



Materialidades e a criação de realidades: representações de “chapeuzinho vermelho” através das mídias

Materialities and the creation of realities: representations of “little red riding hood” through different media

Thales Estefani^(a)

^a Universidade de Coimbra – thales.chaun@gmail.com

Resumo: Refletindo a realidade, os contos de fadas têm sido usados para ensinar maneiras específicas de compreender o mundo a membros de determinadas sociedades. A forma como contamos essas histórias está sempre mudando, não apenas em sentido ideológico, mas também em como as materializamos. A partir da análise de um evento do conto da Chapeuzinho Vermelho, este artigo busca comparar três experiências de narrativa oferecidas por diferentes mídias: um livro ilustrado, um aplicativo para smartphone e um videogame de realidade virtual. A análise visa esclarecer como a variação midiática impacta a criação de diferentes regimes de realidade ficcional para a mesma história. Com base em estudos sobre narratologia transmidiática e cognição corporificada/distribuída, argumenta-se que essas diferentes experiências de ficcionalidade alteram as maneiras pelas quais transpomos o conhecimento da ficção para a compreensão de nossa realidade imediata.

Palavras-chave: Chapeuzinho Vermelho. Mídia. Materialidade. Realidade.

Abstract: Mirroring the reality, fairy tales have been used to teach specific ways of understanding the world to members of some societies. The way we tell these stories is always changing, not only in an ideological sense, but also in how we materialize them. From the analysis of a narrative event from the tale of Little Red Riding Hood, this article seeks to compare three storytelling experiences offered by different media: a picturebook, a smartphone application, and a virtual reality video game. The analysis aims to clarify how the media variation impacts the creation of different fictional reality regimes for the same story. Based on studies on transmedial narratology and embodied/distributed cognition, it is argued that these different experiences of fictionality change the ways in which we transpose knowledge from fiction to the understanding of our immediate reality.

Keywords: Little Red Riding Hood. Media. Materiality. Reality.

Introdução

Os contos de fadas, ou contos maravilhosos, foram historicamente compreendidos como contos cautelares, ou seja, um gênero de criação ficcional narrativa usado para ensinar lições e formas específicas de compreensão do mundo a membros de uma determinada sociedade – especialmente os mais jovens (TATAR, 2003). Esses contos são legados de tradições muito antigas, quando a ação de contar histórias era predominantemente oral. Muitos contos de fadas ganharam versões textuais publicadas que se tornaram canônicas, na maioria das vezes como resultado de movimentos de promoção da cultura popular no campo literário, especialmente aqueles relacionados aos processos de formação de identidades nacionais na Europa (VAZ DA SILVA, 2016; ZIPES, 2015a, 2015b). No caso do conto da Chapeuzinho Vermelho, dentro de sua longa tradição oral e escrita, uma das versões mais antigas consideradas canônicas foi publicada por Charles Perrault em 1697; outra versão canônica foi publicada pelos Irmãos Grimm em sua coletânea de contos em 1812, dando à história seu “paradigma tranquilizador”, um modelo para a maioria das reescritas desse conto feitas para crianças a partir de então (SILVA, 2015, p. 164).

Com o passar do tempo, testemunhamos o surgimento de muitas versões de Chapeuzinho Vermelho cujos conteúdos temáticos mudaram – para melhor. Encontramos com frequência reescritas em que o enredo é vinculado a questões de empoderamento feminino; abordagens da história a partir de perspectivas ecológicas; a mudança de foco para a construção emocional das personagens em uma abordagem conciliadora; versões em que os temas antigos são tratados de forma subversiva ou paródica; ou mesmo o uso do enredo da história para abordar questões completamente diferentes das tradicionais. “[V]arious threads of the traditional tale have been woven together differently to reflect changing times, audiences, aesthetics, and cultural landscapes” (BECKETT, 2014, p.

11). De fato, as histórias que contamos uns aos outros estão sempre mudando ao longo das gerações, mas não apenas em um sentido semântico e ideológico. Elas também mudam devido à forma como materializamos essas narrativas em diferentes mídias.

A fixação de histórias como os contos de fadas em meio impresso mudou características fundamentais de suas versões orais. As histórias, em geral, se tornaram menos sucintas, com o tempo de discurso estendido por diálogos e descrições mais longas e minuciosas. Além disso, outras características tendem a se perder – ou simplesmente mudar – nas versões impressas: o uso de fórmulas fixas da linguagem, redundância de informações, texto versificado e o uso de rimas; tudo isso recursos mnemônicos da oralidade (ONG, 2002). Como explicou Walter J. Ong, a partir do momento em que criamos “a ‘line’ of continuity outside the mind” (Ibid., p. 39), à qual podemos sempre retornar para nos mantermos no caminho certo do pensamento durante o ato comunicativo, a tarefa da memória passa a ser compartilhada com o texto no papel. Dessa maneira, não apenas a forma de uma narrativa muda quando a escrevemos, mas também o mundo ficcional que essa nova forma de contar histórias representa objetivamente.

