

O LIVRO DIGITAL COMO EXTENSÃO DA OBRA LITERÁRIA

THE DIGITAL BOOK AS THE EXTENSION LITERARY

Marcele Cassol Licht ¹

Berenice Santos Gonçalves²

Resumo

Este artigo apresenta a análise da interface do livro digital, ou book app, Rio de Machado, desenvolvido para a divulgação e promoção do trabalho do escritor Machado de Assis. Realizar a presente análise teve como objetivo verificar de que modo o livro digital utiliza os elementos das mídias digitais para compor um conteúdo como extensão de obras literárias. Para tanto, o referencial teórico deste estudo foi construído com base nos autores que caracterizam as propriedades dos ambientes digitais, após esse entendimento foi possível situar o livro digital interativo como extensão da literatura. Na segunda parte, o artigo explicita os procedimentos metodológicos. A análise desenvolvida possui abordagem metodológica de caráter descritiva e qualitativa, para isso, utilizou as contribuições das autoras Murray (2003) Paul (2010). Por fim, os resultados são apresentados e discutidos. A partir das análises, foi possível evidenciar atributos que os livros digitais podem assumir para promover obras literárias e servir como extensão do conteúdo original dos exemplares.

Palavras-chave: design; livro digital; literatura; hipermídia.

Abstract

This article presents the analysis of the digital book interface, or book app, Rio de Machado, developed for the dissemination and promotion of the writer's work Machado de Assis. Perform this analysis was to verify that the interactive digital book mode uses the elements of digital media to make content as an extension of literary works. For this, the theoretical framework of this study was built on the authors characterize the properties of digital environments so that after this understanding is possible to locate the interactive digital book as an extension of literature. In the second part, the article explains the methodological procedures. The analysis has methodological approach descriptive character, qualitative, for this, used the contributions of authors Murray (2003) Paul (2010). Finally, results are presented and discussed. From the analysis, it was possible to show attributes that interactive digital books can take to promote literary works and serve as an extension of the original works.

Keywords: design; ebook; literature; hypermedia.

¹Mestranda no programa de Pós-Graduação em Design - UFSC - marcele.licht@gmail.com

² Professora Doutora, no programa de Pós-Graduação em Design- UFSC - berenice@cce.ufsc.br

1. Introdução

A expansão da internet, assim como a popularização dos computadores e dispositivos móveis, favoreceram mudanças em diversos aspectos da vida social. Nesse sentido, os avanços da tecnologia provocam contínuas ressignificações no modo de produzir, acessar e compartilhar informações (COSTA; PIMENTEL, 2012). Como afirma Manovitch (2001), após o desenvolvimento dos equipamentos computacionais ocorreu uma união entre dois universos de informações, ou seja, os meios de comunicação tradicionais (como a fotografia, o cinema e as gravações de áudio) com as potencialidades favorecidas pelos computadores. As mídias, segundo o autor, expandiram as formas como as informações eram produzidas.

No meio digital, a escrita encontra um novo espaço para sua manifestação que passa a absorver características próprias. Em vista disso, a literatura expande seu campo de visibilidade passando a fazer uso dos recursos digitais. Martinez (2015) argumenta que os livros digitais estão sendo inseridos no meio editorial. Para a autora, o momento atual estimula reflexões sobre as mudanças ocorridas no sistema do livro, pois esse artefato está sendo repensado em torno das mídias tradicionais e das novas mídias.

O livro digital surge como resultado de um período de transição, em que o livro passa a ser disponível tanto no formato impresso como no digital. O livro digital oferece ao leitor uma nova opção para a leitura, uma vez que possui propriedades distintas da leitura de obras impressas (LICHT; RODRIGUES; GONÇALVES, 2015). No design editorial, as publicações impressas e digitais podem ser vistas como complementares, uma vez que, podem potencializar uma à outra. Desse modo, reconhecer as particularidades de cada tipo de publicação permite que diferentes versões de um livro possam ser concebidas como recursos distintos de leitura (UNGARETTI; FRAGOSO, 2012).

Nesse contexto, os recursos digitais podem apoiar as obras literárias de diferentes maneiras. O meio digital pode contribuir para a promoção e divulgação das obras, além disso, conteúdos podem ser elaborados como extensão complementar dos exemplares. Assim, identifica-se a oportunidade para refletir de que modo o livro digital interativo utiliza os elementos das mídias digitais para compor conteúdos como extensão de obras literárias?

