

Adaptação de *O Alienista* para livro digital interativo: explorando multimodalidade e a tecnologia na literatura clássica¹

Beatriz Sousa Nunes²

Taís Siqueira Secco³

João Paulo Hergesel⁴

Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUC-Campinas

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma adaptação digital interativa de *O Alienista*, de Machado de Assis, tendo como metodologia a revisão bibliográfica, o estudo de caso e a pesquisa aplicada. O aplicativo utilizado foi o Pages, desenvolvido pela Apple. Como conclusão, viu-se que a ferramenta atendeu a grande parte das expectativas, porém não foi alcançado o resultado desejado, principalmente na reprodução do vídeo em Kindle ou aparelhos com sistema Android.

PALAVRAS-CHAVE: produção editorial; tecnologias digitais; livros interativos.

1 INTRODUÇÃO

Joaquim Maria Machado de Assis (1839–1908), um dos maiores escritores brasileiros, enfrentou adversidades significativas devido ao contexto escravagista de sua época. Sua obra *O Alienista*, publicada em 1882, é um marco do realismo literário, explorando questões psicológicas e sociais através da história do Dr. Simão Bacamarte e sua obsessão por definir a loucura. A narrativa critica a ciência e o poder, refletindo sobre o comportamento humano em um contexto político tumultuado.

O projeto de adaptação de *O Alienista* para um livro digital interativo visa tornar a literatura clássica mais acessível e atrativa, rompendo com estigmas sobre sua complexidade. A metodologia abrange revisão bibliográfica, estudo de caso e pesquisa aplicada, analisando transformações na leitura e explorando adaptações digitais que incluem *layout*, fontes, imagens e sons, buscando enriquecer a experiência de leitura no formato digital.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Produção Editorial, evento integrante da programação do 28.º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: beatriz.sn3@puccampinas.edu.br.

³ Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: taissecco1515@gmail.com. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), Brasil. Processo n.º 2024/05050-0.

⁴ Supervisor do trabalho. Professor da Escola de Linguagem e Comunicação e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br.

2 BASES TEÓRICAS

A revisão bibliográfica, segundo Garcia (2006), é um processo crucial em que o pesquisador define um problema de pesquisa e um objetivo, assegurando que suas respostas estejam alinhadas com dados coletados em publicações científicas. Para isso, é fundamental que o pesquisador seja capaz de analisar e avaliar as evidências disponíveis sobre o tema em questão. Neste trabalho, fazemos uma revisão sobre leitura e multimodalidade direcionadas ao livro digital.

Santaella (2019) destaca que a leitura não deve ser vista apenas como um ato linear, mas como uma experiência mais complexa. A autora categoriza os leitores em diferentes tipos: o leitor contemplativo, que realiza uma leitura silenciosa e solitária; o leitor movente, que se caracteriza por uma leitura rápida e dispersa, adaptada à vida urbana; o leitor imersivo, que mantém uma prontidão cognitiva ao transitar entre conteúdos multimídia; e o leitor ubíquo, que navega entre o mundo físico e digital, tendo uma notável capacidade de se orientar em meio a diversos nexos multimídia.

Santaella (2019) também classifica as leituras em dois tipos: a intensiva, que é detalhista e atenta aos aspectos microestruturais de um texto, e a extensiva, que envolve a compreensão de textos longos e requer uma interação mais profunda com o material. Para ela, compreender um texto vai além da simples memorização; é um processo que envolve interpretação e diálogo com o conteúdo.

Ribeiro (2022), por sua vez, questiona a definição do que constitui um livro, explorando elementos como conteúdo, tecnologia e suas combinações. Segundo a autora, a UNESCO, por exemplo, define o livro como uma publicação não periódica com um mínimo de 49 páginas, enquanto a Enciclopédia INTERCOM o caracteriza como uma criação espiritual e um objeto material.

Para Ribeiro (2022), Gunther Kress, em sua abordagem multimodal, enfatiza que a experiência da leitura transcende a palavra, considerando a apresentação multimodal do texto e a participação de diversos modos semióticos na produção de sentido; assim, as telas não substituem a função essencial de um livro, que é a leitura. Por fim, a autora define o conceito de livro como uma metáfora para novos produtos editoriais destinados a novos dispositivos. Independentemente da forma, um livro se define por seu conteúdo, não pelo formato; portanto, os *e-books* são, de fato, livros.

