

FAUUSP

Universidade de São Paulo

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Curso de Design

Tiago Oliveira Valentim

**Narrativas interativas, uma adaptação
do conto “O Pântano Lunar” para eBook**

São Paulo, 2013

Tiago Oliveira Valentim

Narrativas interativas, uma adaptação
do conto “O Pântano Lunar” para *eBook*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo para obtenção do
título de Bacharel em Design

Orientador:

Prof^a Dr^a Daniela Kutschat Hanns

São Paulo, 2013

Valentim , Tiago Oliveira

Narrativas Interativas, uma adaptação
do conto “O Pântano Lunar” para eBook / Tiago Oliveira
Valentim – São Paulo, 2013.

Monografia (Graduação) – Faculdade de Arquitetura e
Urbanismo da Universidade de São Paulo. Curso de Design.

1. Design 2. Programação Visual 3. Design de Interface
4. Narrativa Interativa 5. eBook 6. eBook interativo
7. Mercado Editorial 8. Kindle 9. iPad 10. Livro Ilustrado.
Universidade de São Paulo. Faculdade de Arquitetura e
Urbanismo. Curso de Design

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho. Em especial à professora Daniela Hanns pela orientação durante este trabalho, à Daniele Kina pela ajuda com as ilustrações e, principalmente, pela paciência, e ao meu irmão Vitor Valentim por compor a trilha sonora exclusivamente para este projeto.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso discorre a respeito do processo projetual de narrativas interativas para eBooks, apresentando uma proposta de adaptação para *eBook* do conto *O Pântano Lunar*, de H.P. Lovecraft. Para tanto, aborda as formas de se trabalhar o conteúdo nesta plataforma; as consequências que essa modalidade de texto causa aos paradigmas do objeto livro; analisa as características do mercado editorial e como este segmento está se relacionando com esse tipo de conteúdo; apresenta as características técnicas dos principais dispositivos que podem ser empregados para leitura de texto, principalmente *tablets* e *eReaders*, compara conceitos; busca definições de outras mídias – principalmente do livro ilustrado – a fim verificar se estas se mantêm válidas para projetos em meio digital; e analisa projetos de aplicativos de leitura de texto, revistas digitais e *eBooks* interativos a fim de obter diretrizes projetuais que foram empregadas no desenvolvimento da proposta de adaptação do conto acima citado.

Palavras-chave

Design. Programação Visual. Design de Interface. Narrativa Interativa. *eBook*. *eBook* interativo. Mercado Editorial. Kindle. iPad. Livro Ilustrado.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	02
1. O TEXTO DIGITAL	05
1.1 Narrativas Procedimentais, Agência e Imersão	05
1.2 Hipertexto	10
2. A EXPERIÊNCIA DE LEITURA NO ATUAL CONTEXTO TECNOLÓGICO	14
3. MERCADO EDITORIAL	32
3.1 O contexto editorial brasileiro	32
3.2 O eBook no contexto brasileiro	33
3.3 Entrevista com a Editora Blucher	41
3.3.1 Análise de estado da arte <i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i>	43
4. DISPOSITIVOS DE LEITURA	50
5. LIVRO ILUSTRADO	60
5.1 Análises de livros digitais	70
6. DEFINIÇÕES DO PROJETO	86
6.1 Requisitos de projeto	88
7. MEMORIAL DESCRITIVO	90
7.1 Definição do conteúdo textual	90
7.2 Roteiro, Storyboard e levantamento de referências visuais	91
7.3 Ilustrações	93
7.4 Trilha sonora	94
7.5 Projeto gráfico	95
7.6 Programação do protótipo semi-funcional	97
7.6.1 Interface do aplicativo	97
7.6.2 Problemas encontrados e soluções propostas	101
8. CONCLUSÃO	104
REFERÊNCIAS	106
ANEXOS	119

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso discorre a respeito do processo projetual de narrativas interativas para eBooks, apresentando uma proposta de adaptação para eBook do conto *O Pântano Lunar*, de H.P. Lovecraft.

A fim de justificar a escolha do tema, é necessário conhecer brevemente a formação técnico, profissional e acadêmica do autor deste trabalho. Em 2002 iniciei meu primeiro curso relacionado ao Design, na ETE – hoje ETEC – José Rocha Mendes, que ministrava o curso de Design Gráfico e que, embora, como todo curso técnico, visasse capacitar mão de obra para atuar como assistente de arte e ensinasse mais o básico dos programas e outras técnicas de produção visual, foi uma excelente introdução na área. Em seguida, ingressei no curso de Técnico Gráfico em Pré-impressão ministrado pelo SENAI Theobaldo de Nigris, a fim de preencher lacunas que ficaram do curso anterior. Sabia, mais ou menos, como elaborar uma arte para impressão, mas não fazia ideia do que fazer com ela. O curso do SENAI foi excelente e me ajudou muito a entrar no mercado de trabalho. Atuei em bureaus de pré-impressão para offset e editoras – pois sempre gostei de livros – antes de optar redirecionar meu tempo em estágios que tivessem relação mais próxima com áreas criativas do Design.

Portanto, meus conhecimentos específicos estão relacionados à mídia impressa e produção gráfica, áreas em que projetos gráficos muito interessantes ainda podem ser desenvolvidos – como o projeto da coleção *Adélia*¹ da designer Wanda Gomes, que desenvolveu um tipo especial de impressão em serigrafia para produzir uma impressão em braile adequada as necessidades de crianças deficientes visuais e ainda teve o zelo de elaborar o projeto gráfico considerando as limitações de crianças com visão parcial e, ainda assim mantendo-o interessantes para todo tipo de leitor. Porém, em meu TCC busquei trabalhar com um tema que, além de pouco pesquisado, me retirasse de minha “zona de conforto”, que fosse um desafio.

Motivado pelos recentes lançamentos do Kindle (2007) e do iPad (2010), minha pesquisa prévia acabou se direcionando para as possibilidades narrativas dos livros eletrônicos (eBooks) interativos. Porém, a definição deste tema para meu TCC só se concretizou quando notei que há pouco material teórico que aborda diretamente o tema ou projetos de eBooks interativos desenvolvidos em língua portuguesa.

1. Imagens de divulgação deste projeto disponíveis em: <http://www.wgproduto.com.br/46719/colecao-adlia>
<http://www.wgproduto.com.br/24658/245385/trabalhos/adlia-esquecida>

Por esse motivo, este projeto balisou-se pelo interesse em levantar informações teóricas e práticas a respeito do objeto de estudo, eBook, abrangendo questões do tipo: como trabalhar narrativas para esta plataforma; o que significa fazer design deste tipo de conteúdo e para este tipo de plataforma; quais eram os conhecimentos teóricos obtidos em outras mídias que poderiam ser, mesmo que parcialmente, utilizados neste tipo de projeto; quais eram os conhecimentos práticos de que o designer deveria dispor para elaborar este tipo de projeto. E partindo desses questionamentos esboçar base uma metodológica e projetual que pudesse ser empregada posteriormente, além de, se possível, gerar reflexões sobre o assunto. Portanto, o desafio de se projetar um eBook, apresenta-se como pré-requisito deste trabalho e não como uma solução para um problema.

Para viabilizar a realização do projeto, foram formuladas duas hipóteses a respeito do texto a ser trabalho no eBook: a) o texto para este projeto não poderia ser muito extenso para não prejudicar a fase de execução; e b) o texto trabalhado nesta mídia deveria ser de uma modalidade específica, trabalhada para conciliar diferentes linguagens e signos (verbais, visuais e sonoros).

Buscou-se, então, por um texto que, mesmo que não tenha sido concebido para ser aplicado em um eBook, pudesse ser adaptado para este uso. Após análise de obras como *Um Estudo em vermelho* (*A Study in Scarlet*, 1887) e *O Cão dos Baskervilles* (*The Hound of the Baskervilles*, 1902) de Sir Arthur Conan Doyle, *Gato Preto* (*Black Cat*, 1843); e *Berenice* (publicado originalmente na obra *Southern Literary Messenger*, 1835) de Edgar Allan Poe; *Coisas Frágeis* (*Fragile Things*, 2006) de Neil Gaiman e o *Livro dos Sonhos* (um livro com contos de diversos autores baseado nos personagens criados por Gaiman para a série Sandman, publicado em 2001). Optou-se por trabalhar o conto *O Pântano Lunar* (*The Moon-Bog*, *Weird Tales*, 1926) de H.P. Lovecraft, que além de estar de acordo com as duas hipóteses levantadas anteriormente, ainda incluía a questão de como representar sons como elementos narrativos².

2. As demais obras citadas não foram selecionadas, principalmente, por possuírem textos extensos, que dificultariam o desenvolvimento do projeto.

Dessa forma, *O Pântano Lunar*³, é um eBook que explora potencialidades do meio digital, como recursos audiovisuais e interativos a fim de proporcionar uma experiência de leitura “imersiva” em uma narrativa multissensorial.

3. O título original do conto foi mantido em sua versão eBook.

Para a realização do trabalho foram pesquisados aspectos próprios dessa mídia, investigadas suas similaridades com seus predecessores físicos (livros, livros ilustrados e revistas) e digitais (vídeos, sites e aplicativos). Como não foram encontradas publicações que

abordassem diretamente o tema deste projeto, optou-se por estudar autores como Arlindo Machado, Janet Murray, Steve Johnson e Sophie Van der Linden que tratam de questões que se relacionam, mesmo que indiretamente, com o projeto. E, afim de levantar como o leitor está reagindo a essa nova realidade de leitura, foram levantadas informações em blogs e entrevistas disponíveis na internet.

Com base nas informações levantadas, foram realizados estudos de caso em livros e revistas eletrônicos, onde se identificou características das interfaces dos aplicativos, o tipo de navegação empregada e seus aspectos visuais. Foram avaliados elementos como o uso de uma linguagem tipicamente digital ou replicação no digital de recursos utilizados no meio físico (como pop-ups etc.), além de o quão bem sucedida, ou não, foi essa transposição.

