



## A RECEPÇÃO DE AUDIOLIVROS INFANTIS EM QUE BRINQUEDOS-PERSONAGENS TRANSFORMAM A ESCUTA EM UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA

The reception of children's audiobooks in which toy-characters turn listening into an immersive experience

Renan Luis Salermo<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0009-0007-4451-3704> 

Diana Navas<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-4516-5832> 

<sup>1</sup>Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, SP, Brasil. 05014-901 – poslcl@pucsp.br

**Resumo:** O som é frequentemente entendido como uma linguagem intangível, sendo associado à ideia de algo efêmero, semelhante a uma fumaça no universo do invisível (Wisnik, 1989). Nessa perspectiva, o audiolivro, enquanto manifestação material, é igualmente percebido como um formato que se concretiza pela propagação de ondas sonoras (Rubery, 2016). Com base nesse entendimento, este estudo propõe investigar os limites entre o som e suas materialidades, utilizando como objeto de análise os audiolivros infantis disponibilizados pelas *Tonies*, um sistema interativo de narração que funciona ao posicionar o brinquedo sobre o tocador de som. Ao transformar o audiolivro em uma experiência interativa, as *Tonies* proporcionam às crianças um contato literário que materializa o audiolivro por meio da interação entre o boneco e o dispositivo de som. Focando na construção material do audiolivro, este trabalho tem o objetivo de explorar a dimensão sensorial desse formato, identificando como essa experiência literária é capaz de ultrapassar os limites da escuta tradicional, ressignificando a relação com as narrativas a partir de sua materialidade. Para tanto, adotamos uma abordagem teórica que considera as materialidades presentes na literatura infantil e o seu potencial narrativo (Navas, 2022; Medeiros, 2022), buscando compreender de que maneira a interface entre os aspectos físicos e digitais influencia a recepção e interpretação dos audiolivros. O estudo almeja, assim, demonstrar como a interação direta com os bonecos promove uma nova forma de imersão estética no universo do audiolivro, destacando a relevância dos estudos sobre a materialidade literária na infância em diálogo com as novas tecnologias.

**Palavras-chave:** audiolivro; literatura infantil; interação; materialidades; *Tonies*.

**Abstract:** Sound is often understood as an intangible language, associated with the idea of something ephemeral, akin to smoke in the universe of the invisible (Wisnik, 1989). From this perspective, the audiobook, as a material manifestation, is similarly perceived as a format that materializes through the propagation of sound waves (Rubery, 2016). Based on this understanding, this study aims to investigate the boundaries between sound and its materialities, using as an object of analysis the children's audiobooks provided by *Tonies*, an interactive storytelling system that operates by placing a figurine on the sound player. By transforming the audiobook into an interactive experience, *Tonies* offer children a literary encounter that materializes the audiobook through the interaction between the figurine and the sound device. Focusing on the material construction of the

audiobook, this work seeks to explore the sensory dimension of this format, identifying how this literary experience can transcend the limits of traditional listening, reinterpreting the relationship with narratives through their materiality. To this end, we adopt a theoretical approach that considers the materialities present in children's literature and their narrative potential (Navas, 2022; Medeiros, 2022), aiming to understand how the interface between physical and digital aspects influences the reception and interpretation of audiobooks. The study thus seeks to demonstrate how direct interaction with the figurines fosters a new form of aesthetic immersion in the audiobook universe, highlighting the relevance of studies on literary materiality in childhood in dialogue with new technologies.

**Keywords:** audiobook; children's literature; interaction; materialities; *Tonies*.

## Introdução

O cenário atual da literatura infantil no Brasil tem sido marcado pelas experimentações com a linguagem e suas tecnologias, bem como pela multiplicidade temática (Lajolo; Zilberman, 2017). Autores e editoras têm investido em obras que não apenas potencializam a linguagem literária, mas também provocam reflexões profundas sobre temas sociais, culturais e existenciais. Essa transformação da literatura infantil brasileira também é atravessada pelos desafios e pelas possibilidades do mundo contemporâneo ao provocar a criação de narrativas que recuperam questões de identidade, diversidade, sustentabilidade e direitos humanos.

Esse mesmo cenário também tem mostrado uma efervescência criativa e expansiva, no qual novas formas de explorar a linguagem literária têm se destacado. Narrativas não lineares, jogos de palavras, diálogos entre texto e diagramação ou experimentações entre texto e paginação são potencializados com a finalidade de gerar diferentes experiências estéticas. Essas escolhas de linguagem vão além do texto verbal ou da ilustração, proporcionando experiência com a própria linguagem do livro e mostrando sua força artística<sup>1</sup>.

Livros ilustrados, livros *pop-ups*, livros interativos ou, até mesmo, obras com aromas tornam-se elementos que brincam com as materialidades do objeto livro, integrando o leitor de forma sensorial à história e possibilitando-lhe interagir com a obra (Medeiros, 2022). Assim, a materialidade do livro não é apenas um veículo do enredo, mas uma extensão narrativa que dialoga com o público infantil de forma tátil, visual e material. Nessa formulação, a materialidade do livro também se torna parte essencial do enredo, ao criar camadas de significados que enriquecem a experiência de leitura (Navas, 2022).

Nesse mesmo contexto literário, as tecnologias digitais também desempenham um papel significativo na experimentação com a literatura infantil. Plataformas digitais, aplicativos literários e livros *apps* oferecem novas formas de interação, permitindo o acesso e a experiência literária mediada por dispositivos digitais, como celulares, tablets e computadores. Dessa maneira, além de ampliar o acesso às obras, a integração da

---

<sup>1</sup> Medeiros (2022) organiza um profundo e detalhado panorama sobre a literatura infantil contemporânea do ponto de vista das materialidades do objeto livro e de suas explorações estéticas. Em sua pesquisa, é possível conhecer o percurso de formação e desenvolvimento do objeto livro dentro da literatura infantil, reconhecendo suas implicações editoriais e na mediação de leitura.

tecnologia no contexto da literatura infantil também transforma a relação entre autor, texto e leitor, podendo viabilizar experiências literárias mais imersivas, multimodais e interativas no espaço digital (Frederico; Cardoso, 2024).