O artigo tem ainda, como objetivos: evidenciar as propriedades e elementos das mídias digitais; identificar atributos do livro digital interativo como potencial para a extensão da obra literária; e, apresentar reflexões a partir da análise realizada sobre um artefato selecionado para o estudo.

Para isso, o referencial teórico deste estudo apresenta as contribuições dos autores que abordam a literatura em meio digital, como por exemplo, Santaella (2013) e Martinez (2015). Com a finalidade de situar o livro digital interativo como extensão da literatura, também são considerados autores que caracterizam as propriedades dos ambientes digitais, tais como Murray (2003) Paul (2010).

Na segunda parte, o artigo explicita os procedimentos metodológicos. A análise possui abordagem metodológica de caráter descritiva, qualitativa. Para sustentar as análises foram utilizadas as contribuições apresentadas pelas autoras Murray (2003) Paul (2010).

Como resultado, foi possível evidenciar atributos que os livros digitais interativos podem assumir para promover obras literárias e servir como extensão das obras originais.

2. Potencial do Livro Digital como Extensão da Obra Literária

A oralidade foi uma das primeiras maneiras de divulgação da literatura e que permanece até os dias atuais. Durante o período entre o século XV e XX, pode-se destacar o predomínio do livro impresso em papel como o principal veículo das obras literárias. A revolução industrial marca um período de transformação cultural, pois, após o desenvolvimento do computador o universo literário ampliou suas dimensões para o meio digital (SANTAELLA, 2013).

As primeiras iniciativas que surgiram para a divulgação das obras literárias em meio digital buscavam sobretudo o resgate e a documentação digital. Como por exemplo, o projeto Gutenberg³ que já na década de 1970 tornava obras impressas acessíveis na internet por meio do arquivamento digital.

Santaella (2013) destaca que o desenvolvimento do computador contribuiu para o surgimento de um novo habitat para a escrita, com características que o papel não permitia alcançar. As mudanças atuam em vários aspectos abrangendo o sistema de livros impressos, a concepção de livros digitais, o acesso à literatura via redes virtuais, até mesmo o próprio ato da criação literária pode absorver novas influências. Assim, a difusão e o acesso à literatura passou por uma expansão, resultado das novas recursos favorecidos pela articulação das mídias digitais

Martinez (2015) evidencia que no contexto da literatura brasileira, o Brasil possui autores e obras literárias com grande valor cultural, entretanto apenas algumas obras clássicas destacam-se. As obras recomendadas em escolas ou cursos específicos são frequentemente mais conhecidas, enquanto que muitas outras acabam recebendo pouca visibilidade. Segundo a autora, a literatura em meio digital permitiu ampliar as oportunidades para a divulgação das obras. Sendo assim, o potencial do meio digital pode contribuir para a valorização dos autores, além de estimular o interesse dos leitores em torno do universo literário.

As mídias digitais expandiram as possibilidades de acesso, produção e divulgação dos conhecimentos. O momento presente representa uma nova era para o Design Editorial, pois é composto por um ecossistema híbrido de mídias. Nesse sentido é possível integrar diferentes sistemas, como as redes sociais, campanhas promocionais, eventos presenciais, aplicativos para dispositivos móveis, para citar alguns (CALDWELL, ZAPPATERRA, 2014). Diante do Design Editorial, o livro digital pode ser situado como um tipo de publicação específica que faz uso dos recursos multimídia e interativos para compor um exemplar (RIBEIRO, 2010).

Baer (2012) ressalta que diferentes obras podem ser complementares quando apresentarem conteúdos relacionados, mesmo que, suas abordagens sejam diferentes. Desse modo, pode ser significativo para o leitor ter uma experiência de leitura alinhando o gênero informativo como extensão dos livros de ficção.

Como exemplo o autor relata que a experiência vivida na Alemanha, durante a Segunda Guerra Mundial, foi retratada no livro *"The Book Thief"* (ZUSAK, 2005), como também no livro *"Hitler Youth"* (BARTOLETTI, 2007). O primeiro livro refere-se a uma obra de literatura de ficção, enquanto que o segundo é um livro informativo.

