

ESCOLA DE HUMANIDADES
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

AMANDA DA SILVA RICHTER DEROIS

**LIVROS INFANTOJUVENIS INTERATIVOS: LIGANDO O FORMATO TRADICIONAL
DO LIVRO AO CONTEMPORÂNEO ATRAVÉS DA REALIDADE AUMENTADA**

Porto Alegre
2021

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE HUMANIDADES
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

AMANDA DEROIS
(AMANDA DA SILVA RICHTER DEROIS)

LIVROS INFANTOJUVENIS INTERATIVOS
Ligando o formato tradicional do livro ao contemporâneo através
da Realidade Aumentada

Porto Alegre

2021

AMANDA DEROIS
(AMANDA DA SILVA RICHTER DEROIS)

LIVROS INFANTOJUVENIS INTERATIVOS
Ligando o formato tradicional do livro ao contemporâneo através
da Realidade Aumentada

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Escrita Criativa.

Orientador: Profa. Dra. Janaína de Azevedo Baladão de Aguiar

Porto Alegre
2021

AMANDA DA SILVA RICHTER DEROIS

LIVROS INFANTOJUVENIS INTERATIVOS
Ligando o formato tradicional do livro ao contemporâneo através
da Realidade Aumentada

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Escrita Criativa.

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Profª. Dra. Janaína de Azevedo Baladão de Aguiar

Prof. Dr. Bernardo José de Moraes Bueno

Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre

2021

Dedico este trabalho e este livro a todos aqueles que continuam se encantando com a leitura e seus universos mágicos, dispostos a atravessar os portais da literatura.

AOS QUE ME PERMITIRAM ABRIR OS PORTAIS

Quero abrir estes agradecimentos por aqueles que primeiro me ensinaram e incentivaram a ler: meu pai e minha mãe. Liam para mim e contavam histórias antes de dormir, depois de chegar do trabalho, no meio do dia. Não importava a hora, contavam uma história quando eu pedia. Ali nasceu o vínculo que as histórias constroem entre as pessoas e, por isso, eu sou eternamente grata. É claro que eles tiveram também grande parte de responsabilidade depois, me incentivando a escrever, lendo ou ouvindo todos os textos autorais que eu trazia até eles, além de indicar novas leituras e continuarem constantemente incentivando a descoberta do meu próprio gosto literário.

Agradeço também às minhas irmãs, Yasmin e Mirian, e à minha prima, Anne, por serem as melhores parceiras de trocas de leitura que alguém poderia querer. A melhor coisa da vida é poder dividir as leituras, trocar experiências e indicações com elas, nos animarmos e irritarmos com livros e personagens em comum.

Ao meu fã nº 1, que é meu melhor amigo e meu esposo, que não gosta tanto de ler, mas ainda assim apoia todos os meus projetos literários, lê minhas histórias e ouve quando eu chego com uma ideia mirabolante no meio de um café da tarde. Obrigada por todas as vezes que esperou eu terminar de digitar a ideia no word (para não esquecer), antes de continuar a nossa conversa. Obrigada pelas risadas, pela amizade, pelo companheirismo nestes anos todos (principalmente por todo o apoio e amor). E, claro, por todos os mimos e cuidados dos bastidores enquanto eu fazia este trabalho e tantos outros.

Quero expressar minha gratidão também a “O MENINO QUE FEZ AS ILUSTRAÇÕES”, numa inspiração Doctor Who, sempre presente nas nossas conversas – o Thiago Luz, que produziu as maravilhosas ilustrações que estão embelezando este trabalho e dando vida a esse projeto. Obrigada pela parceria, por topar essa maluquice, pelas conversas, risadas e bom humor.

Obrigada, imensamente, ao TECFIC. Pude conhecer pessoas incríveis, aprender muito com todos e descobrir caminhos que eu nem imaginava. Obrigada por me mostrarem o lado “pesquisa de fã” da academia. Estamos juntos nessa.

Aos colegas da escrita, obrigada pelo ambiente agradável para compartilhar as angústias e alegrias de escritores, pelas leituras betas e sugestões ao longo de todo o curso. Estou ansiosa para ler os livros e criações de cada um!

E, depois, mas não menos importante, eu teria mais professores (e aqui incluo os bibliotecários das minhas antigas escolas também, por todas as indicações e trocas literárias)

do que consigo contar nos dedos, que me ensinaram muito e que me mostraram que ser escritora é possível. Por isso, a todos que já me acompanharam, muito obrigada! Em especial, à Carla Formigheri, professora lá da primeira série, por ter, em conjunto com a escola, feito o projeto do nosso primeiro livrinho. Ali, um portal foi aberto e eu nunca atravessei de volta – nem pretendo!

Aos professores Bernardo Bueno, Janaína Baladão, Altair Martins, Moema Vilela, André Pase e tantos outros da Escrita Criativa, muito obrigada por terem sido grandes mestres. Aprendi tanto com vocês e me tornei uma autora melhor, que seria impossível não trazer seus nomes aqui.

E, ainda, um agradecimento especial à banca, por ter se disponibilizado e por ter concordado em atravessar esse portal junto comigo, para descobrir o que tem do outro lado. A nossa escrita é um constante aprendizado e sou grata por vocês me ajudarem uma vez mais nessa aventura.

“Que tristes são as coisas consideradas
sem ênfase.”

– **Carlos Drummond de Andrade**

“Desde o tempo em que Sherazade
salvou sua própria vida contando ao marido as
histórias de *As mil e uma noites* em fascinantes
episódios seriados, não houvera uma prova tão
conclusiva do poder da ficção.”

– **Francine Prose**

“Apresentam-nos o texto eletrônico
como uma revolução. A história do livro já viu
outras!”

– **Roger Chartier**

RESUMO

Este trabalho está dividido em dois momentos: um ensaio, chamado *Três portais para o incentivo à leitura*; e uma amostra criativa, que abarca os pontos teóricos trazidos no ensaio, sendo, portanto, uma fantasia infantojuvenil, intitulada *Jane Baldwin e o arsenal*, que usa recursos de Realidade Aumentada. O ensaio teórico procura promover uma reflexão acerca do papel que a literatura infantojuvenil exerce sobre a formação do leitor e como as novas tecnologias têm se inserido nesse contexto, a partir de vivências empíricas e baseando-se em bibliografia revisada, como os textos de Hunt (2010), Colomer (2003), Lajolo e Zilberman (2017), Chartier (1999), Fink (2018) e outros. A partir desses textos, surgem pontos relevantes de discussão a respeito do livro, da leitura, do âmbito infantojuvenil e do uso crescente de tecnologias pelas novas gerações (e o conseqüente surgimento de livros eletrônicos, *app books*, jogos imersivos, páginas de redes sociais dedicadas à literatura, entre outros). Por fim, esse ensaio pretende compreender se e por que a utilização de tecnologias, como a Realidade Aumentada, são benéficas para o incentivo da leitura e a formação do leitor, bem como relacionar e propor novas formas de imersão na história, aliando o livro no formato tradicional com o uso da Realidade Aumentada, valendo-se de *Jane Baldwin e o arsenal* como um protótipo para as reflexões. A amostra criativa traz a história de Jane, uma adolescente de 16 anos, que descobre que os feiticeiros querem escravizar a humanidade e que há uma Resistência a fim de impedi-los. Jane então se une a Resistência e descobre todo um novo universo.

Palavras-chave: literatura infantojuvenil, Realidade Aumentada, tecnologia, fantasia.

ABSTRACT

This work is divided into two moments: an essay, called *Three portals to encourage reading*; and a creative sample that brings together the theoretical points brought up in the essay, being, therefore, a children's fantasy that uses Augmented Reality resources, entitled *Jane Baldwin and the arsenal*. The theoretical essay brings some thoughts and discussions about the role that children's literature plays on the formation of new readers and how new technologies have been inserted in this context, based on empirical experiences and on a revised bibliography, such as Hunt (2010), Colomer (2003), Lajolo and Zilberman (2017), Chartier (1999), Fink (2018) and others. From these texts, relevant points of discussion arise about the book, reading, children's literature and the growing usage of technologies by the youngest generations (and the consequent emergence of electronic books, *app books*, immersive games, social media pages dedicated to literature, among others). Finally, this essay aims to understand if and why the use of technologies, such as Augmented Reality, are beneficial to encourage reading and reader's formation, as well as relating and proposing new ways to create immersive stories, combining the book in the traditional format with the use of Augmented Reality, using *Jane Baldwin and the arsenal* as a prototype for these reflections. The creative sample brings the story of Jane, a 16-year-old teenager, who discovers that sorcerers want to enslave humanity and that there is a Resistance in order to stop them. Jane then joins the Resistance and discovers a whole new universe.

Keywords: children's literature, augmented reality, technology, fantasy

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa de <i>Alice no País da Maravilhas</i> em RA aos 0:01 segundos de vídeo.....	15
Figura 2 – Capa de <i>Alice no País das Maravilhas</i> em RA aos 0:04 segundos de vídeo	15
Quadro 1 – Definição das gerações X, Y e Z.....	19
Quadro 2 – Preferências em relação a atividades de lazer e diversão das gerações Y e Z	19
Quadro 3 – Aspectos de consumo das gerações Y e Z	20
Quadro 4 – Usos de aparelhos eletrônicos pelas gerações Y e Z	20
Ilustração 1 – Primeiro rascunho das personagens	35
Ilustração 2 – Rascunho cena 1	36
Ilustração 3 – Rascunho cena 2	36
Ilustração 4 – Cena 1 final.....	37
Ilustração 5 – Cena 2 final.....	37

SUMÁRIO

1 OS PORTAIS DA IMAGINAÇÃO: A LEITURA.....	1
2 TRÊS PORTAIS PARA O INCENTIVO À LEITURA - O ENSAIO	3
2.1 COMO ABRIR OS PORTAIS	5
2.1.1 A formação do leitor.....	7
2.1.2 O infantojuvenil	11
2.2 ATRAVESSANDO UM DOS PORTAIS: A REALIDADE AUMENTADA	17
2.2.1 Os usos de tecnologia pelas novas gerações.....	19
2.2.2 Algumas tecnologias disponíveis.....	22
2.2.3 O que é e porque usar a Realidade Aumentada	24
3 BEM-VINDOS AO MEU PORTAL.....	30
3.1 NOTAS SOBRE O PROCESSO CRIATIVO.....	30
3.1.1 Influências.....	31
3.1.2 Estrutura da narrativa	33
3.1.3 As ilustrações	33
3.1.4 <i>JANE BALDWIN E O ARSENAL</i> (AMOSTRA CRIATIVA)	38
3.2 <i>JANE BALDWIN E O ARSENAL</i> (AMOSTRA CRIATIVA)	38
4 O QUE TEM DO OUTRO LADO...?.....	65
GLOSSÁRIO	67
GLOSSÁRIO ÉLFICO – <i>JANE BALDWIN E O ARSENAL</i>	67
APÊNDICE A	68
APÊNDICE B.....	69
OS PORTAIS ABERTOS PELO CAMINHO	73

1 OS PORTAIS DA IMAGINAÇÃO: A LEITURA

A leitura e a imaginação são coisas incrivelmente mágicas para mim. Por causa desse sentimento em relação a elas é que senti a necessidade de estudar como produzi-las. Com essa finalidade, percorri não só um agradável passeio pela Escrita Criativa, mas também estudei mais sobre a formação do leitor – o que, curiosamente, me fez retornar ao meu próprio início como leitora. Também questões como infantojuvenil e uso de tecnologias para o incentivo da leitura faziam parte da minha experiência e se somaram nessa empreitada de descobrir novos caminhos na literatura.

Assim, este trabalho tem como objetivo questionar os fundamentos da afirmação comum de que “adolescentes não leem”, e investigar maneiras de transpor essa falta de interesse por parte dos jovens ao inserir a leitura dentro da realidade de constantes transformações tecnológicas. Sua organização, portanto, se divide em dois momentos: um ensaio – que reúne minhas experiências com teóricos reconhecidos – e uma amostra criativa no gênero infantojuvenil (que conta com os recursos da tecnologia). As razões da amostra criativa e sua organização se apoiam nas teorias do decorrer do ensaio, construindo um possível caminho para leitores e escritores do futuro.

Para compreender melhor esses assuntos que se entremeiam e procurar caminhos para “tirar a imaginação do papel”, me apoiei em textos a respeito do livro, da literatura infantojuvenil e da formação do leitor, como Peter Hunt (2010), Teresa Colomer (2003), Harold Bloom (2001), Roger Chartier (1999) entre outros, e trabalhos de conclusão desenvolvidos na graduação e pós-graduação em Escrita Criativa que trazem o uso das tecnologias para o âmbito criativo do autor, como os trabalhos do Emir Rossoni (2017), Davi Boaventura (2019) e Maria F. M. Fuscaldo (2019). A bibliografia completa utilizada no trabalho pode ser conferida na página de referências – que aqui resolvi chamar de “Os portais abertos pelo caminho”.

Para concluir essas breves considerações, tomo emprestadas as palavras de Bloom (2001), em *Como e por que ler?*, que diz que a leitura é responsável por formar o pensamento crítico, devendo ser, portanto, incentivada às novas gerações. No entanto, essas novas gerações, segundo a opinião de Chartier (1999, p. 103-4), em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, estão se afastando da leitura, “[...]se considerarmos implicitamente sobre o que deve ser a leitura. Aqueles que são considerados não-leitores leem, mas leem coisa diferente daquilo que o cânone escolar define como uma leitura legítima”.

As tecnologias não só influenciam nossos estilos de vida, mas também criam possibilidades em termos de conceber, compreender, divulgar e vivenciar as artes. Acredito que

faz parte do nosso papel, como leitores mais experientes, escritores e acadêmicos, estudar e tentar compreender essas mudanças e as novas necessidades (e possibilidades) criadas a partir delas.

2 TRÊS PORTAIS PARA O INCENTIVO À LEITURA - O ENSAIO

Acredito que todo trabalho tem, em algum grau, um fator pessoal intrínseco na escolha que serve de ignição e que permeia toda a condução dos estudos, mesmo que a percepção ou resultados tomem caminhos diferentes no decorrer da pesquisa. Este, por sua vez, é um trabalho de fã, motivado por minhas referências *geeks*¹. O objetivo é, a partir delas, encontrar os meios para unir literatura e tecnologia e assim incentivar a leitura no nosso mundo contemporâneo.

Justamente por isso, me pareceu apropriado começar falando de imaginação e leitura. Faz parte da nossa natureza a criatividade, a imaginação e a contação de histórias – diversos povos antigos possuíam mitologias ricas contadas de geração a geração. Com o advento do livro e a “popularização” da leitura, como veremos no próximo capítulo, se tornou muito mais fácil e amplo dividir a imaginação com um número maior de pessoas, transformando a leitura em passatempo. Além disso, este trabalho também deve suas razões de ser à ficção científica que, com frequência, inspirou outros fãs a desenvolverem tecnologias que se inspiravam nessa ficção para transformá-las em realidade.

Assim, acho válido mencionar que o primeiro fator de ignição deste projeto (que se tornou trabalho de conclusão) se encontra nos episódios de *Star Trek* e o fabuloso *holodeck*². Eu assistia à série desde muito pequena com os meus pais – pelos sete anos, mal sabendo ler, eu fazia um esforço para acompanhar as legendas. Era quase como uma tradição de família nos sentarmos todos juntos aos sábados à tarde para maratonar *Star Trek: a nova geração*. Para quem não está familiarizado com esta série, existem dois pontos fundamentais a ressaltar: o primeiro deles é que a história se passa no século XXIV e, apesar de toda a tecnologia, o capitão Picard tinha uma preferência e um gosto por livros de papel³; o segundo deles é o personagem Data: um androide senciente, que com frequência lia peças de Shakespeare, por exemplo, e recriava os cenários no *holodeck* para poder interpretar o papel das personagens da obra.

Essa referência sozinha nos traz muitos pontos de contato com este trabalho: a preferência pessoal e a escolha pelo livro no seu suporte de papel (ainda que tal escolha seja “imaginada” pelo roteirista, veremos que ela é plausível, mais a frente), a própria imaginação e

¹ Geralmente considerado como variante *pop* do *nerd*. Pessoa aficionada por tudo que envolve computadores, tecnologia, games, RPGs e ficção. Cf.: Sebrae Respostas (disponível em: <https://respostas.sebrae.com.br/o-que-e-ser-geek/>). Acesso em: 21 maio 2021).

² Sala capaz de criar cenários, personagens e situações holográficas. Para mais informação, ver o Glossário ao final deste trabalho.

³ Ver mais sobre o capitão Picard e os livros no Glossário, ao final deste trabalho.

o estudo dela (Data tem um longo percurso estudando os princípios da imaginação humana, na série), e o desejo por interação com personagens da literatura (presente em diversos episódios⁴ envolvendo o *holodeck* e os mais diferentes tripulantes da nave). Embora ainda não tenhamos propriamente dito um *holodeck* como apresentado na série, já existem hoje muitas tecnologias que almejam proporcionar essa interatividade – e vamos falar mais a respeito disso e das possibilidades com a Realidade Aumentada em um capítulo logo mais à frente.

O segundo fator foi minha formação como leitora, o gosto pelos infantojuvenis e o persistente preconceito literário com o gênero – bem como a insistência de encarar a literatura e a leitura como uma atividade “obrigatória” e não uma atividade feita por mero prazer. Eu diria que tive sorte como leitora, pois comecei a ler cedo e tive muito incentivo e possibilidades de trocas enriquecedoras com meus pais e bibliotecários das escolas onde estudei. Assim, quando eu cheguei ao ensino médio e às leituras obrigatórias da escola – como as obras de Machado de Assis – a experiência foi gratificante. Eu fui talvez uma das poucas alunas que gostava de ler. No entanto, concordo com a fala da Francine Prose (2008, p. 310, grifos meus), numa entrevista que aparece no final do livro *Para ler como um escritor*⁵, que acredito, diz muito sobre a literatura na escola hoje:

Notei que os alunos do ensino médio podem ter certa resistência à leitura de algo que lhes é imposto, ao passo que quando descobrem um livro por si mesmos são mais propensos a se empolgar com a leitura e gostar do livro.

Penso que o problema é em parte que os professores estão recomendando livros que eles próprios acham tediosos para alunos que ficam entediados com eles. E comentam os livros de uma maneira que entedia os alunos. É simplesmente esse ciclo de tédio que se prolonga indefinidamente. Ao passo que ler é a coisa menos tediosa que se pode fazer. É tão cativante, tão infinitamente satisfatório, realmente. A ideia de isso ficar associado a tédio na mente das pessoas é um tanto trágica.

Partindo disso, questiono se o problema da leitura dos clássicos estaria na sua imutabilidade canônica, na sua falta de imersão, numa falta de interação entre a obra em um contexto contemporâneo, ou se a mudança de suporte já seria o suficiente para transpor essa barreira do tédio. Por mais que eu não vá fazer uma abordagem pedagógica da formação do leitor aqui, é importante considerarmos o papel da escola nessa formação e como a leitura é encarada nesse ambiente.

⁴ Alguns exemplos estão listados no Apêndice A, ao final deste trabalho.

⁵ Entrevista conduzida por Jessica Murphy, originalmente publicada em *The Atlantic online*, em 18 de julho de 2006, e presente no livro *Para ler como um escritor* (PROSE, 2008, p. 308).

No decorrer do curso de Escrita Criativa encontrei dois teóricos que me fizeram refletir sobre essa problemática: Barthes (2004), em *O rumor da língua*, e Bakhtin (2000), em *Os gêneros do discurso* – e acredito que, a partir deles, podemos compreender a frase de Prose (2008). Bakhtin (2000) estudou o discurso, explicando que, para estabelecer qualquer discurso, três elementos são necessários: um emissor, um receptor e um meio. Aqui, no caso, o emissor é o escritor; o receptor é o leitor; e o meio é a mensagem ou o texto no suporte em que é apresentado. Se há algum problema nesses três, o discurso não consegue se estabelecer. Daí a importância não só da preparação do emissor e do receptor, mas também da adequação do meio, do suporte onde o discurso é apresentado.

Barthes (2004) por sua vez, auxilia no desprendimento do autor e, conseqüentemente, na maior liberdade do leitor. De acordo com Barthes (2004), o autor é desnecessário a partir do momento que ele termina sua tarefa, pois a mensagem será decodificada e realmente criada na mente do leitor. É a partir das suas próprias experiências que o leitor vai interpretar e entender o texto, criando suas próprias associações. A relação é leitor e texto.⁶ Gostaria que mantivéssemos esses conceitos em mente ao avançar no ensaio.

Prose (2008) então nos fala que o problema de os adolescentes não lerem é que os professores também não estão animados com as leituras que escolhem. Barthes (2004) e Bakhtin (2000) nos dizem, por sua vez, que não precisamos do autor para compreender o texto e que essa mensagem só toma significado quando produz sentido para o leitor. Poderíamos, com base nisso, questionar a real razão de lermos os livros obrigatórios no ensino médio e de serem realizadas as tais feiras do livro da escola (que culminam em conversas com o autor sobre o livro lido pela turma). Como Prose (2008) tão bem ressalta, o que parece é haver um receio entre os leitores em dar sua opinião sobre o livro, como se, de algum modo, isso pudesse ofender o autor – ainda que esteja morto.

2.1 COMO ABRIR OS PORTAIS

Como vimos que o meio importa para o estabelecimento da mensagem, o meio escolhido para o projeto e estudo é o suporte livro-de-papel (ou livro físico, como é mais

⁶ O conceito apresentado por Bakhtin (2000) e aqui referido se encontra no texto *Os gêneros do discurso*. O conceito mencionado por Barthes (2004), por sua vez, está no capítulo “A morte do autor”, no livro *O rumor da língua*, a partir da página 54.

comumente chamado). Para tanto, precisamos voltar um pouco na história do livro, a fim de compreender a sua relação com a história da humanidade.