No amplo cenário da literatura infantil contemporânea, o audiolivro também é um formato que desponta com renovadas experiências de linguagem, proporcionando uma escuta atenta e sensível. Ao utilizar a oralidade como base, o audiolivro resgata a tradição da voz, com um refino tecnológico, potencializado pelos tocadores de áudio, celulares e plataformas de *streamings* de áudio ou livros. Além do uso da voz, o audiolivro literário infantil também tem explorado os efeitos sonoros e/ou as trilhas musicais com o propósito de exercitar a experiência literária e ampliar a presença da literatura infantil em diferentes formatos. O audiolivro literário configura-se, dessa forma, como uma dimensão de narrar histórias com o apoio da tecnologia, sendo mais uma forma de concretizar uma experiência sonora com a literatura.

Tendo em vista esse cenário da literatura infantil contemporânea, podemos constatar que a efervescência desse período não reside apenas na criação de novas histórias, mas também na reconfiguração das formas de narrar e se conectar com os leitores. Ao unir reflexões acerca de temáticas sociais, com experimentações na linguagem e/ou a exploração das materialidades do livro e uso das tecnologias, autores e editoras estão construindo um universo literário mais inclusivo e sensível às demandas do mundo atual e em diálogo com os acontecimentos mais recentes.

Diante desse contexto, nesta pesquisa, propomos a investigação de um desses acontecimentos: o audiolivro destinado às infâncias. Nesse sentido, temos o objetivo de verificar não só a composição da linguagem do audiolivro infantil contemporâneo, como também entender a experiência literária de ouvir o audiolivro com base nos estudos das materialidades da literatura infantil. Nesse exercício, analisaremos a experiência de ouvir o audiolivro nas *Tonies*, as quais consistem em pequenos dispositivos em forma de caixas de som interativas projetados para reproduzir audiolivros. Elas funcionam em conjunto com figuras magnéticas chamadas *Tonies*, que, ao serem colocadas sobre o aparelho, ativam a reprodução de histórias. Sem a necessidade de telas, essa abordagem une tecnologia e materiais físicos, promovendo uma experiência de escuta.

Assim, ao longo desta investigação, pretendemos delinear o funcionamento estético da experiência de escuta do audiolivro reproduzido a partir dos bonecos nas *Tonies*, buscando responder: como a materialidade dos brinquedos reconfigura a experiência de ouvir um audiolivro? De que forma ouvir um audiolivro nas *Tonies* conecta a experiência de escuta com o campo das materialidades da literatura infantil contemporânea? Como o som ganha corpo e torna-se tangível a partir dos brinquedos que reproduzem o audiolivro?

Diante desses questionamentos, passemos, primeiramente, a entender como se configura o audiolivro para as infâncias.



## Audiolivro infantil: da percepção a experiência estética

Com a ascensão de plataformas digitais e o aumento do consumo de conteúdo em áudio, os audiolivros tornaram-se uma alternativa atraente para os leitores e ouvintes em geral. Além de democratizar o acesso à literatura, os audiolivros são vistos como uma forma de introdução das crianças no mundo das histórias, mesmo que de maneira menos convencional se comparado com a escrita. Esse crescimento reflete também uma mudança nos hábitos de consumo da mídia e na valorização das experiências literárias em diferentes formatos, o que inclui a crescente demanda por produções de alta qualidade, tanto no que diz respeito à narração, quanto à produção sonora.

Nesse contexto, o audiolivro literário emerge como uma forma singular de vivenciar a experiência sonora no campo da literatura. Além de permitir que o leitor aproveite a obra enquanto realiza outras atividades, como dirigir ou fazer exercícios, o audiolivro também amplia o acesso à literatura para pessoas com deficiência visual ou baixa visão (Rubery, 2016). Assim, o audiolivro pode ser analisado sob diferentes perspectivas: como uma ferramenta que possibilita a multitarefa (a possibilidade de ouvir uma história enquanto realiza outras ações) e como um instrumento de autonomia, ao viabilizar o acesso à leitura para pessoas com limitações de visão (Knobel, 2019) ou, ainda, a pessoas que não sejam alfabetizadas.

Embora seja uma forma de literatura que depende do som, o audiolivro também tem sua própria experiência literária. Acessado principalmente via plataformas de *streaming* ou *downloads*, o audiolivro exige tecnologias, como dispositivos de áudio e fones de ouvido para sua experiência, o que faz com que sua materialidade, enquanto objeto estético, seja atravessada pelos dispositivos eletrônicos, como celulares, tocadores, fones de ouvido ou caixas de som. Logo, enquanto artefato literário, o audiolivro recorre à materialidade dos dispositivos digitais com uma composição literária específica.

Ao considerar o audiolivro a partir de sua composição, destaca-se a centralidade da voz que narra (Rubery, 2016). Nesse formato, a narração não se limita a transmitir um enredo ou a mensagem do livro, ela envolve uma performance vocal, que imprime dinâmicas específicas, capazes de transformar a percepção do ouvinte. Em muitos casos, a narração de um audiolivro vai além da leitura de palavras, carregando nuances enunciativas que complexificam a experiência literária e tornam o audiolivro uma manifestação artística que demanda uma escuta atenta e engajada de uma voz em performance (Zumthor, 2018).

Essa perspectiva é corroborada por Maria Carvalhosa, produtora de audiolivros no Brasil<sup>2</sup>, que ressalta a importância de selecionar a “voz correta” para a narração e destaca o cuidado com a direção artística da voz que dá vida às obras. Segundo ela, na produção,

---

<sup>2</sup> Maria Carvalhosa é produtora de audiolivros na Supersônica, editora brasileira de audiolivros. Sua concepção sobre o impacto da performance vocal no audiolivro destaca a importância da escolha da “voz certa” para enriquecer a leitura e envolver os ouvintes. Dessa forma, sua abordagem transforma o audiolivro em uma forma poética e encantadora de explorar as narrativas.