Também foi analisado como determinados recursos contribuem, ou não, com a evolução da narrativa e qual a influência de determinados dispositivos de leitura na correta obtenção desses recursos.

Depois desta etapa, elaborou-se um método para a realização prática do projeto, a partir da adaptação do texto original. Foram extraídos do texto verbal elementos que pudessem ser melhor explorados em linguagens icônicas ou indiciais, ou seja, a tradução intersemiótica de uma parte do texto que estava em linguagem escrita foi traduzida em linguagem visual ou sonora, explorando assim outras formas de se sensibilizar o leitor.

As novas linguagens foram incorporadas ao texto, assim, foi necessário organizar as informações de forma similar a encontrada em livros ilustrados, considerando também os sons envolvidos no enredo.

Esse processo resultou em um protótipo semi-funcional, pois como pretende-se deixar claro nas próximas páginas, para gerar de fato um *eBook* (o produto final) do tipo que o projeto demanda, é necessário desenvolver um aplicativo, o que implica em empregar conhecimentos específicos de outras áreas (principalmente em programação) que não competem ao Design.

1. TEXTO DIGITAL

1.1 Narrativas procedimentais, agência e imersão

Apesar do lançamento relativamente recente de aparelhos como o Kindle, o iPad, ou mesmo *smartphones* que ocasionaram o nítido aumento do número de pessoas que leem textos em plataformas digitais, é errado pensar que as pesquisas relacionadas aos textos para o meio eletrônico sejam novas. Arlindo Machado, em *Máquina e Imaginário* (1993) aborda esse tema a partir do projeto de livro do poeta francês Stéphane Mallarmé (1842-1898) que é descrito como:

“um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis; ou talvez uma máquina poética, que fizesse proliferar poemas inumeráveis; ou ainda um gerador de textos, impulsionado por um movimento próprio, no qual palavras e frases pudessem emergir, aglutinar-se, combinar-se em arranjos precisos, para depois desfazer-se, atomizar-se em busca de novas combinações [...] Suas “páginas” (se é que se pode chamar assim) não obedeceriam a uma ordem fixa, seriam intercambiáveis e se deixariam permutar em todas as direções e sentidos, segundo certas leis de combinação que elas próprias, na sua procura do orgânico, engendrariam. Já não se trata nem mesmo de uma obra aberta ou polissêmica, no sentido corrente dos termos, mas de uma obra verdadeiramente potencial, um livro onde os poemas estariam em estado latente e em que, a partir de um reduzido número de células de base, se poderia realizar milhares de possibilidades combinatórias. (Machado, p.165)”

Segundo Machado, pode-se concluir que seria muito difícil, senão impossível, alcançar esse ideal em um livro físico pois:

A página plana do livro impõe uma escritura bidimensional, “achatada” numa sucessão de linhas, portanto uma série sintagmática onde a enunciação se dá de forma irreversível. O máximo de deslinearização que se pode obter numa página plana é a distribuição topográfica das letras, tal como praticada pelos poetas futuristas no começo do século e pela poesia concreta mais recentemente. (Machado p.166)

Machado especula, tomando por base Mallarmé, sobre uma poesia composta por uma espécie de algoritmo combinatório, capaz de gerar artificialmente textos a partir de dados pré-inseridos no sistema computacional.

As primeiras pesquisas com textos eletrônicos foram realizadas no final da década de 60, onde pesquisadores visavam medir o grau de originalidade de um texto literário, a fim de obter dados para elaborar uma escrita artificialmente gerada a partir de

bases combinatórias. Porém, essas ideias perderam fôlego pois detectou-se que “natureza linguística não são suficientes para determinar critérios valorativos de cunho estético, nem mesmo quando estes últimos são praticados em termos de taxas de originalidade de redundância” (Machado p.172)

além disso:

... esses textos, é preciso observar, não constituem mensagens comunicativas, não exprimem ideias ou sentimentos de um sujeito enunciador, nem relatam fatos de uma imaginação [...] Toda escritura gerada artificialmente em computador tem ares de extravagância e afinidade com escritura automática dos surrealistas, devido à impossibilidade de se controlar o aspecto semântico da linguagem em procedimentos de tipo markoviano¹. (Machado p.172)

Abordando um tema similar e em um período próximo ao analisado por Machado, Janet Murray, em *Hamlet no Hollodeck* (2003) apresenta *Elisa* (1964-66), um programa de computador que emprega linguagem de programação procedimental para elaborar perguntas coerentes em resposta aos dados inseridos por um interator humano.

Explorações de novas formas de trabalhar o texto em papel também foram realizadas. O próprio Mallarmé publicou *Um jogo de dados (Un coup de dés)* em 1897, um longo poema de versos livres e tipografia revolucionária. A obra *Cent Mile Milliard de Poèmes*, do poeta francês Raymond Queneau de 1963, consiste em dez sonetos de catorze versos alexandrinos, impressos em uma cinta e destacáveis em uma das pontas, para serem utilizados na construção de outros sonetos, essa combinação gera a possibilidade de se compor 10^{14} , ou seja, 100 000 000 000 000 poemas diferentes (Machado p.179).

Na verdade, a potencialidade expressiva é um traço distintivo da poesia de qualquer tempo. [...] o ato de leitura, pelo fato de pressupor interpretações diferenciadas, é também um ato de criação e a expressão de uma certa liberdade, mesmo quando isso não implica qualquer alteração material da singularidade da obra [...] A diferença introduzida pelos textos permutativos é que neles a pluralidade significativa é dada como dispositivo material: o leitor não apenas os interpreta mais ou menos livremente, como também os organiza e estrutura, ao nível mesmo da produção. Pode-se inclusive dizer que, com a literatura combinatória, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor se trocam de forma muito mais operativa. (Machado, p.180)

Embora seja válida a afirmação de que o ato da leitura é livre, possibilitando, virtualmente, infinitas interpretações, é errado pensar que os textos permutativos – cuja autoria é procedimental,

1. Tal processo baseia-se na ideia de que todo texto é construído operando-se uma seleção de sinais (fonemas, letras) numa determinada fonte (alfabeto fonético ou escritural), segundo certas regras de combinação previamente dadas pelo estudo estatístico de uma língua. (adaptado de Machado, p.171)

como a obra *Cent Mile Milliard de Poèmes*, onde o autor elabora um conjunto de regras pelas quais o leitor poderá alterar o conteúdo do texto – invertem ou mesmo redefinem os papéis entre autor e leitor, pois nesta relação não há co-autoria, o que existe neste casos é agência.

A autoria nos meios eletrônicos é procedimental [...]

O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas. (Murray, p.149)

[...]

O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência. (Murray, p.150)

Agência pode ser definida como a experiência prazerosa resultante da ação do usuário.

“Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo. (Murray p.127)”

Porém, não se deve confundir agência com a simples habilidade de movimentar um cursor ou *joystick* e muito menos considerar a quantidade dessas ações como um fator indicativo de agência. Alguns jogos, como o xadrez, apresentam poucas ações e em grandes intervalos de tempo e ainda assim com elevado grau de agência, já que qualquer ação executada neste contexto pode determinar o curso do jogo.

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. (Murray p.129)

O leitor desse tipo de poemas lê a obra de quê forma? O autor elabora o sistema de regras; e o leitor, como um jogador, é obrigado a segui-las. Dessa forma, aproximando a experiência do primeiro contato de leitura de um poema como *Cent Mille* com a sensação que se tem ao iniciar um jogo eletrônico, pode-se traçar, analogamente, que como alguém que esteja interessado em um jogo provavelmente se questionará “Como é o jogo?” ou

“O que preciso fazer aqui?”, no caso do *Cent Mille*, questionará “Como leio isso?”. E assim como em um jogo, a forma de interagir com a obra é assimilada simultaneamente a sua execução, ou seja, aprende-se como ler a obra lendo, da mesma forma que se aprende como jogar, jogando. Afinal, jogos eletrônicos também são narrativas procedimentais “um conjunto de regras que devem ser aprendidas e aplicadas com habilidade para alcançar um resultado determinado”. (Galera, 2010)

Daniel Galera, no artigo *Virando o jogo* publicado em 2010 pela revista *Serrote*, aborda a questão das “primitivas de participação” (Murray), definidas por ele como “as formas mais básicas pelas quais o programa permite ao jogador participar ativamente da condução da história em uma narrativa interativa” (Galera), e do prazer proporcionado por esse tipo de narrativa, a partir da análise de alguns jogos eletrônicos, principalmente *Prince of Persia*².

Além da agência, as narrativas possibilitadas pelo computador incluem ainda duas características básicas: imersão e transformação. Esta última está relacionada a possibilidade de participar de múltiplos enredos que podem ser alterados pela vontade do interator e é encontrado mais comumente em jogos do tipo MMORPG³. Imersão é definida por Murray como a experiência de ser transportado para um lugar simulado, prazerosa em si mesmo, independentemente do conteúdo.

Uma metáfora que deriva da experiência física de estar submerso na água, caracterizada como a sensação de estar envolto a uma realidade completamente estranha, que se apodera de toda a atenção do usuário, de todo o seu sistema sensorial num mundo participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis (Murray, p.102).

A imersão, porém, é frágil. Se rompe facilmente caso as ações ocorram muito próximas ao interator. É preciso muito cuidado para inserir interatores em um mundo virtual sem rompê-lo, sem que ações imaginárias não causem efeitos reais, sem que sejamos paralisados pela ansiedade. É preciso um equivalente digital para a “quarta parede” do teatro (Murray, p.105). Algo que afaste a ação executada no mundo virtual do interator. Quando um ator busca a participação da platéia no teatro, isso rompe a “quarta parede”, que separa o palco da platéia. De maneira análoga isso pode ocorrer nos filmes ou na televisão quando um ator pergunta algo olhando diretamente para a câmera. Os efeitos proporcionados por essas ações variam, pode-se obter encanto por permitir participação da plateia na ação, e ainda assim frustrar alguns espectadores devido ao brusco rompimento do transe imersivo, do retorno à realidade.