3 TEXTO E CONTEXTO

O Alienista, segundo Gomes (1993), enquadra-se no gênero textual conto, caracterizado por ser um texto curto, centrado em um único conflito ou tema, com uma resolução ou reflexão rápida. Nessa obra, a narrativa é em terceira pessoa e gira em torno da loucura e da ciência, com o Dr. Simão Bacamarte em busca de definir o que é “loucura”. As intenções iniciais de Dr. Bacamarte são nobres, pois ele deseja curar os loucos, mas acaba sendo consumido pela obsessão e pela incapacidade de distinguir a loucura da normalidade, o que o leva a internar pessoas com base em seus próprios critérios científicos. A linguagem é clara e o autor utiliza um tom irônico e satírico, especialmente ao abordar o poder da ciência sobre os indivíduos e a sociedade. A obra também possui um caráter reflexivo, principalmente ao tratar de questões relacionadas à ciência e ao comportamento humano.

A adaptação digital de *O Alienista* para um formato interativo é uma maneira eficaz de tornar a obra mais acessível e atraente para o público contemporâneo. Com a incorporação de elementos visuais, como ilustrações que representam os personagens e o cenário da obra, bem como áudios que criam uma atmosfera envolvente, oferece-se uma experiência de leitura mais dinâmica e conectada às novas formas de comunicação digital.

4 DESENVOLVIMENTO DO LIVRO

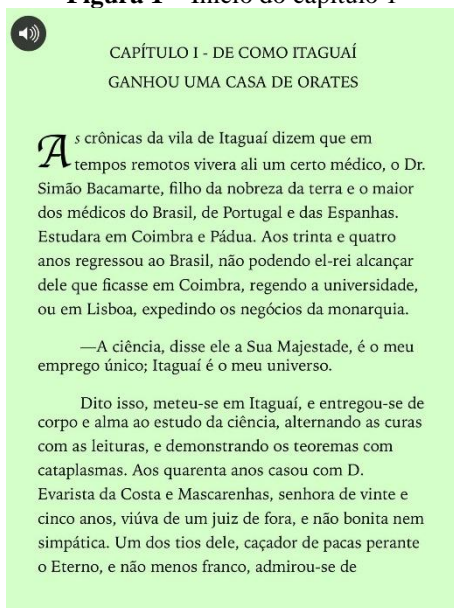
Para a criação do livro digital interativo, utilizou-se a ferramenta Pages, um processador de texto da Apple, na versão 14.2 (7370.0.111). Esse recurso foi utilizado tanto on-line quanto por meio do aplicativo. Na versão on-line, foi necessário acessar a conta do iCloud, sem a necessidade de possuir um dispositivo Apple previamente, sendo possível o acesso através de um notebook Asus Vivobook, AMD Ryzen 7-4800h, 16GB, SSD 256GB, Tela 15.6 LED, Windows 11, e de um HP EliteBook, DESKTOP-CTT16RD, Intel(R) Core(TM) i5-4300U CPU @ 1.90GHz 2.50 GHz, 8GB, Windows 10 Pro. Na versão do aplicativo, foram utilizados o iPhone 12 Pro Max e o iPhone 12.

A orientação da página foi escolhida na vertical, com dimensões de 27,1 x 36,12 cm, refletindo a percepção tradicional de um livro nessa posição. Todas as páginas receberam um fundo verde, remetendo à Casa Verde do Dr. Bacamarte. As margens foram configuradas com as seguintes dimensões: superior 2 cm, inferior 2 cm, esquerda 1,9 cm e direita 1,9 cm. Para o título do livro, utilizou-se a fonte Apple Chancery, em

itálico, tamanho 92; para o nome do autor, a mesma fonte, em tamanho 40; e para o nome das organizadoras, também Apple Chancery, tamanho 30.