Este artigo apresenta um recorte de um projeto de pesquisa mais amplo que está em andamento, cujo objetivo é compreender como a narrativa de um conto de fadas, mais precisamente o conto conhecido como Chapeuzinho Vermelho, se transforma através de sua inscrição em diferentes mídias, como esse processo recria a realidade ficcional do conto e oferece novas oportunidades para reimaginar nossa realidade imediata. Essa pesquisa se baseia em um corpus de análise que contém nove obras narrativas selecionadas através do levantamento e análise inicial de 254

obras, incluindo livros ilustrados,¹ *story apps*,² jogos de realidade aumentada e realidade virtual. Nesse projeto de pesquisa, para analisar mais de perto os processos de transformação, três eventos foram escolhidos entre os mais recorrentes nas versões do conto sobre a menina que vai entregar doces para sua avó doente. Esses eventos, por não terem mudado ao longo do tempo, são, em essência, funções dos personagens:

[A] function will most often be given in the form of a noun expressing an action (interdiction, interrogation, flight, etc.) [...] [which] cannot be defined apart from its place in the course of narration. [...] Functions of characters serve as stable, constant elements in a tale [...] They constitute the fundamental components of a tale. (PROPP, 1968, p. 21)

Neste artigo, devido às restrições do padrão editorial, apenas um evento/função foi escolhido para exemplificar o trabalho realizado na pesquisa citada acima. O evento é a travessia da floresta por Chapeuzinho Vermelho. A análise comparativa de instâncias desse evento será demonstrada a partir de quatro experiências de narrativa materializadas em diferentes artefatos: um texto canônico (“Rothkäppchen”, incluído em *Kinder-und Hausmärchen*, de Jacob e Wilhelm Grimm, 1812),³ um livro ilustrado (*Little Red Riding Hood*, ilustrado por William Pène du Bois – Nova York: Random House, 1978),⁴ um *story app* (“The Little Red Riding Hood”, incluído em um aplicativo que funciona como uma coletânea digital chamado *Fairy Tales ~ Children’s Books*, desenvolvido pela *Math Games for*

¹ Um “livro ilustrado” (livro-álbum, álbum ilustrado, ou *picturebook*) é uma forma específica de publicação, diferente dos “livros com ilustrações”. Nestes últimos, as ilustrações podem ter apenas uma função decorativa ou representar momentos pontuais de uma história, enquanto o livro ilustrado apresenta uma construção verbo-visual na qual as ilustrações são indispensáveis para criar as mais diversas dinâmicas narrativas. Cf. Nikolajeva, Scott, 2006.

² Aplicativos desenvolvidos para *smartphones* e *tablets* cuja principal função é contar uma história. Também são comumente chamados de *book apps* ou *literary apps*. Cf. Henkel, 2018; Sargeant, 2015.

³ GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. Rothkäppchen. In: GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. *Kinder-und Haus-Märchen*. Berlim: Realchulbuchhandlung, 1812. v. 1, n. 26, p. 113-118. Disponível em: https://www.deutschestextarchiv.de/grimm_maerchen01_1812/147. Acesso em: 1 abr. 2026.

Tradução em inglês: GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. Little Red Cap. In: ASHLIMAN, D. L. (ed. trad.). *Little Red Riding Hood and other tales of Aarne-Thompson-Uther type 333*. University of Pittsburg, 2021. Disponível em: <https://sites.pitt.edu/~dash/type0333.html#grimm>. Acesso em: 1 abr. 2026.

⁴ PÈNE DU BOIS, William. *Little Red Riding Hood*. Nova Iorque: Random House, 1978. Disponível em: <https://archive.org/details/littleredridingh0000pene>. Acesso em: 1 abr. 2026.

Toddlers and Kids, 2014 – última atualização em 2025)⁵ e um jogo de realidade virtual (*Red Riding Hunt*, desenvolvido por Johannes Unterguggenberger, Michael Probst e Armin Primig, para o Gear VR – uma colaboração Samsung e Oculus VR, 2015).⁶ Uma vez que o objetivo da análise é compreender como a variação midiática impacta a criação da realidade ficcional da história e considerando que as mídias analisadas são muito diferentes entre si, é necessário esclarecer algumas categorias definidoras da realidade que ajudam a orientar a comparação e manter o foco na construção dessa realidade em meio a um conjunto tão variado de signos analisados.