2. *Prince of Persia*, 2008, desenvolvido pela Ubisoft Montreal para Playstation 3, Xbox360 e PC. O jogo de 2008 é uma reinvenção da série que teve origem com o clássico *Prince of Persia*, desenvolvido pela Broderbund para PCs em 1989. Um jogo de plataforma em 2D em que também se controlava um protagonista sem nome que precisava enfrentar os perigos de uma torre para salvar a princesa das garras do vizir.

3. Sigla para “Massively Multiplayer Online Role Playing Game”.

A chave para a criação de um labirinto ficcional expressivo é despertar e controlar a ansiedade intrínseca a essa forma, atrelando-a ao ato da navegação... O drama da aproximação não precisa estar vinculado a combates ou a efeitos de uma caixinha de surpresas. Ela também pode ser sentido com uma determinação de enfrentar a verdade, de olhar diretamente nos olhos da besta ameaçadora. Tais sensações podem ser vivenciadas pelo leitor/espectador navegante da mesma forma que pelo jogador/protagonista (Murray p.134)

Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo. No entanto, se pedirmos ao usuário que escolha num menu aquilo que irá dizer, estaremos limitando sua agência e lembrando a ele a existência da quarta parede. (Murray p.183)

Para Galera o transe imersivo se quebra quando o jogador é forçado a permanecer longos períodos sem interagir com a narrativa, ou seja, quando o jogo faz uso excessivo de meios expressivos inerentes a outras linguagens, neste caso o cinema.

Jogos são participativos por definição. Sem nossa intervenção voluntária constante, eles não acontecem. Quando o assunto é envolvimento narrativo, participação e imersão andam de mãos dadas nos videogames. A participação não é uma exceção à regra; ela é a regra. Suspender a participação do jogador é o que rompe a imersão num videogame. Nenhum jogador gosta de ser guiado por um cenário ou submetido a longas sequências não-interativas. (Galera, 2010)

Além disso, narrativas procedimentais possuem mais um elemento a ser considerado, o próprio procedimento que pode ser utilizado com função narrativa. Embora o enredo seja importante para contextualizar e impulsionar a história – fazendo com que esqueçamos que estamos interpretando e executando um algoritmo –, o que jogamos de fato é o jogo.

Interpretar as regras de um jogo e executá-las não é uma tarefa necessariamente mecânica; ela pode ter – e no caso dos jogos eletrônicos deve ter – uma função alegórica. Essa é a chave para o potencial expressivo dos videogames: as regras do jogo contam uma história.

[...]

O que nos move, em última instância, é o prazer proporcionado pela interpretação desse conjunto de regras específico, pela descoberta das maneiras pelas quais podemos interagir com esse mundo fictício, pelo aprendizado e habilidade progressivos que nos permitem, dependendo do jogo, fazer nossa parte para conduzir o programa a seu estado final, à conclusão da história, à obtenção de um desempenho distinto, ao recorde de pontos, ao esgotamento das possibilidades, à exploração de todo o espaço de jogo, ao uso criativo das variáveis. (Galera, 2010)

Em 2008 o jogo *Prince of Persia* fez uso dessa característica. O jogador é obrigado, para salvar a mocinha, a libertar o vilão que irá corromper o mundo, vilão este que o jogador trabalhou o jogo inteiro para aprisionar. Porém, é apenas no final do jogo que esta informação é revelada, obrigando o jogador a descartar tudo o que foi feito a nível procedimental.

Porque no fundo, caro jogador, você jamais decide nada. Mesmo quando tem a impressão de que pode decidir, tudo foi previsto e programado por alguém envolvido no desenvolvimento do jogo, em algum momento. *Prince of Persia* joga na cara de quem o jogou até o fim essa verdade nada romântica: sua liberdade para intervir no jogo é ilusória. Você apenas executa algo que já foi escrito. (Galera, 2010)

Assim, fica claro que embora narrativas interativas, sejam elas digitais ou não, permitam muita liberdade – de explorar ambientes, compor elementos, escolher entre esta ou aquela opção – por parte de quem está participando da experiência, essa liberdade não deve ser confundida com autoria. Ela deve ser cuidadosamente construída para que o leitor/jogador tenha a sensação de estar ele próprio executando as ações, e não “apenas” cumprindo regras, embora o ato de cumprir regras possa ser prazeroso em si.

Embora muitos dos conceitos aqui abordados não tenham sido efetivamente empregados no desenvolvimento do projeto – onde optou-se por desenvolver uma narrativa interativa sequencial e linear –, conhecê-los foi de extrema importância, pois foi a partir deles que as escolhas projetuais que envolviam a questão de como trabalhar inicialmente o texto foram realizadas.

1.2 Hipertexto

De todas as pesquisas realizadas com o texto eletrônico, talvez a mais bem sucedida, ou pelo menos a mais bem aceita pelo público geral, foi o hipertexto. São nas conexões possibilitadas pelo hipertexto que reside grande parte do sucesso da *Web*.

Machado (1993) diz que a ideia básica por trás do hipertexto é aproveitar a arquitetura não linear dos computadores para viabilizar textos tridimensionais, dinâmicos e interativamente manipuláveis. Na prática, o hipertexto consiste em um texto (ou página da *web*) que contém *links* que direcionam o leitor para outro texto, ou outra página, que tenha alguma relação com o texto original. Esse outro texto por sua vez, terá seus próprios *links* que direcionarão o leitor a novas páginas e assim por diante.

Na verdade, não se trata mais de um texto, mas de uma imensa superposição de textos, que se pode ler na direção do paradigma, como alternativas virtuais da mesma escritura, ou na direção do sintagma, como textos que correm paralelamente ou que se tangenciam em determinados pontos, permitindo optar entre prosseguir na mesma linha ou enveredar por um caminho novo. (Machado P.187,188)

Sua origem remete ao período após o término da Segunda Guerra Mundial, motivado como uma forma de organizar a imensa quantidade de informação existente. Durante a guerra criou-se mais conhecimento do que as tecnologias da época eram capazes de processar. Havia muita informação, mas não havia como acessá-la. Por isso Vannevar Bush, em seu ensaio *As We May Think*, 1945 (Bush apud Johnson, 1997) apresentou sua ideia de um dispositivo que era um misto de máquina de microfilmagem e computador. O Memex.

Temos um “somatório” abundante a nossa volta, quer ele esteja na nossa escrivaninha ou na biblioteca local; o que não temos é uma maneira de nos orientar em meio a todos esses dados. A solução proposta por Bush deveria provavelmente entrar para a história como o nascimento do hipertexto, pelo menos em sua encarnação contemporânea. (Johnson, p.88)

Diferentemente da organização dos livros em uma biblioteca, onde cada documento pertence a uma categoria específica, o Memex organizava as informações por associação. Dessa maneira, ao invés de se localizar a classificação mais abrangente, buscavam-se conexões entre os dados.

Com o Memex seria possível que o usuário levantasse informações sobre um determinado tema em diversas fontes, adicionasse notas próprias e armazenasse essas informações para eventuais pesquisas futuras. Essa capacidade de construir as “trilhas” percorridas ainda não era possível em 1997, quando Johnson escreveu *Cibercultura da Interface*, a experiência que se tinha na época era momentânea e pessoal. Os usuários navegavam por conexões traçadas por outras pessoas – designers ou programadores –, não podiam eles mesmos criar suas associações e compartilhá-las com outras pessoas.

A Web deveria ser uma maneira de ver novas relações, de conectar coisas que de outro modo ficariam separadas. Clicar nos *links* de outra pessoa pode ser menos passivo que o velho e sedentário hábito de surfar canais, mas até que os usuários possam criar seus próprios fios de associação, haverá poucos desbravadores genuínos na Internet. (Johnson, p.92)

A possibilidade de trabalhar literatura em hipertexto despertou grande interesse em algumas pessoas. A ficção em hipertexto podia ser iniciada de diversas maneiras, a partir de diferentes personagens ou momentos da história; possuir várias ramificações; e nenhum final bem definido, já que o leitor não precisa seguir um fluxo narrativo, a leitura termina quando o leitor se entedia ou cai em *looping* nos acontecimentos. *Afternoon, A Story* (Michael Joyce, 1993), um precursor neste gênero, apresenta todas essas características. Seu texto era uma espécie de “labirinto de corredores narrativos que se enroscavam uns pelos outros, ou serpenteavam de volta para suas origens” (Johnson, p.92). E seu “desfecho” chega, de acordo com seu autor, “Quando a historia não mais avança... ou quando se move em círculos, ou quando você se cansa dos caminhos, a experiência de lê-la termina” (Joyce apud Johnson, p.92). Além disso, como diferentes pessoas lendo a mesma história podem ter experiências totalmente distintas, *Afternoon* fragmenta a experiência da leitura, tornando impossível o diálogo entre leitores.

Mas o texto escrito não é a única forma possível de manifestação do hipertexto como elemento narrativo. Murray cita algumas novelas, nascidas na *web* nos anos 2000, que faziam pouco uso do hipertexto, ou mesmo do meio computacional em que estavam inseridas, de maneira que o mais interessante delas são justamente as possibilidades que deixaram de explorar.