No exemplo do autor, um gênero pode apoiar o outro, visto que compartilham

³ Disponível em <<http://www.gutenberg.org/browse/languages/pt>>. Acesso em: jan 2016.

temas relacionados. Assim, ter acesso a partes ou a totalidade do livro informativo pode auxiliar o leitor a ampliar a abrangência do seu repertório, permitindo uma extensão da obra literária por meio do uso de diferentes discursos.

Além disso, pode-se ressaltar que um determinado assunto em termos de conteúdo digital, parece ser infinito na internet, ou seja, de forma aberta e fragmentada. Um foco de interesse emergente, no contexto das publicações digitais, tem sido a oportunidade de elaborar conteúdo digital dentro de um limite semelhante a uma publicação impressa, centrada em um conjunto. O propósito de compor um conteúdo em uma unidade prioriza a qualidade das informações em benefício do leitor interessado em um determinado assunto (CALDWELL, ZAPPATERRA, 2014).

Após o embasamento teórico apresentado, é possível destacar que o livro digital possui potencial para ser desenvolvido como extensão da obra literária. Em forma de síntese, três características podem ser atribuídas a este tipo de publicação:

- **A complementaridade entre as obras.** Permite explorar as particularidades do meio digital em uma publicação que complementa a obra literária original, uma vez que um gênero pode apoiar outro. Além disso, preserva e valoriza as características específicas de cada suporte, impresso e digital;
- **Promover a obra literária.** Por meio de um recurso de apoio e descoberta pode motivar o interesse do leitor, para conhecer sobre o autor, ter acesso à obra completa, saber mais ou explorar determinadas particularidades;
- **A qualidade e confiabilidade da informação.** O livro digital referente à uma obra literária pode ser uma oportunidade de mercado, pois pode desenvolver conteúdos com qualidade. A informação estruturada com um projeto editorial que contempla o potencial da hipermídia pode estimular o interesse do leitor.

Explicitar as principais características que situam o livro digital como extensão da obra literária indicam possibilidades que podem ser exploradas. Desse modo, as propriedades e elementos das mídias digitais podem potencializar essas características. Em vista disso torna-se necessário ressaltar as especificidades das mídias digitais frente a esse tipo de publicação. Assim, o próximo assunto que será tratado no artigo refere-se às propriedades dos ambientes digitais.

2.1. Propriedades das Mídias Digitais

Manovitch (2001) argumenta que os novos meios de comunicação digital representam uma convergência entre duas trajetórias históricas distintas: as mídias tradicionais e os computadores. As potencialidades de processamento dos computadores unidas às características e linguagem dos meios de comunicação resultou em alterações nesses dois domínios reunindo-os em um só.

A multimídia digital, para Ribeiro (2010), refere-se à combinação de textos, gráficos, imagens paradas e em movimento, animações, sons e qualquer outra mídia pela qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida, processada sob a forma digital e controlada por computadores.

Murray (2003) afirma que ainda é preciso que ocorra um amadurecimento em relação à identidade própria dos meios digitais. A expressão da multimídia deve ser

concebida considerando as especificidades do meio digital e não simplesmente resgatando características de meios tradicionais. Assim, a autora apresenta propriedades específicas dos ambientes digitais que possibilitam caracterizá-los a fim de explorar suas próprias capacidades. De acordo com Murray (2003) os ambientes digitais devem ser procedimentais, estruturais, espaciais, participativos e enciclopédicos.

Os sistemas digitais são **Procedimentais**, pois, reagem às informações, que são inseridas, baseado em regras e estruturas lógicas. Além disso, são **Estruturais**, uma vez que são projetados para oferecer ao usuário oportunidade de decisões a fim de obter resultados específicos. Também são **Espaciais**, ou seja, possuem a característica de representar espaços navegáveis. Assim, a qualidade Espacial é possível pela interação do leitor com o ambiente digital.

Outra propriedade indicada pela autora, ressalta a possibilidade dos sistemas digitais como **Participativos**, já que necessitam da intervenção e envolvimento dos participantes para a continuidade e sequência da narrativa. Com a conexão de computadores por meio da internet e a digitalização de conteúdos de diferentes natureza os sistemas são **Enciclopédicos**, pois no formato digital é possível armazenar e recuperar uma grande quantidade de informações.