Immanuel Kant define “sensibilidade” como uma propriedade fundamental para construir o conhecimento sobre os objetos da realidade (1998, p. 155). Essa sensibilidade seria constituída por uma dimensão material – as próprias sensações – e a dimensão formal, que ordena as relações entre o sujeito e os fenômenos (cognição a priori) – que é essencialmente constituída por espaço e tempo (Ibid., p. 157). Quando passamos da definição da estrutura da realidade imediata para a realidade ficcional de uma história, encontramos categorias correspondentes. Marie-Laure Ryan argumenta que “[s]tory is a mental image, a cognitive construct that concerns certain types of entities and relations between these entities” (2005, p. 347), sendo esse constructo genericamente definido como composto por três dimensões: espacial, temporal e mental/emocional. Levando em conta essas categorias e sua correspondência paralela em realidades imediatas e ficcionais, decidi-se analisar o evento da travessia da floresta nas diferentes materializações mediais com base em suas dimensões espacial, temporal e mental/emocional.

⁵ MATH GAMES FOR TODDLERS AND KIDS. *Fairy Tales ~ Children's Books*. In: Google Play. 2014. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en>. Acesso em: 1 abr. 2026.

⁶ UNTERGUGGENBERGER, Johannes; PROBST, Michael; PRIMIG, Armin. *Red Riding Hunt*. In: Devpost. 2015. Disponível em: <https://vrjam.devpost.com/submissions/36142-red-riding-hunt>. Acesso em: 1 abr. 2026.

Dimensão espacial

O texto canônico, como é típico do estilo sucinto do gênero conto de fadas, apenas menciona brevemente a existência de elementos que compõem o ambiente da floresta (árvores, flores, pássaros e um caminho bem definido). No livro ilustrado, a representação visual nos dá uma construção mais específica daquele cenário e seus elementos (a floresta é densa e um tanto escura, com alguns raios de luz passando pelas copas das árvores) (Fig. 1). Além disso, a recorrência de diversas ilustrações ao longo das páginas aprimora a criação da dimensão espacial da floresta, pois oferece ao leitor diferentes perspectivas do mesmo ambiente.

[S]etting demonstrates very well the difference between diegesis (telling) and mimesis (showing). While words can only describe space, pictures can actually show it, doing so more effectively and often more efficiently. [...] The verbal narrator forces the reader to “see” certain details of the setting, while ignoring others. Visual representation of setting is “nonnarrated,” and therefore nonmanipulative, allowing the reader considerable freedom of interpretation. (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2006, p. 61-62)

No *story app*, além da especificação dos elementos do espaço por meio de ilustrações e *motion graphics*, há também a construção da atmosfera sonora com efeitos como o do canto dos pássaros. Além disso, as interações com a tela multitoque permitem uma forma simples de interferência háptica⁷ no espaço diegético, que pode estimular a recordação da distribuição dos objetos que compõem o ambiente (Fig. 2). Aplicativos como esse, portanto, diversificam os meios sensoriais de coleta de informações sobre a realidade ficcional, rompendo o domínio quase total da visão nas materializações da história mencionadas antes. No jogo de realidade virtual (RV), a especificação do espaço vai um passo

⁷ Uma das principais características dos *story apps* é a interatividade. No entanto, trata-se de um tipo específico de interatividade: uma ação háptica orientada para objetivos ludonarrativos, possibilitada pelo toque na tela multitoque (*multi-touch screen*) de *tablets* e *smartphones*. Essa não é a única forma possível de interação dos leitores com os *story apps*, mas certamente é a mais comum. Outras formas de interação (*input*) em dispositivos móveis incluem o uso de microfones (som, respiração), câmera, giroscópio e acelerômetro (mudança de posição/orientação do dispositivo).

além, pois a representação visual dos objetos é feita por meio de modelos distribuídos em um alcance visual de 360 graus do ponto de vista do jogador (Fig. 3). Isso faz com que a disposição dos objetos no mundo ficcional e o posicionamento virtual do protagonista na história correspondam à posição e direcionamento do jogador no espaço real. Efeitos que emulam sons da floresta, reproduzidos com tecnologia binaural,⁸ contribuem para a imersão e a sensação de presença nesse ambiente.