Ao empregar as possibilidades multilíneas do hipertexto como suporte de narrativas lineares de outras mídias, torna-se possível extrair do computador as formas expressivas mas significantes em cada tipo de mídia. Ao executar o áudio da gravação de uma secretária eletrônica, com, por exemplo, uma ameaça, pode-se transmitir informações que só podem ser acessadas a partir do som, como o timbre, o tom, ou o ritmo com que essa pessoa fala, informações que podem ser utilizadas para traçar um perfil psicológico, fornecendo a essa ameaça maior veracidade ou ter o efeito contrário, gerando algo de cômico na mensagem. Essas características, quando apresentadas ao interator na forma de texto, precisam de longas descrições, que por mais detalhadas que sejam, estarão sujeitas à interpretação da imaginação do leitor e portanto serão pouco precisas. Ao permitir que o interator explore o ambiente da cena cria-se uma relação de recompensa muito interessante, não são informações essenciais para o entendimento da história, mas caso procure-se com cuidado, é possível obter detalhes, pistas que podem ser empregadas para explicar melhor uma situação, as motivações de um personagem ou mesmo abandonar a história principal e acompanhar histórias secundárias.

Murray (2003), porém, considera normais as falhas e excessos das narrativas digitais – a autora inclui também os jogos eletrônicos nessa classificação. De acordo com ela, trata-se ainda de um meio incunabular e que, conforme amadurer, ganhará coerência.

Conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Expectadores participantes assumirão papéis mais claros; eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados. Paralelamente a essa melhoria das qualidades formais, os escritores desenvolverão uma percepção mais acurada sobre quais padrões da experiência humana podem ser melhor apreendidos pelo meio digital. Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará sua própria forma de expressão. (Murray p.96)

Infelizmente, narrativas interativas que não sejam jogos ainda não são muito comuns atualmente. Porém, novas tecnologias entram em cena constantemente. O hipertexto com que interagimos hoje já não é o mesmo descrito por Johnson, já conseguimos traçar algumas “trilhas” e deixar nossas impressões na *web*. Os *tablets* e outros leitores móveis de texto já estão alterando alguns paradigmas editoriais, e é bem provável que sejam usados para questionar também as relações que temos com o texto digital.

2. A EXPERIÊNCIA DE LEITURA NO ATUAL CONTEXTO TECNOLÓGICO

Durante muito tempo, o texto impresso foi a melhor opção para a leitura, principalmente de textos longos. As opções eletrônicas não atendiam às necessidades da grande maioria dos usuários.

Se pensarmos nas gerações de computadores pessoais, permanecer longos períodos sentado em frente à tela de um computador em posturas muitas vezes incomodas e inapropriadas nunca foi muito interessante. Segundo Craig Mod, em *The iPad screen is not your desktop screen*, Craig Mod (2010), algumas possíveis razões para isso eram: a) a distância entre o leitor e o texto é muito longa; b) a orientação vertical do texto (*scroll*) não é natural para livros; c) usar o *mouse* para manipular a posição em um livro é estéril; d) as telas dos computadores não são tecnologicamente otimizadas para o texto; e e) as interfaces dos computadores não foram pensadas para concentração. (adaptado de *The iPad screen is not your desktop screen*, Craig Mod, 2010).

Embora já existam alguns lançamentos no mercado envolvendo o uso da tecnologia *touchscreen* para substituir a manipulação da interface via *mouse* (c), que alguns sites possibilitem o acesso ao texto de maneira a simular páginas impressas (b), e que a questão da qualidade das telas torne-se menos relevante à medida em que a tecnologia avança (d), as questões que envolvem a distância entre leitor e texto (a) e principalmente o fato de a interface do *desktop* moderno ser otimizada para desempenhar funções multitarefa com baixa quantidade de concentração (e), dificilmente irão mudar.

Como se vê, nenhum desses fatores está relacionado à falta de conteúdo. E nem poderiam, pois, desde a década de 70 existem projetos de repositório de livros acessíveis ao público, como o Projeto Gutenberg.

Curiosamente em 1993, Arlindo Machado fez uma previsão que se mostrou bastante precisa a respeito do “livro do futuro”:

É possível que o livro do futuro [...] não seja mais um objeto que se possa ter às mãos. É possível que ele chegue até nós através da linha telefônica e que o leiamos numa tela eletrônica sobre a qual podemos também escrever, de modo a devolver à circulação o nosso texto, superposto àquele que recebemos. A escritura, confundida com a leitura, tenderá a se tornar coletiva e anônima. A separação entre autor e leitor será apenas contingencial, mas não absoluta, podendo ser revertida a qualquer momento, já que o hipertexto é essencialmente um sistema interativo. (Machado, p.189)

Basicamente as previsões de Machado são possíveis nos leitores de texto que temos hoje, se pensarmos em plataformas de conteúdo colaborativo como o *Google Drive* e a *Wikipedia*, ou mesmo aplicativos como o *Flipboard*, que permite a coleta, seleção, armazenamento e compartilhamento de conteúdo da *web*. E ainda, ao possibilitar que o texto digital fosse acessível à todas as pessoas, e não apenas à especialistas motivados pelas possibilidades do meio, essa mudança ocasionou alterações que, somadas à outros fatores contemporâneos, revolucionaram, não apenas questões ligadas a sua materialidade, mas toda a cadeia produtiva do objeto livro.

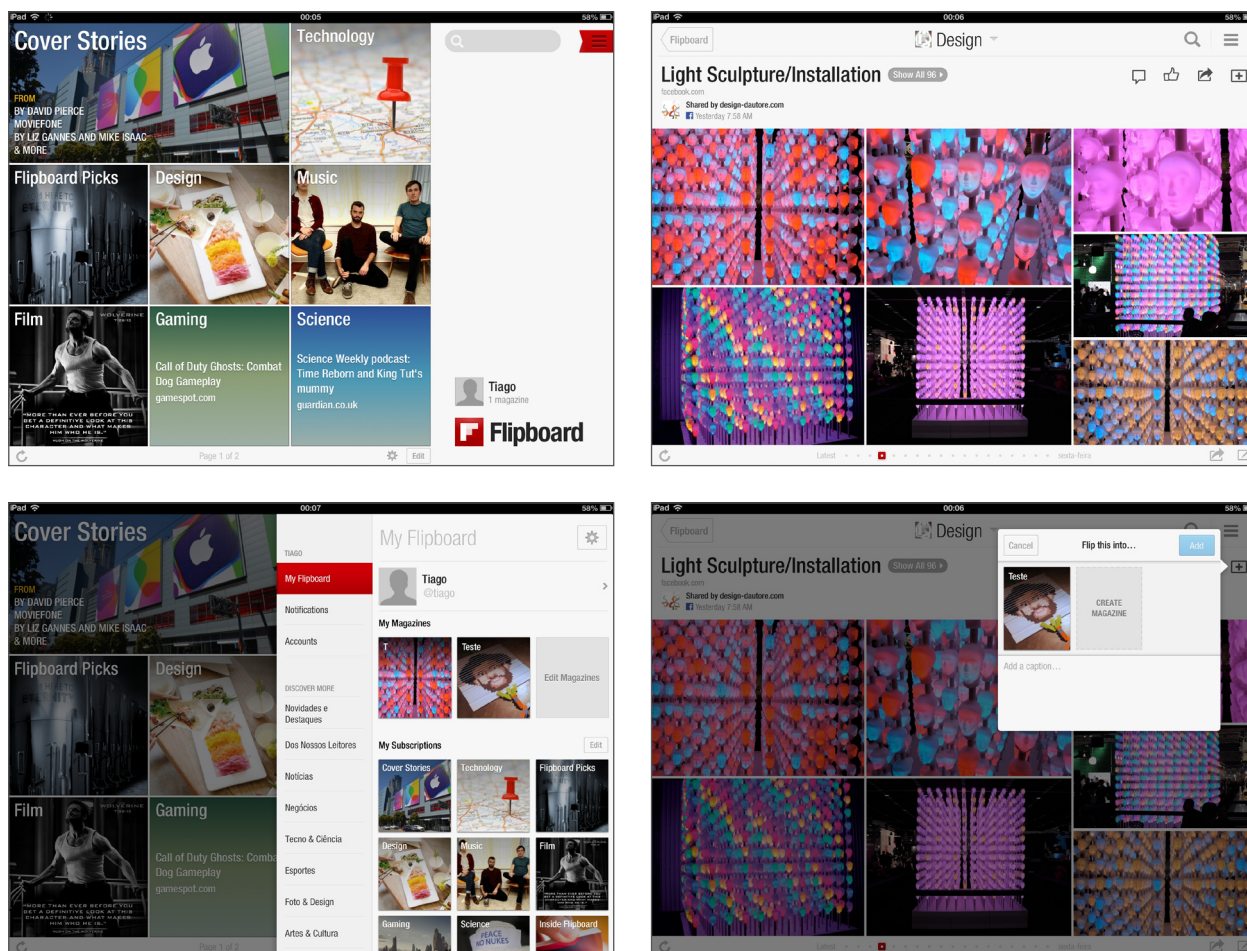


fig 1 -4: Telas do aplicativo FlipBoard. Este aplicativo busca conteúdo na internet a partir das informações fornecidas pelo usuário. Caso o conteúdo visualizado faça parte originalmente de um blog, o aplicativo consegue alterar a disposição das informações, ajustando-as ao seu layout. Além disso, permite que o usuário selecione informações para montar e compartilhar suas próprias revistas.

O Kindle, lançado em 2007 e que se estabeleceu como o primeiro leitor compatível às necessidades do público, é um dos grandes responsáveis por essas mudanças. Mas o Kindle, visto somente como um dispositivo, não seria capaz de realizá-las. Isso porque o próprio dispositivo já “nasceu” incorporando algumas características que a internet contemporânea possui.

3.1 Livros eletrônicos

Em seu blog, Craig Mod, apresenta e defende a maioria de suas ideias a respeito do livro digital. Para Mod este tipo de livro é uma ferramenta de conhecimento coletivo e deve ser trabalhado como tal:

The future book – the digital book – is no longer an immutable brick. It's ethereal and networked, emerging publicly in fits and starts. An artifact 'complete' for only the briefest of moments. Shifting deliberately. Layered with our shared marginalia. And demanding engagement with the promise of community implicit in its form. (*Post artifact Books and Publisher*, Craig Mod, 2011)

Embora Mod seja um entusiasta do livro digital, ele não acredita que o livro impresso vá desaparecer totalmente pelo contrário, ele defende que a digitalização do livro fará com que o livro impresso torne-se ainda mais interessante. Isso porque, agora que a impressão não é mais a única forma de tornar público um texto, os livros impressos terão qualidades projetuais e/ou de conteúdo que justifiquem sua impressão. Em outras palavras, a quantidade do que iremos imprimir irá de fato reduzir, mas a qualidade do material impresso aumentará.