“buscamos fazer cada obra com direção e com grandes atores e atrizes, adicionando uma camada de voz que influencie a leitura do livro da maneira mais positiva possível. Que seja outra forma de ler, mas uma forma incrível e espetacular de mergulhar na história” (Maruchel, 2024). A voz no audiolivro, dessa forma, não apenas conduz o enredo, mas também agrega novas camadas de sentido, elevando a experiência literária e mobilizando o ouvinte de forma ativa e atenta.

O ritmo, a entonação, as pausas ou a velocidade da voz do intérprete criam uma textura que interfere na significação da obra e, por consequência, na experiência estética com o texto. Ao escutar um audiolivro, o ouvinte é guiado pela voz do intérprete que dá vida aos personagens, cenários e situações, proporcionando uma forma de leitura imersiva e sensorial, atingindo uma dimensão performática de ouvir a história (Zumthor, 2018). De acordo com Schittine (2022), a voz é a chave para o envolvimento do ouvinte com o audiolivro, sendo atribuído a ela o poder de guiar a história, bem como torná-la atrativa e envolvente. Ainda do ponto de vista da produção do audiolivro, Schittine (2022) expressa a mesma posição de Carvalhosa (2024), destacando a voz como uma das principais preocupações na produção de um audiolivro.

Quando voltada para o público infantil, a voz no audiolivro ganha nuances mais específicas. A forma como a narrativa é construída – geralmente com um único intérprete, acompanhada por efeitos sonoros e músicas – tem o objetivo de garantir o envolvimento literário da criança e estimular uma experiência estética com o som. Nesse modelo com um único intérprete assumindo o papel de todas as vozes presentes na história<sup>3</sup>, é exigida uma maior modulação da voz para diferenciar as personagens e criar uma experiência imersiva. Fica evidente, nesse formato, como os diferentes recursos prosódicos (entonação, pausa, ritmo, velocidade e timbre) são muito mais mobilizados se comparados com outros nichos de audiolivros.

A habilidade de explorar os diferentes recursos prosódicos mostra-se crucial para o envolvimento do jovem ouvinte com o enredo do audiolivro, já que, muitas vezes, esses recursos são mobilizados para a diferenciação das personagens que aparecem na história, como também sinalizam os turnos de fala de cada um deles, além de explicitar comentários e/ou a presença de narradores. Com essas características, no audiolivro infantil brasileiro, os recursos prosódicos são aliados na concretude do enredo e reinventam a enunciação, atraindo a atenção dos leitores para o que está sendo falado por meio de uma presença sonora mais dinâmica.

O audiolivro *Amanda no País das Vitaminas* (2016), de Leonardo Mendes Cardoso, narrado por Maria Claudia Franchi, é um exemplo desse uso intencional dos recursos prosódicos da voz para diferenciar personagens e narradores, assim, criando um ritmo enunciativo. Com um enredo sobre a aventura de Amanda, uma menina que é transportada para um mundo mágico de verduras e legumes, lá, ela aprende sobre a importância de uma

---

<sup>3</sup> A interpretação por uma única voz é comum na produção de audiolivros no Brasil. Em outros países, como Portugal, existe uma produção de audiolivros para as infâncias envolvendo várias vozes.

alimentação equilibrada para a saúde. Com um enredo lúdico e educativo, a história combina fantasia e ciência para ensinar crianças de forma divertida sobre nutrição e bem-estar. Na interpretação realizada por Maria Claudia Franchi, cuja performance vocal diferencia de forma marcante o narrador do protagonista, por meio de variações de timbre, o enredo é intensificado pela velocidade do que está sendo falado. Nesse audiolivro, a voz não apenas transmite a história, mas é capaz de reconstruí-la, envolvendo o ouvinte a partir dos timbres e da velocidade da voz, o que torna a escuta ainda mais performática.

Uma segunda característica da performance da voz no audiolivro infantil acontece quando os próprios autores assumem o papel de intérpretes. Agregando uma camada de intimidade à obra, e permitindo que a história seja contada diretamente por quem a concebeu, a presença do autor como intérprete confere uma performance com base na presentidade. Dessa maneira, a entrada da voz do autor no audiolivro não vai apenas transmitir o enredo, mas, do ponto de vista dos sentidos, essa voz coloca em destaque a sua presença diante do ouvinte/leitor. A falta do objeto livro e a sua realização exclusivamente por meio da voz cria uma conexão direta entre o ouvinte (leitor) e o criador da narrativa (autor), promovendo um valor especial para a experiência de escuta da performance vocal do autor/dublador no audiolivro.

No audiolivro *O Menino da Lua* (2020), Ziraldo não apenas assina como autor, mas também assume a sua interpretação, trazendo uma dimensão de presença para o ato de ouvir essa história. A voz do autor conduzindo todo o enredo organiza uma noção de presença de quem diz, “o Ziraldo está narrando”, que faz o ouvinte sentir-se diante do autor, “atenção ao que ele está dizendo”. Nessa direção, com o apagamento do objeto livro, a instância textual também parece desaparecer, deixando o autor próximo do ouvinte leitor, abrindo espaço para um efeito de ilusão da presença do autor contando o enredo de forma improvisada, sem a camada de construção do texto literário.

Esse mesmo efeito é ainda mais evidente quando identificamos que todo o prefácio do audiolivro *O Menino da Lua* (2020) foi adaptado para respeitar o seu formato. A substituição do verbo “escrever”, que aparece na versão do livro físico, pelo verbo “gravar”, que é dito no prefácio do audiolivro, reforça a ilusão da presença do ato de dizer, tornando o audiolivro um formato que registra o “aqui” e o “agora” do autor contando essa história. Nesse exemplo, as escolhas enunciativas reforçam o papel de performance pela presentidade do autor, que acontece na escuta. Dito isso, ter Ziraldo como intérprete da sua própria história abre espaço para a construção da imagem de um autor-contador de histórias, que cria uma experiência ilusória e performática de contação de histórias para os ouvintes do audiolivro.

Ao mesmo tempo que o audiolivro possibilita identificar a centralidade do uso da voz, este também demonstra em sua composição o cuidado com o design sonoro, fazendo com que cada história aconteça diante de uma experiência sensorial de escuta atravessada por sons que embalam o enredo ou que ampliam os sentidos daquilo que é dito. Para isso, a paisagem e as trilhas sonoras são, também, elementos fundamentais nos audiolivros





infantis.

