

LITERATURA INFANTOJUVENIL DIGITAL: IMERSIVIDADE E POÉTICAS DA ILUSÃO

Gabriel Pacheco
Edgar Kirchof
(edgar.kirchof@ulbra.br ulbra)

Introdução

Nos últimos anos, o universo literário vem se transformando de diversas maneiras devido à popularização das mídias digitais. Dentre as inúmeras transformações, destaca-se a emergência da literatura digital, que abrange obras literárias que exploram as especificidades dos recursos digitais em sua composição. Nesse universo, estão situadas as obras de Realidade Virtual, as quais transformam a leitura em uma experiência imersiva sensorial.

Objetivos

Neste estudo, são divulgados resultados preliminares de uma pesquisa que explora as experiências de adolescentes com literatura de Realidade Virtual, com foco na obra "A Linha". Desenvolvida para a plataforma Meta Quest pelo estúdio ARVORE e narrada em português por Rodrigo Santoro, a história é interativa e se passa em uma maquete de São Paulo nos anos 40, seguindo a jornada de amor entre dois bonecos, Pedro e Rosa. Os participantes da pesquisa interagiram com a obra, manipulando comandos na maquete para avançar na narrativa. A pesquisa se concentra na avaliação do nível de imersão e da qualidade da experiência relatada pelos adolescentes que participaram dessa interação.

Metodologia

A metodologia da pesquisa é mista. De um lado, baseia-se em pesquisa bibliográfica sobre literatura digital e obras de Realidade Virtual e, de outro, baseia-se na análise de entrevistas realizadas com dois jovens entre 13 e 18 anos que realizaram uma experiência de interação com a obra *A Linha*. Os procedimentos metodológicos seguiram três fases: (1) A pesquisa bibliográfica. (2) A realização de uma experiência dos jovens com a obra *A Linha*, a qual foi gravada; (3) A realização de entrevista semiestruturada com os participantes após terem realizado a experiência.

Resultado e Conclusão

Com base nas entrevistas com os participantes, conclui-se que os elementos imersivos na obra "The Line" aprofundam o envolvimento com a narrativa. A obra permite que o observador se sinta parte da história e do ambiente, interagindo com a maquete para avançar na trama. Os participantes expressaram uma profunda imersão na obra, destacando a sensação de estar presente na história, com frases como "Apertar os botões e ver as mãos na frente da história me fez sentir parte da história." Além disso, os participantes demonstraram conexão emocional com a obra, refletida em gestos e expressões corporais, como apontar o dedo e mexer as mãos, acompanhados de emoções como felicidade e apreensão. No geral, a imersão proporcionada por "The Line" foi profundamente positiva, permitindo que os participantes mergulhassem na narrativa e explorassem as complexidades do amor e da transformação. A obra enriqueceu suas perspectivas e ofereceu uma experiência reflexiva sobre temas como o amor e a rotina.

Referências

- DE FIGUEIREDO PEREIRA DO COUTO ROSA, Maria Virgínia de figueiredo Pereira do Couto; GONZALEZ COLOMBO ARNOLDI, Marlene Aparecida. *A Entrevista na Pesquisa Qualitativa: Mecanismo para validação dos resultados*. Belo Horizonte: Autentica, 2007. 112p. ISBN 8575261797.
- LIU, Yong. *3d cinematic aesthetics and storytelling*. 1. ed. [S. l]: Palgrave Macmillan, 2018. 234 p. Conselho Nacional CNPq de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the HOLODECK: The future of Narrative in Cyberspace*. 1. ed. [S. l] Free Press, 2003. 282 p. v. 1. ISBN 9788571394964.