Immersion is the objective degree to which a VR system and application projects stimuli onto the sensory receptors of users in a way that is extensive, matching, surrounding, vivid, interactive, and plot informing (Slater and Wilbur, 1997). [...] Immersion is the objective technology that has the potential to engage users in the experience. However, immersion is only part of the VR experience as it takes a human to perceive and interpret the presented stimuli. Immersion can lead the mind but cannot control the mind. How the user subjectively experiences the immersion is known as presence. (JERALD, 2016, p. 45-46)

À medida que o jogador explora o espaço virtual, suas perspectivas visuais são atualizadas em tempo real, o que aproxima essa experiência da exploração de ambientes naturais. Além disso, como esse ambiente virtual modelado em 3D representa todo o espaço imaginado para a floresta, exigindo algum tempo para percorrê-lo, a realidade virtual fornece uma noção objetiva das distâncias no mundo fictício.

⁸ Tecnologia utilizada em sistemas de áudio que imita o funcionamento dos dois ouvidos humanos na realidade imediata. A diferença de tempo e intensidade com que um som chega a cada ouvido, dependendo da localização da sua fonte no espaço circundante, é emulada pelo *software* e distribuída entre os canais esquerdo e direito dos fones de ouvido. Isso tem um grande impacto na imersão e na sensação de localização, especialmente em jogos em primeira pessoa.

8 MATERIALIDADES E A CRIAÇÃO DE REALIDADES: REPRESENTAÇÕES DE “CHAPÉUZINHO VERMELHO” ATRAVÉS DAS MÍDIAS



Figura 1: uma floresta densa com um caminho de terra. © Random House.



Figura 2: ambiente detalhado; quando o leitor toca nos pássaros, cada um deles canta de forma diferente, de acordo com sua espécie. © Math Games for Toddlers and Kids.



Figura 3: o ambiente é vivenciado através da perspectiva em primeira pessoa. © J. Unterguggenberger, M. Probst, A. Primig.

Dimensão temporal

No texto canônico, o tempo estimado para atravessar a floresta é declarado explicitamente: 30 minutos. Esse tempo de travessia, porém, acaba sendo estendido porque a protagonista encontra com o lobo no meio do caminho, o que a atrasa. Apesar de começar e terminar com breves excertos de "narrativa sumária" – em que o tempo da história é maior que o tempo do discurso –, o evento em questão é quase todo composto por um diálogo entre os personagens, expresso, portanto, por uma "relação temporal cênica" – em que o tempo do discurso equivale ao tempo da história (GENETTE, 1979, p. 94). No livro ilustrado, também há momentos em que a narrativa verbo-visual foca na interação dos personagens, renunciando às representações visuais do espaço e sugerindo o tempo a partir da suposição da duração de alguma ação representada – um exemplo da técnica de ilustração do “instante movimento” (*instantanéité du mouvement*) (LINDEN, 2011, p. 102) (Fig. 4). Outros momentos são dedicados à contemplação de paisagens mais amplas ou mais detalhadas – um exemplo da técnica de ilustração do “instante qualquer” (*instantanéité quelconque*) (Ibid., p. 103) (Fig. 5). Essa

variedade de configurações faz com que a narrativa visual oscile entre a representação de curtos e longos períodos de tempo, mas, em última análise, há uma desaceleração geral do tempo do discurso, efeito do tempo empreendido pelo leitor para visualizar/apreciar as imagens do livro.

The different duration patterns determine the tempo of the text. Alternating scenes and summaries speed up or slow down the narrative. Pauses stop the plot development altogether. Ellipses allow quick progress in time. In a picturebook, verbal and visual duration patterns most often conflict. The most common temporal combination is verbal summary (story time longer than discourse time) and visual pause (story time zero, discourse time indefinitely long). While the words encourage the reader to go on, the images demand that we stop and devote a considerable time to reading the picture. [...] Whether an individual picture is static or conveys motion, the more details there are in a picture, the longer its discourse time. (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2006, p. 160)

No *story app*, o texto verbal segue o padrão canônico, com trechos de narrativa sumária no início e no fim do evento e o tempo cênico do diálogo predominante na porção intermediária. O aplicativo, entretanto, apresenta duas atividades interativas (desafios)⁹ durante o evento em questão: identificar o canto dos pássaros e reconhecer as formas das flores e frutos (Fig. 6). Essas atividades interativas podem aumentar substancialmente a duração do evento, uma vez que submetem o tempo de travessia ao tempo que o leitor leva para concluir os desafios. Já no jogo em RV, tempo da história e tempo de jogo convergem, já que a dimensão temporal do evento está inteiramente ligada à travessia do jogador naquela floresta virtual, cheia de obstáculos inevitáveis que exigem soluções específicas para serem superados (Fig. 7). Assim, cada

⁹ Em *story apps*, a inclusão de dinâmicas que seguem alguma estrutura de jogo é geralmente bastante simplificada. Por esse motivo, expressões como "desafio de interação" foram escolhidas para definir essas experiências, que envolvem principalmente a inclusão de *puzzles* e brincadeiras, mas não modelos formais de jogos — com regras, sistemas de pontuação e recompensas. Um *puzzle* é definido como um desafio no qual é preciso experimentar possibilidades intercambiáveis para chegar a uma solução, enquanto a brincadeira é uma atividade ainda menos estruturada, que requer uma ação exploratória quase instintiva.

iteração do evento de travessia da floresta terá sempre uma duração diferente, dependendo das habilidades do jogador.