Segundo Gosciola (2010) a linguagem utilizada pelas mídias digitais, pode ser assimilada à hipermídia. O autor define a hipermídia como um sistema que organiza os eventos comunicacionais e que se concretiza a partir do uso que se faz dela. São recursos específicos da hipermídia a interatividade e a navegação não linear.

A interatividade, para o autor, pode ter como significado o controle do usuário sobre a experiência de influenciar a ordem em que as informações são apresentadas. A não linearidade corresponde ao potencial ou estrutura que viabiliza as escolhas do usuário em uma leitura não sequencial.

Em vista da necessidade de sistematizar os elementos que compõem uma hipermídia, a taxonomia proposta por Paul (2010) tem o objetivo de auxiliar na criação ou na análise da combinação dos elementos presentes nos ambientes digitais. Assim, a autora apresenta e descreve a taxonomia em cinco elementos:

- **Elemento Mídia:** refere-se ao tipo de expressão e tipo de mídias usadas na criação da narrativa. Pertencem à esse elementos as mídia individual, múltipla, multimídia, tipo, fluxo, tempo e espaço;
- **Elemento Ação:** define dois aspectos do desenho da narrativa digital: o movimento do próprio conteúdo e a ação realizada pelo usuário para acessar o conteúdo. Assim, o conteúdo pode ser dinâmico ou estático. Em relação ao usuário pode ter conteúdo ativo ou passivo;
- **Elemento Relacionamento:** relação entre o usuário do conteúdo e o próprio conteúdo. Pode apresentar conteúdo aberto ou fechado, ser linear ou não linear, customizável ou padrão;
- **Elemento Contexto:** definido o contexto que dá sentido ao ambiente digital. Nas narrativas digitais existe a possibilidade de proporcionar conteúdo adicional, remetendo a outros materiais. Podem ser narrativas hipermidiáticas ou autoexplicativas, com links internos ou externos, contextual ou relacionado;

- **Elemento Comunicação:** diz respeito à habilidade de conectar ou se relacionar com os outros usuários por meio da mídia digital. Comunicação um a um, um para vários, vários para um ou muitos para muitos.

O ambiente digital permite o uso de diferentes tipos de mídias para dar visibilidade aos conteúdos. A hipermídia possui ênfase na interatividade e na estrutura que permite uma composição dinâmica. Assim, a expressão hipermídia é obtida pela integração das mídias e a organização dos eventos em que participam (PAUL, 2010; GOSCIOLA, 2010).

O livro digital como um artefato hipermídia, apresenta as potencialidades desse tipo de publicação. Desse modo, ressaltar os elementos correspondentes pode auxiliar no processo de desenvolvimento, na avaliação das interfaces digitais, como também, na identificação de novas oportunidades para as publicações.

Em vista disso, explorar as características próprias dos meios digitais favorece a qualidade da informação oferecida aos leitores, bem como, diferentes opções para a leitura. Nesse sentido assimilar as características do livro digital interativo como extensão da obra literária pode complementar a obra original com as funcionalidades disponíveis no meio digital.

3. Procedimentos Metodológicos

Para verificar como o conceito de hipermídia pode ser assimilado no livro digital para a finalidade de complementar, promover e divulgar a obra literária, uma análise foi realizada sobre um exemplar escolhido.

A análise possui abordagem metodológica de caráter qualitativa e descritiva. Utilizou-se as contribuições das autoras Murray (2003) Paul (2010) para sustentar e conduzir a análise a partir do objeto de estudo.

A busca do livro digital, para a presente análise, ocorreu por meio de pesquisas no sistema de distribuição itunes⁴. Optou-se pela obra *Rio de Machado*, por apresentar as características compatíveis com os objetivos deste estudo, além de ser uma publicação brasileira.

3.1. Apresentação do Objeto de Análise

O livro digital interativo, ou book app, *Rio de Machado*, foi desenvolvido para a divulgação e promoção da obra do escritor brasileiro Machado de Assis. Esta publicação digital foi elaborada para ser utilizada no contexto de um evento cultural, que ocorreu no Rio de Janeiro em 2014, em homenagem ao autor. Desse modo, o book app foi produzido em conjunto com uma série de ações vinculadas ao evento, tais como ocupações, passeios e seminários.

Rio de Machado é uma publicação digital desenvolvida pela equipe 32bits - criações digitais, empresa brasileira que desenvolve sistemas interativos para museus, exposições e eventos culturais. O livro digital pode ser acessado gratuitamente por meio de dispositivos móveis com tablets ou smartphone.

