

Maíra Woloszyn, Luciane Maria Fadel, Berenice Santos Gonçalves \*

# Espaço e interatividade na remediação de um livro ficcional: análise de um exemplo



**Maíra Woloszyn** possui Doutorado e Mestrado em Design na linha de Mídia com ênfase em Tecnologia pela Universidade Federal de Santa Catarina e graduação em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela Universidade Federal de Santa Maria. É vice-líder do grupo de pesquisa Tipos & Textos da Universidade Federal de Santa Catarina e membro do grupo de pesquisa do CNPq Design de publicações digitais, certificados pela instituição.

<maira.projetar@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-0551-6212

**Luciane Maria Fadel** possui graduação em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987), graduação em Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduação em Licenciatura em 2º Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001) e doutorado em Typography &

**Resumo** Os meios digitais proporcionaram um novo olhar para o livro. Pensado e projetado para o meio computacional, os livros digitais utilizam recursos de mídia diferentes do meio impresso proporcionando um novo tipo de interação aos leitores. A reformulação de uma mídia inspirada em outra pode ser denominada remediação. Sendo assim, o presente artigo apresenta a análise do *app book* “*The Metamorphosis for iPad*”, um livro digital que propõe uma nova experiência de leitura para a clássica obra de Franz Kafka, a fim de identificar os níveis de espaço e interatividade envolvidos no livro digital. Para tanto, utilizou-se do método *close reading*, cujo princípio está na observação de um artefato digital. Como resultado, identifica-se o espaço da interface foi construído para remeter à personalidade e aos sentimentos do personagem da obra de Kafka, apresentando isto ao leitor por meio da interatividade e navegação do espaço.

**Palavras-chave** Livro digital, Espaço, Interatividade.

Graphic Communication - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizocchi na Simon Fraser University, Canada. Atualmente é professora adjunta do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina.

<luciane.fadel@ufsc.br>

ORCID: 0000-0002-9198-3924

**Berenice Santos Gonçalves** possui Doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, mestrado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e graduação em Artes Visuais - Bacharelado e Licenciatura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atualmente exerce a função de professora adjunta na Universidade Federal de Santa Catarina onde ministra disciplinas nas áreas de Teoria da Cor e Ergonomia e usabilidade para o curso de Graduação em Design. Atua nos programas de Mestrado e Doutorado em Design. Desenvolve pesquisas nas linhas de Mídia e Tecnologia.

<berenice@cce.ufsc.br>

ORCID: 0000-0002-0740-4281

### **Space and interactivity in the remediation of a fictional book: analysis of an example**

**Abstract** *Digital media provided a new look at the book. Designed and designed for the computational medium, digital books use media resources different from the printed medium, providing a new type of interaction for readers. The reformulation of a medium inspired by another can be called remediation. Thus, this article presents the analysis of the app book “The Metamorphosis for iPad”, a digital book that proposes a new reading experience for the classic work of Franz Kafka, in order to identify the levels of space and interactivity involved in the book digital. For that, we used the close reading method, whose principle is in the observation of a digital artifact. As a result, the interface space was identified and was built to refer to the personality and feelings of the character of Kafka’s work, presenting this to the reader through interactivity and space navigation.*

**Keywords** *Digital book, Space, Interactivity.*

### **Espacio e interactividad en la remediación de un libro de ficción: análisis de un ejemplo**

**Resumen** *Los medios digitales proporcionaron una nueva mirada al libro. Pensados y diseñados para el entorno computacional, los libros digitales utilizan recursos mediáticos diferentes al medio impreso, proporcionando un nuevo tipo de interacción a los lectores. La reformulación de un medio inspirada en otro puede llamarse remediación. Por ello, este artículo presenta el análisis del libro app “La metamorfosis para iPad”, un libro digital que propone una nueva experiencia de lectura de la obra clásica de Franz Kafka, con el fin de identificar los niveles de espacio e interactividad involucrados en el libro. digital. Para ello, utilizamos el método de lectura atenta, cuyo principio está en la observación de un artefacto digital. Como resultado, el espacio de la interfaz se construyó para hacer referencia a la personalidad y los sentimientos del personaje de la obra de Kafka, presentándolo al lector a través de la interactividad y la navegación espacial.*