Outro aspecto importante ressaltado, não só por esse autor¹, é o valor cultural e emocional do livro. Os leitores tem uma relação emocional muito forte com este objeto, com sua materialidade, seu toque, seu cheiro, às vezes até com seu peso. Livros são usados para construir ambientes dedicados à leitura, o que é impossível de se fazer com livros digitais, as bibliotecas pessoais de cada um reflete parte de sua personalidade. O ato de presentear com livros, deixar dedicatórias, evoca lembranças. Essa relação, os livros ainda não são capazes de fornecer.

Mod classifica os livros quanto ao conteúdo como livros de conteúdo amorfo (*formless content*) aqueles livros que empregam texto sem ou com poucas imagens, como romances ou livros de não-ficção. Já livros que tem uma relação direta entre texto e imagem, muitos gráficos ou tomam partido da disposição dos elementos para, de alguma forma, alterar a percepção do leitor, são definidos como livros de conteúdo definitivo (*definite content*).

In the context of the book as an object, the key difference between Formless and Definite Content is the interaction between the content and the page. Formless Content doesn't see the page or its boundaries. Whereas Definite Content is not only aware of the page, but embraces it. It edits, shifts and resizes itself to fit the page. In a sense, Definite Content approaches the page as a canvas

1. Ver James Bridle no artigo *Bookcubes: Souvenirs of Digital Reading*, onde o autor apresenta um projeto que visa "materializar" o livro digital; Kevin Kelly em *What Books Will Become*, que menciona telas dobráveis para o consumo de formatos como jornais; Cris Ferreira no blog *Vida Sem Papel*, que apresenta característica tanto pró papel quanto pró digital.

— something with dimensions and limitations — and leverages these attributes to both elevate the object and the content to a more complete whole. (*Books in the age of the iPad*. Craig Mod, 2010)

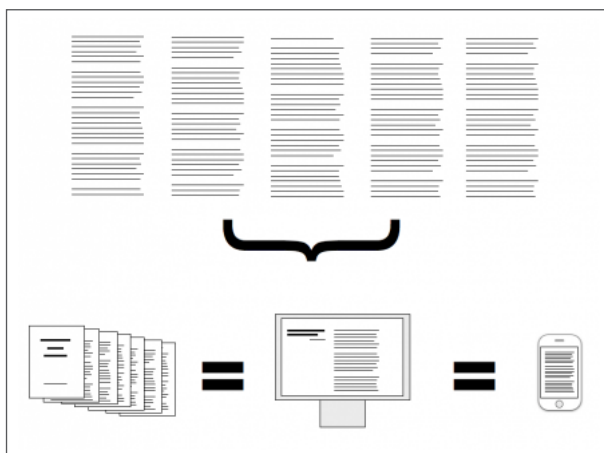


Fig. 5 – CONTEÚDO AMORFO (FORMLESS CONTENT) – mantém significado em qualquer formato

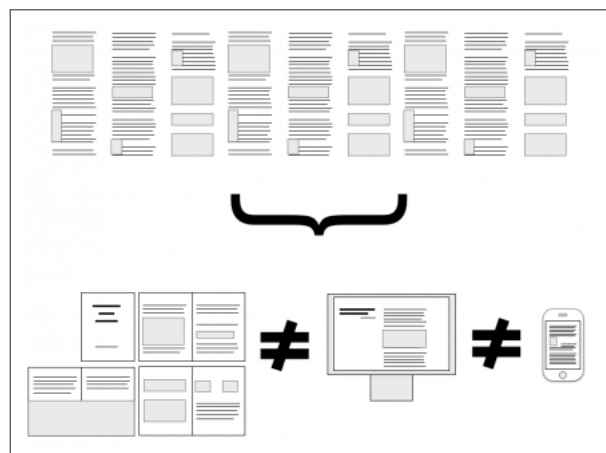


Fig 6 – CONTEÚDO DEFINITIVO (DEFINITE CONTENT) – significado se altera de acordo com o formato

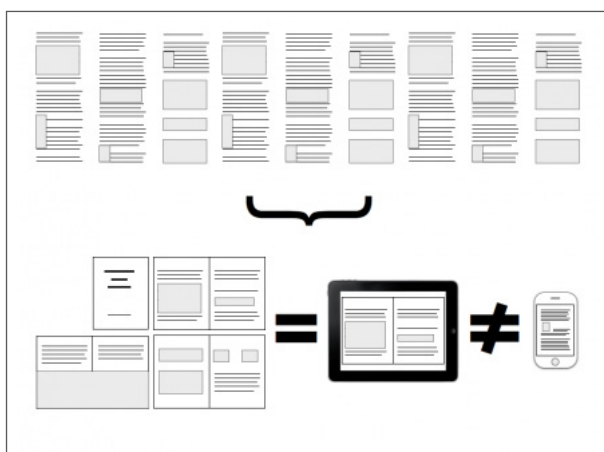


Fig 7 – Como o iPad alterou o paradigma das limitações do conteúdo digital



Fig 8 – Detalhe de como é possível empregar o iPad para exibir conteúdo definitivo em escala 1:1

EReaders como Kindle ou mesmo *smartphones*, dispositivos com telas menores mas com alta definição como o iPhone – ambos lançados em 2007 –, tornaram possível a leitura de livros com conteúdo amorfo em dispositivos digitais de maneira mais confortável do que as tecnologias anteriores. Livros com conteúdo definitivo só puderam ser empregados em versões em 2010 com o lançamento do iPad que trouxe a possibilidade de trabalhar com uma tela maior (9.7”) e mais versátil. O iPad tornou possível elaborar versões quase idênticas às do livro físico no digital, mas fazer isso seria claramente um desperdício.

In printed books, the two-page spread was our canvas. It's easy to think similarly about the iPad. Let's not. The canvas of the iPad must be considered in a way that acknowledge the physical boundaries of the device, while also embracing the effective limitlessness of space just beyond those edges.

We're going to see new forms of storytelling emerge from this canvas. This is an opportunity to redefine modes of conversation between reader and content. And that's one hell of an opportunity if making content is your thing. (*Books in the age of the iPad*. Craig Mod, 2010)

Para Mod, livros podem ser entendidos como sistemas e, como tal, podem ser divididos em subsistemas para melhor entendimento de sua lógica, essas divisões são: sistema de pré-artefato, que está relacionado a concepção do texto, onde o autor atua mais fortemente muitas vezes orientado por um editor, é nesta fase que a ideia torna-se tangível; sistema de artefato, que é quando o design entra em cena e o livro é propriamente produzido, divulgado, transportado e comercializado; e sistema de pós-artefato, quando o livro impresso encontra o leitor. Normalmente considera-se que as mudanças proporcionadas pelo livro digital se concentrem na concepção do artefato, da produção do livro em si, já que o *eBook* reduz várias etapas necessárias no processo, e que sua influência no sistema de pós-artefato se limite à forma com que o leitor tem contato com o texto. Porém, Mod defende que existem alterações significativas em todos os subsistemas.

Em sua forma tradicional a etapa de pré-artefato é isolada, solitária, com poucas ou nenhuma interferência externa, algumas alterações do editor, algumas revisões, mas nada mais. Com a digitalização do texto, antes mesmo do lançamento Kindle, tornou-se possível encurtar a distância entre o autor e o leitor potencial da publicação. É o que ocorre principalmente em blogs, cujos artigos independentes podem ser revisados e alterados tendo como base milhares de acessos e comentários – o que claramente influencia seu formato final – e depois ter seus textos “finais” compilados em uma versão que pode ou não ser impressa.



Fig 9 – Esquema do paradigma tradicional da produção e leitura do livro. Processo de criação do conteúdo isolado e unidirecional.

Na fase de concepção do artefato, as mudanças são claras. Não há custos de impressão, e os custos de distribuição são relativamente

mais baixos se comparados aos tradicionais, basta desenvolver um sistema de compra online para viabilizar as transações ou optar por ingressar em um sistema já montado. A Amazon², por exemplo, disponibiliza gratuitamente ferramentas para publicação de livros, em formato exclusivo para o Kindle, a partir de arquivos de texto simples (word, txt, etc), que são automaticamente carregados no site da empresa para serem comercializados, por esse serviço a empresa cobra uma percentagem do valor do livro – mas o valor do livro é estipulado por quem carrega o arquivo no sistema.

2. Desta forma elimina-se a figura do editor do fluxo de trabalho já que qualquer pessoa que saiba operar um processador de texto e queira publicar sua obra é livre para fazê-lo. A Amazon apenas disponibilizou as ferramentas e um canal de comercialização para isso, mas esta não é a única opção.