⁴ Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/rio-de-machado/id923066240?mt=8>>. Acesso em: dez. 2015.

O conteúdo do livro digital, destaca fragmentos importantes de cada texto do autor Machado de Assis, assim como apresenta 100 lugares do Rio de Janeiro correspondentes aos trechos significativos presentes nos romances do escritor.

O sumário apresenta os títulos, os locais de cada obra e o ano de publicação, além dos créditos do projeto. A partir do sumário, é possível ter acesso ao conteúdo referente a cada texto. Além disso, uma parte é destinada à biografia do autor, representada em uma linha do tempo, a qual, relaciona eventos da sua vida e produção.

Figura 1: Capa e Sumário



Fonte: captura de tela.

Ao escolher um texto, a partir do sumário, a primeira página apresenta o nome da obra, ano de publicação, uma citação de destaque e uma imagem significativa presente na narrativa, como exemplifica a Figura 2.

Na Figura 2 é possível visualizar, de modo geral, como o livro digital é composto. Assim, pode-se perceber que o Design do livro e suas páginas apresentam unidade visual construída pela organização em duas colunas, pelo padrão cromático que é utilizado, como também, pela tipografia e a hierarquia das informações.

A estrutura organizada em duas colunas deixa evidente para o usuário a hierarquia dos conteúdos, além de facilitar o uso. Na coluna da direita (Figura 3) são exibidas as informações: sinopse, percurso, sobre o livro, cenário e personagens. Além dessas informações, o leitor tem a opção de conferir o texto integral, por meio de um link externo que direciona para o acesso do texto online⁵.

5 disponível em < machado.mec.gov.br>. Acesso em jan de 2016.

Figura 2: Três diferentes obras escolhidas a partir do sumário.



Fonte: captura de tela.

Na opção "percurso", o leitor tem a possibilidade de visualizar os locais em que a história acontece. Ao selecionar um local é possível observar a localização em um mapa online, que é exibido na coluna da esquerda. De acordo com a Figura 4, a coluna da direita apresenta informações como trecho da obra que cita o local, fotografia representativa, descrição da imagem e informações complementares.

Na barra superior (Figura 4) o leitor encontra opções de voltar ao sumário, favoritos e a opção de localizar a distâncias entre a posição atual e o local da história. É possível salvar os locais aos favoritos, assim como também é possível compartilhar os locais em redes sociais. A opção de seccionar locais como favoritos pode ser usada para identificar os locais que se deseja visitar presencialmente.

Figura 3: Páginas correspondentes ao texto "Helena"



Fonte: captura de tela.

Figura 4: Locais e Favoritos



Fonte: captura de tela

Apresentar detalhes do livro digital *Rio de Machado*, tais como composição da página e funcionalidades, além do contexto em que foi usado, auxilia a ter maior clareza durante a realizar as análises.

A próxima parte do artigo apresenta os resultados das análises detalhando suas

características. Após a descrição dos resultados uma reflexão é feita sobre os elementos da análise, assim como, evidencia as contribuições do estudo realizado.

4. Resultados e Discussões

Após identificar os conteúdos do livro digital *Rio de Machado* torna-se necessário sistematizar as observações para identificar o potencial da hipermídia do livro digital como extensão da obra literária.

Para sustentar as análises foram consideradas as contribuições de autores abordados no referencial teórico deste artigo. Assim, optou-se por utilizar os elementos das narrativas digitais (PAUL, 2010) e das propriedades dos ambientes digitais (MURRAY, 2003) combinando-os por semelhanças, de acordo com o quadro 1.

Os resultados das análises são evidenciados a seguir. A partir da análise sistematizada pode-se fazer reflexões sobre o potencial do livro digital interativo para compor conteúdos como extensão da obra literária.

Quadro 1. Resultado das Análises.