Manguel (1997), em *Uma história da leitura*, escreve um capítulo inteiro dedicado à forma do livro. Nesse capítulo conta que “desde os primórdios, os leitores exigiram livros em formatos adaptados ao uso que pretendiam lhes dar” (MANGUEL, 1997, p. 149). Depois, o autor ainda descreve como o uso do livro – e nesse uso ele cita desde como as tabuletas mesopotâmicas eram usadas – e seus formatos interferem na experiência de leitura e nos objetivos do leitor. Uma forma simples de experimentar como esses formatos influenciam é pensar nas seguintes situações: uma viagem longa e uma produção de fotos para o Instagram. As opções são um livro em edição de bolso e um livro de capa dura em edição de luxo. Se você fosse viajar, qual escolheria? E para as fotos? Geralmente tendemos a escolher a edição de bolso, menor e mais leve, para a viagem, enquanto para as fotos, o mais provável seria escolhermos a edição luxuosa de capa dura, certo? Ou seja, formato influenciado pelo objetivo.

Como explica Manguel (1997), além dessas tabuletas, havia também o papiro para fazer registro dos mais variados pensamentos e atividades. Porém, nenhum dos dois nos remete ao que conhecemos como livro hoje, especialmente pela falta de praticidade, já que eram pesados e possuíam muitas limitações em relação ao armazenamento. Depois surgiu na história do livro os pergaminhos feitos de pele de animais, que podiam ser dobrados e enrolados, o que facilitava seu manuseio – motivo pelo qual se tornou muito popular por toda a Europa. A inovação do pergaminho passou a permitir que os textos fossem organizados segundo seu conteúdo, e não mais de acordo com os limites físicos do seu suporte, além de permitir que houvesse texto em ambos os lados do material. Dessa forma surgem, por exemplo, os capítulos e também a sensação de totalidade da história, uma vez que o leitor podia folhear as páginas e ter a sensação de que a história inteira estava em suas mãos.

É de conhecimento acadêmico que as mudanças no seu formato e uso foram inúmeras ao longo dos séculos, e as barreiras na quantidade de livros produzidos e ocasionadas pelo processo artesanal só foram ultrapassadas em meados de 1440, quando Gutenberg criou a imprensa. É interessante notar que, como aponta Manguel (1997), a invenção de Gutenberg foi utilizada do século XV até o século XX. A revolução foi tanta que rapidamente se espalhou pela Europa, permitindo que novos formatos fossem criados para novas demandas, uma vez que os leitores perceberam que a invenção, além de ter tornado o processo mais rápido, também o tornou mais barato e, portanto, poderiam comprar exemplares para ler em particular. Essa mudança marcou o início das bibliotecas privadas.

Para o objetivo deste trabalho, basta dizer que houve inúmeras – e provavelmente haja espaço para infinitas – experimentações com o livro. Uma das mais recentes e significativas foi em 1935, como nos informa Manguel (1997), quando a Penguin Books lançou a reimpressão de grandes obras (antes publicadas apenas em capa dura) em edições de bolso em brochura. Com esse relançamento, a editora ampliou a nível mundial seu alcance, bem como a gama de possibilidades e quantidade de leitores. Foi com isso também que, por fim, o livro começou a ser tratado como um objeto essencial e comum do dia a dia.

No entanto, há um ponto fundamental que deve ser observado:

A invenção de novas formas para o livro é provavelmente infinita, e contudo poucas formas estranhas sobrevivem. [...] Mas os formatos essenciais – aqueles que permitem ao leitor sentir o peso físico do conhecimento, o esplendor de grandes ilustrações ou o prazer de poder carregar um livro numa caminhada ou levá-lo para a cama – esses permanecem. (MANGUEL, 1997, p. 171)

Esse ponto do conforto do objeto nas mãos do leitor e sua usabilidade são detalhes que podemos perceber inclusive nos formatos de *e-book readers* que temos hoje, cujos desenvolvedores se mostram preocupados em manter o conforto do leitor não só no formato físico do aparelho de leitura, mas também na diagramação do livro eletrônico, como ele é apresentado e até em aspectos como quantidade de luz na tela e outros aspectos técnicos. Sendo, portanto, o conforto do leitor parte fundamental da experiência – assim como, na minha opinião, as escolhas editoriais do volume –, vamos trabalhar nesse protótipo voltado para incentivar crianças e adolescentes a lerem com um livro físico sem determinar tamanhos, preferindo abordar mais a inovação entre as suas páginas que a no seu formato.

2.1.1 A formação do leitor

É bastante evidente que os professores e a escola têm, de fato, um papel importante na formação e no desenvolvimento da criança e do adolescente como leitores, embora não sejam, por si só, suficientes para determinar se a criança e o jovem serão leitores realmente. Há uma distinção em saber ler e ser leitor – eu comparo, por exemplo, com quando aprendi a identificar as letras (aos cinco anos) e quando comecei a pegar livros para ler sozinha e por vontade própria (aos nove anos). Com cinco anos eu já era capaz de ler, mas não estava ciente dessa habilidade, a literatura ainda não formava sentido para mim.

Essa distinção entre tipos de leitura e as razões para ler são temas discutidos no livro de Bloom (2001, p. 17) que, em seu prólogo afirma: “Caso pretenda desenvolver a capacidade de

formar opiniões críticas e chegar a avaliações pessoais, o ser humano precisará continuar a ler por iniciativa própria”. Essas habilidades são fundamentais para o crescimento pessoal, profissional e da sociedade como um todo, no meu ponto de vista. Aliás, isto se torna crucial quando tomamos que o desenvolvimento do hábito de ler está além das atividades desenvolvidas na escola. O tempo de aula é restrito, especialmente quando consideramos a grande quantidade de conteúdos que devem ser abordados conforme os programas educativos.

Além disso, a leitura feita por iniciativa própria pode visar atender objetivos pessoais e ainda não ter nenhum tipo de predefinição que não a do próprio leitor, que se encontra livre para ler qualquer coisa que queira, segundo seus próprios gostos e motivações – se, claro, desconsiderarmos os tais preconceitos literários arraigados. E isso é fundamental quando retomamos à fala de Chartier (1999) a respeito dos jovens estarem se afastando da leitura: pensarmos o que é a definição de leitura ou o que pode ser considerado leitura a ponto de definir um leitor.

O que talvez seja esquecido por muitos é que a leitura está em constante transformação. Colomer (2003), em *A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual*, traz um panorama das idas e vindas a respeito da classificação da crítica e existência ou não da literatura voltada para crianças e jovens. É só por meados da década de 70 que a literatura para crianças e adolescentes é classificada como *gênero literário* – dando um fim às discussões quanto ao seu grau de qualidade.

Com isso, o novo desafio foi compreender a relação comunicativa do texto para com o leitor, o que trouxe o foco e a importância para a definição, o “conhecer” esse leitor. A partir desse momento, emerge uma abordagem multidisciplinar na elaboração e no estudo dos textos infantojuvenis. Um dos caminhos que surgiram desses estudos foi o uso conjunto de imagens e outros elementos não verbais na confecção dos livros, por exemplo.

Há também que se considerar que, ao mesmo tempo que se acredita que os jovens não leem mais hoje em dia, nunca se leu tanto: páginas dedicadas à literatura no Instagram, Facebook, *blogs*, WhatsApp e tantas outras ferramentas de compartilhamento com os quais as pessoas se habituaram a conversar não mais só com familiares e amigos, mas também nos momentos de lazer e de trabalho. Em tal nível a leitura é transferida para esse meio, que é possível encontrar páginas dedicadas a gêneros literários e autores específicos⁷, como os textos

⁷ Aqui, no caso, me refiro a sites e páginas especializados, que têm cuidado na referência.

de Caio Fernando Abreu que circulam pelas redes e já se tornaram alvo de estudos acadêmicos⁸ a respeito da leitura nessas mídias.

Essa retomada da leitura nas redes sociais, na verdade, pode ser explicada pelo fator social da leitura. Embora seja uma atividade essencialmente solitária, ela pode despertar um desejo de compartilhamento. Do mesmo modo, os jogos e histórias interativas não são novidades – os RPGs⁹ surgiram na década de 70, por exemplo. A tradição oral dos contos de fadas e a quantidade de clubes de leitura e livros conhecidos ao longo da história – ambos responsáveis por reunir as pessoas ao redor de histórias – trazem consigo essa experiência do compartilhamento.

Os *book clubs*, por exemplo, surgiram a partir do século 18. Alguns deles inclusive ficaram muito famosos e conhecidos. Temos registros de *book clubs* formados por escritores, como o *Inklings*, do qual participavam Tolkien e C. S. Lewis. Há também registros de *book clubs* à distância, como “O Círculo do Livro” aqui no Brasil e o “The Book of the Month” nos EUA. Outros grupos, que talvez não levassem o nome de *book clubs* propriamente dito, mas que possuíam a mesma finalidade, também existiram. Um exemplo eram as reuniões promovidas por Byron (com convidados como os Shelleys – e que culminou na criação de *Frankenstein*).

Para mim (e pelo que pude observar empiricamente) há uma ânsia por, se não for possível interagir diretamente com a história, ao menos interagir com outros leitores sobre aquela história em particular. Essa interação – ter com quem conversar sobre as leituras – é um dos pontos-chave na formação do leitor.

Faz bastante sentido isso quando retomamos a teoria de Bakhtin (2000), que explica que cada leitor recebe uma mensagem única do texto, uma vez que cada um adiciona ao texto suas próprias experiências e interpretações. E esse diálogo do leitor-aprendiz com outros leitores “mais experientes” pode agregar muito à visão de leitura que esse “novo-leitor” tem, uma vez que amplia seu próprio entendimento daquilo que leu. Segundo Colomer (2003, p. 133), esse é um dos grandes pontos dentro da recepção do leitor e a aplicação pedagógica de textos voltados para o público jovem:

Dessa perspectiva tendeu-se a destacar que o leitor literário compreende as obras segundo a complexidade da sua experiência de vida e da sua experiência literária. A

⁸ Referência à dissertação de Mestrado da Pós-graduação em Letras da PUCRS, realizado por Mariane Tarragô Nascimento, com o título “*Caio Fernando Abreu? Li no Facebook*”, orientado por Maria Tereza Amodeo.

⁹ RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, onde os jogadores assumem o papel das personagens em um mundo fictício. Para mais informação, ver: <https://www.significados.com.br/rpg/>. Acesso em: 27 jun.2021.

forma pela qual percebe a relação entre a experiência refletida na obra e a sua própria é essencial, de tal maneira que a especificidade da leitura “estética”, própria da comunicação literária, frente à leitura “eferente”, que reclamam os outros tipos de texto, é seu apelo radical à resposta subjetiva do leitor. O que o leitor traz para o texto é tão importante quanto a contribuição inversa, no sentido em que ele se acomoda à leitura através da mescla de suas experiências literárias e vitais até o momento. O próprio conhecimento das analogias que o texto estabelece com o mundo primário e suas relações entre o texto e as outras manifestações do mundo da ficção, o levam a estabelecer um significado próprio e único.

Também as relações com os livros em seu formato tradicional têm se modificado, assim como a relação com a literatura e a formação dos leitores. Com o acesso cada vez mais fácil às tecnologias, os adolescentes, em geral, têm ficado ainda mais distantes dos livros. Embora essa não tenha sido a minha experiência direta, observei essas influências em diversos relatos de amigas na adolescência. Em 2008 e 2009 eu lia muito mais que minhas amigas, e comecei a escrever *fanfics* na internet, enquanto elas navegavam em redes sociais, jogavam ou viam mais TV. No entanto, parte do tempo que eu passava lendo livros foi transferido para a internet, para interagir com os leitores e com outros escritores de *fanfics* também.

Ou seja, ao abrir espaço para pesquisa e exploração de novas tecnologias e a formação dos jovens como leitores que, numa grande porcentagem, se dá através de livros infantojuvenis, é possível criar objetos que se enquadrem mais dentro das necessidades do público e que melhor atendam às expectativas. Recursos alternativos já eram utilizados por livros como os da coleção “Salve-se quem puder”¹⁰ e “A turma dos tigres”¹¹, no qual o primeiro tinha “jogos” de achar os objetos na cena (ao estilo “onde está Wally?”¹²) e o segundo vinha com um cartão vermelho que revelava as imagens escondidas numa espécie de QR Code retrógrado.

Acredito que existem formas de se reinventar e aproximar duas épocas diferentes, trazendo os benefícios da leitura para um mundo contemporâneo dominado pela tecnologia. As possibilidades são tantas que podemos partir de exemplos interativos mais simples até possibilidades mais complexas como simulação e interatividade de objetos do mundo real na tela do smartphone – conhecida hoje como Realidade Aumentada.

¹⁰ “Salve-se quem puder” é uma coleção de livros infantojuvenis publicada pela editora Sincope, de diversos autores.

¹¹ Série de livros “A turma dos Tigres”, do autor Thomas Brezina.

¹² Série de livros criada pelo ilustrador Martin Handford.

2.1.2 O infantojuvenil

Hunt (2010), em *Crítica, teoria e literatura infantil*, faz uma observação que acredito ser pertinente para se pensar no universo literário infantojuvenil. Segundo o autor, “seu alvo [literatura infantojuvenil] são pessoas interessadas que não desejam ou não precisam entrar em querelas acadêmicas” (HUNT, 2010, p.14). Por isso mesmo, não vou entrar aqui em longos debates a respeito desse tema, mas sim buscar uma aproximação a uma definição e propor alguns questionamentos importantes na hora de criar uma obra.

O primeiro ponto seria entender que a literatura infantojuvenil tem a peculiaridade de se apoiar em diversos paratextos (ilustrações, a capa, tipo de folha etc.) – porque, para esse público, o texto não é a única coisa que importa. Hunt (2010) aponta que a forma como é o livro e que sensações ele causa no leitor são fatores muito importantes na experiência de leitura infantojuvenil. No entanto, como pudemos perceber pelo texto de Manguel (1997), esses pontos influenciaram e continuam influenciando a relação dos leitores com os livros de maneira geral, mesmo sem se ater à um gênero literário em específico.

O segundo ponto importante de ressaltarmos é que, segundo Hunt (2010), não há ou não é reconhecida em todos os momentos uma fronteira nítida entre aspectos culturais de adultos e crianças. Talvez o contrário disso seja verdade, quando se coloca atenção em obras que lidam com temáticas tão sensíveis, como a morte, doenças, envelhecimento, medo e outros – por exemplo, *O pato, a tulipa e a morte*, de Wolf Erlbruch (2009) – escritas para crianças, mas que ressoam fortemente nos leitores adultos também.

O que é possível evidenciar, no entanto, é que essa literatura costuma tratar de assuntos com o universo jovem em foco, criando uma conexão com esses novos leitores e aproximando-os dos personagens, seus sentimentos, suas dificuldades. Não é raro o texto traduzir sentimentos e dificuldades que o próprio adolescente não conseguiu expressar. O jovem, ao lê-los num livro, sente-se representado, criando um sentimento de pertencimento e aproximação.

Com todos esses percursos da crítica e do estudo da literatura infantojuvenil, há uma mudança de foco, que passa do texto em si para o leitor. Hunt (2010, p. 35) destaca que, com essa mudança de foco, em que o principal passa a ser o leitor, alguns conceitos como juízo de valor, cânone e “bom gosto” se tornam incoerentes – por esse viés, não existe mais uma classificação abstrata do que seria “melhor” na literatura, mas sim compreender as diferenças entre os textos segundo seus contextos.

Penso que tudo isso nos aproxima de uma questão central no que se refere a motivar os jovens a ler. A própria forma da crítica entender literatura infantojuvenil se modificou a ponto de que “a resposta de que a prosa de um autor é boa porque eu digo que é, ou mesmo porque a cultura dominante diz que é, não basta – pelo menos, não para mim e para os alunos que estão aprendendo a pensar sozinhos” (HUNT, 2010, p. 36). Estamos numa era de abundância de informação, com pensamento crítico e questionamentos, inclusive incentivados pelo mercado de trabalho. Há uma busca por criatividade e raciocínio crítico – pelos quais a leitura é tão responsável.

Outro ponto fundamental que Hunt (2010) traz sobre a literatura infantojuvenil é sua impossibilidade de classificação em parâmetros simplistas. É possível debater diversas linhas de entendimento e definição do que é literatura e literatura infantojuvenil, mas o principal a ser compreendido é que a literatura infantojuvenil é definida muito mais em termos de público, uma vez que há livros de diversos gêneros dentro dessa classificação. Além disso, nos debates entre literatura “adulta” e literatura “infantil”, foi levantado o ponto de que histórias consideradas de adultos podem virar histórias para crianças (e um exemplo bem conhecido disso são os contos de fadas). A última questão a ser considerada é que a definição de criança e adolescente é transitória e contemporânea (pensando aqui na sua relação com a época em que os termos são pensados), sofrendo modificações com o tempo.

Por isso, entendo para todos os fins que literatura infantojuvenil é “apenas literatura”, dispensando o caráter classificatório – e o motivador de tantos preconceitos – de idade como um pré-requisito, e pensando em características que possam ser compartilhadas por um leitor implícito. A própria maneira como a literatura vai se modificar no século XXI depende de como vamos encará-la e com que eficácia seremos capazes de “aplicarmos nossos conhecimentos das mudanças intelectuais – que podem, em nível básico, envolver uma revisão do que significa ser ‘letrado’ e ser um ‘bom leitor’” (HUNT, 2010, p. 277).

2.1.3 Os novos bookclubs, a escola e novas possibilidades

Marisa Lajolo e Regina Zilberman (2017), em *Literatura infantil brasileira. Uma nova outra história*, abordam muitos questionamentos pertinentes com relação ao destino do livro.

As autoras estabelecem um estudo de abordagem atual que vai na direção da literatura para além do livro, especialmente por que, segundo elas,

[...] os atributos até então identificados como característicos do livro parecem já não bastar para defini-lo. Não é mais possível falar do livro com segurança, já que novas tecnologias impuseram outros formatos e materiais, novos modos de produção e circulação, distintas maneiras de leitura, restaurando em muitos casos as relações entre comunicação, corpo, voz, olhar e gesto. (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 26)

Levando-se em consideração o que foi dito antes sobre a necessidade de interação na leitura – que, embora pareça uma atividade essencialmente solitária, não é, uma vez que conecta não só os autores aos seus leitores de certo modo, mas também conecta os leitores entre si – não é de se admirar que os leitores tenham encontrado nas redes sociais uma alternativa atualizada para os *book clubs*, não mais delimitados por fronteiras geográficas. Inclusive, há uma busca por menos “regularizações” sobre a leitura, que surge em meados do século XVIII e se estende até hoje. Segundo Chartier (1999, p. 78):

A instauração obrigatória do silêncio nas bibliotecas universitárias na Idade Média central vai na mesma direção. Encontramos, nas bibliotecas, esta mesma ideia de um comportamento que deve ser regulado e controlado. Observe, mais tarde, no século XVIII, as sociedades de leitura, que tiveram muita importância na Alemanha das Luzes. Menos desenvolvidas na França, eram numerosas na Inglaterra sob a forma de *book clubs*. [...] A história das práticas de leitura, a partir do século XVIII, é também uma história de liberdade na leitura. É no século XVIII que as imagens representam o leitor na natureza, o leitor que lê andando, que lê na cama, enquanto, ao menos na iconografia conhecida, os leitores anteriores ao século XVIII liam no interior de um gabinete, de um espaço retirado e privado, sentados e imóveis. O leitor e a leitora do século XVIII permitem-se comportamentos mais variados e mais livres [...].

Essa tendência de buscar maior liberdade foi crescendo com o passar dos séculos, ao ponto que a leitura se tornou base para jogos como os RPGs e motivos de grandes convenções e eventos literários onde muitas pessoas se encontram para ler juntas. Os resultados disso são os mais variados, mas especialmente o aumento na troca de experiências entre os leitores – algo muito produtivo para a formação destes e manutenção do gosto.

Aliás, hoje há uma gama variada de clubes do livro que visam proporcionar experiências que vão além do livro e trocas diferenciadas entre os leitores. Alguns dos atrativos são edições exclusivas, brindes variados, materiais exclusivos e complementares, *lives* com os autores, conversas com a equipe da editora e os leitores para falar do livro do mês etc.¹³

¹³ Depois que terminei a escola, eu sentia muita falta da troca de experiências literárias com outros leitores. Encontrei nesses clubes do livro não só a praticidade e o desafio de sair da minha zona de conforto com “indicações” de leituras, mas também a oportunidade de conversar sobre eles com outros leitores – algo fundamental para mim.

Penso também que outro ponto comumente esquecido é que é preciso permitir aos jovens descobrir as leituras sem julgamentos exagerados. A indicação dos livros obrigatórios pela escola é bem-intencionada, eu mesma já experimentei essa fase, mas, no geral, os livros infantojuvenis (escolhidos “livremente”) têm características específicas que são muito mais úteis na criação do gosto literário. Afinal, o gosto pela leitura começa em algum momento, mas geralmente não é na escola. Segundo Chartier (1999, p. 104):

O problema não é tanto o de considerar como não-leituras estas leituras selvagens que se ligam a objetos escritos de fraca legitimidade cultural, mas é o de tentar apoiar-se sobre essas práticas incontroladas e disseminadas para conduzir esses leitores, pela escola mas também sem dúvidas por múltiplas outras vias, a encontrar outras leituras. É preciso utilizar aquilo que a norma escolar rejeita como um suporte para dar acesso à leitura na sua plenitude, isto é, ao encontro de textos densos e mais capazes de transformar a visão do mundo, das maneiras de sentir e de pensar.

Para mim, aqui está o papel mais importante do professor e da comunidade escolar, provavelmente. Ao se encorajar a leitura, a exploração desse universo e permitir ao adolescente as descobertas do mundo literário e da sua própria identidade nesse meio, é possível estabelecer uma conexão com esse indivíduo, dentro da comunidade de leitores. Se torna possível, assim, a troca de informações, sugestões e indicações de livros e autores, de forma a aumentar suas referências, inserir textos mais complexos e reflexivos e ampliar e melhorar as respostas e as perguntas relacionadas à literatura e tudo que ela suscita.

Naturalmente, como diz Chartier (1999, p. 93), “aquilo que é radicalmente novo, como a revolução eletrônica atual, é que não há processo de aprendizagem transmissível de nossa geração a geração dos novos leitores”. A comparação feita pelo autor em relação à essa diferença entre as gerações é a de uma ruptura menos brutal, citando como exemplo a adaptação ao livro impresso pela qual passaram os leitores da Europa no século XVIII. Da mesma maneira, as gerações terão de se adaptar para conviver com as diferenças em termos de conhecimento e adaptabilidade às tecnologias.