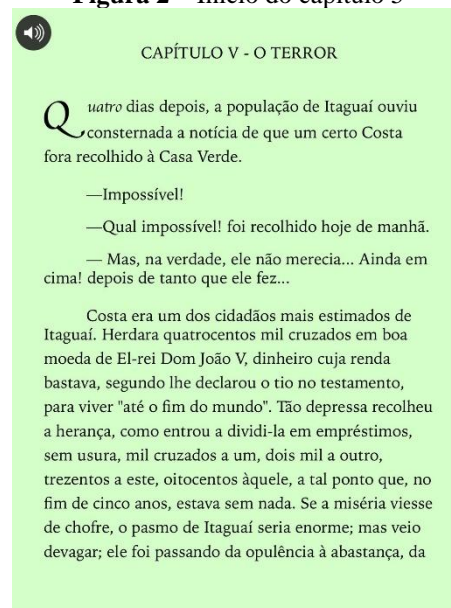
Com o objetivo de proporcionar uma leitura confortável em telas de celulares, optamos por fontes maiores e um design simplificado. Para os nomes dos capítulos, utilizou-se a fonte Iowan Old Style, em negrito e caixa-alta, tamanho 26, com espaçamento entre linhas de 1 e espaçamento após o parágrafo de 14 pt. Na primeira palavra de cada capítulo, usou-se a fonte Apple Chancery, em itálico, tamanho 27, com letra capitular. Para o texto, a fonte foi Iowan Old Style, em itálico, tamanho 27, com espaçamento entre linhas de 1,1 e espaçamento após o parágrafo de 14 pt. O resultado visual da tipografia pode ser conferido nas figuras 1 e 2.

Figura 1 – Início do capítulo 1



Fonte: Assis (2024, p. 5)

Figura 2 – Início do capítulo 5



Fonte: Assis (2024, p. 35)

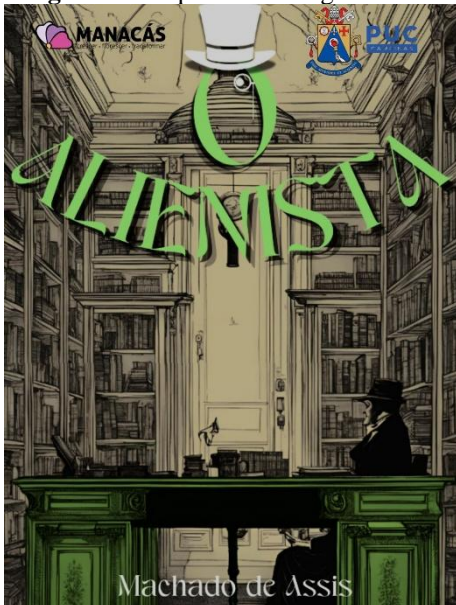
As músicas utilizadas estão disponíveis no Pixabay, um site de mídias gratuitas e isento de royalties. Foram programadas para acompanhar o texto sem loop. *Caves of Dawn*⁵, do usuário Guilherme Bernardes, foi utilizada no primeiro capítulo para ambientar o momento em que o Dr. Bacamarte discute o projeto da Casa Verde com as pessoas. *Midnight Forest*⁶, do usuário Syouki Takahashi, foi usada no quinto capítulo para ilustrar os sinais de loucura do doutor.

⁵ Disponível em: <https://pixabay.com/pt/music/ambiente-caves-of-dawn-10376/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

⁶ Disponível em: <https://pixabay.com/pt/music/ambiente-midnight-forest-184304/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

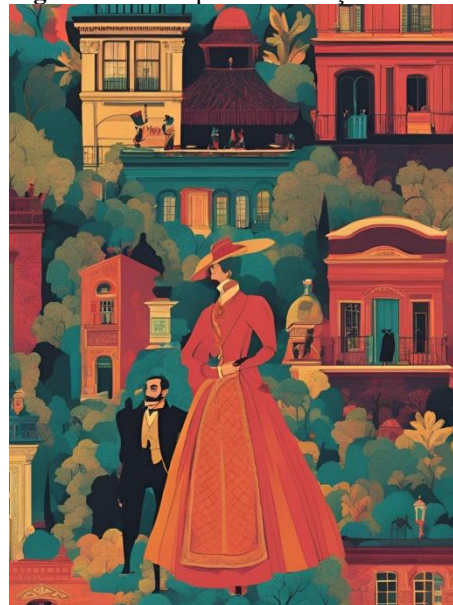
Todas as imagens foram geradas por inteligência artificial. A capa foi criada no Canva e passou por edições das organizadoras para incluir o título e o nome do autor, utilizando a fonte Sinera, tamanho 100 para o título e 29,1 para o nome do autor. A coloração verde da mesa foi feita no editor online Photopea. As demais imagens foram desenvolvidas no Canva⁷ e ChatOn⁸, com comandos como “desenhe um manicômio verde, estilo século XIX”, “desenhe um doutor idoso ao redor de livros”, entre outros. As imagens atenderam às expectativas, embora a IA tenha tido dificuldade em criar rostos precisos, resultando em aparências distorcidas. Além disso, o Haiper⁹, gerador de vídeo em IA, foi usado nas duas primeiras e na última imagens, com comandos como “people walking” (pessoas andando) e “birds flying” (pássaros voando). O resultado visual das ilustrações pode ser conferido nas figuras 3 e 4.