Figura 4: o tempo é sugerido pela suposta duração das ações dos personagens e pelo intervalo entre elas. © Random House.

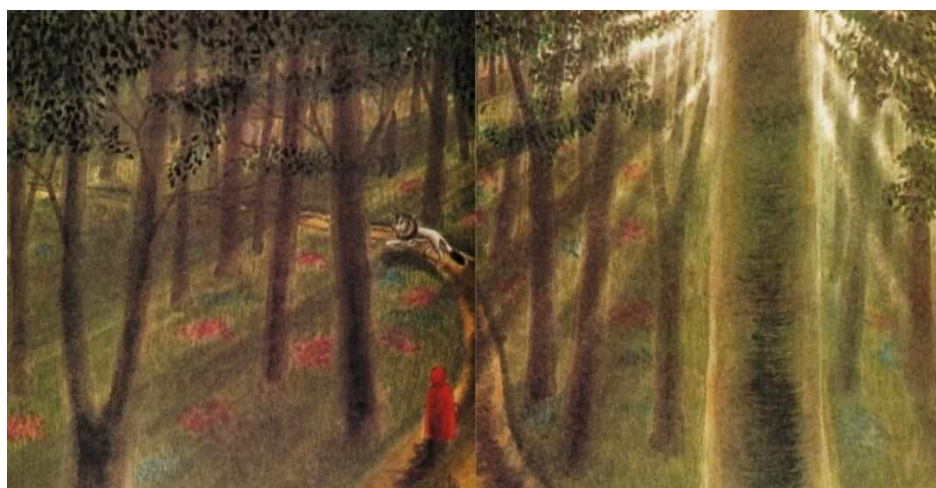


Figura 5: a ausência de margens nas páginas e o tamanho da imagem convidam o leitor a mergulhar em contemplação. © Random House.



Figura 6: o desafio de combinar frutas e flores com suas sombras aparece como uma janela pop-up sobre a interface principal do aplicativo. © Math Games For Toddlers And Kids.



Figura 7: imagens instrutivas aparecem ao longo do jogo para explicar formas específicas de interação necessárias para superar um obstáculo. © J. Unterguggenberger, M. Probst, A. Primig.

Dimensão mental/emocional

No texto canônico, o suspense do evento é construído a partir da percepção das intenções do lobo durante o diálogo. A oposição entre o personagem traiçoeiro que imagina um plano para distrair a menina ingênua está objetivamente expressa na adjetivação dos personagens. No

livro ilustrado, essa relação é mantida e enfatizada pelo modo semiótico da ilustração: podemos ver a expressão ameaçadora do lobo (que às vezes parece dócil para enganar a menina) e a ausência de medo no rosto da menina (que não compreende o perigo da situação) (Fig. 8). Além disso, a representação da floresta transmite uma aura mágica e pacífica, o que suaviza o suspense, uma vez que o cenário num livro ilustrado proporciona “a pervasive affective climate that sets the reader’s emotional response in a particular register” (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2006, p. 61). No *story app*, a representação das características psicológicas arquetípicas dos personagens é ainda mais perceptível, graças ao *voice acting* da narração em áudio. Os enunciados da menina são ditos em um tom doce, enquanto a voz do lobo soa um tanto maliciosa (Fig. 9). Em um certo momento, a protagonista se alegra com a beleza da floresta, um sentimento positivo explicitado verbalmente e intensificado pela música de fundo (extradieética). No jogo em RV, o aspecto visual da floresta – escura e com uma aura sombria – intensifica o suspense do evento (Fig. 10). Há efeitos sonoros assustadores que quebram recorrentemente o silêncio do ambiente (como os *jumpscare*s dos filmes de terror). Além disso, os sons da própria Chapeuzinho Vermelho, como a respiração pesada e os comentários temerosos que ela faz sobre os obstáculos na floresta, contribuem para a construção da tensão e do medo para o jogador.

As incoming information passes through our filters, thoughts are constructed in the form of a mental model called an internal representation. This internal representation takes the form of sensory perceptions (e.g., a visual scene with sounds, tastes, and smells) that may or may not exist as external stimuli. This model triggers and is triggered by emotional states, which in turn changes one’s physiology and motivates behavior. (JERALD, 2016, p. 84)



Figura 8: a expressão do lobo revela seu desejo, enquanto a menina tem uma expressão distraída e inocente. © Random House.