Tais experimentos já têm se mostrado opções reais, como o desenvolvimento e comercialização de *app books*, *audiobooks*, livros digitais e tantos outros. Mesmo a Realidade Aumentada sendo pouco explorada nessa área ainda, a Editora Darkside já apresenta alguns exemplos dessa possibilidade ao aplicar efeitos nas capas de alguns dos seus títulos.¹⁴

¹⁴ Para mais informação, ver: <https://www.instagram.com/stories/highlights/17988320230214848/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Em algumas edições específicas, ao baixar o aplicativo disponibilizado pela editora, é possível fazer com que as capas dos livros “criem vida”, adicionando uma dimensão de movimentos e sons às capas. Esse recurso amplia e intensifica o principal foco da editora: fornecer experiências únicas para os leitores, com um *design* diferenciado¹⁵.

Figura 1 – Capa de *Alice no País da Maravilhas* em RA aos 0:01 segundos de vídeo



Fonte: Página de Facebook da Editora Darkside

Nota: disponível em: <https://www.facebook.com/112538335571367/videos/740054286855238>

Figura 2 – Capa de *Alice no País das Maravilhas* em RA aos 0:04 segundos de vídeo



Fonte: Página de Facebook da Editora Darkside

Nota: disponível em: <https://www.facebook.com/112538335571367/videos/740054286855238>

É preciso ressaltar que os estudos em literatura e intermídias digitais são recentes e escassos ainda, se comparados com os estudos entre literatura e intermídia com outras artes (como a fotografia, pintura, música). E, na minha opinião, é importante estudar essas relações

¹⁵Segundo a Editora, na sua seção “Experiência Dark”. Para mais informação, ver: <https://www.darksidebooks.com.br/experiencia-dark>. Acesso em: 16 jun. 2021.

intermediáticas porque essa aproximação (muitas vezes chamada de *ekphrasis*) pode ser usada para trazer detalhes e experiências únicos para a história. O digital amplia ao infinito as possibilidades e combinações, permitindo unir mais de uma condição ao mesmo tempo. Nas capas da Darkside, por exemplo, além do movimento, há também música e efeitos sonoros relacionados ao estilo do texto.

Outro exemplo de editora já trabalhando com novas tecnologias comercialmente é a Editora Caixote¹⁶, que tem uma série de livros infantis em aplicativos (os *app books*). Esses – diferentemente dos da Darkside que apresentam o diferencial apenas na capa – se concentram na interação com o leitor durante a leitura, apresentam animações e trilha sonora, o que estimula inclusive o gosto pela leitura desde pequenos. Na minha infância, os recursos “semelhantes” a *app books* e que foram grandes responsáveis pelo meu gosto por livros e minha alfabetização foram os livrinhos de contos de fadas que vinham com fita cassete¹⁷ (os quais eu ouvia e folheava até conseguir acompanhar a história corretamente do início ao fim, “fingindo” ler) e o CD do Coelho Sabido¹⁸, que trazia musiquinhas e jogos educativos. Esses recursos, pela minha experiência, aproximam as crianças dos materiais, permitindo a descoberta.

No âmbito acadêmico, há pesquisas de doutorado, mestrado e de TCCs do curso de Escrita Criativa que começam a explorar esses novos recursos. Encontrei alguns exemplos: um estudo sobre os processos criativos de pensar um romance com Realidade Aumentada no trabalho de Emir Rossoni (2017); sobre o uso de QR Codes em romances e novelas, há a excelente tese “Nove Impeachments”, de Davi Boaventura (2019); dentro do âmbito dos TCCs, vi trabalhos que iam desde o desenvolvimento de narrativas para jogos até *app books* desenvolvidos por colegas escritores, como “Tani e as formiguinhas”, de Maria Fuscaldo (2019).

Em termos de tecnologias e desenvolvimentos feitos por empresas ao redor do mundo, inspirados pela ficção, Fink (2018, p. 38)¹⁹, em *Charlie Fink’s Metaverse*, diz que:

Algumas empresas atribuem seu sucesso e suas principais tecnologias às inspirações em ficções científicas. A Dreamscape Immersive, por exemplo, está usando uma tecnologia de livre “vagar” em RV para criar uma experiência muito próxima do *holodeck* de Star Trek – criado para aliviar a monotonia implacável da viagem espacial. Lone Echo, um jogo em RV que coloca duas equipes (uma contra a outra) em uma arena de gravidade zero, é um exemplo de jogo muito influenciado pela

¹⁶ Para mais informação, ver: <https://www.editoracaixote.com.br/apps/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

¹⁷ Coleção “As mais belas histórias infantis de todos os tempos”, da Editora Globo.

¹⁸ Para ver mais sobre Coelho Sabido, conferir: <https://youtu.be/V-oQ3liji48>. Acesso em: 20 jun. 2021.

¹⁹ Todos os textos de FINK (2018) estão aqui em tradução livre feita por mim. Os originais podem ser conferidos nas notas de rodapé.

história criada em 1985 por Orson Scott Card, o Jogo de Ender. As influências da cultura pop na RA e RV são profundas e vão continuar a ser.²⁰

Nesse sentido, sim, temos muitos exemplos de ficções que inspiram novas tecnologias. *Snowcrash*, de Neal Stephenson; *Matrix* (1999) de Lilly e Lana Wachowski; *Jogador nº1*, de Ernest Cline; *Avatar* (2009) de James Cameron; o *Holodeck*, de Star Trek (apareceu a primeira vez em 1974) de Gene Roddenberry; *Star Wars* de George Lucas, *O exterminador do futuro* (1984) de James Cameron, *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg; *Westworld* (2016) de Jonathan Nolan e Lisa Joy, são apenas alguns que já serviram de inspiração. Embora trabalhem com suposições e situações imaginadas, são fundamentais para se começar a pensar como essas tecnologias poderiam interagir com o usuário e especular sobre o rumo do nosso futuro como humanidade.

A soma de tudo isso converge e contribui para a formação da sociedade que vivemos hoje, em uma busca constante pela experiência. Novas edições de livros têm sido feitas, pensando, quase sempre, na experiência. É, de certo modo, uma espécie de retorno à oralidade, a conexão humana, às edições artesanais – e a pergunta é “o que podemos acrescentar nessa história?”.

2.2 ATRAVESSANDO UM DOS PORTAIS: A REALIDADE AUMENTADA

O percurso até aqui nos mostrou diversos pontos importantes sobre o uso de novas tecnologias, da literatura e do livro e sua manutenção no formato físico por tantos séculos. Além disso, tudo indica que:

O livro aumentado está crescendo em popularidade, mas não de maneira ubíqua, embora muitos livros para crianças estejam agora começando a integrar esse recurso. Nossas crianças nascem em um mundo de telas e parece intuitivo para elas que exista uma camada digital de sentido anexada a objetos complexos, como carros, e a outros mais simples, como esse livro. (FINK, 2018, n.p.)^{21 22}

²⁰ Cf.: “Some companies today attribute their success and core technologies to the inspiration of science fiction. Dreamscape Immersive is using free roam VR to create an experience very much like the Star Trek holodeck, created to relieve the relentless monotony of space travel. VR Games like Lone Echo pit two teams against one another in zero gravity arena, influenced in no small part by Orson Scott Card’s 1985 novel Ender’s Game. The influences of popular culture on AR and VR run deep and will continue to do so”.

²¹ Texto de apresentação na seção How to Use This Book.

²² Cf.: “The augmented book is growing in popularity, but by no means ubiquitous. Though many children’s books are now beginning to embrace it. Our children are born today into a world of screens, and It seems intuitive to them that there exists a digital layer of meaning attached to complex objects like cars, and simple ones, like this book” – *How to use this book*.

Hoje temos muitas opções de leitura, mas, como mencionado por Manguel (1997) e visto anteriormente, o conforto tem sido o principal ponto na hora de escolher o suporte. É por isso que, ao pensar em como incentivar novos leitores a esse universo tão incrível da leitura e da imaginação, resolvi propor manter o livro no seu formato e investigar tecnologias que ainda são pouco utilizadas para criar essa aproximação. Segundo Fink (2018, p. 30-1):

Nós vemos as origens desse desejo por imersão nos primórdios da humanidade. Histórias contadas ao redor de fogueiras e depois ilustradas com pictogramas estimularam a imaginação e ativaram uma qualidade única dos seres humanos: a habilidade de suspender nossa descrença. Essa habilidade nos permite acreditar no impossível, em coisas mágicas e ver as dimensões fantásticas invisíveis aos olhos nus, como o monte olímpio, ou céu e inferno. Uma das primeiras funções dos teatros encontrados em Atenas, era de servir como local de encontro para entoar hinos em homenagem ao deus Dioniso. Esses hinos se expandiram em procissões de coros em que os participantes se vestiam com fantasias e máscaras. Logo as pessoas retratando os deuses passaram a interpretar suas histórias no palco. Audiências eram hipnotizadas pela nova e abstrata emoção: empatia, a conexão com o personagem fictício. Isso foi sem dúvida tão novo e impactante quanto à RV é hoje.²³

Para verificar a acurácia dessa abordagem e os níveis de engajamento, comecei a observar quais entretenimentos estavam sendo lançados e ganhando atenção dos jovens, assim como as tecnologias que passaram a ser empregadas no cinema e nos jogos. Parece haver um movimento de retorno a essa oralidade nos últimos tempos, talvez pela abundância de informações que temos à disposição, talvez pela busca por conexão humana. Como explica Fink (2018, p. 33)²⁴: “O mundo virtual [que compartilha de certas características com a oralidade e para além dela] pode ter uma melhor perspectiva e conexão emocional do que uma história tradicional em 2D, o que é uma das vantagens da linguagem cinematográfica para comunicar emoções. Assim, a Realidade Aumentada se apresentou como ótima ponte entre o livro, o audiovisual e os *games*.”

²³Cf.: “We see the origins of these desires for immersion in humankind’s earliest days. Stories, told around campfires and later illustrated with pictograms, stimulated the imagination and activated a quality unique to human beings: The ability to suspend our disbelief allows us to believe impossible, magical things and see fantastic dimensions invisible to the naked eye, like Mt. Olympus, or heaven and hell. The earliest origins of theater are to be found in Athens where ancient hymns were sung in honor of the god Dionysus. These hymns were expanded into choral processions where participants would dress up in costumes and masks. Soon, people portraying the gods performed their stories on stage. Audiences were mesmerized by a new and abstract emotion: Empathy, the connection to a fictional character. It was doubtless as new and impactful as VR is”.

²⁴ Cf.: “[...] the virtual world might have a better perspective and emotional connection than to a traditional 2D story, which has the advantage of cinematic language to communicate emotion”.

2.2.1 Os usos de tecnologia pelas novas gerações

Para entender se a tecnologia poderia realmente ser um ponto de contato com as novas gerações, senti a necessidade de verificar se o que se percebe é o que acontece na realidade. Para isso usei como base os números de pesquisa do IBOPE (2010) que, embora sejam um pouco desatualizados, mostraram que o uso da tecnologia era maior do que o que eu esperava.

Uma estratégia muito comum do marketing para realizar pesquisas sobre hábitos de consumo e entender melhor os valores dos seus públicos-alvo é “categorizar” as pessoas conforme seu ano de nascimento e, assim, organizar as informações conforme faixas etárias. Embora não exista um consenso na literatura sobre o assunto, as gerações são mais comumente divididas e definidas da seguinte forma:

Quadro 1 – Definição das Gerações X, Y e Z

Geração	Nascidos entre	Características gerais
X	1960 e 1980	Buscam por estabilidade na carreira, mais individualista e competitiva, liberdade para ser o que quiserem.
Y	1980 e 1995	Mais flexíveis às mudanças, ávidos pela inovação, cresceram num mundo em transformação passando de “sem internet” para “com internet”.
Z	1995 e 2010	Chamados de “nativos digitais”, não existe divisão entre online e offline, multitarefas, dinâmicos.

Fonte: Rock Content (2020)

Nota: Organizado como quadro pela autora

A definição feita pela Rock Content (2020) dialoga com a pesquisa feita pelo IBOPE (2010) sobre as gerações Y e Z e seus hábitos de consumo, diversão, valores e uso de tecnologia, entre outros. Essas informações são fundamentais para se compreender quais idades seriam impactadas por um projeto mais tecnológico, uma vez que se busca incentivar o público jovem. A seguir, alguns dados do IBOPE (2010) sobre essas gerações em relação às suas preferências quanto a diversão, consumo e tecnologia:

Quadro 2 – Preferências em relação a atividades de lazer e diversão das gerações Y e Z

Geração Y	Geração Z
Sair para beber/ir a bares. O consumo de cerveja é maior, em 61%.	Jogar <i>games</i> . Mais da metade deles possui um videogame.

Ir a restaurantes/sair para jantar.	Praticar algum esporte. Alta afinidade na compra de equipamentos e artigos esportivos.
Maquiagens como pó e base facial, rímel, delineador têm maior penetração nessa geração.	Ouvir música. Posse de MP3 fica em 38%, 10% a mais que o total da população.

Fonte: IBOPE (2010)

Nota: Organizado como quadro pela autora.

Quadro 3 – Aspectos de consumo das gerações Y e Z

Geração Y	Geração Z
Quando o assunto é gastar, a geração Y sai na frente: 69% realizaram alguma compra pessoal no último mês.	Mesmo com um poder de compra mais baixo, a geração Z sabe o que quer: valorizam as formas de consumo divertidas e inovadoras.

Fonte: IBOPE (2010)

Nota: Organizado como quadro pela autora

Quadro 4 – Usos de aparelhos eletrônicos pelas gerações Y e Z

Aparelho eletrônico	Geração Y	Geração Z
Computador	59%	60%
Celular	95%	96%
Videogame	39%	54%
MP3/MP4	32%	38%

Fonte: IBOPE (2010)

Nota: Organizado como quadro pela autora

Esses dados apontam alguns fatores cruciais sobre o uso da tecnologia como incentivador, afinal, reforçam o que Fink (2018, p. 27) ressalta em seu texto:

Pattie Maes, do Laboratório de Mídia do MIT, influenciou meu pensamento sobre RA e como essa ferramenta vai mudar a humanidade. Ela é conhecida por suas palestras envolventes no TED Talks, e fez uma apresentação hipnotizante sobre o quadro geral do estado da vida moderna: estamos vivendo de forma imperfeita e superficialmente nos mundos real e digital ao mesmo tempo.²⁵

Ao observar com atenção, vi que a diferença não é tão grande em termos de celulares e computadores – talvez os níveis mais “básicos” e cotidianos, uma vez que hoje ambos os aparelhos são usados por praticamente todas as gerações que convivem no momento, incluindo a geração X e anteriores. O próprio MP3/MP4 não apresenta tanta variação, embora o

²⁵ Cf.: “Pattie Maes of the MIT Media Lab influenced my thinking about AR and how this tool is going to change humankind. Well known for her compelling TED talks, she gave a mesmerizing big picture presentation on the state of modern life: Living simultaneously, imperfectly and superficially in the real and digital worlds”.

percentual já aumente um pouco no que diz respeito à geração mais nova. No entanto, o real ponto de destaque está no salto quando se chega aos videogames. Os jogos para videogames hoje são, numa definição simples, produtos audiovisuais interativos, que podem ou não ser regidos por uma narrativa complexa. Esse dado, assim como o maior uso de MP3 e MP4, mostra que as gerações mais novas não só estão em busca de conteúdo de áudio e vídeo, mas, principalmente, buscam poder interagir com a história.

Embora esses dados ajudem a perceber em números o impacto dessas diferenças geracionais, é importante notar que a pesquisa feita pelo IBOPE (2010), considerando apenas as gerações Y e Z, traz diferenças consideráveis ao pensarmos nas idades representadas por essas gerações naquele ano. Ou seja, é natural que as respostas sobre as preferências quanto à diversão e consumo fossem tão diferentes, uma vez que, no ano da pesquisa, a geração Y compreendia pessoas de idade entre 14 e 29 anos, enquanto a geração Z compreendia pessoas de idade entre 0 e 14 anos. Assim, embora nos deem uma visão geral em relação a essas duas gerações, o quadro mais significativo para analisarmos aqui é o 4, sobre o uso das tecnologias.

Ainda segundo a pesquisa do IBOPE (2010), 71% da geração Z usa as redes sociais com frequência, e são usuários definidos como multimídia e multitarefa. Não é de surpreender que o consumo de literatura tenha crescido em *blogs* e redes sociais nos últimos anos, como a criação de “Instapoesia”, a poesia escrita e compartilhada na rede social Instagram, como os perfis de Ryane Leão (@ondejazzmeucoracao), Rupi Kaur (@rupikaur_), Lucas Lins (@lucaslinspoeta), entre outros.

Ainda, segundo Fink (2018, p. 27):

Nós estamos constantemente alternando entre o mundo nas nossas mãos e o mundo físico ao nosso redor. Milhares de pessoas morrem todos os anos em função desse hábito ruim, por isso a necessidade de mudança é urgente. Levou 15 anos para cavarmos esse buraco, e vai levar mais 15 anos para sairmos dele. Mas, quando nós conseguirmos, será um mundo muito diferente, porque os avanços estão acontecendo em muitos outros níveis. Inteligência artificial, o *blockchain*²⁶, computação em nuvem (ou *cloud computing*), também estão rapidamente alterando a computação. E ainda tem as consequências não intencionais das nossas maiores invenções, como o Facebook, que pode ajudar a nos conectar mais, mas também nos faz sentir menos livres.²⁷

²⁶ O *blockchain* é um banco de dados que fica na internet, armazenado de forma pública, sem um controle central. Desse modo, foi criado para distribuir a informação de forma transparente e auditável. (Informações obtidas no *blog* Mercado Bitcoin. Disponível em: <https://blog.mercadobitcoin.com.br/blockchain-o-que-e-como-funciona-e-qual-a-tecnologia-usada>. Acesso em: 16 maio 2021).

²⁷Cf.: “We are constantly shifting between the world in our hands and the physical world around us. Thousands of people die every year because of this incredibly bad factor, and the need to change it is urgent. It took 15 years to dig this hole, and it will take 15 years to dig it out. But when we do, it’s going to be a very different world, because advances are happening at many other levels. AI, the blockchain, cloud computing, are also rapidly changing computing. And then there are the unintended consequences of our greatest inventions, like Facebook, which may better connect us, but also make us less free”.

Todos esses dados demonstram como essa nova geração, além de multimídia, parece buscar absorver ao máximo toda a informação disponível ao seu redor, enquanto continua sendo cativada pelo *storytelling*. Também aponta para como a tecnologia pode ser usada para criar essa intermídia com a literatura.

2.2.2 Algumas tecnologias disponíveis

Fink (2018, p. 32) traz uma fala sobre o uso de tecnologias para prover a experiência:

Counts diz que os empreendedores da “experiência ao vivo” estão simplesmente se baseando no trabalho pioneiro de Walt Disney. “Ele foi a primeira pessoa a perceber que o que as pessoas querem é ser transportadas para dentro do mundo do filme. Ele usou a tecnologia que ele tinha à mão para atingir esse objetivo.” Em outras palavras: você não precisa estar usando um dispositivo na sua cabeça (como um *headset*) para estar totalmente imerso e presente em um mundo fictício.²⁸

É fácil perceber que o número de tecnologias disponíveis tem crescido nos últimos anos. Algumas empresas experimentaram andar nessa direção há algumas décadas, tendo menções de tecnologias similares à Realidade Aumentada desde a década de 70. No entanto, com frequência, devido à falta de recursos da época, muitos desses projetos acabam sendo esquecidos ou cancelados (inclusive exemplos bem recentes, como o Google Glass, que foi cancelado em 2015²⁹). Em relação à Realidade Aumentada, há muitos programas que já estão há alguns anos no mercado e outros surgindo agora, para plataformas diferentes e com variados métodos de publicação e compartilhamento.

Alguns exemplos de tecnologias disponíveis para criação de experiências em Realidade Aumentada são o Amazon Sumerian³⁰, ARCore³¹, ARKit³², Mirra³³, MRengine³⁴, ROAR³⁵,

²⁸ Cf.: “Counts said live experience entrepreneurs are simply building on the pioneering work of Walt Disney. ‘He was the first person to realize that people want to be transported into the world of a movie. He used the technology he had at hand to achieve his vision. Put another way: you don’t need to be wearing a head mounted display to be fully immersed and present in a fictional world’”.

²⁹ Para mais informação, ver: <https://canaltech.com.br/mercado/google-cancela-fabricacao-de-oculos-de-realidade-virtual-73545/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³⁰ Para mais informação, ver: <https://aws.amazon.com/pt/sumerian/>. Acesso em: 12 jun. 2021.

³¹ Para mais informação, ver: <https://developers.google.com/ar/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³² Para mais informação, ver: <https://developer.apple.com/documentation/arkit>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³³ Para mais informação, ver: <https://mirra.co/home/overview>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³⁴ Para mais informação, ver: <https://arvrtech.eu/products-mrgenie/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³⁵ Para mais informação, ver: <https://theroar.io/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

ViewAR³⁶, Vuforia³⁷, e outros que podem ser conferidos no documento “Realidade Aumentada: o guia de ferramentas”³⁸, além também de outros ainda que não aparecem no guia como o Adobe Aero³⁹, Unity⁴⁰ e Unreal Engine⁴¹. Cada um deles exige diferentes níveis de conhecimento do usuário na hora de elaborar os modelos, assim como diferentes possibilidades e maneiras de personalização do conteúdo, recursos oferecidos, métodos de distribuição e pagamentos, e integração com outros *softwares*.

Para o protótipo aqui apresentado, o programa escolhido foi o Adobe Aero, depois de experimentar diversos dos disponíveis e citados acima, devido aos recursos proporcionados dentro do aplicativo, como a facilidade de uso e de compartilhamento, a quantidade de modelos disponíveis gratuitamente e com licença de uso comercial liberado. Além disso, a integração entre programas da Adobe facilitou o uso das ilustrações como base, feitas no Adobe Photoshop e, ainda, permitiu criar efeitos que nos outros programas não foi possível, como a importação da ilustração separada em *layers* e o posterior afastamento dessas *layers* para criar profundidade, ainda que em um desenho essencialmente 2D.