Efeitos sonoros, trilhas musicais e sons do ambiente ajudam a compor a ambientação da história e geram uma experiência de escuta que ultrapassa o texto verbal, mobilizando uma atenção aos ruídos e sonoridades. No Brasil, a produção de audiolivros infantis tem se sofisticado nesse aspecto, incorporando sons que complementam e intensificam a narrativa. Por exemplo, uma história ambientada na floresta pode ser acompanhada por sons de animais, vento e folhas balançando, o que enriquece a percepção auditiva e a transporta diretamente para o universo narrado. Nesse caso, a paisagem sonora não apenas complementa a história, mas também amplia a capacidade de abstração dos pequenos ouvintes.

O audiolivro *Em algum lugar do mundo* (2024), de Anna Cláudia Ramos, interpretado por Julio Oliveira, é um exemplo de uso proveitoso da camada sonora que amplia o efeito de sentido do texto. A versão em audiolivro preserva o estilo poético, mantendo o enredo do livro. Junto disso, a poeticidade do livro ganha novas camadas a partir do design sonoro, o qual incorpora uma trilha sonora que acompanha toda a narração, além de ruídos e sons criadores de uma ambientação envolvente.

Sons da natureza, como o barulho das ondas do mar, e sons urbanos, como passos e risadas, aparecem em momentos específicos para simbolizar e evocar as cenas descritas. Por exemplo, o som das ondas é usado para ilustrar o desejo de uma das personagens, Lina, de conhecer o mar. Dessa maneira, o som transcende sua função sensorial de apenas ser ouvido, tornando-se um recurso ilustrativo que enriquece a escuta com novas camadas de sentido capazes de transformar o audiolivro em uma experiência mais imersiva.

A partir dessas escolhas, sobretudo no audiolivro infantil, o som atua com uma presença sensorial que intensifica a experiência narrativa, transformando-a em algo quase tangível por meio dos elementos que compõem a paisagem sonora. Esses recursos criam uma espécie de “ilustração auditiva” que concretiza a história e, por consequência, altera a experiência de escuta do enredo.

Isso ocorre porque o som, especialmente no audiolivro infantil, transcende sua função de ser apenas ouvido, assumindo um papel referencial ao representar elementos da narrativa. De acordo com Santaella (2005), o som enquanto linguagem é capaz de adquirir uma característica de “gesto sonoro”, aproximando-se da função ilustrativa que é típica da linguagem visual. Nesse caso, o som deixa de ser uma linguagem que apenas chega aos ouvidos, mas assume a característica de remeter a alguma coisa, ao gesto que o produz. No caso desses audiolivros infantis, a função desempenhada por ruídos e paisagens sonoras é de uma ilustração, e faz referência a algo, ancorando ou ampliando os sentidos do texto verbal.

Com essa capacidade ilustrativa, o som no audiolivro desempenha um papel essencial na experiência de escuta, propondo uma prática auditiva com elementos sonoros carregados de características da linguagem visual. Considerando esse atributo, o som é capaz de ampliar a percepção estética, estimular a imaginação e aprofundar a escuta.



Sendo assim, no caso do audiolivro infantil brasileiro, a linguagem vai além da vocalização, utilizando a paisagem sonora como uma ferramenta poderosa, capaz de expandir o universo narrativo e conectá-lo aos ouvintes de maneira ilustrativa.

Em linhas gerais, portanto, a voz e os efeitos sonoros pontuais ao longo da narrativa, além dos recursos de ambientação que servem de pano de fundo à história são características importantes para a composição do audiolivro. Enquanto as narrações costumam ser realizadas por uma única voz, com a modulação dos recursos prosódicos; o uso de paisagens sonoras permite que os ouvintes tenham uma maior ambientação narrativa, com o som “ilustrando” o que é mencionado no texto verbal, ou mesmo podendo substituir até as palavras.

Dessa forma, ouvir audiolivros permite que as crianças explorem as narrativas de maneira atenta, sensível e subjetiva, exigindo habilidades de escuta e proporcionando momentos de interação auditiva com variados sons, inclusive diferentes vozes. Embora o som seja uma materialidade intangível, a sua forma de composição dentro do audiolivro infantil tem impacto direto na percepção da história, adicionando camadas de significado na experiência de escuta pela sua composição quase tangível e ilustrativa.

Diante dessas características, indagamos: como tornar o som ainda mais tangível? Quais são os impactos de uma experiência guiada pelas materialidades dos brinquedos para a escuta de um audiolivro? Quais seriam as consequências das materialidades dos brinquedos guiando a experiência de escuta? Como a entrada da materialidade do brinquedo interfere na experiência de escuta do audiolivro?

Com essas questões, avancemos nas reflexões, observando o impacto das materialidades na experiência de escuta do audiolivro.

### **A materialidade do audiolivro: uma experiência com as *Tonies***

O livro, além de ser um objeto físico, é também uma ferramenta que possibilita a preservação e a transmissão de histórias ao longo do tempo. Ele é um grande responsável por abrigar a linguagem literária que constrói mundos, personagens e narrativas. A produção literária, na forma escrita, encontra no livro sua materialidade que o deixa disponível para leitores de diferentes gerações, lugares e contextos. O livro atua, então, como guardião das histórias, sendo ao mesmo tempo o meio e o suporte que assegura a perpetuação de uma memória literária. Por meio da linguagem impressa, ele registra a narrativa e assegura que as palavras, os pensamentos e as emoções sejam preservados, oferecendo uma estrutura estável para que a história se perpetue.

A literatura pós-Gutenberg carrega, assim, uma relação íntima com o objeto que a sustenta: o livro. A materialidade da literatura refere-se muitas vezes à dimensão física do livro. O livro, como objeto, tem uma presença concreta no mundo, com sua textura, seu peso, cheiro e sua forma, e é por meio dele que o leitor tem interagido com a literatura escrita através dos tempos. Dessa forma, por conta do livro, a literatura também pode ser vista como um artefato cultural físico e tangível, algo que pode ser possuído, compartilhado





e tocado.