**Palabras clave** *Libro digital, Espacio, Interactividad.*

## Introdução

O avanço das tecnologias e dos dispositivos móveis proporcionou novas potencialidades ao escopo do livro. O livro é considerado um dos bens mais importantes da humanidade pois ele permite armazenar, difundir e compartilhar informação e conhecimento (VIRGINIO e ALMEIDA, 2014). Machado (1994) define livro como “todo e qualquer dispositivo através do qual uma civilização grava, fixa, memoriza para si e para a posterioridade o conjunto de seus conhecimentos”. O autor ainda considera que as mídias digitais dão continuidade ao projeto histórico do livro transformando e disponibilizando novas funções de acordo com a necessidade do homem contemporâneo.

Com as mudanças tecnológicas, o livro passou a ser, também, digital. Com o lançamento do dispositivo de leitura Kindle, da empresa Amazon, o livro digital tornou-se pauta em encontros de profissionais da indústria do livro (PINSKY, 2013). O Kindle ainda inspirou o surgimento de novos dispositivos, como os *tablets*. Apesar de muitas obras estarem disponíveis tanto impressas quanto em meios digitais, Pinsky (2013, p.351) pontua que “uma coisa é transformar um livro impresso em um livro digital. Outra é pensá-lo, desde o início, em dois formatos, ou mesmo exclusivamente como digital”. O livro pensado para o meio digital é chamado de “livro nativo digital”, e seu conteúdo é desenvolvido a partir das possibilidades dos meios digitais, muitas vezes impossíveis de serem reproduzidas em formato impresso.

Conforme Looy e Baetens (2003), a literatura eletrônica vem ganhando importância tanto em meio artístico quanto acadêmico, uma vez que as mídias digitais permitem que o texto rompa com as relações e limites tradicionais. Com isso, o leitor passivo se torna um participante ativo, escolhendo seu próprio caminho e interpretando o texto não apenas à nível do significado, mas também a nível do significante. Ou seja, o leitor não organiza apenas a sua interpretação do texto, mas também o próprio texto, uma vez que eles não têm mais início, meio e fim, mas sim, como um rizoma com conexões entre si. Com isso, o texto eletrônico convida o leitor a participar do processo literário.

Entende-se que os livros digitais potencializam uma forma alternativa de comunicação, através de modos de leitura dinâmica, descentralizada e interativa (SILVA e BORGES, 2011). Entretanto, a mesma obra, com o mesmo texto, apresentada em formato impresso e digital, terá sua função alterada pelo simples fato de estar inserida em padrões computacionais (SANTAELLA, 2013). Este processo é apresentado por Manovich (2001) como um dos cinco princípios que dizem respeito à natureza das mídias digitais, a transcodificação. A transcodificação implica numa via dupla: a camada da cultura e do computador e como estas se influenciam. Ou seja, este princípio se debruça sobre tensões e implicações culturais e computacionais que surgem a partir da digitalização dos objetos. Quando o livro se torna digital, este recebe uma camada computacional, pois torna-se elementos desta linguagem como matrizes, pacotes, *bytes* (camada computacional). Sua repre-

sentação (forma) por outro lado, remedia a mídia antiga (livro impresso) com menor ou maior grau (BOLTER e GRUSIN, 2000), mas sempre altera a forma de leitura (camada cultural).

O meio digital proporcionou diversas mudanças no contexto editorial. Entretanto, o domínio deste processo de transcodificação implica num distanciamento entre os graus de remediação. Um maior grau de remediação acarreta em seu reposicionamento, pois hoje, os livros são conteúdos digitais. Desta forma, o presente estudo analisa uma obra clássica no formato de livro digital interativo através da lente analítica da interatividade. Sugere-se que os níveis interação e a metáfora de espaço distanciam o objeto da remediação do livro impresso e transformam o processo de leitura.