O *software*, ainda em sua versão beta para *desktop* e Android, não está disponível para muitos aparelhos, mas a tendência é que, após o período de testes, acabe se consolidando como forte competidor em relação aos outros *softwares*, que exigem conhecimentos de *design* e programação avançados do usuário ou o desenvolvimento de aplicativos exclusivos para possível compartilhamento. Em aparelhos iOS, o programa só é suportado pelos modelos mais recentes (lançados a partir de 2017)⁴². Esse ponto pode ser um fator negativo no momento de produção em larga escala ou mesmo da comercialização de produtos envolvendo as experiências em RA; porém, a Adobe já está desenvolvendo o aplicativo para Android e, sendo uma empresa de grande porte no ramo criativo, acredito haver certa segurança a respeito da estabilidade e continuidade do programa. De todo modo, em situações cujo tempo e orçamento não sejam tão limitados quanto no momento de desenvolvimento deste trabalho, as possibilidades de exploração voltam àquela lista de programas hoje disponíveis, especialmente se, em situação futura, for envolvido um *designer* ou programador com experiência em

³⁶ Para mais informação, ver: <https://www.viewar.com/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³⁷ Para mais informação, ver: <https://www.ptc.com/en/products/vuforia>. Acesso em: 16 jun. 2021.

³⁸ Disponível em: <https://www.jorvalismo.com.br/2020/07/28/guia-de-ferramentas-de-ra/>. Acesso em: 05 maio 2021.

³⁹ Para mais informação, ver: <https://www.adobe.com/br/products/aero.html>. Acesso em: 16 jun. 2021.

⁴⁰ Para mais informação, ver: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 16 jun. 2021.

⁴¹ Para mais informação, ver: <https://www.unrealengine.com/en-US>. Acesso em: 16 jun. 2021.

⁴² Informações disponíveis no site. Ver nota de rodapé 42 ou “os portais abertos pelo caminho”.

modelagem 3D, animações e criação de experiências RA – habilidades que a autora deste trabalho se vê em desfalque, mas procura sobrepor com o auxílio da ferramenta para promover um protótipo adequado da ideia geral.

2.2.3 O que é e porque usar a Realidade Aumentada

Segundo Fink (2018, p. 14): “Quando é necessário definir conceitos como o de tecnologia imersiva, a maioria das pessoas recorre ao *continuum* da virtualidade introduzido por Paul Milgram e Yoko Koshino em 1992. Esse continuum abarca a gama de realidades entre a realidade física e a virtual, como a Realidade Mista (RM)”.⁴³

Cardoso e colaboradores (2007, p. 7), em *Tecnologias para o desenvolvimento de sistemas de realidade virtual e aumentada*, por sua vez, buscam definir Realidade Aumentada em seu texto da seguinte forma:

Pode-se definir Realidade Aumentada – RA – como a amplificação da percepção sensorial por meio de recursos computacionais. Assim, associando dados computacionais ao mundo real, a RA permite uma interface mais natural com dados e imagens geradas por computador. Um sistema de RA deve prover ao usuário condições de interagir com esses dados de forma natural. [...] Com o uso de RA, a interação não se dá com um único componente e/ou elemento localizado, mas com o ambiente que circunda aquele que interage.

Segundo Fink (2018), não há uma definição satisfatória. Assim, para evitar que cada empresa defina e nomeie individualmente essas novas tecnologias – causando confusão –, segue uma maneira, proposta por Fink (2018, p. 17-8) para tentar diferenciá-las entre si de modo compreensível:

RX: um termo que incorpora o RV, RA, RM e tudo o mais. X é um símbolo para o desconhecido e, portanto, permite ser substituído por uma variável pertinente. [...]
 RV: Realidade Virtual – experiência que requer um *headset* para completamente transportar o usuário para um ambiente virtual simulado, imersivo e interativo. [...]
 RA: Realidade Aumentada – sobrepondo e misturando as imagens simuladas digitalmente com o mundo real, visto através de uma câmera e em uma tela. Os gráficos podem interagir com os arredores (geralmente controlados pelos usuários). [...]
 RM: Realidade Mista – uma experiência que sempre dá ao usuário a visão do seu ambiente real, mas usa um *headset* para sobrepor gráficos interativos com essa mesma

⁴³ Cf.: “When defining concepts within immersive technology, most people defer to the virtuality continuum. Introduced by Paul Milgram and Yoko Koshino in 1992. It describes the range of realities between the physical and the virtual as Mixed Reality (MR)”.

realidade (Realidade Aumentada), e/ou incorpora elemento da realidade “verdadeira” em um ambiente virtual (virtualidade aumentada). [...]”⁴⁴

Ou seja, são diferentes tipos de tecnologia, embora muito semelhantes em aparência, e com diferentes níveis de imersão e operação pelo usuário. Inicialmente, *Jane Baldwin e o arsenal* foi pensado em Realidade Virtual, pois foi a tecnologia com a qual eu tive contato no período que fiz arquitetura. Essa experiência abriu um mundo de possibilidades na minha mente. Caminhar por dentro do projeto que eu tinha na tela do meu computador, saindo das plantas baixas 2D do Autocad para uma experiência sensorial, foi algo incrível. A maior proximidade com o projeto proporcionou uma melhor compreensão do todo e alterou minha relação com eles depois disso. Na época, me lembro de já ficar intrigada sobre o que mais poderia ser feito com essa tecnologia e em outras áreas, incluindo a literatura.

Com o tempo, foi possível conhecer mais sobre ambas as tecnologias e, conversando com a minha orientadora, chegamos à conclusão de que a Realidade Aumentada seria uma tecnologia mais adequada para esse primeiro momento, por não apresentar alguns desafios que a Realidade Virtual, por sua vez, apresentaria. Além disso, a Realidade Aumentada possui vantagens a longo prazo e que são ainda mais relevantes quando pensamos no momento que estamos vivendo, de pandemia, isolamento e individualidade.

Ao usar a RA se possibilita que a ferramenta usada seja o celular individual de cada leitor; no caso de compartilhamento, é um material possível de higienizar (como nos habituamos a fazer no último ano em virtude da pandemia). Também é uma tecnologia que respeita mais o corpo do leitor, uma vez que não invade seus sentidos; é mais inclusivo, pois possibilita o fácil acesso por maior número de pessoas; é uma tecnologia menos cansativa mentalmente do que a Realidade Virtual em experiências de longa duração; permite brincar com o espaço, integrando com o espaço do leitor e/ou o transportando para novos espaços; e não depende de contato físico nem limitação espacial entre pessoas. Esses fatores todos, de acordo com Pedrosa e Zappala-Guimarães (2019), tornam a RA uma alternativa muito atrativa

⁴⁴ Cf.: “XR: a term that encompasses VR, AR, MR and everything in between. X is a stand-in for the unknown and, therefore, allows any pertinent variable to replace it. [...] VR: Virtual Reality – Na experience that requires a headset to completely replace user’s surrounding view with a simulated, immersive, and interactive virtual environment. [...] AR: Augmented Reality – Overlaying or mixing simulated digital imagery with the real world as seen through a camera and on a screen. Graphics can interact with real surroundings (often controlled by users). [...] MR: Mixed Reality – An experience that always gives the user a view of their real surroundings but uses a headset to overlay graphics that are interactive with actual reality (augmented reality), and/or incorporates elements from actual reality into a virtual environment (augmented virtuality)”.

– pensando agora e no futuro – para usar na literatura compartilhada por grupos, como nos projetos em escolas e outros.

Outro ponto importante a ser ressaltado e que nos aponta Fink (2018, p. 15) é que,

[...] antes de nós podermos realmente conceitualizar e experimentar a moderna RX (o termo atualmente utilizado para se referir a variedade de realidades existentes por quase todos da área, embora a definição acadêmica se refira a bio-aumentada). Esses conceitos não abrangem um *continuum* mas, em vez disso, são construídos como elementos simbióticos e distintos ao mesmo tempo. Conteúdo 360 graus é essencial tanto para RV quanto RM uma vez que cada um depende de certo nível de imersão que incorpora a habilidade do usuário de interagir usando o espaço real ao redor dele. RA e RM, enquanto isso, requerem que o usuário veja o ambiente real. RM é uma mistura de elementos-chave requeridos para RV e RA, mas ainda providencia diferentes experiências e, portanto, difere também no conceito. Por proporcionarem resultados únicos (ainda que possuam atributos em comum), fazem com que sejam partes independentes de um ecossistema comum, conhecido como RX.”⁴⁵

A Realidade Aumentada atua, hoje, como uma possibilidade intermediária, já que admite que ocorram *hiperlinks*, intermédias e o principal: interatividade. Isso tudo é possível devido às características específicas desse tipo de sistema, como apontado por Cardoso e colaboradores (2007), como o processamento em tempo real da experiência RA, a combinação de elementos virtuais com o ambiente real, e a modelagem desses elementos em 3D – inclusive pode alcançar alto grau de personalização e realidade.

No uso como ferramentas, há também uma diferença entre RA e RV que se configura e se adapta à sociedade atual:

Realidade virtual é sobre a busca da humanidade por imersão. Ela proporciona presença e ação em outros mundos, em histórias e mitos, e se estende desde a caverna de Platão até os rituais religiosos, teatros, trens-fantasmas e casas de horrores em parques temáticos, filmes, televisão e videogames. Essas experiências requerem nossa suspensão voluntária da descrença.

A Realidade Aumentada, por outro lado, tem um histórico como ferramenta. A humanidade sempre buscou ferramentas que tornassem as pessoas mais fortes, rápidas e espertas. RA é a expressão final do homem pela maestria. É uma ferramenta, como um clube. É por isso que suas primeiras aplicações são vistas em circunstâncias comerciais: faça seu negócio se sobressair nesse clube, e o dinheiro jorra. Em resumo,

⁴⁵ Cf.: [...] “before we could actually conceptualize and experience modern XR (the current blanket term nearly everyone is using for immersive technologies, although its academic definition referred to bio-augmentation). These concepts do not span a continuum, but instead are built on both symbiotic and distinctive elements. 360-degree content is essential to both VR and MR since each relies on some level of immersion that incorporates a user’s ability to interact using the real-life space around them. AR and MR, meanwhile, both require that user sees a real-life environment. MR is a mixture of key elements required for VR and AR, but still provides a distinctive experience and, therefore, is a distinctive concept. Their unique offerings, but overlapping attributes, make them independent parts of a shared ecosystem known as XR”.

RV é uma nova realidade. RA é sobre a nossa realidade melhorada. (FINK, 2018, p. 22)⁴⁶

Porém, é preciso levar em consideração que essas tecnologias, para ser tornarem de fato relevantes, necessitam passar pela “aprovação” do público a quem são destinadas. No livro de Fink (2018) há diversos colaboradores ligados ao mercado internacional e às pesquisas que as grandes empresas, *startups* e universidades têm feito a respeito do tema. De acordo com o pesquisador:

A adoção do RX só pode acontecer se as pessoas valorizarem o seu uso. Os consumidores não pesquisam novas tecnologias. É preciso contar para eles o que a tecnologia é e como usá-la, da maneira mais simples possível, para que eles possam avaliar o valor dela para si. O conceito de *smartphones* era simples de entender por que as pessoas já conheciam os seus elementos-chave (telefone móvel e internet) e seu valor único (conveniência e melhoria na interface com o usuário). RV, RA e MR oferecem diferentes experiências e agora a indústria sofre ao tentar compreender todos. Por exemplo, por que alguém deveria gastar centenas de dólares em um *headset* por uma experiência ligeiramente melhor quando eles já possuem um iPhone que pode fazer praticamente a mesma coisa? (FINK 2018, p. 17)⁴⁷

Para melhor exemplificar essa validação pelo público, Fink (2018) menciona exemplos como Pokémon GO e o IMAX, e como uma má definição e instrução do público a respeito das novas tecnologias pode ser prejudicial para a sua aceitação e sua disseminação no cotidiano. De acordo com ele, “chamar o jogo [Pokémon GO] de ‘RA’ é tão preciso quanto chamar duas fatias de pão de sanduíche. Algumas partes estão aí, mas faltantes dos elementos fundamentais” (FINK, 2018, p. 16).⁴⁸ Na opinião do autor, a atribuição de sucesso à RA seria enganosa, pois as imagens digitais do jogo não detectam nem interagem com o mundo real (elementos necessários para se considerar uma experiência RA). Segundo ele, esse equívoco criaria uma definição tão errada sobre o que é RA quanto chamar uma tela IMAX de televisão colorida, degradando a percepção do público e a chance de crescimento potenciais dessas tecnologias.

⁴⁶ Cf.: “Virtual reality is about humanity’s quest for immersion. It provides presence and agency in other worlds, in stories and myths, and it stretches from Plato’s cave to religious rituals, theater, dark rides, theme parks, film, television, and video games. These experiences require our willing suspension of disbelief. Augmented reality, on the other hand, has its historical antecedents in tools. Humanity has always sought tools to make people stronger, faster, and smarter. AR is the ultimate expression of man’s quest for mastery. It is a tool, like a club. This is why it’s seeing its first real applications in commercial circumstances: beat your business with this club and money pours out. In short, VR is a new reality. AR is about enhancing reality”.

⁴⁷ Cf.: “XR adoption can only happen if people value using it. Consumers do not research new technology. They are told what it is and how to use it in a simple enough way that they can evaluate its potential value to them. The concept of smartphones was easy to understand because people already knew what its key elements were (mobile phone and internet) and its unique value (convenience and improved user interaction). VR, AR and MR offer distinctively different experiences and right know the industry suffers from a perceived catch all. For instance, why would they spend hundreds of dollars on a headset for a marginally better experience when they already have an iPhone that can do mostly the same thing?”.

⁴⁸ Cf.: [...] “calling the game “AR” is about as accurate as calling two slices of bread a sandwich. Some of the pieces are there, but it is missing fundamental elements [...]”.

Ele pergunta: “Afinal, por que alguém iria pagar para ver algo que eles já têm em casa? Melhor ainda, por que alguém iria querer usar RA em outros aplicativos se a maioria dos jogadores de Pokémon GO desligam o modo de RA, de qualquer forma?” (FINK, 2018, p. 16)⁴⁹ Para mim, essa observação sobre Pokémon GO foi extremamente útil, pois eu mesma também desligava o RA para jogar. Não queria que esse mesmo problema ocorresse nas minhas ilustrações e, por isso, mantive em mente os detalhes apontados por Fink (2018).

Assim, é imprescindível que o público, além de bem instruído sobre o uso, tenha possibilidades de experimentar a tecnologia em diversas situações, a fim de poder validar os seus benefícios. Até mesmo porque, na minha opinião, as possibilidades criativas parecem praticamente infinitas. É possível, inclusive, combinar outros programas e ferramentas de *design* para conferir maior customização do resultado, podendo colocar trechos da história dentro da RA, uma linha alternativa de história, minijogos, pistas, ilustrações, vídeos, músicas, referências, animações etc. Há inclusive a possibilidade de o autor tentar atender aos diferentes gostos, como por exemplo criar o final do livro aberto, por escolha do autor, mas também criar e colocar na RA um final fechado, a fim de agradar os leitores que preferem esse tipo de final (para citar apenas alguns exemplos que veem primeiro à minha mente).

Dependendo do programa escolhido para trabalhar com a Realidade Aumentada, podem ser necessários cálculos e ajustes, ao se considerar o ponto de vista desejado, a posição de quem interage, onde os elementos estão posicionados etc. Muitas vezes esses são fatores que afastam as pessoas leigas em *design* e modelagem 3D de experimentar com a RA.

Naturalmente, essas experimentações e novidades levam tempo a se estabelecer no mercado. Como ressalta Fink (2018, p. 79):

Demorou cinquenta anos para levar eletricidade para todo o país (EUA). Levou trinta anos para passar a fiação dos telefones fixos. O rádio levou vinte anos. Televisão, dez. A internet levou menos de cinco anos. RA e RV não podem ser comparadas com essas tecnologias. Ao invés disso, elas são como o computador pessoal, que levou quinze anos para atingir o ponto de inflexão. Computadores pessoais entraram na nossa vida muito devagar.⁵⁰

Fink (2018) ainda menciona que, além do tempo necessário para se popularizarem as RX, existem diversos problemas tecnológicos, de desenvolvimento, acesso e compartilhamento

⁴⁹Cf.: “After all, why would anyone want to pay to go see something they have at home? Better yet, why would anyone want to use AR in other apps if the majority of Pokémon GO players turn AR mode off anyway?”.

⁵⁰ Cf.: “It took fifty years to electrify the country. It took thirty years to wire landline phones. It took radio twenty years. Television, ten. The Internet took less than five years. AR and VR cannot be conflated with these technologies. Instead, it is like the personal computer, which took fifteen years to hit an inflection point. Personal computers came into our lives very slowly”.

a serem resolvidos, com questões que vão desde o armazenamento em nuvem com melhor geolocalização do que dos *smartphones*, até problemas de campo de visão disponível e a navegação por movimentos – que pode ser desconfortável e, inclusive, causar dores musculares. De todo modo, só podemos avançar e aprimorar as tecnologias que temos disponíveis a partir de estudos e pesquisa sobre suas muitas utilidades – o que, na minha opinião, é nosso papel aqui e digno de todo nosso esforço conjunto.

3 BEM-VINDOS AO MEU PORTAL

Antes de apresentar a amostra criativa propriamente dita, há alguns pontos que eu gostaria de apresentar para contextualizar a obra e de como este trabalho foi se formando. Todo ser humano tem uma trajetória única e, para nós, autores, essa é talvez uma das nossas maiores vantagens. Por isso achei importante destacar os aspectos abaixo:

3.1 NOTAS SOBRE O PROCESSO CRIATIVO

Algo que me surpreendeu durante o processo de escrita e planejamento deste trabalho foi ter de me “reeducar” na hora de pensar a criação. Eu sempre gostei muito de tarefas artísticas. Enquanto crescia experimentei fazer histórias em quadrinhos, tirar fotos, desenhar e pintar, elaborar projetos de marcenaria com meu pai – ou seja, tudo que era possível explorar, eu fazia. E isso me ajudou muito a desenvolver o pensamento criativo, a visualização do projeto no seu resultado final, qual a meta que eu queria alcançar.

Tenho de admitir que, em muitos momentos, eu não tive certeza se conseguiria realizar este trabalho exatamente do jeito que eu queria (ou, pelo menos, próximo suficiente), e ver as produções tomando forma foi um dos momentos mais felizes da minha vida. Outro ponto interessante foi fazer esse exercício de olhar para a história com um olhar “para além do texto”, a fim de perceber o que poderia ser contado através das intermédias.

É algo como “sabemos para onde queremos ir, mas não exatamente como vamos até lá”. E acho que isso faz parte do processo. De certa forma, me lembrou da etapa de listar os pré-requisitos no projeto arquitetônico antes de começar a posicionar a malha de pilares. Aliás, os estudos iniciais de arquitetura – como cálculo, geometria analítica e descritiva – foram de grande ajuda na hora de montar as experiências em RA e entender o que fazer com os elementos, como posicionar, girar etc. De todo modo, quando eu comecei a pensar onde posicionaria a RA, eu decidi que queria momentos da história em que o leitor pudesse parar para interagir e sentir a história, antes de avançar.

Porém, eu não estava me identificando com o estilo do texto – questões autorais que vamos construindo ao longo da vida e que envolvem diversas reescritas – e resolvi reescrever o texto pela quarta vez, eu acho. Mudei de novo a voz do narrador e ali surgiu um prólogo que

eu senti fazer toda a diferença. Normalmente as pessoas não leem e não gostam de prólogos, e a sugestão que surgiu foi de transformar esse prólogo – que não existia no “primeiro posicionamento de pilares” – em RA, tornando-o alternativo, conforme o gosto e a vontade do leitor.

Essas experiências, de voltar, repensar, perceber as possibilidades, é algo muito estimulante quando trabalhamos com intermédias, especialmente porque o tempo de criação de uma obra pode levar meses – talvez anos, em alguns casos – e nesse meio tempo, novas criações, novas tecnologias podem surgir e se integrar bem na nossa própria criação. Em alguns casos, é absolutamente necessário para nossa obra ser como queremos que seja – e um ótimo exemplo disso é o uso de tecnologias na gravação dos filmes *Avatar*, do diretor James Cameron (2009).

Quis compartilhar essa experiência aqui pois foi algo bem marcante para mim nesse processo e imagino que possa ser útil para escritores que poderão ler este trabalho no futuro. Às vezes nos focamos tanto em desenvolver o narrador, as personagens, com a correção do tempo verbal, da trama – tantas coisas que necessitam da atenção do autor! – que nos esquecemos de parar para analisar as possibilidades que caminham ao lado, e que por vezes só precisam de um empurrãozinho para aparecer no nosso horizonte (e, por isso, muito obrigada turma de oficina literária!).

3.1.2 Influências

Neste pequeno subcapítulo, quis abordar um ponto importante na formação de todo escritor: as referências. De tudo que estou construindo aqui, é impossível não ressaltar o impacto da influência de Tolkien e C.S. Lewis, se não na obra diretamente, na maneira de pensar a literatura para o público jovem.

Tolkien⁵¹, além de ter criado um universo mágico e uma língua própria do universo, tem um tratado sobre fantasia⁵², no qual fala sobre o Reino Encantado, as crianças e sobre a “formação histórica” dessas histórias. Ele foi importantíssimo na consolidação da fantasia “mágica” que temos, tão próxima desse “Reino encantado” e seus habitantes. Nesse texto, é interessante observar como Tolkien (2013) relaciona os elementos de construção da fantasia

⁵¹ Em suas obras literárias como *O hobbit*, *Senhor dos Anéis* e outras histórias da Terra Média.

⁵² *A Árvore a Folha*, 2013. Para mais, ver “Os portais abertos pelo caminho”.

com os momentos históricos da humanidade, como os adventos tecnológicos provocados pelas revoluções industriais. Um exemplo claro disso encontra-se logo no início do texto, quando ele se questiona sobre a razão de seres como elfos e fadas serem representados como criaturas diminutas nas histórias “atuais”, relacionando essa consequência ao fato de que o mundo estaria ficando “pequeno” para abrigar os homens e o Reino Encantado, na medida em que as viagens tornavam a distância uma coisa relativa e possibilitavam a exploração até das partes mais distantes do planeta.