Figura 9: o *voice acting* dos personagens durante os diálogos é decisivo para a construção de seus perfis psicológicos. © Math Games For Toddlers And Kids.



Figura 10: neblina, escuridão, o sopro do vento e animais à espreita, emitindo sons assustadores. © J. Unterguggenberger, M. Probst, A. Primig.

Ficção-realidade: outros olhares através da materialidade

As respostas que a literatura (e a leitura, em geral) têm sobre a atividade cerebral e seus potenciais efeitos sociais têm sido um tópico importante nas últimas décadas.¹⁰ E é verdade que, mesmo antes dos avanços na ciência cognitiva e na neurociência, muitas das relações entre a ficção e a realidade imediata já eram reconhecidas. Jennifer Anna Gosetti-Ferencei, citando autores como Russell Berman, Wolfgang Iser e Thomas Pavel, reitera que:

[i]t is among the more celebrated capacities of literature, by its distinction from reality, “to enable our imagination to surpass the empirical constraints that surround us.” In the very surpassing of reality, literature can be “a means of telling us about reality.” It is because literature “defies actuality” and has a power to “transfigure everyday realities” that it can “reveal properties that cannot be immediately observed.” [...] They may open up reflection on the world in which we dwell and on our part in shaping that world, characterizing or depicting their given subject matter in illuminating ways. (GOSETTI-FERENCEI, 2018, p. 146-147)

¹⁰ Para exemplos, Cf. Djikic, Oatley, Moldoveanu, 2013; Kidd, Castano, 2013.

Contos de fadas tradicionais como Chapeuzinho Vermelho surgiram como uma espécie de fabulação da realidade camponesa europeia. Quando contado, cheio de elementos fantásticos, o conto de fadas cria outra versão daquele mundo. Mas o mundo ficcional criado, quando recontado em diferentes mídia, também torna muitos outros novos mundos possíveis. Da mesma forma que os movimentos artísticos revelam novas realidades baseadas em estéticas nunca vistas, ou como uma descoberta científica recria a realidade ao apresentar um fato previamente desconhecido, tecnologias significativas usadas na tarefa de contar histórias promovem transformações fundamentais no campo da criação ficcional, de maneira a possibilitar novos modos de expressão e recepção. É verdade que as possibilidades da multimodalidade na representação e na comunicação vêm sendo exploradas há algum tempo. Marie-Laure Ryan, por exemplo, argumenta que

[t]he affordances of language, pictures, and music complement each other, and when they are used together in multichannel media, each of them builds a different facet of the total imaginative experience: language through its logic and its ability to model the human mind, pictures through their immersive spatiality, and music through its atmosphere-creating and emotional power. (RYAN, 2006, p. 20-21)

Contudo, a partir da análise das versões do conto aqui apresentadas em diferentes materialidades, percebe-se que um mesmo modo semiótico, como a ilustração por exemplo, pode ter um fator influenciador para uma determinada percepção sobre o espaço e sobre o tempo ficcional, ou sobre espaço e a emoção etc. Os modos possuem *affordances* que os tornam mais adequados para esta ou aquela representação, mas o seu contributo efetivo para determinada comunicação deve considerar os usos que dele se faz numa determinada sociedade, época, contexto produtivo, tecnologia etc. (KRESS, 2010). As três dimensões – espaço, tempo e emoção –, apesar de analisadas separadamente, mostraram que sempre se constituem juntas através dos variados modos semióticos,

criando diferentes regimes de realidade ficcional a partir das possibilidades desses “conjuntos multimodais”¹¹ (Ibid., p. 161), responsáveis por enquadrar aquela realidade ficcional de formas específicas e variadas.

Whether for science or for everyday issues, it matters which mode is used to ‘fix’ meaning. [...] *Modal fixing* provides the material from which text, ontology and ‘knowledge’ can be shaped via framings of different kinds; [...]. That then provides a ‘take’ on the world which comes to organize and shape our encounters and engagements with that world. (KRESS, 2010, p. 95)

A teoria da cognição distribuída enfatiza que a cognição humana é mais bem compreendida como um fenômeno no qual os mais diversos fatores ambientais e objetos externos possibilitam operações cognitivas fora dos limites do corpo do indivíduo, e esses objetos podem ser chamados de “artefatos cognitivos” (HUTCHINS, 2001, p. 2070). Eles modificam o processo de organização de habilidades funcionais, formando sistemas cognitivos diferentes daqueles que operariam em uma atividade na qual não fossem utilizados. Se considerarmos a compreensão do mundo real, em suas estruturas físicas e redes socioculturais, como uma tarefa que podemos realizar por meio das histórias contadas em um determinado contexto social, então cada meio que usamos para realizar essa tarefa pode ser descrito como um artefato cognitivo. Em geral, um artefato cognitivo pode contribuir para a eficiência da resolução de problemas ao reduzir o custo cognitivo de uma operação, aumentar a precisão de uma tarefa ou possibilitar novas capacidades que seriam improváveis sem seu uso. Essa última contribuição é a mais importante para a inovação na arte de contar histórias.