## Espaço e Interatividade

Acessado por meio de uma tela, os livros digitais redefinem espaço e níveis de interação entre o leitor e o conteúdo. As telas podem ser entendidas com um espaço virtual e um meio de expressão. Nesse sentido, Ryan (2012) pontua sobre três níveis desse espaço, que podem ser priorizados de acordo com o objetivo dos artefatos. O primeiro nível é o espaço virtual onde a história é representada. O segundo nível diz respeito ao espaço físico da tela e do dispositivo e o terceiro nível se refere ao contexto real onde aquele dispositivo está inserido. Portanto, para este estudo será analisado o espaço virtual, onde a história acontece (RYAN, 2012).

Conforme Ryan (2002), a narrativa não se limita à narração oral ou escrita, mas pode ser entendida como uma representação mental, ou *story* (conceito técnico abordada pelos narratologistas em oposição ao discurso), que pode ser evocada por diferentes mídias e tipos de sinais. Portanto, as histórias contadas em meio digital adicionam outra camada além do discurso narrativo e *story*, a qual dá forma à interatividade.

Zimmerman (2003) pontua que a interatividade descreve um relacionamento ativo entre duas partes. Entretanto, esta definição pode ser muito abrangente, afinal, ao ler um livro impresso a interação acontece por meio da leitura, dos movimentos de segurar o livro e folhear as páginas. Nesse sentido o autor pontua que “intuitivamente, há de fato alguma diferença entre o livro linear típico e um livro de aventuras que você escolhe por si mesmo” (ZIMMERMAN, 2004, p.158).

Para envolver os diferentes tipos de interação, Zimmerman (2003) propõe quatro modos de interatividade, referente aos níveis de envolvimento que o usuário pode ter com o sistema: **1. Interatividade cognitiva ou participação interativa:** O primeiro modo se refere à participação psicológica, emocional e intelectual do usuário; **2. Interatividade funcional ou participação utilitária:** o segundo modo trata de interações estruturais e funcionais com os componentes materiais do sistema; **3. Interatividade explícita:** no terceiro modo se tem a participação efetiva do usuário nas

escolhas; **4. Além da Interatividade:** o quarto modo está na participação na cultura do objeto.

## Objeto de análise

O objeto escolhido para a análise foi o *app book* “*The Metamorphosis for iPad*”, escrito por Franz Kafka e desenvolvido pelo estúdio “Rocket Chair”. Este livro aplicativo foi finalista do *Digital Book Awards 2014* – um prêmio literário que destaca inovação, criatividade e excelência em todos os aspectos do livro digital – na categoria Ficção. O artefato foi o pioneiro na empresa com a configuração proposta, originando outros livros digitais do mesmo modo.

A obra contada em “*The Metamorphosis*” retrata a história do personagem Gregor Samsa, um caixeiro viajante que, um certo dia, ao despertar de sonhos intranquilos, se transforma em um inseto gigante. A partir desta transformação o livro mostra as diferentes metamorfoses que acontecem na família, na situação financeira e no ambiente por conta da transformação de Gregor.

Kafka registrou sua história no ano de 1912, entretanto ela só foi publicada em 1915, e hoje se encontra em domínio público. A versão digital desenvolvida pela empresa Rocket Chair foi lançada em 2012 e sua última atualização data em 2017. Conforme os desenvolvedores, o livro propõe uma experiência nova de leitura utilizando recursos multimídia para contar a história de Kafka. Ainda, conta com artes originais para complementar o texto e permitir que o leitor não apenas leia, mas participe da história.

A obra de Kafka é dividida em 3 capítulos. Para o livro digital, os capítulos foram divididos em várias partes, chamadas neste trabalho de sessões. O primeiro capítulo possui 10 partes; o segundo, 21 partes; e o terceiro 35. Cada sessão do livro é configurada como uma grande página com caminhos, trechos do texto e ilustrações por onde o usuário interage para continuar na sequência da obra.