Além disso, ele ainda vai falar sobre a essencialidade das aventuras nos contos de fadas, sobre os elementos antigos que foram preservados, modificados e propagados pelas gerações seguintes, e o efeito literário provocado por esses elementos, desde a tradição oral. Esse efeito literário seria o grande fator para promover a suspensão voluntária da incredulidade – algo que tanto as crianças quanto os adultos são capazes. É com base nisso que Tolkien (2013) nos leva ao discurso de que os contos de fadas foram erroneamente associados a crianças. A fantasia, segundo Tolkien (2013), tem a vantagem de possuir uma estranheza que ainda assim nos cativa. É o que ele aponta como uma das vantagens da mente humana: poder imaginar qualquer coisa, até as que não estão presentes ou que nunca pudemos ou poderemos ver.

Esse legado é possível de notar em diversas outras fantasias, e entre elas cito *Eragon*⁵³, pois também possui línguas próprias para as diversas raças da história. Acho que essas referências são incríveis, porque é algo complexo do ponto de vista do criador, mas extremamente envolvente e propício para estimular a criatividade do ponto de vista do leitor – ambos pontos muito benéficos e que podemos aproveitar quando pensamos em como incentivar novos leitores. Claro que nem todos vão gostar de fantasias, mas existem esses recursos em diversos gêneros, eu aqui estou apresentando aqueles que foram referência para mim.

C.S. Lewis (2009) também tem um compilado de dicas, com apenas três pontos, no qual ele discorre sobre como escrever para crianças. Já faz algum tempo que eu li a primeira vez essas dicas, mas elas mudaram a minha forma de ver a escrita literária para o público jovem e me ajudou a compreender, inclusive, por que eu escrevia como escrevia. É interessante quando os autores que gostamos nos levam à essa reflexão. Entre os pontos sobre os quais ele debate, um dos que mais me chamou atenção e que mantenho sempre em mente, não importa o tipo de literatura que eu esteja escrevendo, é quando ele diz que “escrevi o que eu gostaria de ter lido

⁵³ Primeiro livro da série A Herança, escrito por Christopher Paolini, que escreveu como autor adolescente para adolescentes.

quando criança e ainda gosto de ler agora, com mais de cinquenta anos” (LEWIS, 2009, p. 741)⁵⁴. É muito interessante ver como ambos, Tolkien (2013) e C.S. Lewis (2009), acreditavam não haver diferenças significativas ao escrever para crianças, nesse sentido de fantasia e história. C.S. Lewis (2009), no seu texto, então nos dá de exemplo a cena do piquenique de Lucy com o Sr. Tumnus.

Essas influências são percebidas e de extrema importância para mim, à medida que são responsáveis por criar uma mitologia consolidada na literatura em muitos aspectos. Temos hoje uma ideia de elfos, dragões, duendes e outros, muito influenciados por esses e outros autores. Mas, como escritores, temos certas liberdades e compromissos, e acho fundamental entendermos nossas influências para também sabermos dizer onde nos inspiramos e onde os desafiamos, para criar algo às vezes inteiramente diferente. Um exemplo é a minha apropriação de elfos, mas com uma mudança no comportamento “padrão” estabelecido na literatura. Também me arrisquei na criação de uma língua élfica, muito inspirada em Tolkien, ainda que o meu exercício nesse sentido conste de apenas poucas palavras, como vocês poderão ver.

3.1.3 Estrutura da narrativa

A narrativa é dividida em 12 capítulos, além de um prólogo opcional (em RA) e um glossário, inspirado em outros livros de fantasia com idiomas inventados. Infelizmente não é possível apresentar o livro inteiro e, então, para que se tenha um melhor proveito do trabalho, resolvi apresentar pequenos trechos de 2 capítulos distantes entre si, mas que auxiliam a compreender o sentimento global da história e essa evolução da personagem, algo que considero crucial nas histórias no geral, mas especialmente em textos infantojuvenis, quando nosso leitor está passando também por amadurecimentos constantes. Para mais informação a respeito da estruturação da narrativa, ver Apêndice B.

3.1.4 As ilustrações

Decidi usar ilustrações porque, embora sejam geralmente mais usadas na literatura voltada para o público infantil e sua presença, com frequência, tenha sido usada para constranger o público jovem, nos últimos anos começaram a reaparecer na literatura juvenil e

⁵⁴ Dicas presentes ao final do livro em volume único das *Crônicas de Nárnia*, p. 741.

até mesmo na literatura de jovens adultos. Na minha opinião, isso é excelente, uma vez que as imagens também podem servir de motivador para a leitura, trazendo “pontos de respiro” para o texto e a página. A difusão das imagens direcionadas a esses públicos se dá principalmente a partir das histórias em quadrinhos, que,

[...] com sua plena difusão no Brasil a partir da segunda metade do século XX, a imagem passou a ser tão ou mais relevante que o texto, impondo sua presença nos gêneros com os quais compartilhava o público. E como o maior número de seus consumidores se situava na faixa etária definida como infantil e juvenil (e, mais contemporaneamente, jovens adultos), a literatura dirigida a esse segmento de mercado incorporou a linguagem visual [...] (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 28-9).

As ilustrações aqui foram pensadas para proporcionar um acesso amplo aos leitores, sem excluir da experiência primordial do livro como literatura àqueles que porventura não tivessem acesso à tecnologia ou não gostem de usá-la. Assim, decidi usar algumas ilustrações na versão física do livro e, ao lado delas, um QR Code para direcionar à RA. Além disso, as ilustrações em estilo cartum se aproximam de muitos *games*, das histórias em quadrinhos e outras mídias cotidianas dessa faixa etária.

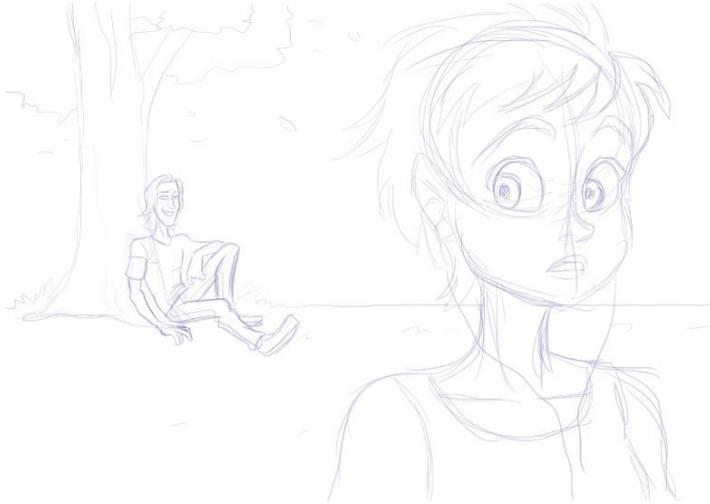
De novo, a experiência pela passagem na arquitetura se fez presente, de duas formas: a primeira, foi porque eu não queria então ilustrações “infantis”, mas sim algum tipo de ilustração que fosse mais “neutra”. Claro que me lembrei dos croquis, feitos na arquitetura, que procuram representar o projeto da forma mais clara e simples possível. Daí surgiu a ideia de fazer as ilustrações como croquis, em tons de cinza, preto e branco, com menos detalhes, o suficiente para dar a ideia geral da cena. Então cheguei à segunda ajuda, já que foi a arquitetura que me proporcionou também o contato do ilustrador certo para o caso: um ex-colega que trabalha com ilustrações. Abaixo seguem os primeiros rascunhos feitos pelo talentosíssimo Thiago Luz e alguns comentários meus a respeito.

Na ilustração 1 estão as duas personagens que aparecem em ambas as cenas escolhidas para a amostra criativa: Jane e Liam.

Ilustração 1 – Primeiro Rascunho das personagens

Ilustrador: Thiago Luz

Na Ilustração 2, se apresenta nossa segunda experiência em RA (já que a primeira é o prólogo), no momento em que eles se veem pela primeira vez. Aqui a expressão de Jane ainda é como que de surpresa.

Ilustração 2 – Rascunho Cena 1

Ilustrador: Thiago Luz

Na terceira ilustração, podemos ver a cena final, quando eles vão atravessar o portal que os leva até o universo mágico, parte que encerra o primeiro livro:

Ilustração 3 – Rascunho Cena 2

Ilustrador: Thiago Luz

Depois da aprovação e alguns ajustes, este foi resultado final:

Ilustração 4 – Cena 1 final



Ilustrador: Thiago Luz

Ilustração 5 – Cena 2 final



Ilustrador: Thiago Luz

3.2 JANE BALDWIN E O ARSENAL (AMOSTRA CRIATIVA)⁵⁵



CAPÍTULO 1

Jane acordou com um longo e desanimado suspiro. Desligou o despertador que ainda tocava e encarou o teto do quarto novo, deitada no colchão velho, bem no centro do cômodo, com as caixas e móveis desmontados, escorados nas paredes ao redor.

Obviamente, pensou, irônica consigo mesma, a mudança tinha que chegar na última semana de férias. Agora, além de ter que se preparar para o início das aulas, também teria que guardar e desempacotar todas as caixas.

Tentou, muitos anos atrás, convencer a mãe a parar de desencaixotar todos os pertences da família a cada mudança, mas foi um fracasso.

— Ora querida, se não desempacotarmos, nossa casa não vai ter a cara de nosso lar, não vai fornecer abrigo e aconchego. De que serviria um lar então? Não, não, não. Esse é o nosso lar, ele exibirá nossas coisas fora de caixas! Ou quer se mudar para uma

⁵⁵ Para visualizar e interagir com as imagens em Realidade Aumentada, é necessário instalar o aplicativo Adobe Aero para dispositivos móveis. Ao abrir a câmera do iPhone ou iPad, ela automaticamente reconhecerá o QR Code e direcionará você para o download do aplicativo na App Store. Depois de baixar, abra a câmera novamente e escaneie o QR Code outra vez. O app Adobe Aero vai abrir e orientar você a encontrar uma superfície para ancorar a imagem. Aconselho escolher uma superfície com algum objeto (computador, lápis, caderno) e um local bem iluminado para que o programa tenha facilidade de escanear a superfície escolhida. Todas as imagens possuem interações. Explore-as e aproveite!

caixa? Posso arranjar isso. — A mãe a olhou muito séria por cima dos óculos redondos que tinham escorregado para a ponta do nariz quando ela se abaixou para tirar algo de uma das caixas.

Jane abandonou a discussão. Sabia que sua mãe não cederia, não importava se era a 20.^a mudança. Suspirou de novo, contabilizando os músculos doloridos. Dezesesseis anos, vinte mudanças... menos de dois anos em cada casa. Não era de admirar que odiasse mudanças. E, é claro, tinha todas as vezes, sem exceção, que lidar com professores, colegas, vizinhos e todo mundo na volta sendo amigáveis e bisbilhotando ao mesmo tempo, a fim de saber quem eram os “novatos”. Revirou os olhos, pensando no dia que teria pela frente. Pelo menos a aula não era integral. À uma hora da tarde estaria livre para vir para casa, talvez tentar pôr em ordem o espaço que seria designado “seu quarto”. Ainda tinha saudades do único quarto que considerara seu. A parte engraçada era que mal se lembrava dele. Era o quarto que havia dividido com Clara, quando ela tinha uns cinco anos, e a irmã, uns três.

Ficou encarando o teto, tentando encontrar um motivo que fosse para levantar, mas a ideia do novo colégio não era nada promissora. Primeiro, porque era um colégio religioso, o que já certamente resultava em uma diretoria enfadonha — ela tinha certeza. Depois, pensou na “rotina” de chegar a um colégio novo, sabendo que provavelmente não gostaria dos professores nem dos colegas — era sempre a mesma coisa. E se conseguisse achar um motivo para ficar em casa...?

— Jane? Hora de acordar.

O susto com a batida na porta fez as ideias de desculpas se dissiparem.

— Ah, tá bom, mãe. Já vou...

Agora nem adiantava mais. Rolou para fora da cama, antes que a Clara também fosse bater à porta.

A diferença de idade entre elas era pouca, mas Jane achava Clara bastante irritante, às vezes, por ser excessivamente delicada e agir como uma princesinha. Frequentemente as pessoas perguntavam se elas eram mesmo irmãs — o que realmente não ajudava em nada no humor de Jane (e que, aliás, era apenas um reflexo da sua vontade de ficar isolada, distante, em paz). Alguns diziam que ela era antissocial, mas, quem a tivesse conhecido quando criança sabia que ela tinha sido bem divertida e ativa, e só agora na adolescência parecia ter se distanciado de tudo e todos. As irmãs, inclusive, se davam muito bem no convívio diário, e só nos últimos anos é que vinham

se dedicando a interesses tão diferentes. Nenhuma delas sabia bem por que ocorrera a mudança, mas também não se importavam muito com isso.

Jane vestiu a roupa que tinha deixado separada em cima da cadeira. Sua escrivaninha estava desmontada, ao lado, escorada na parede e apoiando o espelho. Embora soubesse que o uniforme era obrigatório na nova escola, resolveu arriscar. Ignorou a camisa do colégio e optou por uma das suas regatas favoritas: preta com um grande *Jack Skellington* sorridente no meio. Calçou seu All Star velho, delineou os olhos e escovou os cabelos curtos e pretos. A princípio, estava tudo certo. A única peça destoante em todo seu figurino era um delicado anel Claddagh que ganhou quando era criança e que nunca tirava do dedo. Bem no centro do anel, reluzia o coração de uma pedra verde bem lapidada. Jane achava a pedra linda, e gostava ainda mais da peça por lembrar os olhos do seu gato. O único detalhe que não conseguia compreender era como o anel parecia estar sempre bem encaixado no seu dedo: nunca estava nem folgado, nem apertado...

Outra batida na porta, dessa vez suave. Jane tinha certeza de que era Clara, vindo conferir se já estava pronta. Suspirou baixinho e disse:

— Pode entrar, Clara.

A irmã apareceu primeiro com o rosto, timidamente, no vão da porta. Ao confirmar que Jane já estava vestida e parecia pronta, abriu o resto da porta e entrou no quarto.

Clara estava toda vestida de azul-marinho, com o uniforme da escola. Ela, ao contrário de Jane, tinha os cabelos loiros, longos, terminados em cachos. Deixara o cabelo solto, e enfeitara-o apenas com uma fita de cetim azul-claro, no estilo Alice-no-país-das-maravilhas, sem dúvida, a sua história favorita. Era assustador na verdade, pensou Jane, em como a irmã, com aquela roupa e a sapatilha preta, se assemelhasse tanto com a personagem da ficção. Segurou um riso quando pensou na mãe, como se ela também incorporasse os personagens: um misto do coelho branco e a rainha de copas. Definitivamente, não seria bom se atrasar...

— Imaginei que você ia vir verificar se eu já estava pronta... Só me adiantei. — Jane deu de ombros, indiferente, olhando de novo a imagem no espelho. A voz ainda estava arrastada pelo sono.

— Ah, é, acho que faz sentido... Você me conhece — falou, sorrindo alegre para a irmã. — Vamos tomar café, então?

— Claro. — Jane pegou a mochila no canto e saiu, fechando a porta do quarto ao passar.

— Dormiu bem? — Clara parecia saltitar de um degrau para o outro, cantarolando enquanto descia as escadas.

— É, até que sim.

— Teve aquele pesadelo de novo? — Ela parou de se movimentar e olhou de soslaio para a irmã mais velha, como se a mudança de comportamento transmitisse a seriedade que dava ao assunto.

— É... — Elas chegaram no último degrau e Jane suspirou, visivelmente desconfortável. — Sei que não é nada demais, mas continua sendo desagradável.

A irmã assentiu energicamente. Também detestava pesadelos, mas nunca teve nenhum desses, tão terrível como o pesadelo “tradicional” da irmã. Gostaria de poder ajudá-la e até tentou algumas vezes quando eram mais novas. Em vários momentos, ela já havia percebido que a irmã tinha pesadelos pela sua agitação no sono e ia em silêncio abraçá-la. Jane, então, se acalmava e conseguia voltar a dormir. Porém, isso acabou quando passaram a ter cada uma o seu próprio quarto. Nem sabia se essa técnica ainda funcionaria.

A mãe já estava na cozinha, organizando apressada os vários potinhos com frutas — seus lanchinhos nos raros intervalos da Emergência — sem notar a xícara de café fumegante na bancada ali perto. Para Jane, era um mistério como a mãe conseguia trabalhar na emergência. Talvez fosse por isso que ela estivesse tão acostumada com mudanças... De acordo com ela, trabalhar na emergência era como abrir um kinder ovo: você nunca sabia o que ia encontrar.

O cheiro de café no ambiente era delicioso. Jane sempre ficava enjoada ao tomar café da manhã e, por isso, preparou com calma uma torrada, organizou um canto da mesa e tomou o café devagar, ouvindo os protestos crescentes da mãe que pedia para que se apressassem. Quando terminou, colocou a louça na pia e foi escovar os dentes, ainda desejando que tivesse conseguido pensar numa desculpa.

Voltou para a sala, e, como esperava, encontrou a mãe e a irmã com a porta da frente aberta, prontas para sair.

— Ótimo, Jane, vamos logo, querida! Já estava indo mandar Clara atrás de você. Não podemos nos atrasar! — Sua voz era suave, mas transbordava energia e animação. Era impossível saber como a mãe podia gostar tanto de primeiros dias...

Elas entraram no carro da mãe — o pai já tinha saído — e foram para a escola. Chegaram faltando uns cinco minutos para bater o sinal. Clara acenou para a mãe por uns momentos, enquanto via o carro se distanciar. Jane encarava o edifício do colégio, que se erguia robusto atrás das árvores do pátio — talvez a única coisa boa que esse colégio tinha: árvores. Contemplou a sua “nova prisão” pelos próximos dois anos, se não resolvessem se mudar de novo antes disso. Encarou o chão e entrou pelo portão logo atrás da irmã.

Como ainda faltavam alguns minutos e já sabendo que ainda teriam que passar por todo o protocolo escolar de início de ano — que nunca começava no horário —, se dirigiram para um dos bancos do pátio, embaixo das árvores. Jane já estava com seus fones de ouvido num volume alto o suficiente para se isolar de todos. Apenas duas coisas chamaram sua atenção no período em que levou entre chegarem ao colégio e tocar o sinal: Clara, com seu jeito inquieto reparando em tudo e todos; e a insistência de alguém a observando. Seja lá quem fosse que a encarava, continuava olhando para ela, fixamente durante um período que pareceu longo e incômodo. Jane levantou a cabeça e examinou o pátio. Logo o localizou.

Era um garoto que estava sentado no chão, com as costas escoradas em uma árvore, do outro lado do pátio. As pernas dobradas pareciam entregar sua altura, embora o rosto não dissesse a idade com a mesma transparência. Jane notou que o garoto não desviava o olhar, mesmo quando ela começou a analisá-lo.

Era excessivamente pálido, de cabelos preto-avermelhados que iam lisos até os ombros largos. Jane franziu os lábios. Certamente era só mais um atleta metido, daqueles que achavam que não precisava estudar e ficavam fazendo brincadeiras estúpidas na sala ao longo do ano. Não conseguiu desviar o rosto, no entanto. Sentia-se estranhamente presa aos olhos que pareciam com a pedra do seu anel, porém mais claros e suaves. Piscou algumas vezes, tentando se libertar, e sentiu o sangue subir para as bochechas. Quando por fim conseguiu desviar a direção do seu foco, percebeu as maçãs do rosto altas, a pele lisa, e viu os dentes surgindo por trás dos lábios vermelhos.

Ela olhou com raiva para o chão. Repreendeu-se ao formar a conclusão no mesmo instante que a observação gravou na sua mente: era um rosto fácil de lembrar, agradável, delicado e forte ao mesmo tempo, que transmitia uma seriedade compenetrada estranha à idade.



Cruzou os braços e começou a dar pontapés no chão. Ainda sentia uma leve queimação, que não sabia identificar se era a pura vergonha de tudo aquilo, ou se era porque o garoto ainda a olhava. Esperou o sangue baixar e arriscou olhar de novo para o local onde ele estava. Agora não havia ninguém. Surpreendeu-se com a pontada de decepção que tomou o lugar da raiva. Será que tinha imaginado...? Nesse momento ouviu o sinal da escola soar e todos se moveram como se fossem formigas operárias, convocadas ao mesmo tempo. Ela colocou a mochila no ombro e se dirigiu, logo atrás de Clara, até o saguão onde as filas se formavam.

A diretora esperou a muvuca diminuir para começar a falar. Alguns alunos ainda cochichavam animadamente no fundo das filas, sendo que, a grande maioria, era na verdade um emaranhado de pessoas reunidas ao invés de uma linha compreensível. Mesmo assim, a diretora seguiu dando os recados sobre o ano letivo e o primeiro dia de aulas, dando as boas-vindas aos alunos novos etc.

Jane sentiu como se a observassem de novo, levantou os olhos procurando quem seria dessa vez. A pontada de decepção atacou outra vez aquele ponto alto do estômago. Era apenas uma menininha, talvez da quinta-série, olhando com interesse a sua regata e mochila de caveiras. Baixou de novo os olhos e ficou pensando na letra da

música que estava ouvindo antes, enquanto a diretora seguia no seu discurso motivador.

Quando, pela terceira vez em menos de vinte minutos, sentiu olhos às suas costas, quase caiu quando se virou e chocou seu ombro contra uma massa sólida logo atrás de si. Se reequilibrou, no entanto, porque o dono do peito contra o qual batera, agora segurava seu cotovelo com firmeza, esperando que ela se recuperasse para, só então, largar seu braço. Jane sentiu uma raiva avassaladora. Quem ele pensava que era?

Ele olhava para ela, de cima para baixo, e Jane sentiu toda sua raiva ir embora quando notou que a íris do menino era rajada de vários tons de verde ainda mais claros, serpenteando como pequenos fios quase transparentes, e era isso que conferia o aspecto brilhante e profundo naquele olhar. Despertou a si quando percebeu que ele ainda segurava seu cotovelo e agora sorria. Ela fechou a cara, sussurrou um “obrigada” e voltou-se para a frente. Agora, a diretora falava algo sobre o local de fila de cada turma e a ordem para irem para as salas. A turma do segundo ano do ensino médio seria a penúltima a subir.