Figura 3 – Capa do livro digital criado



Fonte: Assis (2024, p. 1)

Figura 4 – Exemplo de ilustração do livro



Fonte: Assis (2024, p. 27)

O Pages revelou-se um aplicativo limitado e pouco intuitivo. Ao tentar exportar o livro como .epub pelo computador, surgia uma mensagem de aviso: “Avisos de exportação: texto totalmente justificado não é compatível. Talvez o seu documento tenha uma aparência diferente”. Pelo iPhone, foi possível converter o documento para .epub, e

⁷ Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/. Acesso em: 29 mar. 2025.

⁸ Disponível em: <https://chaton.ai/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

⁹ Disponível em: <https://haiper.ai/product>. Acesso em: 29 mar. 2025.

apesar da mensagem inicial, o Books, leitor da Apple, abria o arquivo, mantendo as configurações, o movimento das imagens e a reprodução das músicas.

No entanto, ao exportar para o Kindle no celular, ocorreu desconfigurações: imagens reduzidas, fonte alterada, texto não justificado, ícones de áudio no meio dos parágrafos e texto incompleto nas páginas. No Adobe Digital Editions, testado no iPhone, o arquivo .epub abria, mantendo o movimento das imagens e a reprodução das músicas, mas com uma caixa de texto “OBJ” sob as músicas e texto não justificado. Além disso, o arquivo .epub ficou pesado, demorando para carregar e, às vezes, travando o celular.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como objetivo adaptar *O Alienista*, uma obra de Machado de Assis, para um livro digital interativo, utilizando a multimodalidade para proporcionar uma experiência de leitura inovadora e atraente ao público contemporâneo. A adaptação buscava desmistificar a ideia de que a literatura clássica é inacessível, tornando-a mais atraente e acessível para diferentes faixas etárias e contextos.

Os resultados em termos de conteúdo e estrutura foram positivos. A inclusão de imagens geradas por inteligência artificial e áudios enriqueceu a experiência de leitura, tornando-a mais envolvente e interativa. No entanto, surgiram desafios técnicos no processo de exportação para diferentes plataformas e na reprodução de áudio em alguns dispositivos. Esses problemas afetaram a fluidez da leitura, mas foram parcialmente resolvidos em algumas versões do livro. Considerando que o objetivo do projeto era criar um livro acessível ao público geral, esses problemas de conversão do arquivo ainda representam um obstáculo à ampla distribuição da obra.

A contribuição social e cultural do projeto reside na ampliação do acesso às obras clássicas por meio de sua adaptação para o formato digital e a integração de recursos multimodais. Isso atrai um público maior, gerando interesse pela literatura de forma mais interativa e contemporânea.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. **O alienista**. Adaptação para o digital de Beatriz Sousa Nunes e Taís Siqueira Secco. Colaboração de Programa Manacás. Campinas: Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2024.



GARCIA, Elias. Pesquisa bibliográfica versus revisão bibliográfica – uma discussão necessária. **Línguas & Letras**, [S. l.], v. 17, n. 35, 2016. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/13193>. Acesso em: 13 abr. 2025.

GOMES, Roberto. O Alienista: loucura, poder e ciência. **Tempo Social**, São Paulo, v. 5, n. 1-2, p. 145-160, 1993. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ts/a/r8cJXC9gFspFyYMFgd7Xfhy/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 set. 2024.

RIBEIRO, Ana Elisa. Livro e multimodalidade: concepções em trânsito na obra de Gunther Kress. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 11, n. 20, p. 158-172, 2022. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/29477/20434>. Acesso em: 29 mar. 2025.

SANTAELLA, Lúcia. O livro como prótese reflexiva. **Revista MATRIZES**, São Paulo, v. 13, n. 3, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/159527/158529>. Acesso em: 29 mar. 2025.