O livro digital analisado não apenas transpõe o texto para padrões computacionais, mas cria uma nova forma de diagramação e navegação pela história contada. Desta forma, é possível identificar características das poéticas das novas mídias envolvidas no objeto, como a remediação em alto grau, proposta por Bolter e Grusin (2000). Conforme os autores, a remediação é a representação de um meio em outro, e pode acontecer em diferentes níveis. Os níveis são determinados pelo grau de competição entre as mídias presentes e quanto mais se altera os padrões de interação, mais alto o nível de remediação. Sendo assim, uma remediação de alto nível reformula o meio mais antigo, sendo projeto de maneira mais expressiva e proporcionando novos significados para o usuário.

## Método

A fim de identificar as características de espaço e a interações com a obra na nova mídia, através do objeto de estudo supracitado, adotou-se o método *Close Reading*. “Close” significa “de maneira atenta” e a expressão “Close Reading” reflete um sentido de proximidade. Assim, o método sugere que “ao ler de perto” o leitor faça uma análise meticulosa e densa do objeto (LOOY e BAETENS, 2003). Portanto, com abordagem qualitativa e subjetiva, este método propõe uma análise a partir da observação, documentação, avaliação e comunicação das experiências do pesquisador de maneira sistemática e rigorosa. Sendo assim, as lentes analíticas aplicadas na leitura densa deste objeto de estudo foram a construção do espaço e a interatividade.

Looy e Baetens (2003, p.10), sugerem que “o texto nunca é confiável pelo valor nominal, mas é fragmentado e reconstituído por um leitor que é sempre ao mesmo tempo um demolidor e um construtor”. Ou seja, para compreender de maneira densa, é necessário olhar todas as partes dos textos e paratextos – como ilustrações – da obra. Para isso, pode-se observar o texto de duas formas: 1. o texto como objeto, como um conjunto de elementos; e 2. o texto como unidade discursiva, como um conjunto de interpretações feitas pelo leitor. Logo, para uma leitura densa e capaz de estabelecer diálogos com a estrutura e significado dos textos, deve-se diminuir a velocidade, analisar os detalhes e construir a compreensão a partir e diversas experiências de navegação (LOOY e BAETENS, 2003).

Com isso, inicialmente se observou fatos sobre o objeto. Em um primeiro momento, o livro aplicativo foi acessado na íntegra duas vezes sem fazer anotações. Nas visualizações subsequentes, buscou-se avaliar o conteúdo, conferindo se a obra de Kafka estava presente em sua totalidade, confirmando a informação. Posteriormente, buscou-se separar os componentes do livro de acordo com os tipos de espaço definidos por Ryan (2012) e identificar as interatividades envolvidas no artefato (ZIMMERMAN, 2004) a partir da análise da segunda sessão do capítulo 1. Optou-se por um recorte da obra uma vez que o design das páginas se repete.

## Resultados

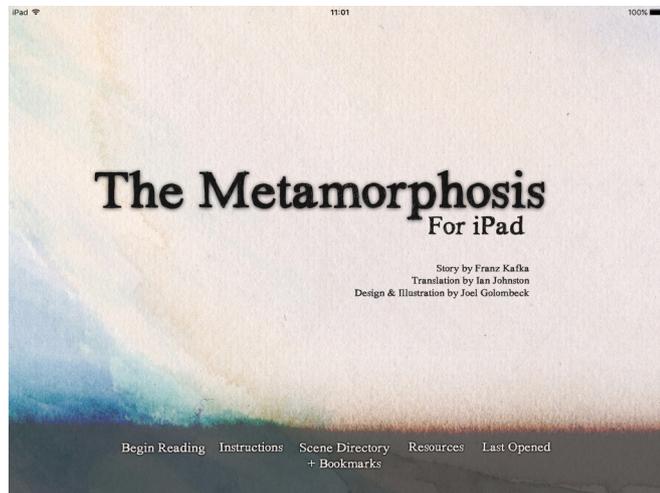
O *app book* apresenta diferentes possibilidades ao usuário. A página inicial oferece as possibilidades de iniciar a leitura, acessar as instruções do aplicativo, visualizar as cenas e recursos, ou ir ao ponto onde foi encerrada a leitura no acesso anterior (Figura 1).