Jane tentou ignorar o estranho às suas costas, que insistia em pigarrear baixinho e, ela tinha certeza, ainda mantinha aquele sorriso no rosto. Tentou se concentrar em observar os outros alunos da escola, embora não tivesse o menor interesse nisso. Observou turma por turma desaparecer na escada principal e então começou a analisar a turma de Clara, a última do ensino fundamental a subir. As meninas, como as demais, formavam uma fila animada e desorganizada que mais parecia um clube em reunião do que uma fila. Os meninos, de alguma maneira, já tinham nas mãos uma bola, que passavam de um para o outro em algazarra, como se qualquer lugar fosse uma quadra boa suficiente para fazer um jogo. Clara notou a irmã, enrubesceu e acenou discretamente.

Jane balançou a cabeça, como se desejasse boa sorte a ela. Quando a turma de Clara também subiu e a seguinte, faltando só a dela e a do terceiro ano, Jane instintivamente deixou-se ficar para trás, a fim de analisar a própria turma. Para seu descontentamento, não foi a única que usou desse artifício.

Enquanto caminhavam pelo longo corredor no segundo andar, em direção à porta mais distante, viu que seus passos eram ladeados pelo mesmo garoto do pátio. Apertou os lábios. Seus cabelos formavam uma espécie de semicortina no seu rosto enquanto olhava para o chão.

Ao chegarem à sala, ela foi direto para a cadeira mais ao fundo, no canto. Deixou seus pertences sobre a cadeira ao lado e se sentou com as costas apoiadas na parede, observando os outros colegas, que ainda conversam e riam, contando sobre as férias. Tinha certeza de que a maioria deles ali se conhecia desde o jardim de infância. Animador, pensou, irônica.

As mesas eram organizadas de três em três por toda a sala, formando três colunas também. Notou que as meninas estudiosas — cada grupinho de meninas composto por 4 ou 5 integrantes — se sentaram na coluna do meio, nas fileiras da frente, espalhando seus materiais nas mesas dos lados, desocupadas. O grupinho das que pareciam curtir esportes, sentou-se próximo aos meninos, que formavam uma grande e desordenada massa no centro-esquerdo do centro-fundo da sala. E as que pareciam estar nem aí, escolheram a mesma coluna de Jane, mas umas fileiras para frente. Todos pareciam ter se acomodado, o professor se organizava para começar a aula, então Jane retirou seu livro da mochila e começou a ler.

Concentrada, não viu que alguém se aproximava. Um leve pigarro chamou sua atenção. Marcou a página com um dedo e levantou os olhos. Ele estava parado, trocando o peso entre as pernas e segurando com força uma das alças da sua mochila:

— É, hmm... Tem alguém sentado aqui? — Ele apontou para a cadeira vazia meio sem jeito.

Jane olhou incredulamente para ele. Então sacudiu a cabeça e reuniu os materiais que estavam espalhados. Ele sorriu, agradecendo, e puxou a cadeira. Olhou para o professor e, como ele ainda não tinha começado a aula, se virou para Jane de novo.

— Prazer, sou o Liam. — A voz ressoou de tal maneira em seus ouvidos que, por um tempo, Jane ficou alheia às palavras que ela carregava. Diferentemente da maioria dos adolescentes, a voz dele não oscilava com agudos e esganiçados estranhos. Ao contrário, era uma voz melodiosa, macia, com tons graves e médios que, assim como os olhos, parecia estar escondendo caminhos secretos.

— Jane. — Foi o que conseguiu responder, quando por fim levantou os olhos do livro. Tinha certeza de que ele não tinha idade para ser seu colega. — Novo por aqui? — Uma contrariedade espreitou sua voz, que pareceu infantil e aguda.

— Jane, como a escritora, Jane Austen? — Ela encarou-o por um tempo. Poucas pessoas faziam a associação e menos pessoas ainda sabiam pronunciar seu

nome “corretamente”. — E, sim, sou novo por aqui. Você? — Ele parecia reservado, embora se mantivesse amigável.

— É, minha mãe é fã dela. — Ela deu de ombros. — Sim, chegamos de São Paulo faz menos de um mês.

— Entendi — disse ele fazendo uma pausa. — Você já leu algo dela?

— Dela? — Jane já estava pensando na história do livro, desatenta aos detalhes da conversa.

— Da Austen.

— Ah, sim. Alguns...

Ele sorriu. Jane, não sabendo o que fazer no tempo que se seguiu, voltou para o livro aberto, mas não conseguiu se concentrar na leitura. De tempos em tempos, lançava olhares para cima tentando compreender quem era esse Liam. Era estranho se sentir como uma menina daqueles filmes adolescentes que considerava tão bestas. Ficou ainda mais braba consigo mesma e resolveu olhar para o professor.

Ele se mostrava descontraído e olhava os alunos com feliz expectativa. Esperava, calmamente, que eles deixassem a conversa de lado e viu a oportunidade de anunciar isso quando um dos alunos se virou para ele e perguntou como tinham sido as férias.

— Ah, excelentes, muito obrigado! Espero que as de vocês também!

A sala inteira silenciou, alguns murmuraram que tinham tido ótimas férias e outros acenaram. Houve um intenso barulho de cadeiras sendo arrastadas por uns minutos, enquanto os alunos se viravam de frente para o professor.

— Ótimo! Fico feliz. Agora... Como sei que vocês não precisam de desculpas para conversar, vamos começar com uma dinâmica diferente. — Ele se levantou, pegou um giz e começou a escrever no quadro. — Para os novos que ainda não me conhecem, prazer, sou o professor Marcos e ensino biologia.

Ouviu-se alguns gemidos de desespero com o título da matéria, mas o professor continuou:

— Como vocês devem saber, biologia é uma área da ciência (esperamos que todos saibam disso à essas alturas, certo?) — Ele e vários alunos riram da piada ruim — Bem, e como todo cientista precisa ter a capacidade e habilidades para descobrir a história, a trajetória e desenvolver uma pesquisa, vamos começar com uma pesquisa do outro — Ele soltou o giz, limpou a mão e se sentou de novo. — Separem-se em duplas e podem começar!

Então baixou o rosto para o material na sua mesa. A sala continuou bastante quieta, um murmurinho de leve persistia entre os alunos. O professor então levantou a cabeça e viu que uma das meninas estudiosas estava com a mão levantada.

— Sim, Lara? — O professor olhava para turma com uma expressão de divertimento no rosto.

— Ah, é que nós aqui não entendemos bem o que é pra fazer professor. — Ela parecia desconcertada com esse fato.

O professor sorriu ainda mais:

— Ora, é simples. Como função de cientista vocês devem ser capazes de coletar e organizar informações. Por isso, farão uma biografia do seu colega. Coisa simples, mas vejam se descobrem alguma curiosidade sobre eles, sim? Quem sabe algo interessante que fizeram nas férias...? — Ele sorria, olhando contente os rostos dos alunos se iluminarem. Era o equivalente a permitir que conversassem durante a aula toda.

Jane suspirou, tirou da mochila o caderno e o estojo. Liam estava virado para ela. Ela levantou o rosto e ele aproveitou o momento:

— Quer ser minha dupla?

— Ahm... ok — ela respondeu, vacilante. — Quem começa?

— Tanto faz... Posso começar respondendo, se quiser. — Ele insistiu no estranho hábito de sorrir para ela, apoiou o lápis sobre o caderno e virou o corpo de frente para ela.

Ela franziu os lábios e então começou:

— Ok, então... Nome completo?

— Liam O'Hart.

— O'Hart... — ela repetiu, anotando. — Que sobrenome incomum... De onde você é? — Ela ficou encarando-o, a curiosidade suplantando seu estado de espírito habitual.

— Eu nasci em Letterkenny, uma cidade pequena da Irlanda. — A sua voz parecia um pouco indiferente, apesar dos traços melancólicos.

— Sério?! — Por um momento, a surpresa e admiração a fizeram ser a criança de cinco anos de novo. Arregalou os olhos. — A Irlanda é um dos lugares que eu mais quero conhecer! É tão lindo por lá...

Ele relaxou a postura e sorriu abertamente, entendendo a empolgação dela como uma oferta de amizade. Bem mais descontraído, recomeçou a conversa, agora com um tom mais animado enquanto falava da sua terra natal.

— Ah, é sim, é maravilhoso! Eu adorava morar lá. Entende, Letterkenny fica bem próximo do mar. Não é um som fácil de se desacostumar... — Ele riu, timidamente.

— Imagino... O que veio fazer aqui então? — A pergunta soou abrupta, mas o sorriso dele não vacilou.

— Bom, eu vim porque, há um ano mais ou menos, hmm, minha mãe adoeceu e... hmm... — Mas ele não precisou continuar para ela compreender. Ela assentiu e ele continuou com a explicação: — Enfim, meu pai morava aqui no Brasil e eu vim morar com ele. — Concluiu, encolhendo os ombros.

Jane sentiu-se uma intrusa, então fez uma pequena pausa e murmurou:

— Sinto muito... Você já se adaptou às mudanças? — Ela agora não tirava os olhos do papel. Como poderia encará-lo, se no primeiro dia de aula tinha perguntado logo sobre a mãe e a cidade que ele gostava e deixou para trás? Um rubor subiu ao rosto de novo e ela quis entrar nas páginas do caderno.

— É, bem, acho que sim... Estou me adaptando aos poucos, mas, no geral, me adapto bem rápido a mudanças. — Ele procurou se descontrair de novo.

— Aparentemente temos isso em comum... — ela suspirou a frase, deixando escapar a informação sem querer, enquanto anotava a resposta dele.

— Você se muda muito?

— Ei, sou eu que faço as perguntas aqui. — Ela levantou o rosto, com os olhos apertados, segurando firme o lápis. Em seguida a testa desanuviou e ele riu.

— Ok, ok, perguntarei quando for a minha vez então. — Deu de ombros e se inclinou na cadeira.

— Ahn, na verdade, eu queria saber como que você fala português tão bem... Porque se você só se mudou faz alguns meses, não faz sentido... — Ela olhava intrigada para as respostas anteriores.

Ele deixou as pernas da frente da cadeira pousarem no chão de novo e se concentrou no rosto dela:

— Ah, claro. É que meu pai já mora aqui faz uns anos... Eu vinha visitar de tempos em tempos e até cheguei a fazer alguns amigos, com quem eu conversava mesmo depois de voltar pra Irlanda... Acho que, pratiquei e com o tempo aprendi... algo assim. — De novo, ele deu de ombros, indiferente.

Jane ainda apertava os olhos, com suspeita.

— Certo, — Ela anotou a informação. — E tem que idade?

— Dezesete. — Ele respondeu prontamente, voltando a inclinar a cadeira para trás.

Jane ficou encarando-o.

— Que foi?

— Você tem dezesete? Sério mesmo?

— Sim! Por que acha isso difícil de acreditar? — Ele tinha uma expressão de divertimento no rosto, que lhe fez assumir um ar mais jovial e refletir uma criança. Talvez tivesse mesmo dezesete anos.

— Ah, nada. Se você diz, então... — Anotou no caderno. — Fez alguma coisa interessante nas férias?

— Tipo me mudar pro outro lado do Atlântico?

Ela anotou, comprimindo os lábios frente ao sarcasmo súbito dele. Depois disso, sentiu a animação se esvaír, ficou distante de novo e pousou o caderno.

— Acho que é isso.

Ele assentiu, a energia voltando à sua voz:

— Ok, minha vez agora, então!

Ela concordou.

— Nome já sei que é igual ao da escritora, mas e o sobrenome?

— Baldwin.

— Ei, o seu sobrenome não é muito comum por aqui também. — Sua voz ainda soava divertida, mas com um leve tom acusativo por trás.

— É, eu sei. Meus avós vieram para o Brasil para fugir da guerra. Eles são ingleses. — Ele anotou, com uma careta. — O que foi?

— Nada. É só que o Reino Unido é tão perto da Irlanda e você nunca foi...?

Jane fechou o rosto e cruzou os braços.

— É, minha família se muda pra caramba, mas parece que meus pais têm pavor de avião. Só visitamos lugares que podemos ir de carro.

Liam segurou um riso.

— Então, qual foi o último lugar que você visitou? Você disse que antes morava em São Paulo...

— Sim, então os últimos lugares que visitamos foram todos os que ficavam no trajeto de carro de lá até aqui. Passei por Curitiba, Paraná, Florianópolis, em Santa

Catarina, e mais uma porção de cidades pequenas nesses estados até chegar aqui. A viagem toda durou umas quinze horas.

— Entendi. Viu alguma coisa interessante em algum desses lugares?

— Tipo? Tinha árvores pra todo lado. E deu pra ler metade do livro. — Ela gesticulou, indicando o livro fechado em cima da mesa.

Ele assentiu e anotou, embora não achasse que árvores e ler fossem as respostas interessantes que o professor estava procurando.

Jane seguiu respondendo a todas as perguntas que ele fazia, distraidamente e sem vontade.

Nos demais períodos, os professores acharam que os alunos já tinham tido tempo suficiente para se atualizarem das férias e seguiram enchendo o quadro de matéria e observações inflamadas sobre a importância de determinados pontos que cairiam nas avaliações — para as quais os alunos davam pouca importância, já que as avaliações ainda pareciam tão distantes...

De tempos em tempos, com uma expressão contrariada, Jane olhava para Liam por trás do seu cabelo. Não conseguia compreender por que ele seria um garoto diferente ou por que sentia uma curiosidade grande sobre ele. Não era comum fazer amizades, muito menos com alguém tão chamativo quanto ele. Ela podia se lembrar do tempo em que tinha duas amigas, ambas ainda na época em que fazia brincadeiras de criança, bem antes de sentir a sua personalidade escurecer com a chegada da adolescência. Em raras ocasiões ela até tinha se perguntado o que havia causado a mudança... Concluía simplesmente que isso não importava. As pessoas crescem e mudam, não é assim que a vida segue?

Ela suspirou irritada consigo mesma, passando nervosa os dedos no cabelo, na tentativa de colocá-los atrás da orelha, só para eles caírem, rebeldes, de volta à sua posição inicial. Ela pareceu não se importar ou não perceber. Batia o pé em algum ritmo inaudível, enquanto mordida o lápis, e franzia as sobrancelhas. Num contraste beirando o absurdo, Liam parecia resplandecer serenidade. Com uma única classe entre eles, o rapaz tinha prendido os cabelos num rabo-de-cavalo baixo, erguia a cabeça de tempos em tempos para copiar o que os professores escreviam no quadro e deslizava a mão pelo caderno como se estivesse olhando uma paisagem tranquila.

Durante a troca de professores, Liam parou de escrever e aproveitou para se esticar um pouco. Depois de se espreguiçar, pegou um pedaço pequeno de papel, escreveu algo e passou para Jane. Ela parou o pé e ergueu a cabeça, a expressão era um

misto de irritação e curiosidade. Pegou o papel e leu: “Você gosta de Oasis?”. Seu semblante endureceu ainda mais, enquanto ela fitava Liam nos olhos, sem decidir o que responder. Ele passara a aula toda lendo o que ela estava escrevendo nas bordas do caderno?

Por fim, assentiu de leve, com os lábios ainda contraídos. Liam abiu um largo sorriso e inclinou a cadeira para trás.

— Songbird é minha favorita. — E quando ele falou, algumas meninas viraram os rostos para ver a origem da voz e se ele estaria, por um acaso, falando com alguma delas.

— Ah, certo. — Jane voltou a baixar o rosto, na esperança de que ele parasse de tentar falar com ela.

— Tá gostando? — Jane levantou de novo o rosto e viu que ele apontava para o livro fechado em cima da sua mochila.

— Ahm, é, acho que dá pra se dizer que sim. — Ela ficou encarando o livro por algum tempo, tentando pensar se já tinha formado uma opinião sobre ele. Então, quando passou um pouco o atordoamento da interrupção seguida, ela tornou a falar, com uma aspereza impregnada na voz. — Vai me dizer que você nunca leu um conterrâneo seu?

Ele arqueou as sobrancelhas, deixou a cadeira voltar ao chão e virou-se totalmente para ela, com a cabeça inclinada e um sorriso divertido nos lábios. Ela parecia incrédula com a atitude dele. Virou o corpo de frente para ele também, muito séria, os olhos fixos nos dele. Não deixaria mais que os olhos dele a pegassem de surpresa, e fazia questão de mostrar que, se ele a observasse, ela estaria fazendo o mesmo.

— Você sabe que a Irlanda e Inglaterra não são conterrâneos, né? — A sua diversão parecia fazer vibrar uma nota diferente da sua voz.

Jane fechou ainda mais a cara. Deu de ombros, desafiadora:

— Dá no mesmo. São tudo ilhas.

Por alguns momentos, os dois se inclinaram de leve para frente, sustentando o olhar um do outro, avaliando a situação, calculando as respostas. O tempo e a sala de aula desapareceram por breves instantes, enquanto uma batalha silenciosa chamava uma tempestade distante... Então Liam riu, e sua risada rasgou as nuvens que obscureciam a mente dela. A risada foi tão surpreendente que ela ficou sem reação, incapaz de compreender o que recém havia acontecido. Sentia-se enjoada, e suave frio.

Ela pegou o livro de volta, se encolheu na parede, colocando os pés sobre a barra da mesa e mergulhou nas sombras dos seus cabelos e das palavras. Livros sempre pareceram confortá-la e era para eles que corria quando precisava de um abraço amigo.

Ele percebeu que ela estava abalada, mas seus próprios olhos pareciam emanar uma luz gélida e mordaz. O seu rosto não ria mais, apesar do som emitido segundos antes. A sua pose passara de descontraída para endurecida na mesma velocidade. E, como se o inverno tivesse chegado mais cedo, toda a classe de repente ficou silenciosa e com movimentos cautelosos.

Quando a professora da última aula chegou, percorreu a sala com o olhar, estreitou os olhos ao ver Liam e Jane no fundo. Era como se houvesse algo ali que a incomodasse. Os alunos, no entanto, estavam todos sentados quietos com livros nas mesas ou em conversas baixas, comuns nas entre-aulas.

— Parece que o último professor estava com o ar-condicionado ligado numa temperatura baixa demais, vocês não acham? — E, largando seus materiais, pegou o controle do ar para reconfigurar a temperatura.

— É, acho que sim. — Alguns alunos da frente murmuraram, incertos quanto à razão da mudança repentina no clima da sala. Fosse o que fosse, parecia ser muito mais sutil do que o ar-condicionado.

— Estranho, o ar estava desligado. — Deu de ombros e largou o controle, depois foi até a porta e fechou. — Talvez estejamos numa corrente de ar apenas. Agora sim, muito bem. — Posicionou-se no meio do quadro, onde pegou um giz e virou-se para a turma.

O resto da aula transcorreu sem nenhum imprevisto, a professora passou a matéria sem interrupções, falando também sobre as avaliações (que ainda eram o melhor método de avaliar os conhecimentos de alguém).

Jane ria internamente sempre que esse discurso era reiniciado. Claro, um teste que mede o quanto você é capaz de decorar porções de conteúdo parecia ser extremamente adequado para uma sociedade retrógrada que se orgulhava de poder “controlar” o seu povo e manter as massas sob um regime que, na essência, nunca mudava. A fórmula era óbvia: faça com que os alunos decorem apenas os trechos de informação que você determina e os manterá cativos para toda a eternidade. Parecia tão irônico que isso se mantivesse ao longo dos anos e, ainda assim, até mesmo os políticos passavam pelos mesmos processos avaliativos.

Ler parecia ser a única forma de escapar. Sentiu a onda amarga crescer no seu estômago e seu lábio arreganhou centímetros por cima dos dentes, mas ninguém notou.

A professora seguiu com a aula. Falou sem parar, até que o sinal tocou novamente e ela se despediu dos alunos. Como era o último sinal, todos os alunos se levantaram e começaram a juntar seus materiais — isso sem contar aqueles que há muito tinham deixado de copiar e já estavam prontos para sair assim que o sinal tocasse, antes mesmo de a professora terminar de falar.

Enquanto Jane arrumava seus materiais em silêncio, vagarosamente, esperando que Liam saísse da sala primeiro, as meninas do grupinho “as estudiosas” se aproximaram de Jane. Ela fez uma careta e desejou ainda mais poder sumir dentro da mochila. Seu plano de passar despercebida foi por água abaixo, porque, pouco antes das meninas chegarem à mesa, Liam chamou sua atenção:

— Ahn, então, até amanhã, eu acho. — E deu um meio sorriso que poderia ter tonteadado metade das meninas da escola, se elas não fossem como Jane que, sem parar o que estava fazendo, apenas levantou a cabeça, surpresa:

— Ah, ok, até — murmurou. Porém, ao levantar a cabeça, não teve como ignorar as meninas que tinham acabado de chegar à sua mesa.

— Oi, Jane. Seja bem-vinda. — Todas deram sorrisinhos complacentes.

— Ah, obrigada — disse e continuou colocando o caderno, o livro e o estojo na mochila, apressada agora.

— Ahm, parece que tu já tem inimigas aqui na sala... — disse a garota de cabelos castanhos e ondulados que estava parada à direita, atrás das outras e se vestia como uma esportista, embora fosse do grupo das estudiosas. Ela gesticulava como se estivesse sem vontade de estar ali. — Isso é bem impressionante para o primeiro dia! — Ela cravou os olhos em Jane, estudando a colega.

Jane ficou por um momento mordiscando a pelezinha do lábio, pensando se uma dessas inimigas à que a garota se referia incluíam ela e as amigas. Por fim, deu de ombros, fechou a mochila e, colocando-a nas costas, como que encerrando a conversa, disse:

— Isso não é tão incomum. — E saiu.

No corredor, caminhando rápido e soltando uma rajada de ar dos pulmões, na exasperação de acabar logo com o dia, Jane ainda foi parada mais uma vez.

— Como você se chama?

Era uma das monitoras do colégio, não muito mais alta que Jane, de cabelos vermelhos desbotados, a raiz branca aparecendo, o rosto marcado por pequenas rugas.

— Jane.

— É nova por aqui, certo? — Ela cruzou os braços. Seu avental estava sujo de pó de giz-de-quadro, e agora as mangas também.

— Ah, sou sim. Por quê? — Jane queria sair logo dali, mas não podia correr o risco de irritar a monitora no primeiro dia e parar na direção. Já até enxergava a cara vermelha da mãe se isso acontecesse.