Nessa direção, a literatura infantil contemporânea vem conferindo ao objeto livro uma relevância sobretudo ao reconhecer sua capacidade de dialogar com as sensibilidades dos leitores e fomentar renovadas experiências de leitura. Ao transformar o projeto gráfico ou explorar a materialidade do livro como parte da experiência de leitura, as produções contemporâneas passam a propor leituras interativas e desafiadoras, que vão além do convencional. Essa abordagem não só valoriza o potencial criativo do nosso atual contexto, como também reforça a ideia de que a multimodalidade é uma resposta às demandas culturais da atualidade. O objeto livro é, dessa forma, visto também como uma manifestação com potencialidade para ser explorada em todas as dimensões do literário e do visual em benefício das experiências de leitura.

Nessa direção, Navas (2022) aponta a importância de uma leitura sinérgica entre o verbal, a ilustração e o projeto gráfico para a compreensão de muitas dessas obras da literatura infantil:

Construído a partir de, pelo menos, três linguagens – texto verbal, ilustração e projeto gráfico – o livro-objeto, em razão de sua composição multimodal, implica uma leitura sinérgica, na qual as linguagens, assumindo a mesma hierarquia, precisam ser lidas em conjunto. Longe de se constituir como adorno, como aspecto que meramente torna o livro mais bonito e atrativo, o projeto gráfico constitui-se como uma terceira narrativa, que estimula e expande os sentidos suscitados pelo texto literário e pelas ilustrações (Navas, 2022, p. 100).

Ao iluminar o papel das materialidades na literatura infantil contemporânea, Navas (2022) ressalta sua composição multimodal como uma característica essencial que transforma a experiência leitora. No cenário atual, marcado por um interesse crescente na convergência de linguagens e na exploração criativa de formatos, o objeto livro destaca-se como um artefato que exige uma leitura sinérgica. Logo, a sinergia entre as linguagens amplia os sentidos da narrativa e reflete uma mudança significativa no papel do projeto gráfico, os quais deixam de ser elementos acessórios para se tornarem componentes narrativos com status igual ao do texto e da ilustração. Isso tudo potencializa o engajamento estético do leitor e promove uma interação mais rica e profunda com a obra literária.

Essas mudanças do objeto livro também mobilizam uma outra leitura, “uma leitura na qual, portanto, além do prazer intelectual, tem-se a oportunidade de experimentar o prazer tátil e visual, uma vez que a leitura se torna um ato também performático, que envolve o leitor, inclusive, fisicamente” (Navas, 2022 p.100). Nessa mesma direção, Medeiros (2022) também revisita a cena de leitura a partir das novas roupagens do livro na literatura infantil contemporânea, mostrando a experiência brincante que esse objeto implica: “Ao convidar para uma experiência brincante com a sua fisicalidade, o livro interativo analógico está propondo ao leitor que se entregue de corpo e mente à exploração do objeto” (Medeiros, 2022, p. 94).

Cotejando o audiolivro com base no campo das materialidades da literatura, é



possível reconhecer que esse formato não tem as mesmas características físicas do livro tradicional, pois sua materialidade está relacionada ao som, especialmente à voz transmitida por dispositivos que o reproduzem, como *smartphones*, *tablets*, ou outros dispositivos. Sendo assim, a materialidade do audiolivro é concretizada na tecnologia que o torna acessível e na experiência auditiva que ele proporciona. Embora não haja páginas a serem folheadas, há uma "materialidade" sonora intangível que transporta a história e interage com o ouvinte de maneira sensível.

Extrapolando essas possibilidades, as *Tonies* representam uma abordagem inovadora à materialidade do audiolivro, mesclando a tecnologia com elementos físicos e manuseáveis. Por meio de pequenos bonecos, geralmente personagens populares no universo infantil, o audiolivro transforma-se em uma experiência de escuta guiada pela materialidade do brinquedo. Dessa maneira, para ativar a narração da história de um audiolivro, basta posicionar o boneco sobre a *Toniebox*, uma caixa de som interativa equipada com sensores, tecnologia de Comunicação por Campo de Proximidade (NFC), que identificam o objeto e tocam o audiolivro (Figura 1).

Figura 1 - Funcionamento das *Tonies*



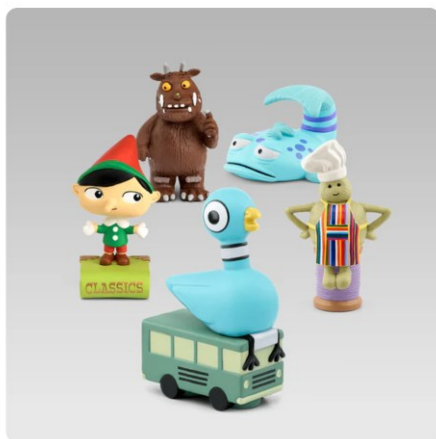
Fonte: Tonies US, 2025.

[Descrição da imagem] Imagem composta por três elementos organizados lado a lado, sobre um fundo azul claro, demonstrando o funcionamento do dispositivo *Toniebox*. À esquerda, o personagem Gruffalo, um boneco marrom com olhos amarelos, chifres curtos e dentes grandes, aparece isolado. Ao centro, há uma *Toniebox* vermelha sem nenhum boneco em cima, com sua superfície branca equipada com dois botões triangulares cinza. À direita, a mesma *Toniebox* aparece em uso, com o boneco do Gruffalo encaixado na superfície superior, acompanhado de ícones gráficos como estrelas, notas musicais e corações, simbolizando interatividade e reprodução de áudio. [Fim da descrição]

Com um uso simples, as *Tonies* exploram a ideia do ouvinte ativar a história posicionando o boneco no tocador e pausá-la retirando o brinquedo do tocador. Dessa forma, nas *Tonies*, é por meio da conexão entre boneco e tocador de som que o audiolivro acontece. Além disso, é possível aumentar ou diminuir o volume apertando os ícones que aparecem na parte superior do tocador de som, espécie de orelhas que controlam o volume. Também cabe ao ouvinte a possibilidade de ouvir o audiolivro direto no tocador ou conectar um fone de ouvido no reproduutor de sons e acompanhar individualmente a história narrada.