Ao escolher a sessão 2 do capítulo 1, a imagem carrega em partes, como grandes *pixels* surgindo na tela. Ao final, o texto do livro surge (Figura 2).

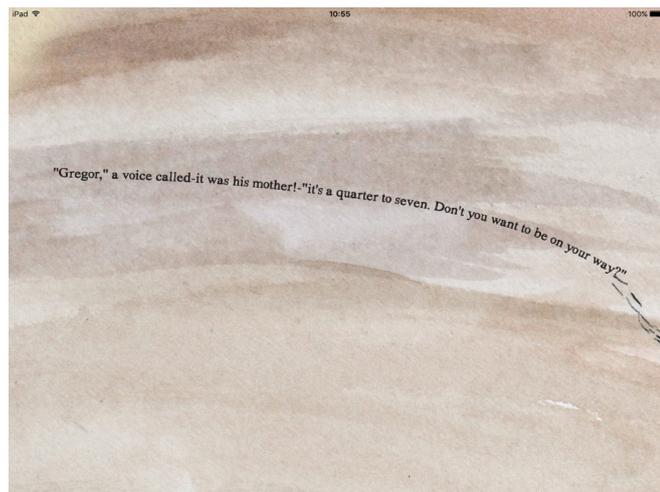
É possível identificar dois planos principais na construção da página: o texto e o plano de fundo. Em primeiro plano está o elemento verbal, com a obra de Kafka, indicando a história. Todo o texto foi composto com uma tipografia serifada, sem variações estilísticas durante o livro (Figura 3).

De estilo transitório, a fonte remete aos tipos vastamente aplicados em livros clássicos de ficção além de transmitir seriedade. Além de apresentar o conteúdo, o texto também é utilizado como elemento ilustrativo, demonstrando os caminhos de navegação e compondo o desenho da página.

**Figura 1.** Screen shot da página inicial.  
**Fonte:** app book “The Metamorphosis for iPad”.



**Figura 2.** Tela de abertura da segunda sessão do Capítulo 1.  
**Fonte:** app book “The Metamorphosis for iPad”.



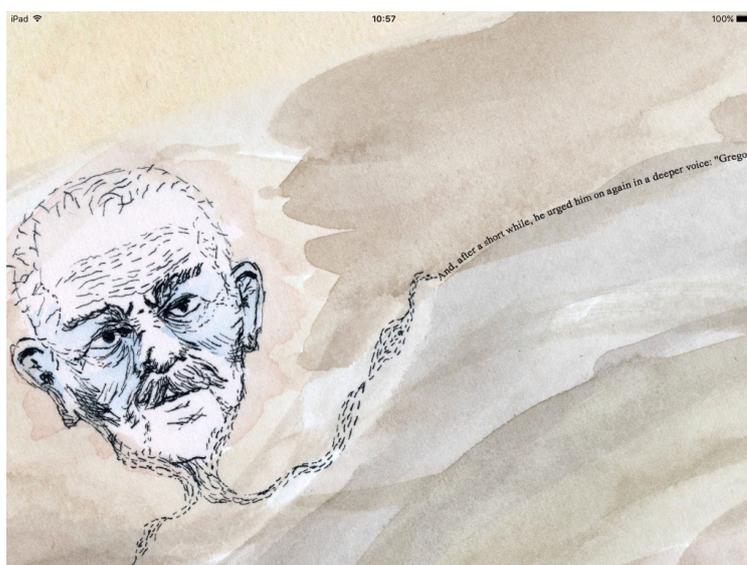
**Figura 3.** Bloco de texto com tipografia serifada de estilo transitório.  
**Fonte:** app book “The Metamorphosis for iPad”.