— Não é permitido o uso de regatas que não sejam do uniforme da escola. Nem blusas. Mas calça, pode vir de calça jeans, se quiser. E no verão pode usar short-saia e bermuda, desde que cheguem no joelho. — Ela encarou Jane séria, os lábios duros, verificando se a garota tinha compreendido.

— Ah, ok. Tudo bem. — Jane murmurou, e retomou o passo para ir embora.

O pátio e o estacionamento estavam quase vazios, e por isso Jane localizou rapidamente o carro da mãe. Clara já estava no banco do carona, contando para mãe tudo que aconteceu durante seu primeiro dia de aula. Jane entrou em silêncio no banco de trás e já estava pegando seus fones de ouvido quando Clara terminou de falar e a mãe perguntou a ela como tinha sido sua manhã.

— Ahm, bem normal pra um primeiro dia. — Jane respondeu, mas demorou um pouco entre a incerteza e a afirmação. Viu pelo retrovisor os olhos da mãe faiscarem no canto.

— Algum colega novo também interessante?

— Ah, mãe, para com isso. Não. Tinha só um ou dois alunos novos. De interessante só que um colega veio da Irlanda, sei lá.

A mãe sorria triunfante quando ligou o carro, começando a manobrar para sair do estacionamento. Jane revirou os olhos e pôs seus fones no ouvido. Não conseguia imaginar sua vida sem trilha sonora.

O próximo trecho do trabalho apresentado é um recorte, a fim de melhor exemplificar a direção da história e seus desdobramentos. Nesse primeiro trecho, que acabamos de ler, temos a apresentação das personagens e uma breve amostra de como se inicia o relacionamento entre Jane e Liam. No trecho que aqui estou suprimindo, teríamos o aprofundamento dessa relação, que passaria de uma amizade para um namoro, veríamos as interações de Liam também com a

família da personagem e o ambiente da casa dela, as dificuldades e desafios escolares (como provas, trabalho em grupos, Jane e Liam se destacarem em uma das matérias e serem convidados a dar aulas de monitorias para os colegas, para desespero da Jane...) e também acompanharíamos o crescimento da nossa personagem e sua transformação através desse relacionamento, seu amadurecimento e descobertas pessoais, revendo inclusive seus valores e traços do que julgava ser sua personalidade.

Agora que demos este salto e breve resumo, gostaria de convidá-los a ler então um novo trecho, partindo do ponto de que agora a presença de Liam no convívio familiar já foi estabelecida e ele se tornou membro aceito na família. Vamos acompanhá-los de novo na noite em que, pela primeira vez, Liam dorme na casa da família, por sugestão de Caroline, a mãe de Jane.

CAPÍTULO 4

Eles jantaram e foram assistir ao filme na sala. Na pausa para pegar mais pipoca, Jane foi até a cozinha e ouviu sua mãe e Liam conversando na sala.

— Seu pai vem buscar você depois?

— Ah, não. Eu provavelmente vou pegar um Uber.

Houve uns minutos de silêncio, mas que foi logo interrompido pela voz suave da mãe:

— Ah, capaz! Dorme aí hoje. Eu posso arrumar aqui o sofá e conseguir uma camiseta do Roberto pra você dormir. Acho que tenho uma escova de dentes nova também.

— Se eu não for atrapalhar, tudo bem.

Jane estancou e só voltou a andar quando ouviu a voz de Liam perguntar sobre ela.

— Será que Jane precisa de ajuda?

Ela entrou na sala, consciente do rosto completamente vermelho. A mãe, numa voz animada e infantil, olhou zombeteira para Jane e anunciou:

— Pronto, não precisamos nos preocupar com o horário que o filme vai acabar. Liam vai dormir aqui hoje. Na sala. — acrescentou, rapidamente, sem perder o tom divertido da voz.

Jane assentiu e se sentou ao lado de Liam de novo. Eles dividiam o balde de pipoca e eventualmente suas mãos se tocavam, algo que agora ela já estava mais acostumada (tinha parado de puxar a mão cada vez que acontecia).

Terminado o filme, Jane ajudou Caroline a arrumar o sofá para Liam dormir. Os outros subiram para seus quartos e Jane ficou mais uns minutinhos na sala, para dar um boa-noite para o namorado. A novidade da situação a deixava desajeitada e tímida, e acabou só abraçando-o rapidamente.

Ele sorriu, passando os braços ao redor dela. Nesses meses, essa era uma das novidades que mais gostava e com a qual mais tinha se habituado: os abraços. Era incrível como se sentia pequena e protegida quando ele a abraçava. O gesto simples ainda a deixava sem jeito, mas ela não abria mão da proximidade adquirida. Ele se inclinou e deu um beijo suave na bochecha dela, que enrubescou instantaneamente. Eles se desejaram boa noite e ela subiu também.

Quando se deitou, ficou um tempo pensando na estranheza de ter um namorado dormindo na sua casa. Respirou fundo e sentiu alegremente o cheiro dele, impregnado na sua blusa. Adormeceu, ainda tentando assimilar tudo aquilo.

De início, seu sonho era que estavam caminhando juntos por algumas das paisagens da Irlanda que ele tinha mostrado, enquanto pensavam nos planos de visitarem todos aqueles lugares depois de se formarem ou nas férias, quem sabe... Viu ao longe o céu escurecer, supondo que deveriam estar caminhando por lá no inverno. Se preparou feliz para o frio do Norte, que tanto queria conhecer, mas, ao invés disso, sentiu aquele frio enregelante e familiar.

Não tardou, a mulher de sempre emergiu do meio da terra, na frente dos dois, mais alta do que dois homens juntos. Seus cabelos esvoaçavam com o vento. Jane sentiu que todos os músculos do seu corpo queriam dar a volta e deixar a mulher para trás, enquanto sua mente repetia “não, não, não!”.

A mulher tinha uma beleza estonteante, mas Jane conseguia enxergar, por baixo da linda pele marrom, o que era realmente seu pior pesadelo. Sabia que não podia de modo algum deixar que a mulher os tocasse. Em um pesadelo anterior, ela tinha visto o que saía de debaixo da pele da mulher, das suas unhas, e a morte horrível que aqueles bichos provocavam.

Engoliu em seco e tentou inutilmente se mexer. Liam estava imóvel no seu sonho também e ela queria gritar para ele, pedir que corresse, que fugisse.

Acordou convulsionando. Piscou algumas vezes, a respiração ofegante e olhou o quarto, se detendo nos cantos escuros, para verificar que estava sozinha. A luz do poste invadia o quarto suavemente. E então reprimiu um grito.

“Você está bem?”, a voz soou nítida, perfeita, como se Liam estivesse do seu lado, e ela podia sentir a tensão que existia nas palavras. Porém, não conseguia identificar de onde a voz vinha. “Jane?”, escutou de novo. Sentou-se na cama, sem saber ao certo se tinha acordado mesmo.

Então, dentro da sua cabeça, a voz de Liam chamou mais uma vez “Jane, é sério, você está bem? Eu ouvi você gritar e...”

“Quê?!”, e sentiu a própria voz aguda, embora não tivesse emitido som.

“Ah”, a outra voz suavizou, “desculpa. Eu não deveria ter te chamado assim, mas fiquei preocupado...”

“Como assim?”, a voz ainda parecia vacilante. Não conseguia entender ainda o que estava acontecendo.

“É, hmm, eu tenho algumas coisinhas... pequenas, pra te explicar...”, e sentiu um sorriso.

“Então, será que dá pra começar?”, irritada, ela abraçava os joelhos, ainda olhando as sombras do quarto, mais nítidas agora que seus olhos tinham se acostumado à pouca luz.

Ouviu um suspiro, do mesmo modo estranho que a voz, como se fosse dentro da sua cabeça. “Você vai achar isso estranho... mas... hmm, estamos conversando por pensamento”, a voz dele agora vacilava.

“Por pensamento?”, ela começou a digerir a informação. “Ei, sai da minha mente!”, estava agora indignada, pensando em o que mais será que ele tinha visto dos pensamentos dela?

“Calma. Sim, eu sei que é estranho, mas não, eu não li seus outros pensamentos, ok? Pode se acalmar”.

“Grande consolo”, ela pensou, irônica.

“Só usei esse meio porque eu ouvi você gritar meu nome.”

Jane arregalou os olhos. “Isso tá muito estranho. Eu vou pegar uma água.”

Ela calçou as pantufas e desceu as escadas. Teve que reprimir outro grito quando entrou na cozinha e encontrou Liam já com o copo de água servido sobre a bancada. Ele apontou para o copo e sugeriu que fossem para a sala.

— Acho que tá na hora de eu te contar uma coisa...

Ela bebericou a água, olhou ele por cima da borda do copo e se encaminhou para o sofá oposto ao que estava arrumado como cama. Durante o que pareceu uma longa eternidade, ela apenas ficou sentada, as pernas encolhidas, encarando o infinito, os olhos desfocados. De repente pareceu voltar à realidade e o encarou.

— O que raios você tem pra me contar?

— Eu não sei como começar... É, bom, complicado...

— Começa me explicando como assim “ouviu” eu gritar seu nome. Eu não gritei.

— No seu sonho...

— Mas era um sonho! Você estava lá, mas não tinha como *estar* lá! O que viu do meu sonho, hein?

— Tudo. — Ele baixou a cabeça, como se estivesse envergonhado de ter espiado o sonho alheio. “Devia mesmo”, Jane pensou irritada e, surpreendendo-se, arriscou:

— Ouviu isso também, né? — Ele assentiu e a raiva dela cresceu. — Conta logo então, o que é isso!

— Eu não queria invadir sua privacidade nem nada... É só que, a gente tem uma conexão muito mais forte do que você pode imaginar e...

— E o que, garoto? Essa história de conexão mais forte parece historinha de romance água com açúcar! — A raiva fervilhava dentro dela.

— Tá, ok, isso vai parecer loucura, mas juro que depois que eu explicar vai tudo fazer mais sentido, ok? Você só não pode gritar.

Ela estalou a língua, olhando incrédula para ele. Depois de uns momentos de incerteza, ele resolveu continuar:

— Eu sou um elfo. — Ele fez uma pausa para encará-la, mas a expressão dela continuava impassiva. — Pra ser mais exato, da realeza dos elfos e, bom, por isso eu posso falar com você por pensamentos.

Ele parou de novo, mexendo nos dedos e olhando para o chão. Ela não tirava os olhos dele. Os tique-taques do relógio começavam a deixar o ambiente tenso. Então relaxou a postura e encarou ele de novo, muito séria:

— Quer mesmo que eu acredite nisso?

Ele não soube o que responder por um momento. Assentiu e deixou a cabeça pender de novo, aguardando que ela falasse mais.

— E só os da realeza podem falar por pensamento? — Ele ergueu a cabeça.

Definitivamente, essa não era uma pergunta que esperava que ela fizesse. Não agora, pelo menos. Suspirou de novo:

— É um pouco mais complicado que isso...

— Um pouco mais complicado que isso...?! — Ela repetiu a frase, rindo, a histeria ameaçando transparecer.

— Bom, é que, vamos por partes, tá bem? — Ele esperou que ela assentisse, mas ela continuou só o encarando. Então ele pigarreou e continuou. — Tá, então você tá ok com o fato de eu ser um elfo, é isso?

Ela não respondeu.

— Acontece que, bom, seus pais...

— O que tem meus pais? — Ela estreitou os olhos.

— Ah, suponho que eles nunca tenham contado. Bom, faz sentindo... Antes de vocês nascerem, e até quando eram bem pequenas, ãh, eles caçavam seres míticos que estivessem ameaçando o universo humano e mágico — ele falou isso num fôlego só, com se talvez assim pudesse tornar a mensagem mais aceitável. — Bom, é isso. Eles ainda mantêm um arsenal e uma biblioteca, mas se aposentaram quando você tinha uns seis anos. Tinham medo de que algo pudesse acontecer a vocês...

Ele fez uma pausa, esperando que ela conseguisse interiorizar a informação. Ela terminou a água e colocou o copo em cima da mesa de centro. Estava pálida. Ele estendeu a mão para tocá-la, mas ela recuou e ele parou no meio do caminho.

— Olha, eu sei que é difícil de entender. — “Nem me diga! Meu namorado é um ser mitológico de contos de fadas!”, e deixou escapar uma risada histérica. Então ela estremeceu ao pensar que ele com certeza teria ouvido isso também. — O fato é que eles são *eleorum*, amigos dos elfos. Tem muita coisa pra te explicar, você não conhece nada disso porque é uma *úsavin*.

Ela se retraiu no sofá, os olhos impiedosos recriminando-o por falar daquele jeito.

— É como chamamos as pessoas que param de acreditar em magia depois que crescem. Sabe, a maioria das crianças aceita bem a magia existente no mundo. Você aceitava bem, também — e ele apontou para o anel que ela usava —, mas, por alguma razão, as pessoas têm se esquecido da magia à medida que crescem, e cada vez mais cedo.

Ela agora fitava o anel, desconfiada. Ele notou e resolveu acrescentar a informação:

— Foi um presente nosso, dos elfos, quero dizer. Demos ele pra ti e o pingente de floco-de-neve para sua irmã, quando seus pais comunicaram o motivo de se aposentarem. Queríamos que a família ficasse bem. — Ele ficou distante.

Jane agora contornava o anel com o dedo, sentindo as saliências. Seu rosto ficou distante de novo.

— Então... — ela recomeçou, a voz baixa, porém mais calma agora. — Quer dizer que eu só “esqueci”?

— Por aí...

— E como é essa paradinha de poder ouvir meus pensamentos? Você ouve o de todo mundo? — Ela ergueu as sobrancelhas. — Pode me dar as respostas da próxima prova de espanhol? Acho que vou levar bomba.

Ele reprimiu uma risada.

— Posso te ajudar a estudar, mas não porque ouço os pensamentos. — E riu de leve, concentrado nas respostas dela. — Não, normalmente não posso ouvir o pensamento das pessoas. Aliás, só posso ouvir os seus.

Ela se espantou. Ele sorriu, um pouco mais aliviado.

— Sabe, agora que você entendeu um pouco melhor tudo isso, acho que dá pra tentar explicar por que isso que nós temos — ele gesticulou apontando dele para ela — é algo tão especial.

Ele fez uma pausa, observando-a enrolar o cabelo com as pontas dos dedos e morder o lábio. Sabia que era informação demais de uma vez só, mas continuou:

— Minha família foi escolhida como representante dos elfos, quase o equivalente à uma realeza, como eu comentei, e, bom, há muitas gerações, meu tataravô recebeu um presente dos grifos. Há milênios, toda a minha família nasce com uma marca dos grifos nas costas. Acontece que, geralmente — ele fez uma pausa —, bom, não sei se você conhece algo da mitologia sobre os elfos, os humanos não a contam 100% da maneira correta, mas dá pra ter uma ideia...

Ela parou de mexer no cabelo e o encarou, confusa. Ele parou. Tentou recomeçar.

— O que eu quero dizer é que, no geral, minha espécie não se casa. Elfos escolhem os parceiros e vivem juntos durante o tempo em que faz sentido pra eles manterem o relacionamento. E, quando acaba, tudo bem, cada um segue seus planos. Os grifos são seres muito leais, por sua vez, e preferem viver em grupos. Por isso, quando quiseram dar um presente, resolveram dar algo que nenhum outro elfo poderia

ter: a capacidade de reconhecer o *Tillirio ayda*, o amor verdadeiro, numa tentativa de tradução. — Ele fez uma careta.

Ela piscou várias vezes, tentando fazer a conexão, mas sem parecer entender. Ele suspirou.

— Senti a marca quando te vi a primeira vez. Foi por isso, de verdade, que eu sumi na semana seguinte. — Baixou a cabeça de novo, como se estivesse derrotado.

Então Jane relaxou os músculos e sua expressão suavizou.

— Pode dizer já que tudo isso é uma pegadinha. — Ela ficou encarando-o, um esboço de sorriso no lábio, mas ele continuava sério.

— Não posso, não é. Eu me aproximei de você porque precisava de acesso ao arsenal. Ninguém tinha como saber, ninguém previu... Não era pra isso ter acontecido! — ele explodiu sem levantar o tom de voz.

O sorriso desapareceu do rosto de Jane. De repente, ela se sentiu caindo de um precipício muito alto. Se levantou e disse apenas “Boa noite”. Quando se deitou de novo, os pensamentos corriam a mil, num misto de incredulidade e mágoa. Adormeceu e teve os sonhos pontuados por partes da conversa e outros detalhes, que agora não conseguia saber se eram fruto da sua imaginação ou comentários de Liam, misturados aos seus próprios pensamentos. Não teve escolha senão confirmar com ele, no dia seguinte, o que era ou não verdade.

Por isso, depois do café da manhã, resolveram caminhar na praça perto da casa. Embora estivessem mais calmos, ambos sentiam a vibração tensa no ar.

— Então, você é um elfo, e eu sou o seu “amor de verdade” ...

— Isso.

— E você estava só me usando pra chegar aos meus pais...

— Bom, no início... — Sua voz soava estrangulada, como se essa ideia lhe causasse dor. — Mas, depois... — Porém, Jane ergueu a mão para que ele parasse.

— Por que precisava chegar aos meus pais? Por que não só bater à porta e explicar o que precisava?

Ele ouvia a angústia de ser arrastada para o meio da história, clara e dolorosa, na sua voz. Sentia-se envergonhado por fazê-la passar por isso.

— Não queríamos preocupá-los ou envolvê-los. Eles tiveram tanto trabalho para afastar vocês disso... Não era nossa a decisão de arrastar vocês de volta, mas não podíamos deixar de agir. Pensamos que assim... — Ele tinha agitado as mãos enquanto falava e agora as deixava pender ao lado do corpo, incerto do que fazer.

— Mas por quê?

— Você não vai deixar isso de lado, não é? — Ele suspirou e olhou para o chão.

— Porque os feiticeiros estão querendo escravizar os humanos, por isso. Não podemos deixar. A bagunça que causaria na ordem natural de todo o universo...

Jane ficou em silêncio por muito tempo, mas parecia não estar mais furiosa do que antes. Liam começou a ter esperanças de que talvez ela tivesse entendido a gravidade da situação.

— Feiticeiros... Certo. — E lá estava outra vez a incredulidade pura.

Liam sentia doer uma cavidade no seu peito cada vez que ela usava aquele tom. Se ele pudesse, teria apagado tudo isso e vivido anos ao lado dela, feliz, tentando apenas ser humano.

— Sim, não podemos deixar isso acontecer. Seria uma catástrofe para todo o mundo mágico também. Nós prometemos protegê-los e, bom, aqui estou.

— Ah, certo...

O silêncio predominou de novo. Jane se encaminhou para uma sombra e se sentou na grama. Liam se deitou, preferindo encarar o céu. Talvez as nuvens pudessem distraí-lo um pouco. Jane começou a arrancar folhas de grama, partindo-as uma a uma com os dedos, antes de largar os pedaços no chão e pegar a próxima.

— Então, do que precisa?

A pergunta o atordoou e ele se ergueu, ficando sobre o cotovelo e encarando-a de novo.

— Pra vencer os tais feiticeiros... Era por isso que você queria chegar até meus pais, não era?

— Preciso do dossier sobre a Carmun.

Ela assentiu apenas, ainda mexendo nas folhas.

— Tudo bem. — Ela o encarou com um brilho no olhar diferente do que ele vira até então. — É mais rápido se eu te ajudar.

Ele se sentiu grato pela nova disposição dela, ainda que a colocar em risco o incomodasse profundamente. Não podia tentar afastá-la agora ou poderia perdê-la para sempre. Esse pensamento o fez estremecer, mas ela não notou. Ainda faltava bastante tempo, se as suas informações estivessem corretas. Trataria de deixá-la em segurança, quando chegasse a hora. Por enquanto, não via mal em deixar que ela descobrisse mais sobre o mundo ao qual ele pertencia. A ideia iluminou seu rosto, pensando em outros tempos, talvez num futuro em que fosse possível...

Olá, cara Banca. Com isso concluímos nossa breve visita a Liam e Jane, deixando-os suspensos após esse momento de tensão e revelações e muito antes da tal batalha, que requereria um tempo e espaço maior do que temos, infelizmente, para escrever de modo que lhe façamos jus. Ao final, a batalha será vencida pelos elfos, e os feiticeiros concordarão em seguir as regras (os que quiserem permanecer na Terra), e os demais, em se realocar em outros planetas, fora do sistema solar, de modo a não causar mais problemas. Jane fica um tempo introspectiva, avaliando a si mesma e tudo que aconteceu no ano, acompanhamos alguns dos seus pensamentos e conclusões. Liam pergunta se ela aceita viver com ele, quando atingir a maioridade. Ela se sente abalada com todo o universo que está conhecendo, apenas diz que gosta dele, mas que precisa conhecer mais do mundo ainda. Pergunta, então, se ela poderia conhecer o mundo dele também. Ele sorri, aceita, e a última cena coincide com a nossa última ilustração: eles atravessando juntos o portal para esse mundo mágico que se abre diante de Jane.



4 O QUE TEM DO OUTRO LADO...?

A humanidade sempre foi inteligente na criação de outros mundos. (FINK, 2018, p. 31)⁵⁶

Depois de tudo que vimos, posso concluir que há ainda muito trabalho a ser feito no campo de buscar novas apropriações do livro e da leitura, mas é inegável a capacidade e potencial da imaginação humana. Nosso papel talvez seja o de encontrar maneiras de continuar estimulando essa imaginação, desafiando a mente e nossos próprios sentidos.

Ao longo deste trabalho, descobri e revisei diversos exemplos e caminhos que trazem justamente essas explorações. Acredito que cabe a nós compreendermos (ou, ao menos, tentarmos compreender) as dimensões de possibilidades conforme evoluímos como sociedade, nos valendo dos muitos outros exemplos da nossa experiência pessoal como leitores, pesquisadores, escritores... Se antes o livro era considerado apenas suporte de leitura, hoje suas funções são tantas que passa a ser livro-objeto, não mais limitado em si mesmo, mas se expandindo e se encontrando com outras mídias, outros formatos, outros conceitos.