O conjunto multimodal de cada mídia analisada, entendido como o núcleo de um artefato cognitivo complexo, não apenas enquadra a realidade

¹¹ “Conjunto multimodal” pode ser definido como uma configuração com significados alocados em diferentes modos semióticos em uma sequência ou arranjo específico, considerando as possibilidades que esses modos oferecem para a intenção retórica da comunicação. (KRESS, 2010, p. 161).

ficcional da história, mas também constitui com o leitor/jogador diferentes sistemas cognitivos, diversificando as formas de alimentar a imaginação para conectar a experiência ficcional com a experiência da realidade imediata. É tentador dizer que a variedade de *inputs* sensoriais possibilitada pela complexidade da multimodalidade nos meios, que vão de livros impressos à realidade virtual, pode sugerir que a experiência da ficção está a se aproximar cada vez mais da experiência da realidade. No entanto, ainda há muitos caminhos escondidos nesta floresta, com alguns lobos à espreita. Em outras palavras, ainda há muito a ser descoberto.

Neste estágio, o ponto focal e crucial, entretanto, está menos relacionado com os mistérios ainda existentes no processamento cognitivo e mais intimamente associado à urgência de refletir sobre a experiência do leitor contemporâneo. As crianças estão crescendo em uma cultura altamente digital, com acesso a *smartphones* e *tablets*, o que, como bem sabemos, gerou discussões muito importantes sobre o uso e tempo de tela. E é inegável que a cada dia que passa, tecnologias com experiências de realidade mista e realidade virtual, por exemplo, estão cada vez mais inseridas em nossas vidas, criando estruturas que influenciam a maneira como imaginamos e lidamos com o mundo. Enquanto sociedades, é necessário discutir conscientemente os caminhos a seguir para continuar contando as nossas histórias.

Como a literatura infantil é um «espelho do mundo», refletindo « [...] com clareza e nitidez a época a que pertence» (MAGALHÃES, ALÇADA, 1990, p. 7), as histórias contadas desde tempos imemoriais, como os contos de fadas, não só mudaram os seus enredos, como também assumiram formas materiais drasticamente diferentes. Com base nos exemplos de Chapeuzinho Vermelho, é possível dizer que diferentes materializações de contos de fadas – que abrangem diferentes graus de experiência ficcional do ponto de vista sensorial – oferecem diferentes meios de nos contar sobre nossa realidade imediata. Como a infância é um período em que sucessivas estruturas culturais podem “change the dynamics of the

cognitive system in a way that opens up new cognitive possibilities” (GRIFFITHS, STOTZ, 2000, p. 1-2), é fundamental refletir sobre a importância da diferenciação formal/midiática para as narrativas de contos de fadas, especialmente suas novas versões. É relevante não apenas criar e estimular discursos atualizados, que sejam socialmente valorizados do ponto de vista semântico, mas também diferentes formas de enquadramento do conhecimento, o que é particularmente importante para responder aos desafios relacionados à produção de narrativas ficcionais para as gerações atuais e futuras.

Referências

BECKETT, Sandra L. *Revisioning Red Riding Hood around the world: an anthology of international retellings*. Detroit: Wayne State University Press, 2014.

DJIKIC, Maja; OATLEY, Keith; MOLDOVEANU, Mihnea C. Reading other minds: effects of literature on empathy. *Scientific Study of Literature*, v. 3, n. 1, p. 28-47, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1075/ssol.3.1.06dji>

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Veja, 1979.

GOSETTI-FERENCÉI, Jennifer A. *The life of imagination: revealing and making the world*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2018.

GRIFFITHS, Paul E; STOTZ, Karola. How mind grows: a developmental perspective on the biology of cognition. *Synthese*, n. 122, p. 29-51, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1005215909498>

HENKEL, Ayoe Q. Exploring the materiality of literary apps for children.

Child Lit Educ, v. 49, p. 338–355, 2018. DOI:

<https://doi.org/10.1007/s10583-016-9301-7>

HUTCHINS, Edwin. Cognition, Distributed. In: SMELSER, N. J.; BALTES, P. B. (ed.). *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*.