No segundo plano, encontra-se o plano de fundo, que a partir de manchas aquareladas buscam apresentar a atmosfera de sentimentos que são despertados pelo texto. As cores utilizadas remetem à tons terrosos e acinzentados, propondo uma atmosfera de rejeição, solidão, e angústia, sentimentos ligados ao personagem principal de Kafka. Ainda, as ilustrações são baseadas em contornos e refletem um estilo mais simples. Porém, os traços, por vezes, são angustiantes, visto que os tracejados que representam aos caminhos, ligando os trechos de texto, são fortes e possuem ritmo.

**Figura 4.** Ilustração de página.

**Fonte:** app book “The Metamorphosis for iPad”.



Ainda, nos trechos apresentados pelas figuras 4 e 5, é possível identificar o uso de ilustrações, formando um novo plano, e buscando expressar o comportamento do personagem.

**Figura 5.** Segundo trecho de texto da segunda sessão do Capítulo 1.

**Fonte:** app book “The Metamorphosis for iPad”.



Ao reduzir toda a sessão em análise, a visão do leitor é a seguinte:

**Figura 6.** Screen shot da segunda sessão do Capítulo 1 em redução total.

**Fonte:** app book “*The Metamorphosis for iPad*”.



Para dar sequência à história, é necessário que o usuário interaja com a página. Para tanto, utiliza-se do toque para arrastar, ampliar e diminuir os trechos da narrativa. Sendo assim, a navegação entre os espaços é feita a partir do “arraste” da página. Estes movimentos foram vastamente explorados com o surgimento dos *tablets*, e fazem parte dos movimentos de ampliação e redução do conteúdo. Ainda, é possível relacionar o movimento com atividades cotidianas realizadas nos espaços reais. Ao ler páginas de tamanhos grandes, como uma folha A0 ou A1, é comum que o usuário traga para o foco do olhar as informações importantes naquele momento, como por exemplo em impressões de plantas técnicas de construções ou mesmo a leitura de jornais em grandes formatos. Com isso, a interface do objeto em análise se aproxima de movimentos conhecidos por parte dos usuários favorecendo a interação com os elementos.

Cabe ressaltar que nas sessões não existe paginação ou orientação de que ponto o usuário está dentro da grande página. Apenas quando o leitor chega ao final da sessão, surge na interface, no canto inferior direito, um botão “*next*”, que o direciona ao início da próxima sessão.

Com isso, é possível perceber que o usuário é quem irá determinar o espaço, a posição dos textos e das ilustrações que serão apresentadas na tela. Este recurso remete ao que McCloud (1995) entende como tela infinita, recurso que propõe a inexistência de páginas separando o conteúdo, podendo organizar as informações em diferentes direções. Em “*The Metamorphosis for iPad*”, a diagramação dos textos e ilustrações é feita em diferentes orientações, direções e, mesmo os textos, não seguem linhas retas em todo o livro. A própria continuidade da história é guiada pelas ilustrações e pelos caminhos formados pelo próprio texto. Desta forma, é possível perceber que o espaço onde a história é contada torna-se significativo uma vez que o

conteúdo reage aos movimentos do leitor, fazendo com que o mesmo interaja com este espaço virtual a partir da escolha da direção e da velocidade dos movimentos.

Por ser uma “página infinita”, o livro forma um espaço contínuo onde o leitor tem a sensação de interagir com o espaço. Em relação aos níveis de espaço pontuados por Ryan (2012), percebe-se que o espaço virtual é priorizado para a interação deste artefato. Esse espaço virtual navegável permite ao usuário experimentar diferentes caminhos, explorando o ambiente e avançando na narrativa da obra de acordo com as suas preferências, bem como pela orientação trazida pelos elementos da interface.