Todo esse uso é incrementado a partir da possibilidade de ouvir diferentes histórias e colecionar os personagens de cada uma dessas histórias. Com uma ampla oferta de personagens, a *Tonie* explora os diferentes universos narrativos dos clássicos da literatura infantil, como Pinóquio e Gato de Botas, por exemplo, até personagens mais contemporâneos, como *Grúfalo*, de Julia Donaldson, e o *The Pout-Pout Fish*, de Deborah Diesen e Dan Hanna (Figura 2). Do ponto de vista da narração, todas as histórias carregam as características do audiolivro infantil anteriormente listadas: uma voz que faz uso de diferentes recursos prosódicos, na maioria das vezes acompanhada de trilha sonora e de paisagem sonora que reforçam o enredo.

Figura 2 - Oferta de diferentes personagens nas *Tonies*

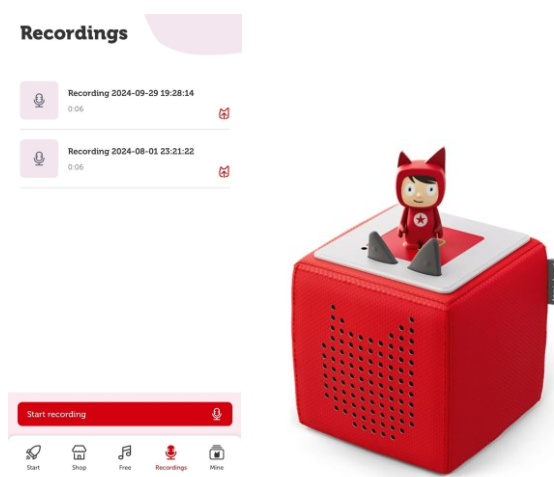


Fonte: Tonies US, 2025.

[Descrição da imagem] Imagem de cinco bonecos estilizados, coloridos e interativos, usados em conjunto com a *Toniebox*, organizados contra um fundo cinza. À frente, há um pombo azul sentado em um pequeno ônibus verde. Atrás, à esquerda, um boneco que remete ao personagem Pinóquio, usando um chapéu vermelho e verde, com a palavra "Classics" escrita na base. Ao centro, há um boneco inspirado em um monstro marrom com dentes grandes e chifres, representando o Gruffalo. À direita, aparece um boneco azul claro com rabo listrado, semelhante a uma criatura marinha, e um personagem com traje de cozinheiro, avental listrado e chapéu branco. Cada figura parece representar uma narrativa ou tema literário infantil. [Fim da descrição].

Além da simplicidade de uso, da possibilidade de ouvir e colecionar diferentes personagens, as *Tonies* também incentivam a interação criativa. O sistema permite a personalização, com opções de gravar suas próprias histórias por meio de *Tonies* graváveis, chamados *creative Tonies*. Essa funcionalidade amplia ainda mais as possibilidades de uso, promovendo a ideia de autoria e conversão dos ouvintes/espectadores em criadores de histórias. Com essa opção, as crianças podem explorar o universo narrativo e criar histórias caseiras por meio de aplicativo das *Tonies* nos *smartphones*, seguido da mesma dinâmica para ouvi-la: posicionar o boneco da criação no reproduzidor de som e ouvir a história que foi gravada (Figura 3).

Figura 3 - Possibilidade de a criança gravar as próprias histórias no aplicativo e ouvi-las nas *Tonies*



Fonte: Tonies US, 2025

[Descrição da imagem] Imagem de uma interface digital e de um dispositivo físico interativo para crianças. À esquerda, uma captura de tela mostra o menu de gravações, com dois áudios salvos identificados por datas e horários (29 de setembro de 2024 e 1º de agosto de 2024), ambos com 6 segundos de duração. Abaixo, um botão vermelho indica a opção "Start recording" (Iniciar gravação), acompanhado de ícones que organizam o menu em categorias como "Start", "Shop", "Free", "Recordings" e "Mine". À direita, aparece um cubo vermelho chamado *Toniebox*, com uma textura acolchoada e um alto-falante na lateral. No topo, está um boneco estilizado com traje vermelho e orelhas pontudas, que serve como peça interativa para reproduzir histórias ou músicas. [Fim da descrição]

Nesse sentido, as *Tonies* conseguem materializar o audiolivro de maneira lúdica e interativa. Ao transformar o conteúdo sonoro em um objeto físico – o boneco – que as crianças podem manusear e colecionar, as *Tonies* oferecem uma forma concreta de conexão com o audiolivro, tornando a experiência mais tangível e interativa. Esse formato alia a materialidade do brinquedo à imaterialidade da narrativa sonora, criando uma interação que transcende o ato tradicional de ouvir audiolivros, ao mesmo tempo em que preserva a materialidade explorada pela literatura infantil contemporânea.

Esse formato das *Tonies* representa um avanço significativo na maneira como a literatura e o som se apresentam ao público infantil, reforçando a ideia de que o objeto físico – neste caso, os bonecos – pode atuar como um mediador potente entre a criança e o universo dos audiolivros. Tais recursos não apenas contam histórias, como também criam um espaço para experiências sensoriais interativas, dialogando com o campo das materialidades na literatura infantil de hoje. É possível notar que essa dinâmica evidencia como a experiência literária com o audiolivro pode ser concretizada por meio de uma materialidade híbrida, combinando som e objeto físico.

Ao posicionar o boneco no tocador de som, além de a criança ativar o audiolivro, ela também participa ativamente da experiência, explorando de forma concreta e tangível as características físicas do brinquedo, considerando ser possível sentir a textura, o tamanho

e o peso dos bonecos. Essa interação entre os brinquedos e a caixa de som estabelece uma conexão entre o ouvinte participante e o boneco que ativa a história. Com isso, essa nova cena para ativar o audiolivro transforma o ato de ouvir em uma experiência tátil de interagir com o brinquedo. Nesse contexto, é o boneco que "dá vida" à dimensão auditiva, enquanto o ouvinte deixa de ser meramente um ouvinte atento e ganha uma segunda qualidade que é a do participante.