Temos a vantagem de podermos nos apoiar em todos esses criadores que vieram antes de nós, não só consumindo tudo que criaram, mas questionando e refletindo sobre essas criações. Eles nos mostram como abrir a possibilidade para novas conexões e, também, como abraçar áreas de conhecimento diferentes da que temos domínio – no meu caso, a linguagem – para aprofundar as questões da narrativa em si; para utilizar as tecnologias emergentes na criação de futuros possíveis dentro da nossa realidade; e a nos inspirar em nossas referências, a ficção científica e a pluralidade de ideias. É nessa exploração, e na tentativa de aproximar o livro e o hábito da leitura com as novas gerações, já cativadas pela narrativa, que poderemos continuar a incentivar e alimentar a imaginação de tantos outros.

E, em meio às experimentações e testes, precisamos encontrar os caminhos que definirão a literatura no futuro. Muito se discute e pensa a respeito dessa questão desde o surgimento dos *e-books*. Até a data em que escrevo este ensaio, pelo menos, nenhum *e-book* ainda parece ter causado uma grande revolução e estamos todos aguardando para descobrir qual será a tecnologia responsável por efetivamente conquistar o posto. O que podemos adicionar nessa história? Acredito que trabalhos assim – e como este, e todos os outros citados ao longo dele e os muitos que provavelmente ocorrem em paralelo e dos quais não tenho conhecimento – e deixar o tempo “ferver” esses novos ingredientes na “Sopa”, como diria Tolkien (2013).

⁵⁶ Cf.: “Humankind has always been clever about creating other worlds.

Se a minha experiência aqui pode servir como incentivo e motivador para outros, o que eu tenho a dizer é que vale muito a pena. Chego ao final deste trabalho sentindo a emoção de uma nova aventura, o orgulho pelo trajeto percorrido, e a alegria de poder compartilhar tudo isso. Tenho certeza de que, independentemente do futuro, este ensaio e a amostra criativa resultante são grandes conquistas na minha história como escritora.

GLOSSÁRIO

Androide senciente – Máquina cuja aparência e movimentos se assemelham aos humanos, e que tem plena consciência do que acontece a si e no ambiente que o rodeia. Também tem consciência de suas sensações e sentimentos.

Capitão Picard – Capitão da nave estelar *Enterprise* na série Star Trek: a nova geração. Personagem de grande sabedoria e conhecimento. Entre seus interesses estavam história antiga da Terra e arqueologia, o que geravam um apreço por objetos antigos e históricos, como os livros físicos de papel.

Data – Androide senciente integrante da tribulação da *Enterprise* com “complexo de Pinóquio” (seu desejo é de se tornar mais humano, o que o faz estudar os sentimentos e particularidades humanas, como a criatividade, imaginação, artes etc.).

Holodeck – Sala capaz de criar cenários, personagens e situações holográficas através de *holo projetores*. É possível criar um programa e inserir no computador, que executa o programa. Também é possível para o computador executar programas baseados em obras literárias, de modo que os tripulantes possam interpretar personagens.

GLOSSÁRIO ÉLFICO – JANE BALDWIN E O ARSENAL

Eleorum – Amigo dos elfos

Tillirio ayda – “amor verdadeiro”

Úsavin – que não acredita, descrente.

APÊNDICE A

Lista de episódios de *Star Trek: a nova geração* envolvendo o *Holodeck* na trama principal.

1ª temporada:

Episódio 12 — “The Big Goodbye” – Picard, Data e a Dra. Crusher ficam presos no *holodeck*, em um programa sobre o detetive Dixon Hill, personagem da literatura policial da década de 1940.

Episódio 15 – “11001001” – Os binários usam o *holodeck* para distrair Picard e Riker, a fim de tomar a nave.

2ª temporada:

Episódio 3 – “Elementary, Dear Data” – Após Data solucionar muito rapidamente um mistério de Sherlock Holmes no *holodeck*, La Forge pede para o computador criar um vilão de Holmes capaz de derrotar Data. O computador cria um Professor Moriarty muito mais poderoso e coloca a nave em risco.

Episódio 19 – “Manhunt” – o capitão Picard se esconde no *holodeck*, dentro de um programa do Dixon Hill.

3ª temporada:

Episódio 6 – “Bobby trap” – La Forge usa o *holodeck* para projetar uma simulação da nave e um de seus projetistas a fim de sair de uma armadilha que drena a energia de naves estelares.

Episódio 14 – “A matter of perspective” – O *holodeck* é usado para reconstruir os eventos a partir das perspectivas dos suspeitos e testemunhas de um assassinato, para descobrir o culpado.

Episódio 21 – “Hollow Pursuits” – episódio centrado na história do Tenente Barclay e seu vício em programas de *holodeck*.

6ª temporada:

Episódio 8 – “A fistful of Datas” – Tenente Worf e seu filho estão executando um programa de velho oeste americano para passar o tempo livre. Os problemas surgem quando o cérebro de Data se liga ao computador da nave, adicionando imprevistos e perigos na simulação do *holodeck*.

Episódio 12 – “Ship in a bottle” – Temos a volta do Professor Moriarty melhorado.

APÊNDICE B

Estrutura da Narrativa *JANE BALDWIN E O ARSENAL*

Quando a história surgiu, muitos anos atrás, eu já havia pensado nela como uma duologia (a princípio), na qual o primeiro livro apresenta essa descoberta do mundo mágico pela protagonista, e o segundo livro, o confronto com o seu real pesadelo. É quase como uma construção do conhecimento do mundo para então poder enfrentar o desafio máximo. Neste trabalho eu abordei o primeiro livro da duologia, referente a essa descoberta (intitulado *Jane Baldwin e o arsenal*).

Segue a sinopse e, logo abaixo, um esquema da estruturação dos capítulos do livro 1:

Sinopse: A história é sobre duas irmãs (Jane e Clara) que são filhas de caçadores de seres míticos (mas elas não sabem). Os feiticeiros querem escravizar a humanidade por considerarem que é uma espécie inferior, mas há uma Resistência entre os feiticeiros que sabem que isso vai desequilibrar as relações universais. Os elfos, protetores do universo mágico, também precisam impedir os feiticeiros. Assim, a Resistência e os elfos enviam um dos seus membros para a escola de Ensino Médio onde as duas irmãs estudam. Jane, a irmã mais velha, é rebelde e reservada. Clara é seu oposto. Liam, o elfo, se aproxima de Jane para chegar ao arsenal que os pais da garota possuem, mas, por ser da realeza élfica, tem uma bênção dada por Grifos que o permite saber quando encontra aquele que será seu verdadeiro amor — diferentemente dos outros elfos, que trocam de parceiros com o passar dos anos. Tudo muda quando Liam descobre que Jane é para ele o real amor de sua existência e revela para ela tudo que está acontecendo. Juntos, eles vão ter de enfrentar o pior pesadelo de Jane, um resquício de uma memória de infância que volta a assustá-la mesmo depois de anos. A grande batalha final entre os feiticeiros e seus monstros aliados e os elfos e a Resistência se dá no centro de Porto Alegre, cidade onde passa a história. Com muitas perdas, angústias e emoção, os feiticeiros são derrotados e a paz é reestabelecida — pelo menos, por enquanto.

– Prólogo (inteiro apresentado na amostra criativa)

Breve narração sobre o que virá na história. Será em Realidade Aumentada, por isso, opcional para o leitor, de acordo com o seu desejo. As mesmas informações que aparecem aqui, aparecem também no capítulo 4.

– Capítulo 1 (apenas um trecho apresentado na amostra criativa)

A introdução do livro. Somos ambientados ao mundo e às personagens.

– Capítulo 2

Nesse capítulo, partimos do primeiro encontro de Liam e Jane. É um capítulo em que, ao mesmo tempo que acompanhamos o desenvolvimento da amizade e do relacionamento deles, também conhecemos mais sobre o personagem Liam e percebemos algumas mudanças no comportamento de Jane.

– Capítulo 3

Aqui fica mais evidente as influências de Liam sobre a Jane, ela se redescobrando, se abrindo e se permitindo conhecer o mundo com outros olhos. Desafios na escola, como ser chamada para dar monitoria em biologia, fazem com que ela repense suas atitudes e personalidade. Surge a questão “que pessoa quero ser?”, comum da fase.

– Capítulo 4 (apenas um trecho apresentado na amostra criativa)

Esse é o capítulo em que Jane descobre que Liam é um elfo. Aqui ela vai descobrir mais sobre o passado dos pais, entender que existe todo um universo do qual ela nada sabia.

– Capítulo 5

Nesse capítulo, cresce a frequência com que Jane tem o pesadelo de infância. À medida que ela compreende mais o mundo mágico, começa a procurar se o seu pesadelo pode ter alguma ligação com aquele universo, embora Liam evite tocar no assunto.

– Capítulo 6

Com o tempo passando, Liam não tem escolha a não ser iniciar aos preparativos para a batalha. Até aqui ele tenta fazer Jane perder o interesse em se envolver na luta, o que não acontece e ele se vê obrigado a incluí-la nos planos.

– Capítulo 7

Enquanto se preparam, eles são abordados por Matheus, um aluno da escola que também está se envolvendo afetivamente com a Clara. O susto é grande inicialmente, pois Matheus mostra que é um feiticeiro e Liam fica na defensiva. No entanto, Matheus assegura que é da Resistência, assim como o Professor de Espanhol, seu suposto tio. Ele oferece ajuda e, após alguns questionamentos e tensões, é aceito no grupo e a Resistência se torna uma aliada.

– Capítulo 8

Com todas as informações obtidas com os arquivos dos pais de Jane e a Resistência, eles passam a estudar os dossiês do mundo mágico, se preparando para os possíveis monstros que os feiticeiros poderiam trazer como seus aliados. O número é grande e com as provas da escola, o tempo tem de ser dividido. Há o receio de que os feiticeiros estejam monitorando suas atividades ou enviem um desses monstros atrás da família dela.

– Capítulo 9

Jane conhece outros elfos. Através de um sonho ou uma memória, algum *link* compartilhado entre os elfos, e Liam como a ponte entre ela e eles, ela conhece a família dele e tem vislumbres do mundo ao qual ele pertence. É um local bonito, ela faz sucesso entre a família dele. Eles discutem um pouco sobre os próximos passos.

– Capítulo 10

Com a tensão crescendo conforme se aproxima a data da batalha, e após ter conhecido a família de Liam, Jane não se vê preparada para lutar ao seu lado, e sabe que um dos dois pode não voltar. Ela termina o namoro com ele, pois assim lutariam lado a lado como amigos, deixando Liam livre de qualquer compromisso caso ela morra no processo. Ele sente a angústia dela e respeita o espaço dela.

– Capítulo 11

Passam-se algumas semanas com os dois afastados, mas a situação se torna insuportável para Liam quando ele vê que Jane voltou a ser extremamente introvertida de novo e cada vez mais quieta e pálida. Há sinais de insônia no rosto dela. Ele resolve se aproximar e propor uma nova abordagem: eles ficam juntos, sim, como deveriam estar. Mas ele vai treiná-la. Desse modo, ela vai estar mais preparada e ele também, para enfrentar o que quer que venha. Ela se anima um pouco com essa perspectiva. Se puder defender a si mesma, ele não vai ser morto tentando protegê-la. Concorde e o treinamento começa.

– Capítulo 12

No último capítulo acontece então a batalha da Resistência e os elfos contra os feiticeiros. A batalha é grande, ocorre no centro de Porto Alegre, no mês de dezembro. Temos muitos acontecimentos durante a batalha, inclusive a situação mais aterrorizante para Jane: ela finalmente conhece a mulher dos seus pesadelos. Carmun aparece aqui, ao lado dos feiticeiros. Ela transforma o gato de Jane em um gato gigante, tendo total controle sobre ele, e faz com que o gato ataque sua dona e os seus amigos. No entanto, o anel de Jane a protege e ele vira uma Quimera, livre do controle de Carmun, e luta ao lado dos Grifos contra os feiticeiros. Um pequeno *spoiler*: eles conseguem vencer os feiticeiros, que são obrigados a desistirem de escravizar os humanos ou se mudar para outro sistema solar. Liam pergunta a Jane se algum dia ela se casaria com ele/ficaria com ele para sempre, ao que ela diz ainda ser muito jovem pra pensar em algo do tipo. Ela diz que quer conhecer mais sobre o universo dele, o que ele aceita prontamente. Eles então atravessam o portal para a nova aventura, marcando o fim do primeiro livro.

– Glossário Criativo

O trabalho apresentará um Glossário, inspirado em algumas outras obras que fazem uso de línguas e universos inventados, como Eragon, de Christopher Paolini e Coração de Tinta, de Cornélia Funke.

OS PORTAIS ABERTOS PELO CAMINHO

AMAZON Sumerian. Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/sumerian/>. Acesso em: 12 jun. 2021.

ARCore. Disponível em: <https://developers.google.com/ar/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

ARKit. Disponível em: <https://developer.apple.com/documentation/arkit>. Acesso em: 16 jun. 2021.

AVATAR. Direção e Roteiro: James Cameron. Produção: James Cameron e Jon Landau. Intérpretes: Sam Worthington, Zoë Saldaña, Sigourney Weaver, Stephen Lang, e outros. Música: James Horner. Estados Unidos: Lightstorm Entertainment e Dune Entertainment, 2009. 162 min, color.

BAKHTIN, M. M. **Os gêneros do discurso**. Estética da criação verbal. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira, São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução de Mario Laranjeira, São Paulo: Martins Fontes, 2004.

Blog Mercado Bitcoin. **Blockchain: o que é, como funciona e qual a tecnologia usada?**, 15 dez. 2020. Disponível em: <https://blog.mercadobitcoin.com.br/blockchain-o-que-e-como-funciona-e-qual-a-tecnologia-usada>. Acesso em: 16 maio 2021.

BLOOM, Harold. **Como e por que ler**. Tradução de José Roberto O'Shea, Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

BOAVENTURA, Davi O. **Nove Impeachments**. 2019. Tese (Doutorado em Escrita Criativa), Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2019.

BREZINA, Thomas. **A turma dos tigres**. Série de livros. São Paulo: Ática, 2019.

CANALTECH. **Google cancela fabricação de óculos de realidade virtual**, jul. 2016. Disponível em: <https://canaltech.com.br/mercado/google-cancela-fabricacao-de-oculos-de-realidade-virtual-73545/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

CARDOSO, Alexandre; Editores et al. **Tecnologias para o desenvolvimento de sistemas de realidade virtual e aumentada**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2007.

CASAROTTO, Camila. **Dossiê das gerações: o que são as gerações Millennials, GenZ, Alpha e como sua marca pode alcançá-las**. Rock Content, 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/dossie-das-geracoes/>. Acesso em: 01 nov. 2020.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo de Moraes, São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

CLINE, Ernest. **Jogador nº1**. Tradução de Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2015.

COELHO Sabido: Jardim. Brasil: The Learning Company, 1999. 1 CD-ROM. Windows.

COLOMER, Teresa. **A formação do leitor literário. Narrativa infantil e juvenil atual**. Tradução de Laura Sandroni, São Paulo: Global Editora, 2003.

Diversos autores. **As mais belas histórias infantis de todos os tempos**. Coleção com fita cassete. Editora Globo, 1995.

Diversos autores. **Salve-se quem puder**. Coleção de livros. São Paulo: Síncope, 2003.

Editora Caixote, **app books**. Site da editora, disponível em: <https://www.editoracaixote.com.br/apps/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Editora Darkside, **Vídeo da capa do livro *Alice no país das maravilhas***, de Lewis Carol. Página da Editora Darkside no Facebook, disponível em: <https://www.facebook.com/112538335571367/videos/740054286855238>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Editora Darkside, **Destaques do Instagram: App DarkSide**. Página da editora no Instagram, disponível em: <https://www.instagram.com/stories/highlights/17988320230214848/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Editora Darkside, **Experiência Dark**. Site da editora, disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/experiencia-dark>. Acesso em: 16 jun. 2021.

ERLBRUCH, Wolf. **O pato, a morte e a tulipa**. Tradução de José Marcos Macedo. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

FINK, Charlie. **Charlie Fink's Metaverse – An AR Enabled Guide to VR e AR Technology**. USA: Cool Blue Media, 2018.

FUNK, Cornelia. **Coração de tinta**. Tradução de Sonali Bertuol. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

FUSCALDO, Maria F. M. **Entre os livros e os jogos: A criação do app book Tani e as formiguinhas em uma aventura no piquenique**. 2019. Artigo (Trabalho de Conclusão de Curso em Escrita Criativa), Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2019.

HANDFORD, Martin. **Onde está o Wally?**. Série de livros. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de Cid Knipel, São Paulo: Cosac Naify, 2010.

IBOPE, **Gerações Y e Z: juventudes digitais**. IBOPE Mídia, São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.ibopeinteligencia.com/arquivos/antigos/geracoes%20_y_e_z_divulgacao.pdf. Acesso em: 01 nov. 2020.

KAUR, Rupi. **Página do Instagram:** @rupikaur_. Disponível em: https://www.instagram.com/rupikaur_/. Acesso em: 27 jun. 2021.

LEÃO, Ryane. **Página do Instagram:** @ondejazzmeucoracao. Disponível em: <https://www.instagram.com/ondejazzmeucoracao/>. Acesso em: 27 jun. 2021.

LEWIS, C. S. **As crônicas de Nárnia**. Tradução de Paulo Mendes Campos e Silêda Steuernagel, São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LINS, Lucas. **Página do Instagram:** @lucaslinspoeta. Disponível em: <https://www.instagram.com/lucaslinspoeta/>. Acesso em: 27 jun. 2021.

LUIZ, Mateus. **O que é ser Geek?** Sebrae Respostas. Disponível em: <https://respostas.sebrae.com.br/o-que-e-ser-geek/>. Acesso em: 21 maio 2021.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MATRIX. Direção e Roteiro: Lilly e Lana Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurance Fishburne, Carrie-Anne Moss, e outros. Música: Don Davis. Estados Unidos: Village Roadshow e Silver Pictures, 1999. 136 min, color.

MINORITY report. Direção: Steven Spielberg Roteiro: Scott Frank e Jon Cohen. Produção: Gerald R. Molen, Bonnie Curtis, Walter F. Parkes e Jan de Bont. Intérpretes: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton e outros. Música: John Williams. Estados Unidos: Amblin Entertainment, Cruise/Wagner Productions e Blue Tulip Productions, 2002. 145 min, color.

MIRRA. Disponível em: <https://mirra.co/home/overview>. Acesso em: 16 jun. 2021.

MREngine. Disponível em: <https://arvrtech.eu/products-mrgenie/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

NASCIMENTO, Mariane T. **Caio Fernando Abreu?** Li no Facebook. 2016. Dissertação (Mestrado em Escrita Criativa), Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

O exterminador do futuro. Direção: James Cameron. Roteiro: James Cameron e Gale Anne Hurd. Produção: Gale Anne Hurd. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton e outros. Música: Brad Fiedel. Estados Unidos/Reino Unido: Hemdale Film Corporation Pacific Western Productions Cinema '84, 1984. 108 min, color.

PAOLINI, Christopher. **Eragon**. Ciclo A Herança. Tradução de Nelson Rodrigues Pereira Filho. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

PASE, A. F.; GIESTA, T. R. **Realidade aumentada: o guia de ferramentas**, Porto Alegre 2020. Disponível em: <https://www.jorvalismo.com.br/2020/07/28/guia-de-ferramentas-de-ra/>. Acesso em: 05 maio 2021.

PEDROSA, S. M. P. A; ZAPPALA-GUIMARÃES, M. A. **Realidade virtual e realidade aumentada: refletindo sobre usos e benefícios na educação**. Rio de Janeiro, v. 16, n.43, p.138-40, fev./mar. 2019.

PROSE, Francine. **Para ler como um escritor: um guia para quem gosta de livros e para quem quer escrevê-los**. Tradução de Maria Luisa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

ROAR. Disponível em: <https://theroar.io/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

ROSSINI, Emir. **A sociedade do romance: bastidores da criação da narrativa longa “Telentrega”**. 2017. Dissertação (Mestrado em Escrita Criativa), Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Tradução de Miécio Araújo Jorge Honkins, Porto Alegre: L&PM, 2010.

SIGNIFICADOS. **Significado de RPG**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/rpg/>. Acesso em: 27 jun.2021

STAR Trek: the animated series. Direção: Hal Sutherland e Bill Reed. Roteiro: Gene Rodenberry. Produção: Norm Prescott e Lou Scheimer. Intérpretes: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley e outros. Estados Unidos: Filmation Norway Productions e Paramount Television, 1973-2006.

STAR Wars. Direção e Roteiro: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, e outros. Música: John Williams. Estados Unidos: Lucasfilm ltd., 1999. 136 min, color.

STEPHENSON, Neal. **Snow crash**. Traduzido por Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2015.

TOLKIEN, J. R.R. **Árvore e Folha**. Tradução de Ronald Eduard Kyrmse, São Paulo: Martins Fontes, 2013.

TOLKIEN, J. R.R. **O hobbit**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta, São Paulo: Martins Fontes, 2009.

TOLKIEN, J. R.R. **O Senhor dos Anéis**: vol. único. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta, São Paulo: Martins Fontes, 2003.

Trilha sonora de fogueira do prólogo: **Sound Jay**. Disponível em: <https://www.soundjay.com/fire-sound-effects.html>. Acesso em: 30 jun. 2021.

UNITY. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/en-US>. Acesso em: 16 jun. 2021.

UNREAL ENGINE. Disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Vídeos do Prólogo: **Pexels**. Disponível em: <https://www.pexels.com/search/videos>. Acesso em: 30 jun. 2021.

ViewAR. Disponível em: <https://www.viewar.com/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

VUFORIA. Disponível em: <https://www.ptc.com/en/products/vuforia>. Acesso em: 16 jun. 2021.

WESTWORLD. Criadores: Jonathan Nolan e Lisa Joy. Produção: Cherylanne Martin, Michael Polaire, Carly Wray e outros. Intérpretes: Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Jeffrey Wright e outros. Música: Ramin Djawadi. Estados Unidos: HBO Entertainment, Kilter Films, Bad Robot Productions, Jerry Weintraub Productions, Warner Bros. Television, 2016. 3 temporadas, 28 episódios.

YouTube, demonstração. **Coelho Sabido: Jardim**, 1999. Disponível em: <https://youtu.be/V-oQ3liji48>. Acesso em: 20 jun. 2021.

ZILBERMAN, Regina; LAJOLO, Marisa. **Literatura Infantil Brasileira.** Uma nova outra história. Curitiba: PUCPRESS FTD, 2017.