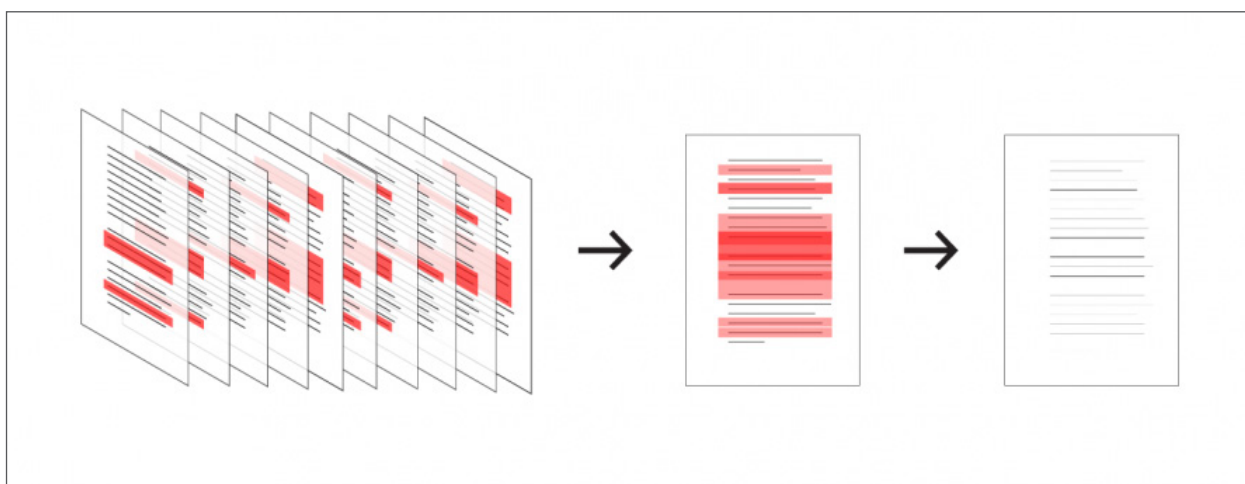


Fig 10 – Esquema de como o cruzamento de notas e passagens destacas compartilhadas podem construir interpretações e alterar a percepção dos leitores

Mas a inovação mais importante tem a ver com a própria materialidade do livro. Antes caracterizado como um objeto definitivo, imutável, fadado a perpetuar seus erros por toda a “eternidade”³. Agora etéreo, virtual, realizável apenas no momento da leitura, torna-se livre desse fardo. Caso seja identificado algum erro, algum problema, basta corrigi-lo e carregar o novo arquivo na *web*. Existe uma conexão constante entre os sistemas de pré-artefato e do artefato:

Once a physical artifact is ‘completed,’ printed, boxed and shipped, it’s done. It can’t change. We may scribble notes in the margins of our copy, but the next person to pick up a different copy won’t see those notes. They get the same blank ‘complete’ edition we got.
(*Post artifact Books and Publisher*, Craig Mod, 2011)

3. Embora um mesmo livro possa vir a ser impresso mais de uma vez, o que possibilita que eventuais correções possam ser executadas em edições futuras, os exemplares da edição anterior permanecem com seus erros, não é possível “atualizá-los”.

Além disso, o digital transforma o livro de uma experiência isolada em uma interface compartilhada, realizando a ponte entre o sistema do artefato e do pós-artefato. O Kindle saiu na frente de seus concorrentes criando um sistema que permite que os leitores tenham acesso, além do livro em si, a todas as notas e períodos destacados por outros leitores – desde que a pessoa que fez o comentário ou o destaque permita sua publicação – e a um espaço na *web* dedicado à

discussões sobre as obras⁴. Existem algumas regras de conduta mas, a princípio, o autor não tem qualquer controle sobre as informações que podem ser anexadas ao seu trabalho e consequentemente alterar a percepção que um novo leitor possa ter sobre ele.

4. Atualmente a canadense Kobo, e a inglesa Barnes&Noble, concorrentes diretos do Kindle da Amazon, também disponibilizam um sistema parecido.

Structurally, marginalia represents a potentially infinite layering atop the content. Manifested properly, each new person who participates in the production of digital marginalia changes the reading experience of that book for the next person. Analog marginalia doesn't know other analog marginalia. Digital marginalia is a collective conversation, cumulative stratum. (*Post artifact Books and Publisher*, Craig Mod, 2011)

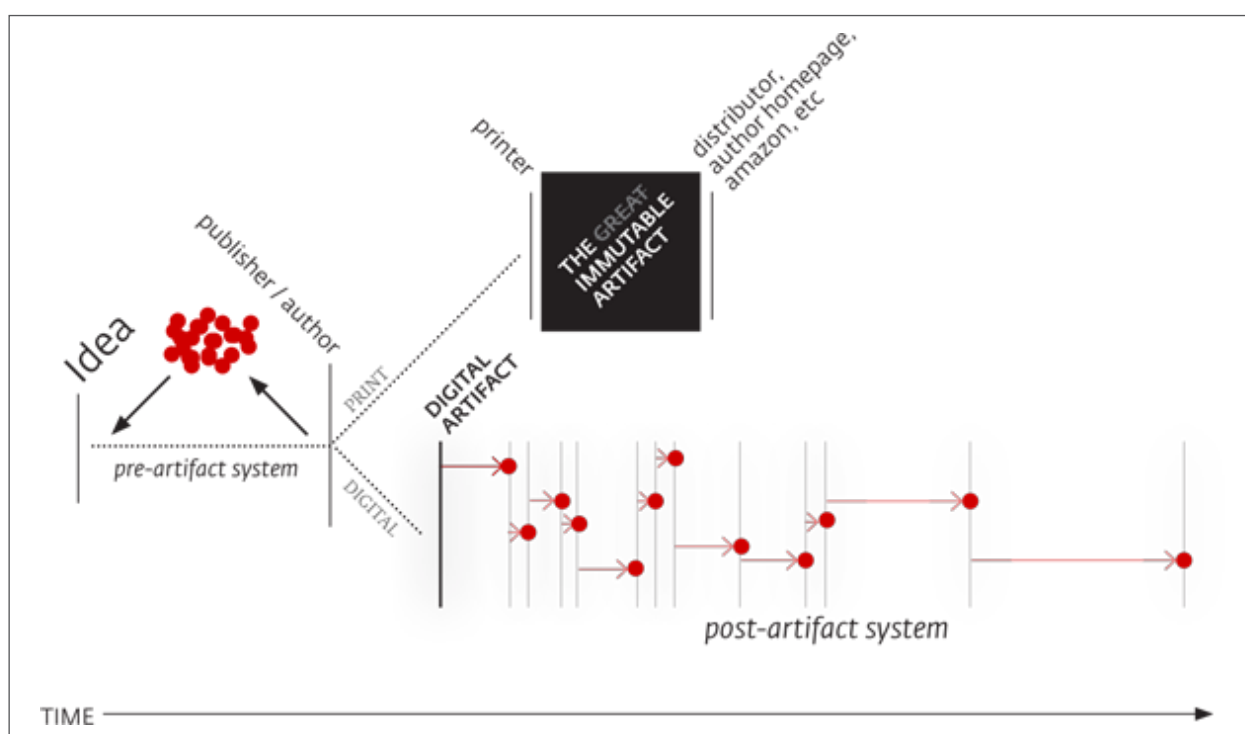


Fig 11 – Esquema do novo paradigma de produção do livro. Leitores podem participar da concepção da ideia e suas impressões a respeito da obra final chegam mais facilmente ao autor.

A cultura contemporânea dá uma importância muito grande ao fato de o conteúdo do texto poder ser não apenas referenciável mas também compartilhável. E não são apenas conteúdos impressos que podem sofrer limitações de compartilhamento, muitos aplicativos destinados aos *eBooks* não permitem o compartilhamento do conteúdo das obras, na maioria dos casos pode-se apenas compartilhar o nome da publicação com um *link* para o *download* da obra completa. Existe um grande receio por parte dos detentores dos direitos autorais das obras, de que o conteúdo dos livros sejam violados e pirateados em massa na *web*. É possível que as limitações impostas por isso prejudiquem muito mais a experiência do usuário padrão, inviabilizando a criação de um ambiente de leitura adequado às características próprias do meio digital, do que de fato contribuam com o combate à pirataria.

I strongly believe digital books benefit from public endpoints. The current generation of readers (human, not electronic) have formed expectations about sharing text, and if you obstruct their ability to share – to touch – digital text, then your content is as good as non-existent. Or, in the least, it's less likely to be engaged.

I believe one of the reasons The Daily had to lay off a third of its staff in July 2012 was because its content was so walled off. Most Daily content was accessible only from within the app. They had some articles leaking out under close control on their website, but largely, it was impossible to frictionlessly share anything on Twitter or Facebook. This wasn't their only problem, but it certainly didn't help. (*Platforming Books*, Craig Mod, 2012)

É possível que esta mudança ideológica precise de tempo para ser aceita por esse mercado que é caracterizado por ser tradicionalmente conservador. Mas nada justifica que, em 2013, quase 6 anos após o lançamento do primeiro Kindle, ainda encontremos dispositivos e aplicativos que negligenciam conceitos básicos do design de livros ou de interfaces em favor de uma suposta “liberdade” do leitor.

As três principais empresas atuando nesse mercado no Brasil são a Amazon, a Kobo, que no mercado nacional atua em parceria com a Livraria Cultura, e a Apple. As duas primeiras têm dispositivos dedicados exclusivamente à leitura e aplicativos para smartphones e tablets nos sistemas Android, iOS e Windows Mobile. A Apple, fechada em sua plataforma, possui apenas o aplicativo iBooks para iOS. E todos os aplicativos, sem exceção, apresentam problemas em sua interface ou de apresentação do texto.

A interface do iBooks tem 3 temas, *Book*, *Fullscreen* e *Scroll*. O primeiro tema, *Book*, configuração padrão no aplicativo, está carregado de metáforas visuais, coisas *kitsch* como a simulação da página virando ou do abaloado da lombada e as páginas na lateral do livro aberto, esses *skeuomorfismos*, não possuem qualquer função de uso no aplicativo – são meramente ornamentais. Por exemplo, a quantidade de páginas não se altera à medida em que o livro avança, o que poderia servir como um indicador de que o texto está chegando ao fim, para isso são utilizados outros elementos – uma barra de rolagem que indica a posição atual e o total de páginas e um rodapé que informa quantas páginas ainda restam no capítulo – não deixam o texto “respirar”, ocupam as margens em branco da página, ou com o *tablet* no modo paisagem (*landscape*), que gera uma simulação de página dupla, ocupam também o centro da tela, gerando ruído visual que atrapalha o início da leitura, uma vez que, como nos livros físicos, levam um certo tempo até passarem a ser desconsideradas como informação visual importante pelo leitor. O modo *FullScreen* é, sem dúvidas, o mais adequado, consiste em uma versão do modo *Book* sem

os ornamentos. Ainda possui a animação da página virando, mas todo o resto é retirado. Já o modo *Scroll*, aproxima a experiência de leitura do livro a encontrada em navegadores para internet. Onde existe uma barra de rolagem vertical e o texto “sobe” à medida em que avança.