Tipo de Elemento	Descrição
Elemento Mídia. Estruturais.	A composição é construída por mídias múltiplas e multimídia. Texto e imagem são apresentadas juntas podendo ter significado separado ou relacionados de modo complementar. As mídias são organizadas em uma estrutura simples e fácil de usar. Não apresenta vídeos, como também, não apresenta áudio.
Elemento Ação. Participativos.	O conteúdo é dinâmico, mas depende da ação do leitor, portanto é um conteúdo passivo. Possui animação apenas na capa. A participação do leitor é necessária para a utilização das funcionalidades.
Elemento Relacionamento. Procedimentais.	O conteúdo é não linear, pois oferece opções para diferentes textos. É customizável, pois permite manipular os mapas e reunir locais em favoritos. É procedimental pois responde às informações inseridas.
Elemento Contexto. Espaciais.	O livro digital foi utilizado durante um evento cultural que envolveu exposições e seminários. Possibilita manipular mapas e visualizar as distâncias entre os locais do evento.
Elemento Comunicação. Enciclopédicos.	O elemento comunicação é do tipo um-para-vários, pois é possível compartilhar locais com contatos de redes sociais, permitindo o diálogo entre os participantes do evento ou com outros contatos. É enciclopédicos, pois direciona o leitor para outros documentos por meio de links paralelos e externos, como aos textos integrais do autor.

Forte: Elaborado pela Autora.

Após a análise é possível refletir sobre os resultados e apontar os elementos mais expressivos. O livro digital *Rio de Machado* oferece uma opção de leitura complementar à obra do escritor Machado de Assis, contribui para promover a obra literária e apresenta qualidade das informações apresentadas.

O livro digital apresenta uma estrutura adequada para o uso, contudo, o Elemento Mídia poderia ser mais desenvolvido, pois não apresenta vídeos, animações ou áudio em sua composição. A participação do leitor e sua ação são elementos necessários para que a hipermídia atinja seu potencial. O leitor pode manipular o livro, e salvar os locais em favoritos.

Os Elementos Contexto e Comunicação, assim como as propriedades Espaciais e Enciclopédico, foram os mais importantes para a finalidade a qual o livro digital foi desenvolvido. Por se tratar de um evento cultural com ações em diferentes locais a possibilidade relacionar mapas com as localizações das histórias e do evento foi muito relevante nesse contexto.

5. Considerações Finais

As mídias digitais oportunizaram uma nova dimensão para a produção de publicações. O campo da literatura, expande suas fronteiras para abranger as características da dimensão digital.

Nesse contexto, o livro digital interativo assume um tipo específico de publicação ao oferecer aos leitores uma experiência de leitura distinta do livro impresso. Em vista disso, este artigo buscou refletir de que modo o livro digital interativo utiliza os elementos das mídias digitais para compor conteúdos como extensão de obras literárias.

Para isso, uma análise foi realizada sobre a interface do livro digital *Rio de Machado*, que foi desenvolvido para a divulgação e promoção do trabalho do escritor Machado de Assis. A análise realizada sobre o artefato possui abordagem metodológica de caráter descritiva, qualitativa e utilizou as contribuições das autoras Murray (2003) Paul (2010).

Por fim, os resultados são apresentados e discutidos. Foi possível evidenciar os elementos que os livros digitais interativos podem explorar para oferecer uma opção de leitura complementar à obra literária, estruturar um conteúdo com qualidade de informações e a promover a obra original.

Referências

BAER, Allison L. Pairing Books for Learning: The Union of Informational and Fiction. **The History Teacher**: Society for History Education, Local, v. 45, n. 2, p.283-296, fev. 2012.

CALDWELL, Cath, ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial**. Jornais e revistas. Mídia impressa e digital. São Paulo: GG, 2014.

COSTA, A.; PIMENTEL, M. Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano. In: Fuks, H; Pimentel, M. Sistemas colaborativos. São Paulo: Elsevier, 2012.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac. 3 ed.2010.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. The MIT Press Cambridge. London: 2001.

MARTINEZ, Maria Laura. Introduzindo o Livro Digital no Projeto Reserva Literária: uma experiência interdisciplinar de produção editorial. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Intercom, 2015. p. 1 - 13.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. O futuro da narrativa digital no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana. **Hipertexto e hipermídia**. As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**. Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

RIBEIRO, Nuno M. **Multimédia e Tecnologias Interactivas**. FCA – Editora de Informática, 2010.

UNGARETTI, C. E.; FRAGOSO, S. Design gráfico para e-books e livros impressos: proposta de método de projeto simultâneo para explorar a complementaridade dos suportes. In: **Educação Gráfica**, Bauru, v.16, n. 3. (2012).