página, auxiliando na ideia de queda da personagem.

Figura 18: Animações páginas 3-4 e 5-6



Fonte: Autora

A última página do site do livro tem seu funcionamento e aparência similar a página inicial, contém os agradecimentos e uma caixa com informações para contato.

6 – ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADES DO PRODUTO

Por intermédio dos dispositivos de leitura (e-readers) existentes em leitores online, aplicativos, softwares, entre outros, é possível incorporar mecanismos de interatividade já desenvolvidos em outras áreas que lidam com o formato digital à experiência da leitura e ao universo dos livros (e-books). Em comparação com os livros impressos convencionais, os e-books são mais duráveis (MELLO, 2012), pois não serão rasgados como livros impressos, além de possuírem um tamanho mais prático que pode ser usado a qualquer hora e em qualquer lugar apenas usando um dispositivo portátil.

Algumas editoras possuem o espaço de publicação e editorial para livros digitais, como a Rocco Digital e a Loope, que são levados adiante mediante contrato. Para a auto publicação desse tipo de produto, a Amazon oferece o espaço do site para a venda, e sua visualização é possível a partir do leitor seu e-reader Kindle.

Seguindo o caminho da autopublicação, é possível deixar o livro disponível em forma de site para ser acessado livremente, assim como levar adiante com a criação de um aplicativo próprio para o livro que pode ser disponibilizado nos diversos app stores ou por meio da publicação por websites. Outro benefício de seguir a auto publicação e a disponibilização online é a possibilidade de o livro poder ser editado, atualizado e possibilitar a adição de traduções que o deixariam legível para diversos países.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para criar um livro infantil, é necessário se atentar ao público a quem o livro irá se referir, o contexto em que o leitor está inserido, a materialidade do produto e seu projeto gráfico. Além disso, quando o livro proposto é uma releitura, os aspectos próprios de um livro infantil devem ser somados à intenção do autor original e a mensagem do livro, mas buscando trazer componentes que se diferenciam e acrescentem algo para a história.

A intenção da releitura de Alice no País das Maravilhas, realizada por meio de um livro digital interativo, foi trazer uma atualidade para a história e aprofundar os aspectos e possibilidades apresentados pelo universo fantástico criado por Lewis Carroll. As colagens conseguem proporcionar uma visualização mágica para a história, mesclando elementos do mundo real para construir as maravilhas absurdas do País das Maravilhas, enquanto conferem pontos que instigam a criatividade e imaginação do leitor, que por sua vez, constrói enquanto seus olhos passam pela tela, os detalhes e movimentos do cenário. O produto realizado confere uma nova vida ao universo de Alice no País das Maravilhas, como uma janela para essa realidade fantástica.

Como o livro foi construído em uma plataforma editável, existem desdobramentos possíveis a serem criados dentro do produto, como novos recursos interativos, inserção de atividades para estimular a criança que acessar o livro, e possivelmente a criação de um aplicativo próprio.

Criar o livro digital, realizar o recorte da história para montar o roteiro, realizar o storyboard, montar os elementos visuais e construir o site para sua visualização, trouxeram grande desenvolvimento nos quesitos teóricos e técnicos da escrita e editoração.

8 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAHILL, Maria e MCGILL-FRAZEN, Anne. 2013. **Selecting “app”ealing and “app”ropriate book apps for beginning readers.** *The Reading Teacher*. 67/1:30-39.

CASTALDINI, Yara. **Alice no país das maravilhas: A era vitoriana entre o romance e o cinema.** *CONIC SEMESP*, v. 13, 2013.

ÇER, Ekran. **Preparing Books for Children from Birth to Age Six: The Approach of Appropriateness for the Child.** *Journal of Education and Practice*, v. 7, n. 6, p. 78-99, 2016.

COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil: gênero ou forma? Literatura infantil: teoria, análise, didática.** São Paulo: Moderna, p. 163–177, 2000.

FREITAS, Neli Klix; ZIMMERMANN, Anelise. **A ilustração de livros infantis—uma retrospectiva histórica.** *Da Pesquisa*, v. 2, n. 4, p. 330-337, 2006.

HADAYA, Aufal et al. **The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes.** *International Journal of Instruction*, v. 12, n. 2, p. 709-722, 2019.

HASLAM, A. **O livro e o designer II: Como criar e produzir livros.** São Paulo: Edições Rosari, 2007.

KANE, Barbara. **A Piagetian Discussion of the Development of Children's Concepts of Death.** 1977.

LAJOLO, Marisa e ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira.** Histórias e Histórias. 6. ed. São Paulo: Ática, 2006.

LINDEN, S. V. DER. **Para ler o livro ilustrado.** São Paulo: Cosac Naify, 201

LINS, Guto. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade.** Rosari, 2004.

MASSONI, Luis Fernando Herbert. **Ilustrações em livros infantis: alguns apontamentos**. Da Pesquisa, v. 7, n. 9, p. 121-129, 2018.

MELLO, Gustavo Affonso Taboas de. **Desafios para o setor editorial brasileiro de livros na era digital**. BNDES Setorial, n. 36, set. 2012, p. 429-473, 2012.

MENEGAZZI, Douglas; SYLLA, Cristina; PADOVANI, Stephania. **Hotspots em livros infantis digitais: um estudo de classificação das funções**. Proceedings of Digicom, p. 45-56, 2018.

MENDONÇA, André. **Desenvolvendo projetos de grade e mancha gráfica**. 2009.

MORAIS, Flavia Costa. **Literatura Vitoriana e Educação Moralizante**. São Paulo: Alínea, 2004.

NIKOLAJEVA, Maria. **Emotions in picturebooks**. The Routledge companion to picturebooks. Routledge, 2017. p. 110-118.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Images of the mind: the depiction of consciousness in picturebooks**. CREArTA, v. 2, n. 1, p. 12-36, 2001.

PIAGET, Jean. **La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje**, v. 4, n. sup2, p. 13-54, 1981.

PRUDHOE, Catherine M. **Picture books and the art of collage**. **Childhood Education**, v. 80, n. 1, p. 6-11, 2003.

RAMOS, Flávia Brocchetto; NUNES, Marília Forgearini. **Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura**. Educar em Revista, p. 251-263, 2013.

SAMARA, T. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações**. Porto Alegre: Bookman, 2011

SARGEANT, Betty. **Interactive storytelling: How picture book conventions inform multimedia book app narratives**. Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems, v. 13, n. 3, p. 29-35, 2013.

TAKACS, Zsofia K.; SWART, Elise K.; BUS, Adriana G. **Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis**. Review of educational research, v. 85, n. 4, p. 698-739, 2015.

TEIXEIRA, Deglaucy; GONÇALVES, Jorge; SANTOS, Berenice; **"Interatividade e imersão em narrativa digital de ebook interativo infantil"**, p. 696-709 . C. G. Spinilo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015 [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015.

TORRIANI, Tristan Guilherme. **A Literatura Infantil como outro Duplo em Piaget**. Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, v. 9, n. 1, p. 05-28, 2017.

ZIMMERMANN, Marta Elisa. **Design editorial de livro ilustrado infantil**. 2019.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, Disponível em <<https://cbl.org.br/>>. Acesso em: 19 de maio de 2023

ISBN, Disponível em <<https://cbl.org.br/plataforma-de-servicos/#isbn>>. Acesso em: 19 de maio de 2023