Sob o olhar das materialidades da literatura infantil contemporânea, Medeiros (2022), baseando-se em Plaza (1990), desenvolve uma taxonomia que analisa o grau de interação permitido pelo livro-objeto, considerando seus potenciais interativos e lúdicos. Situando as *Tonies* nesse contexto, podemos afirmar que tal recurso apresenta características de uma obra tecnologicamente avançada ao mesmo tempo que mantém elementos físicos e tridimensionais.

De modo geral, as *Tonies* se destacam como uma manifestação literária híbrida, integrando tecnologia – como tocadores e *smartphones* – à materialidade dos bonecos. Trata-se de uma arte literária participativa, na qual o ouvinte desempenha um papel fundamental, colocando e/ou retirando o boneco para iniciar ou interromper a história, em um gesto de descoberta e interação. Essa experiência envolve múltiplas dimensões sensoriais, especialmente a háptica e a auditiva, dentro de um espaço de manipulação física e sonora.

Além disso, as *Tonies* também incorporam alterações estruturais que envolvem o receptor no processo de criação das histórias. Embora a maioria das interações com o audiolivro seja passiva – ouvir as narrativas pré-gravadas – há momentos de participação ativa, principalmente com a possibilidade de interromper o audiolivro retirando o boneco e, principalmente, de gravar suas histórias e ouvi-las.

Por outro ângulo teórico, sob a perspectiva da literatura infantil digital, Frederico (2024) propõe critérios que envolvem as obras literárias digitais para a infância, entre eles a interatividade e a multimodalidade. Nesse cenário, as *Tonies* configuram-se como uma manifestação que convida o leitor a interagir e criar histórias via aplicativo, reproduzindo-as no tocador. Como explica Frederico (2024): “A interatividade diz respeito à possibilidade de o leitor participar da obra literária digital, realizando ações que causam transformações no texto, fazendo escolhas, revelando camadas da narrativa, construindo o próprio percurso” (Frederico, 2024, p. 23). Por esse caminho, vemos que esse formato mobiliza uma dimensão interativa e digital ao convidar o leitor a ser o criador do seu audiolivro.

Em linhas gerais, as *Tonies* podem ser entendidas como uma experiência híbrida que combina características típicas do livro-objeto e de suas materialidades – como a possibilidade de tocar e brincar com os bonecos – ao universo da literatura infantil digital, oferecendo interatividade e possibilidades de criação. Nesse contexto de convergências, estas expandem as fronteiras dos audiolivros, explorando novos territórios dentro da literatura infantil atual.

Olhando ainda para a dimensão sonora dos audiolivros, também é importante dizer



que a “voz sem corpo”, aquela que é intrinsecamente comum nos audiolivros reproduzidos nos tocadores em geral, ganha uma nova dimensão com a materialidade das *Tonies*. No limite proposto por essa experiência, o boneco converte-se na personificação da voz, transformando a narrativa que antes parecia surgir do nada, tocada em qualquer aparelho sonoro, em algo associado a um objeto tangível, ao qual a criança pode atribuir identidade. Assim, o mistério do som se une à presença concreta de um personagem físico, tornando a experiência auditiva também tátil e manipulável.

De forma mais ampla, as histórias contadas nas *Tonies* oferecem uma experiência sonora que integra a narração com trilhas e paisagens sonoras envolventes. Esses elementos criam uma experiência auditiva imersiva que mobiliza a escuta atenta do ouvinte, como em outros audiolivros. Assim, a utilização intencional de sons e vozes contribui para a dimensão sensorial e narrativa do audiolivro, fazendo das *Tonies* uma experiência dinâmica que une a materialidade do brinquedo, sem abrir mão da riqueza sonora própria da literatura infantil em áudio.

Com esse percurso estético singular, as *Tonies* reforçam uma nova forma de interação com a literatura, que transcende o ato tradicional de ouvir um audiolivro ao incorporar aspectos táteis, sonoros e tecnológicos. Essa abordagem híbrida não apenas amplia as possibilidades narrativas, como também reinventa a relação das crianças com as histórias, convidando-as a participar ativamente do processo literário. Fazendo essa escolha, as *Tonies* abrem caminhos para novas explorações no universo da literatura infantil, evidenciando como a integração de diferentes linguagens pode enriquecer a experiência literária e expandir a literatura para as infâncias.

## Considerações finais

A análise da experiência literária mediada pelas *Tonies* revelou como as materialidades, o som e a tecnologia convergem para criar uma vivência híbrida, que reconfigura uma nova possibilidade estética para o audiolivro no universo da literatura infantil contemporânea. Ao integrar elementos físicos, como os bonecos, à imaterialidade do som, essa abordagem promove uma experiência de escuta mais tangível, demonstrando que o potencial narrativo vai além do texto e da voz.

Os resultados deste estudo destacam que a materialidade dos bonecos funciona como um mediador entre o ouvinte e a narrativa. Esse formato singular introduz uma conexão física com o audiolivro, algo que, nos formatos digitais mais tradicionais, pode se perder. Dessa forma, o audiolivro ganha uma dimensão que transcende a simples escuta, incorporando a manipulação de objetos como parte do ato de “ler” com os ouvidos e com as mãos. Essa inovação revela uma nova forma de narrar, na qual a tecnologia não é apenas funcional, mas também estética.

Além disso, as características sensoriais das *Tonies*, como textura, peso, cor e forma dos bonecos, se aliam à riqueza sonora dos audiolivros infantis para criar uma experiência de leitura sinérgica (Navas, 2022). As paisagens sonoras e os efeitos presentes nas





narrativas ampliam os sentidos e transformam o som em uma "ilustração auditiva", tornando a escuta um ato envolvente e interativo. Essa abordagem não apenas enriquece a vivência literária, como também fortalece o vínculo emocional entre a criança e o universo da história.

Isso posto, a possibilidade de as crianças personalizarem suas narrativas nas *Tonies*, por meio da gravação de suas próprias histórias, também se coloca como uma inovação, sobretudo ao promover o protagonismo infantil, incentivando a criatividade e a autoria, ao mesmo tempo em que é criada uma nova relação entre ouvinte e narrativa. Com isso, a literatura infantil se reafirma como um espaço de experimentação e interação que pode ser continuamente explorado com o auxílio das tecnologias contemporâneas.