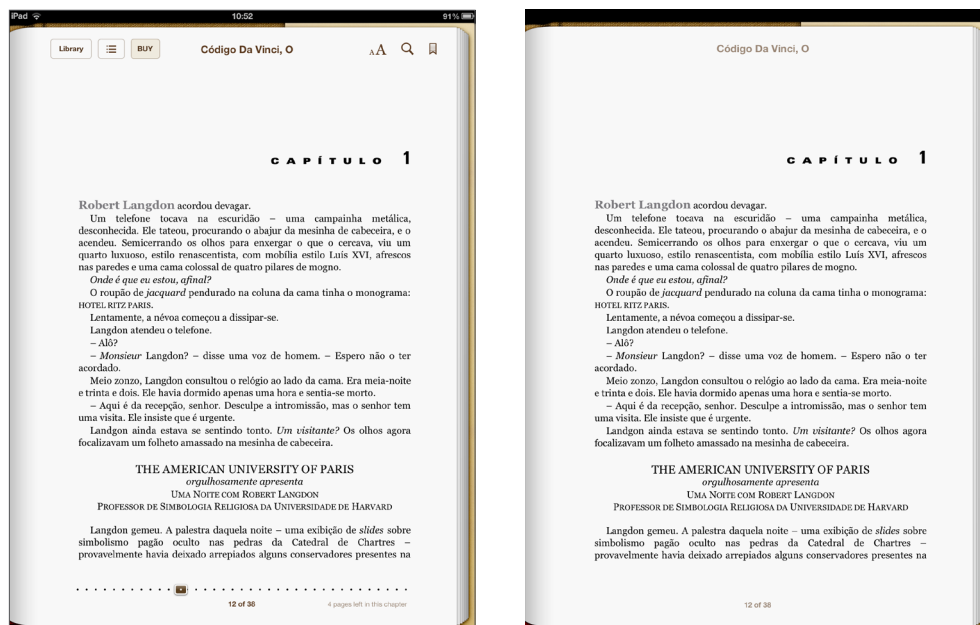


Fig. 12 e 13 – Interface do iBooks com e sem menu de comandos, no modo Book e com o iPad em sentido retrato.

Quanto a liberdade de alteração da exibição dos textos, o iBooks é o aplicativo que apresenta mais opções de escolha entre famílias tipográficas. Atualmente, seu usuário pode escolher entre as fontes Athelas, Charter, Georgia, Iowan, Palatino, Seravek e Times New Roman. A presença das fontes Iowan e Times New Roman, com seus terminais em diagonal é um tanto quanto questionável nessa lista. Além disso o iBooks aceita a variação de 11 corpos diferentes, mas não permite alteração da entrelinha nem das margens.

Diferentemente do iBooks, que existe apenas para iOS, Kindle e Kobo são aplicativos presentes em múltiplas plataformas (MacOS, iOS, várias versões de Android e outras várias versões de Windows incluindo as versões 8 para dispositivos móveis). Sendo assim, é normal que em cada uma de suas versões os aplicativos apresentem-se de maneira um pouco diferente. Para este estudo, foram consideradas suas características nos sistemas iOS 6 e Android 4.2, as versões empregadas no maior número de dispositivos no segmento de tablets na época.

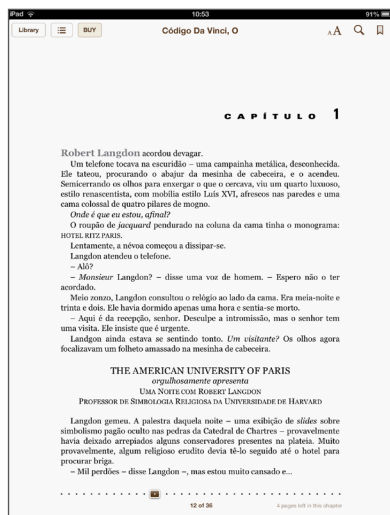


Fig. 14 e 15 – Interfaces do iBooks em modo Full Screen com e sem menus

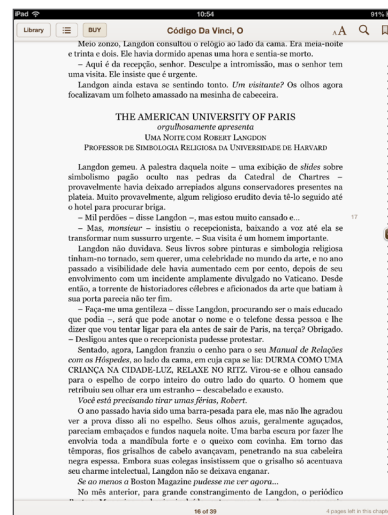
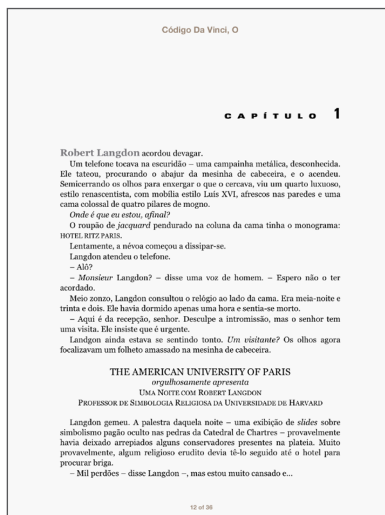


Fig. 16 – Interface em modo Scrool

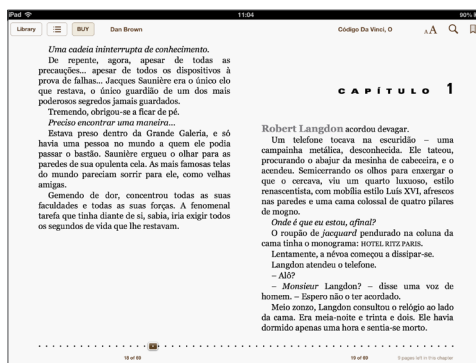
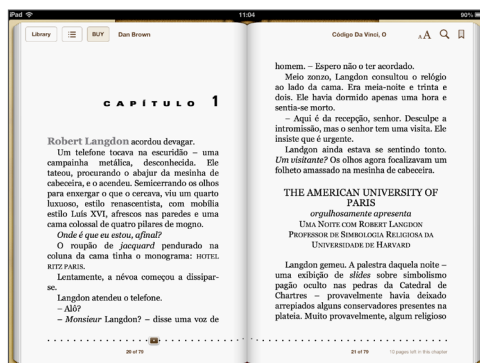


Fig. 17 e 18 – Interfaces dos modos Book e Full Screen com o iPad em sentido paisagem. O modo Book além das páginas o aplicativo simula a sombra da lombada, elemento meramente ornamental.

Tanto para iOS quanto para Android, as interfaces do Kindle e do Kobo não apresentam temas em suas interfaces, que são mais limpas, próximas ao modo *Full Screen* do iBooks. A principal diferença é que o Kindle agrupa todos os seus comandos – retorno à biblioteca, opções de navegação, ajustes de leitura, sincronização de leitura etc – na parte superior da tela. Já o Kobo divide os comandos de navegação e compartilhamento na parte superior e os comandos de ajuste na lateral direita da tela. Com isso, comandos como acesso ao sumário, que no Kindle estão agrupados em submenus, no Kobo puderam ficar mais acessíveis, porém há mais ícones visíveis na maior parte do tempo.

As diferenças entre as versões para cada sistema começam a aparecer quando o leitor busca configurar as opções de leitura. Para iOS, o Kindle permite a variação entre 15 tamanhos de corpo de fonte diferentes, não permite alteração da entrelinha (que é bem aberta), e possui 3 variações de margem independentes do tamanho do texto. Para Android o aplicativo só permite a variação de 10 tamanhos de corpo, que podem ser alterados por cliques

em botões ou por *pinch* – movimento que emprega 2 dedos para “pinçar” a tela para ampliar ou reduzir a fonte –, tem 3 opções de margem e 3 opções de entrelinha. Porém, a versão Android do Kindle não permite a alteração da família tipográfica empregada, ficando restrita ao padrão configurado pela editora. Na versão iOS, além do padrão da editora (*Publisher Font*), pode-se escolher entre Baskerville, Caecilia, Georgia, Helvetica e Palatino.

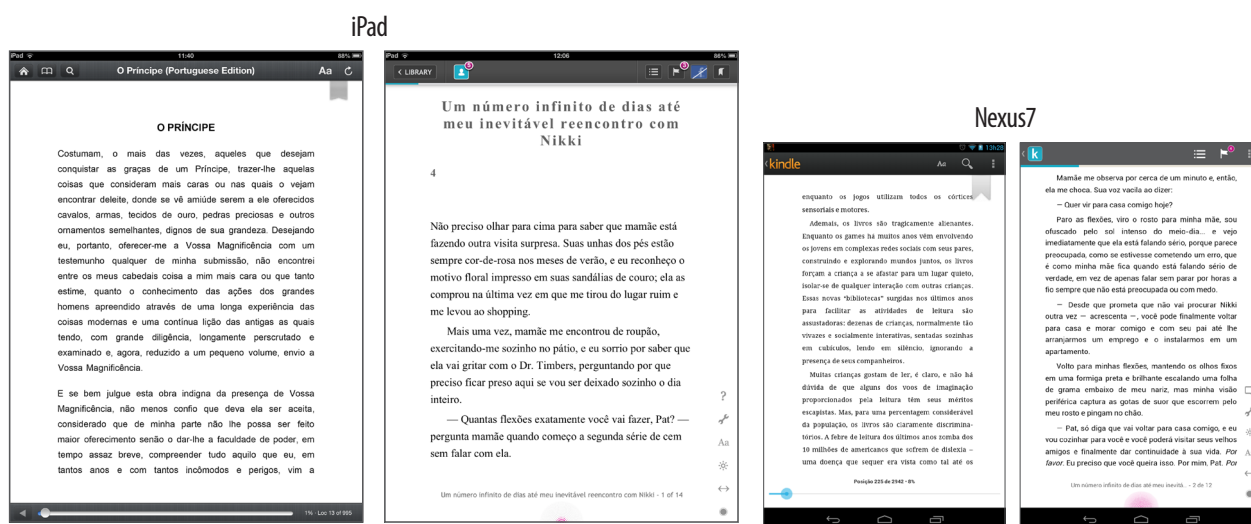


Fig. 19-22 – Interfaces do Kobo e do Kindle nos dispositivos iPad (iOS) e Nexus7 (Android) com os menus ativos. Em ambos os sistemas o aplicativo Kindle apresenta uma interface mais limpa, porém, é mais difícil localizar comandos como o sumário do livro.