Oxford: Pergamon (Elsevier), 2001, p. 2068–2072. DOI:

<https://doi.org/10.1016/B0-08-043076-7/01636-3>

JERALD, Jason. *The VR book: human-centered design for virtual reality*. San Rafael: ACM Books/Morgan & Claypool, 2016.

KANT, Immanuel. *Critique of Pure Reason*. Tradução: Paul Guyer; Allen W. Wood. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1998.

KIDD, David C.; CASTANO, Emanuele. Reading literary fiction improves theory of mind. *Science*, v. 342, n. 6156, p. 377–380, 2013. DOI:

<https://doi.org/10.1126/science.1239918>

KRESS, Gunther. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Oxon/ Nova Iorque: Routledge, 2010.

LINDEN, Sophie V. D. *Para ler o livro ilustrado*. Tradução: Dorothée de Bruchard. São Paulo: CosacNaify, 2011.

MAGALHÃES, Ana M.; ALÇADA, Isabel. Literatura infantil, espelho da alma, espelho do mundo. *Revista ICALP*, v. 20/21, p. 111–123, 1990.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. *How picturebooks work*. Nova Iorque: Routledge, 2006.

ONG, Walter J. *Orality and literacy: the technologizing of the word*. Londres: Methuen, 2002.

PROPP, Vladimir. *Morphology of the folktale*. Tradução: Laurence Scott. Austin: University of Texas Press, 1968.

RYAN, Marie-Laure. Narrative, media, and modes. In: RYAN, Marie-Laure. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 3–30.

RYAN, Marie-Laure. Narrative. In: HERMAN, D.; JAHN, M.; RYAN, M-L. (ed.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Oxfordshire/Nova Iorque: Routledge, 2005, p. 344-348.

SARGEANT, Betty. What is an ebook? What is a book app? And why should we care? An analysis of contemporary digital picture books. *Child Lit Educ*, v. 46, p. 454-466, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10583-015-9243-5>

SARGEANT, Betty. Interactive storytelling: How picture book conventions inform multimedia book app narratives. *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems*, v. 13, n. 3, p. 29-35, 2013. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10779/rmit.27457533.v1>. Acesso em 1 abr. 2026.

SILVA, Sara Reis da. The Grimm legacy in portuguese children's literature: the case of "Little Red Riding Hood". *Tropelias*, n. 23, p. 163–170, 2015. DOI: https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2015231004

TATAR, Maria. *The hard facts of the Grimms' fairy tales*. Princeton: Princeton University Press, 2003.

VAZ DA SILVA, Francisco. Charles Perrault and the evolution of “Little Red Riding Hood”. *Marvels & Tales*, v. 30, n. 2, p. 167-190, 2016. DOI: <https://dx.doi.org/10.13110/marvelstales.30.2.0167>

ZIPES, Jack. *Grimm legacies: the magic spell of the Grimms' folk and fairy tales*. Princeton: Princeton University Press, 2015a.

ZIPES, Jack. How the Grimm Brothers saved the fairy tale: the surprising history behind the world's most famous collection of folk tales. *Humanities*, v. 36, n. 2, 2015b. Disponível em: <https://www.neh.gov/humanities/2015/marchapril/feature/how-the-grimm-brothers-saved-the-fairy-tale>. Acesso em: 1 abr. 2026.

NOTAS DE AUTORIA

Thales Estefani (thales.chaun@gmail.com): Refletindo a realidade, os contos de fadas têm sido usados para ensinar maneiras específicas de compreender o mundo a membros de determinadas sociedades. A forma como contamos essas histórias está sempre mudando, não apenas em sentido ideológico, mas também em como as materializamos. A partir da análise de um evento do conto da Chapeuzinho Vermelho, este artigo busca comparar três experiências de narrativa oferecidas por diferentes mídias: um livro ilustrado, um aplicativo para smartphone e um videogame de realidade virtual. A análise visa esclarecer como a variação midiática impacta a criação de diferentes regimes de realidade ficcional para a mesma história. Com base em estudos sobre narratologia transmidiática e cognição corporificada/distribuída, argumenta-se que essas diferentes experiências de ficcionalidade alteram as maneiras pelas quais transpomos o conhecimento da ficção para a compreensão de nossa realidade imediata.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

ESTEFANI, Thales. Materialidades e a criação de realidades: representações de “chapeuzinho vermelho” através das mídias. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 22, n. 1, p. 76-99, 2026.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 2 de abril, 2026.

Aprovado em: 13 de julho, 2026.

Publicado: 04 de setembro, 2026.