As reflexões aqui tecidas acerca das possibilidades narrativas e estéticas abertas pelo encontro entre som, tecnologia e materialidade, mostram-nos que a literatura infantil se coloca, mais uma vez, como pioneira nas experiências estéticas e nas possibilidades literárias. A união de formatos e linguagens reafirma o papel da literatura infantil como uma arte em constante transformação, capaz de provocar experiências literárias cada vez mais interativas e imersivas.

## Referências

CARDOSO, Leonardo Mendes. **Amanda no País das Vitaminas**. Narrado por Maria Claudia Franchi. São Paulo: Editora do Brasil, 2023. (audiolivro) Disponível em: <https://www.audible.com.br/pd/Amanda-no-Pais-das-Vitaminas-Audiolivro/B0CMDDVTPZ>. Acesso em: 18 maio 2025.

FREDERICO, Aline; CARDOSO, Elizabeth (org.) **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, 2024.

FREDERICO, Aline. Literatura infantil e juvenil digital: definições, conceitos e formatos. *In*: FREDERICO, Aline; CARDOSO, Elizabeth (org.). **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, 2024. p. 20-54

KNOBEL, Keila Baraldi. **Audiolivro para a infância: possibilidade ou necessidade**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Livro para Infância: textos, imagens e materialidades) – A Casa Tombada/FACON, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://acasatombada.com.br/artigos-e-tccs/audiolivro-para-a-infancia-possibilidade-ou-necessidade/>. Acesso em: 20 out. 2024.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: uma nova/outra história**. Curitiba: PUCPress, 2017.

MARUCHEL, Humberto. No pé do ouvido: a revolução do audiolivro na era dos streams. **Bravo!**. São Paulo: Grupo Abril, 24 jun. 2024. Disponível em: <https://bravo.abril.com.br/literatura/no-pe-do-ouvido-a-revolucao-do-audiolivro-na-era-dos-streams>. Acesso em: 18 maio 2025.

MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. **Trouxe a chave?** As materialidades do livro interativo analógico na literatura de infância, um convite a abrir as portas da percepção. 2022. Tese



(Doutorado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/5161bd5b-f562-4723-a438-ea7b9306cdff>. Acesso em: 20 out. 2024.

AVAS, Diana. Além das páginas: a materialidade do livro e seu potencial narrativo. In: PEREIRA, Maria Estelita; COSTA, Isabel; MADALENA, Eva (org.). **Mix & Match – Hibridismo e Transmaterialidade**. Vila Nova de Famalicão: Húmus, 2022. p. 99-114.

RAMOS, Anna Cláudia. **Em algum lugar do mundo**. Narrado por Julio Oliveira. São Paulo: Editora do Brasil, 2023. (audiolivro) Disponível em: <https://www.audible.com.br/pd/Em-algum-lugar-do-mundo-Audiolivro/B0CSFWGY7>. Acesso em: 18 maio 2025.

RUBERY, Matthew. **The Untold Story of the Talking Book**. Massachusetts: Harvard University Press, 2016.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes de linguagem e pensamento: sonora visual verbal**. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

TONIES US. Tonies® – Screen-Free Audio Player for Kids. Disponível em: <https://us.tonies.com/>. Acesso em: 10 maio 2025.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Trad. de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Ubu, 2018.

ZIRALDO. **O Menino da Lua**. Narrado por Ziraldo. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2017. (audiolivro) Disponível em: <https://www.audible.com.br/pd/O-Menino-da-Lua-Audiolivro/B0BT8BKQ57>. Acesso em: 18 maio 2025.

#### NOTAS DE AUTORIA

**Renan Luis Salermo** (renan.luis.salermo@gmail.com) é graduado, mestre e doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina, realiza pós-doutorado na PUC-SP, pesquisando audiolivros e formação de leitores. Tem interesse no ensino de Língua Portuguesa, leitura e formação do leitor em diferentes materialidades.

**Diana Navas** (dnavas@pucsp.br) é doutora em Letras pela USP, com pós-doutorado na Universidade de Aveiro, ministra aulas na PUC-SP e na Fatec-SP. Bolsista de produtividade do CNPq, lidera o grupo "Literatura Juvenil" e integra o GT da Anpoll sobre literatura infantil e juvenil. Coordena cursos de extensão sobre leitura e literatura, com foco em romance contemporâneo, literatura juvenil, inclusiva e educação.

#### Agradecimentos

Agradecemos ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Crítica Literária da PUC pelo valioso apoio e pelas ricas trocas intelectuais que contribuíram para a elaboração deste artigo. Suas discussões e perspectivas foram fundamentais para aprofundar nossas reflexões e fortalecer a análise apresentada. Essa parceria é um estímulo constante para o desenvolvimento acadêmico.

#### Como citar esse artigo de acordo com as normas da ABNT

SALERMO, Renan Luis; NAVAS, Diana. A recepção de audiolivros infantis em que brinquedos personagens transformam a escuta em uma experiência imersiva. *Anuário de Literatura*, Florianópolis, v. 30, p. 01-17, 2025.



**Contribuição de autoria**

Renan Luis Salermo: Responsável pela concepção, coleta de dados e análise de dados, elaboração do manuscrito, redação, discussão de resultados.

Diana Navas: Responsável pela concepção, coleta de dados e análise de dados, elaboração do manuscrito, redação, discussão de resultados.

**Financiamento**

Não se aplica.

**Consentimento de uso de imagem**

Não se aplica.

**Aprovação de comitê de ética em pesquisa**

Não se aplica.

**Conflito de interesses**

Não se aplica.

**Licença de uso**

Os/as autores/as cedem à Revista Anuário de Literatura os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 International](#). Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

**Publisher**

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Literatura. Publicação no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus/suas autores/as, não representando, necessariamente, a opinião dos/as editores/as ou da universidade.

**Histórico**

Recebido em: 09/12/2024

Revisões requeridas em: 29/04/2025

Aprovado em: 03/08/2025

Publicado em: 18/08/2025