A nível de interatividade é possível identificar dois modos de interação propostos por Zimmerman (2004), são eles a interatividade cognitiva e a interatividade explícita. A interatividade cognitiva é a mais evidente, pois trata da relação entre leitor e o seu envolvimento com a história do livro. Já a interatividade explícita está relacionada a participação efetiva do usuário nas escolhas da interatividade, neste caso, à necessidade que o usuário tem em ampliar, virar e “caminhar” pela página para ter acesso ao conteúdo. Este nível de interatividade tem grande relevância visto que ele influenciará no espaço. É a partir da interação explícita do usuário que o espaço será construído.

Nesse sentido, cabe pontuar sobre a experiência gerada por computador abordada por Ryan (2001). A autora pontua duas dimensões, como forças opostas, da experiência em espaços de realidade virtual: a imersão, como um ambiente para o “mundo” virtual; e a interatividade, como um texto em forma de “jogo”. Essa dicotomia apresentada por Ryan (2001), também está vinculada à oposição entre imediação (*immediacy*) e hipermediação (*hypermediacy*) (LOOY e BAETENS, 2003). A partir da análise do livro “*The metamorphosis for iPad*”, foi possível perceber que as interações proporcionadas para o leitor neste app book oscilam entre imediação e hipermediação. A imediação se refere a estar imerso na história, na narrativa, no objetivo do artefato digital. Já a hipermediação acontece quando o usuário deixa a imersão para estar ciente do que está sendo expressado na interface (BOLTER e GRUSIN, 2000). “*The Metamorphosis for iPad*” faz essa oscilação pois, ao ler o texto, o leitor se vê imerso no universo proposto por Kafka, já, quando é necessário trocar o espaço da página ou mesmo mudar a sessão ou o capítulo, ocorre uma hipermediação, fazendo com que o usuário deixe a imersão da narrativa para compreender e operar a interface, implicando em uma releitura do objeto.

Essas quebras proporcionadas pela imersão e interatividade refletem a mudança sofrida pelo personagem Gregor. Inicialmente, ele era visto como alguém que sustentava à família, já que era o único que trabalhava. Nesta fase, o personagem se sentia útil e amado pelos pais e irmã. Entretanto, quando o mesmo se transforma em um inseto gigante, seus sentimentos são totalmente contrários, percebendo solidão, desgosto e vergonha por parte da família. As dicotomias apresentadas pela interface mostram essas mudanças enfrentadas não só pelo personagem, mas também pela família,

ambiente e a rotina que são alterados de maneira trágica. Com isso, a interface incorpora o comportamento e as vivências do personagem num processo que Bizzocchi chama de narrativização da interface (BIZZOCCHI, 2001).

## Conclusão

Este artigo buscou identificar as relações de espaço e interação envolvidas na remediação de um um livro ficcional. Para tanto, analisou o livro “*The Metamorphosis for iPad*”, que transforma a clássica obra de Franz Kafka em uma interface digital buscando apresentar o leitor o texto de maneira imersiva e interativa.

A partir da análise guiada pelo método *Close Reading* percebeu-se que, por se tratar de um espaço virtual que se utiliza de recursos de continuidade, o espaço torna-se altamente significativo para a obra. A tela, por sua vez, é o caminho para a interatividade, uma vez que, o controle do usuário sobre o conteúdo se dá pela função “*touch screen*” dos *tablets*, vinculada ao movimento das mãos do leitor, que refletem no movimento do espaço virtual.

Ainda, em relação à interatividade, identificou-se a interatividade cognitiva, onde o leitor interage com a obra de Kafka, em relação à construção textual, e também a interatividade funcional, uma vez que para avançar na obra o usuário precisa navegar pela página. Diferente do livro impresso que também necessita que o leitor folheie o livro, a interface digital faz uso de textos não lineares e caminhos sugeridos a partir das ilustrações presentes na obra. Além disso, enquanto uma página de livro impresso é preenchida com um volume razoável de texto, na interface do artefato analisado, a cada pequeno trecho é necessário mudar o ângulo e a visualização da página.

