

# ANÁLISE DO APLICATIVO *BOUM!*

Luís Otávio de Vargas Moraes  
Edgar Roberto Kirchof  
ULBRA

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está integrada ao projeto “A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado Editorial, Valor Literário e Letramento Digital”. O objeto de estudo é o aplicativo francês *Boum!*, desenvolvido pela empresa *Les Inéditeurs* para os sistemas operacionais IOS e Android e idealizado por Mikaël Cixous. O aplicativo concorreu ao *BolognaRagazzi Digital Award* na *Bologna Children's Book Fair* e acabou com uma menção honrosa da organização do evento.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Analisar um livro digital em formato de aplicativo (*Boum!*) quanto ao seu valor estético-literário, com base em bibliografia específica sobre literatura digital.

## METODOLOGIA

A metodologia adotada para a pesquisa concentrou-se em duas etapas: levantamento de obras em formato de aplicativo, pesquisa bibliográfica e análise de uma obra específica. O aplicativo *Boum!* foi escolhido na primeira etapa e, na segunda, foi realizada a análise desse aplicativo com base em referenciais teóricos sobre qualidade estético-literária e sobre a relevância pedagógica de livros digitais.

## RESULTADOS PARCIAIS

As análises permitiram concluir que o aplicativo *Boum!* aborda a questão do trabalho e da individualidade do sujeito contemporâneo. Sem nome ou outra característica que o separe dos demais, o personagem principal desse aplicativo vive em um mundo onírico, cuja construção estética é influenciada por movimentos de arte vanguardista representados por artistas como Miró e Mayakovsky, entre outros. A continuidade da história se dá pelo deslizar do dedo na tela, entretanto, não há, no aplicativo francês, uma necessidade das ações do leitor para o desenvolvimento do fio narrativo, pois a ordem cronológica do enredo não é alterada pelas ações de quem lê.

## CONCLUSÕES PARCIAIS

*Boum!* é uma obra que, embora pensada diretamente para o meio digital, não apresenta recursos que impeçam uma adaptação bem sucedida para o formato impresso. Apesar de sua inegável qualidade estética, as ferramentas audiovisuais são poucas e funcionam mais como um adicional do que como parte essencial para compreensão e sequencialidade da trama, fazendo com que o aplicativo não convença totalmente como um livro digital.

## REFERÊNCIAS

CIXOUS, Mikaël. *Boum!* app. Desenvolvido por Les inéditeurs, França. Disponível para download em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lesinediteurs.boum>  
SARGEANT, Betty. What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, v. 46, p. 454-466, 2015  
YOKOTA, Junko. The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 73-86.