Desta forma, o leitor oscila entre imediação e hipermediação, pois, uma vez imerso no texto (imediação), o usuário necessita deixar a mesma para entender a interface (hipermediação) ao trocar os trechos do texto. Essa oscilação provoca uma interação que incorpora a narrativa, provocando a narrativização da interface, como propõe Bizzocchi (2007). As interfaces narrativizadas são comumente encontradas em interfaces de jogos (BIZZOCCHI, LIN e TANENBAUM, 2011). Elas tratam de incorporar a narrativa ao design de interface de um jogo e são alcançadas por estratégias como incorporar elementos da narrativa na aparência da interface, uso de interações que simulem comportamentos já conhecidos pelo usuário, tornar o mundo real parte do jogo e propor uma navegação que explore o espaço. Esta última é percebida no objeto de estudo supracitado, uma vez que o leitor deve percorrer o espaço para acessar o conteúdo. Este que é um espaço maluco e doentio, assim como Gregor Samsa.

Percebe-se que o tratamento gráfico aplicado para criar a interface do “*The metamorphosis for iPad*” foi construído para se referir a personalidade do personagem criado por Kafka. Com isso, a interface reflete as mudanças apresentadas na obra de Kafka, tanto dos sentimentos do personagem

principal, quanto do ambiente e do contexto em que ele se situa. Da mesma forma, a construção dos elementos da interface proporciona ao leitor entender e sentir a personalidade e o comportamento do personagem, onde as cores e ilustrações também representam este universo.

## Referências

- BIZZOCCHI, J. **Ceremony of Innocence: a case study o the emergent poetics of interactive narrative**. Master Thesis. Cambridge. 2001.
- BIZZOCCHI, J. Game and Narrative: An Analytical Framework. **Journal of the Canadian Games Studies Association**, 2007.
- BIZZOCCHI, J.; LIN, M. B.; TANENBAUM, J. Game, narrative and the design of interface. **International Journal of Art and Technology**, 4, 2011. 460-479.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. Immediacy, Hypermediacy and Remediation. In: BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**. [S.l.]: Cambridge: MIT Press, 2000.
- FADEL, L. **IMMEDIACY AND HYPERMEDIACY: MIND THE GAP**. [S.l.]: [s.n.], 2018.
- LOOY, J. V.; BAETENS, J. Introduction: Close Reading Electronic Literature. In: LOOY, J. V.; BAETENS, J. **CLOSE READING NEW MEDIA: Analyzing Electronic Literature**. [S.l.]: Leuven University Press, 2003.
- MACHADO, A. Fim do livro? **Revista Estudos Avançados**, São Paulo, 8, n. 21, Agosto 1994.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. London: The MIT Press Cambridge, 2001.
- MCCLOUD, S. **Desvendado os quadrinhos**. [S.l.]: Makron Books, 1995.
- PINSKY, L. Os editores e o livro digital. **Revista do núcleo de estudos do livro**, 2013.
- RYAN, M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. In: RYAN, M.-L. **Literature and Electronic Media**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.
- RYAN, M.-L. Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. **Poetics Today**, 23, n. 4, 2002. 581-609.
- RYAN, M.-L. Space, Place and Narrative. In: FÜSSEL, S. **Media Convergence**. Berlin: Walter de Gruyter, 2012.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, A. C.; BORGES, M. M. Book design program: a transition to a hybrid publishing context. **Information Services & Use**, 31, 2011. 189-197.

VIRGINIO, R.; ALMEIDA, F. Do códice ao leitor digital: a reconfiguração do livro na cibercultura. In: NICOLAU, M. **O livro digital e suas múltiplas perspectivas**. João Pessoa: Ideia editor, 2014.

ZIMMERMAN, E. Against Hypertext. In: BIZZOCCHI, J. **Ceremony of innocence and the subversion of interface**: Cursor transformation as a narrative device. Melbourne: Melbourne-DAC, 2003.

ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First Person**: New Media as Story. [S.l.]: Cambridge MA, MIT Press, 2004. p. 154-164.

**Recebido:** 04 de novembro de 2021.

**Aprovado:** 16 de novembro de 2021.