O Kobo para iOS permite a variação de 10 tamanhos de corpo, onde o menor corpo possível é o maior entre os três aplicativos estudados, cuidado que infelizmente não existe no aplicativo para Android, onde o menor corpo, entre 7 variações possíveis é realmente pequeno. Além disso, para iOS o leitor pode escolher entre 9 fontes possíveis (Avenir, Baskerville, Cochon, Georgia, Helvetica, Optima, Palatino, Trebuchet e Verdana) além do padrão da editora. Para Android, novamente, o leitor está mais limitado, caso o padrão da editora não agrade, pode escolher entre Droid Sans ou Droid Serif.

Outra característica importante dos aplicativos no sistema iOS é que caso as notificações de outros aplicativos não sejam bloqueadas nas configurações do sistema, estas ficarão aparecendo durante a leitura. O que pode ser bastante complicado se o aplicativo em questão for o de uma rede social como *Twitter* ou *Facebook*, pois essas notificações interferindo constantemente acabam dispersando a atenção do leitor.

Embora todos os aplicativos permitam as usuais alterações no tamanho da fonte tão difundidas pelos defensores do *eBook*, nenhum deles é capaz de hifenizar o texto, uma ação comum na internet. Os aplicativos Kindle e iBooks não permitem alteração no

alinhamento do texto, que por definição é justificado, o que torna a ação de hifenizar o texto muito importante, não só para utilizar melhor o espaço da página, mas também para evitar que espaços em branco, os chamados “caminho de rato”, surjam no meio do texto. O Kobo também não permite hifenização, mas evita esse problema permitindo que o texto seja alinhado à esquerda. Outro problema relacionado ao tamanho da fonte é que seu ajuste é indepedente da largura da margem, ou seja, a relação entre palavras por linhas defendidas por modernistas como Josef Müller-Brockmann (1961) é totalmente desconsiderada.

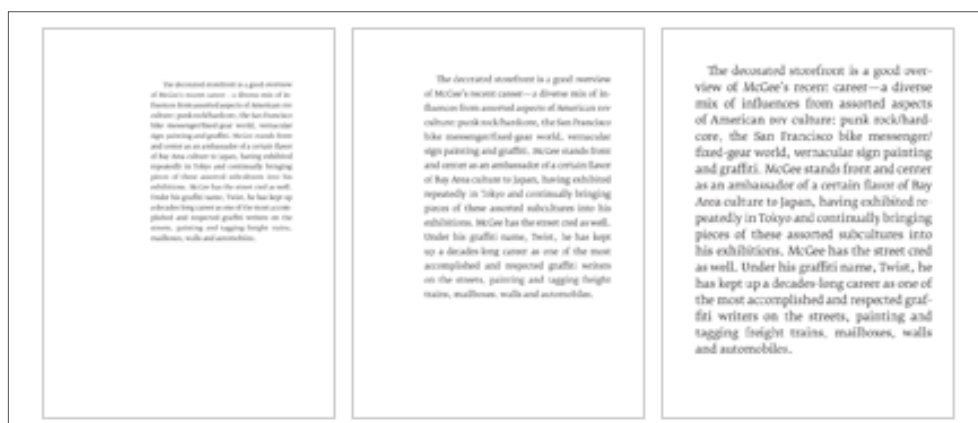


Fig. 23 – Simulação de variação adequada da margem de acordo com o tamanho da fonte escolhido pelo leitor.

É interessante dar poder de alterar o layout ao usuário, quanto a isso não há dúvidas, principalmente por questões de acessibilidade, mas esse poder deve ser pautado por convenções já estabelecidas nessa área, pelo menos enquanto uma nova forma de leitura não for desenvolvida⁵. Em um momento de transição, como o que estamos vivendo, abandonar um usuário que já chega à nova plataforma carregado de dúvidas e receios, que não conhece as convenções visuais já definidas em livros impressos, apostando em seu bom senso para realizar suas próprias escolhas é no mínimo injusto, pois a má combinação dessas variáveis pode comprometer sua experiência de leitura, fazendo com que adie sua inserção às vantagens do texto digital.

5. Existem pesquisas como a *Rapid serial visual presentation* (RSVP), desenvolvida nos anos 70. Consiste na apresentação sucessiva de palavras escritas em um ponto fixo de uma tela, com rápida exposição de cada palavra isolada.



Fig. 24 – Problemas causados pelo texto justificado não hifenizado.

3.2 Revistas eletrônicas

Revistas digitais, outro produto que também ganhou novas possibilidades com a digitalização⁷ do texto, seguem por um caminho diferente. Neste caso a liberdade do leitor é praticamente nula e a experiência de leitura é muito inferior a experimentada em arquivos pdf ou navegadores para internet. Fato curioso uma vez que navegadores fornecem uma base de análise muito boa já que são capazes de adaptar seu conteúdo a diferentes tamanhos e formatos de tela, trabalhar com texto e imagem, permitir interatividade e possibilitar o acesso ao conteúdo de forma simples e rápida.

In a rush to invent new containers for reading on tablets, we seem to have forgotten that browsers are pretty damn good at text. Thanks to accessibility and standardization efforts, they're capable layout engines. And the typography is getting better by the minute. Reading a webpage on a tablet computer may not be perfect, but you'll see that it fulfills almost all of our baseline digital reading experience and accessibility metrics. (The ereader incompetence checklist, Craig Mod, 2010)

A maioria das experiências com revistas eletrônicas possuem falhas básicas. Seus arquivos são pesados – a revista *Bravo!* da editora Abril número 186 de Fevereiro de 2012 para Android tinha 289 Mb e 277,9 Mb na versão para iOS – e só podem ser acessados após a conclusão da transferência; não tomam partido da interatividade possível no meio; não permitem compartilhamento de um determinado conteúdo específico, apenas informações como o nome e o número da revista para divulgação nas redes sociais; não permitem seleção, destaque, cópia ou ajustes do texto, em alguns casos o texto não é sequer texto, pois as páginas da publicação foram convertidas em imagens, o que aumenta muito o tamanho da publicação, compromete sua legibilidade, impede a localização de palavras e passagens, anula a possibilidade do aplicativo buscar o significado de palavras e elimina qualquer possibilidade de acessibilidade do material (ajuste de tamanho, leitura sincronizada com som, etc). E sua navegação é confusa. O simples ato de seguir avançando virando as páginas, presente nas revistas impressas, é inconstante nas revistas eletrônicas, hora se mantém, hora se transforma em barra de rolagem, as vezes precisa ser ativado por um botão especial, e em alguns casos apenas uma coluna de texto se move, o restante do *layout* permanece fixo. E tudo isso na mesma revista.

Parece que seus desenvolvedores não tem ainda claramente a ideia de que revistas digitais não são o mesmo produto que as revistas impressas, e que portanto não deveriam ser tratadas como tal. Revistas

6. Digitalização está sendo utilizada na acepção de virtualidade, não confundir com o ato de converter signos em códigos digitais por meio de um equipamento.



Fig. 25 - 26:
Capas das revistas
BRAVO! física e
digital número 189,
publicadas em maio
de 2013.

criação de conteúdo independe do dispositivo ou plataforma utilizado pelo usuário. O conteúdo projetado para ser acessado em tablets ou smartphones deve considerar que esses dispositivos nem sempre estão conectados à internet e que tem capacidade de armazenamento de dados limitada.

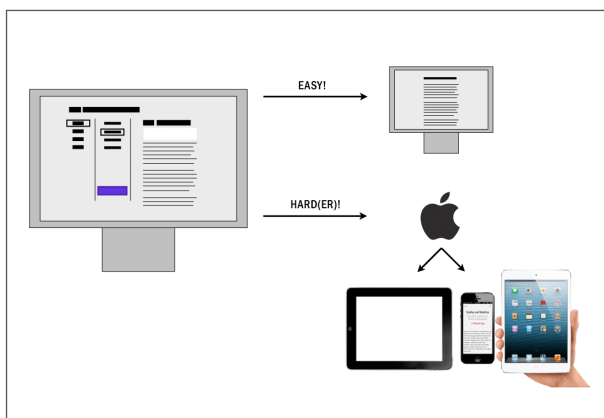


Fig. 30 – Esquema de transposição de conteúdo em diferentes plataformas, neste caso, baseadas nos sistemas da Apple. Mod afirma que a simplificação do layout facilita essa transposição e padroniza a navegação do leitor.

Uma revista nascida para o meio digital que se encaixa nesses parâmetros é o projeto experimental *The Magazine* do programador Marco Arment:

Many iPad magazines are carrying unnecessary and expensive baggage from their print days. Some born-digital magazines even took on print baggage simply because they thought they needed it. (Marco Arment apud Craig Mod, Subcompact Publishing, 2012)

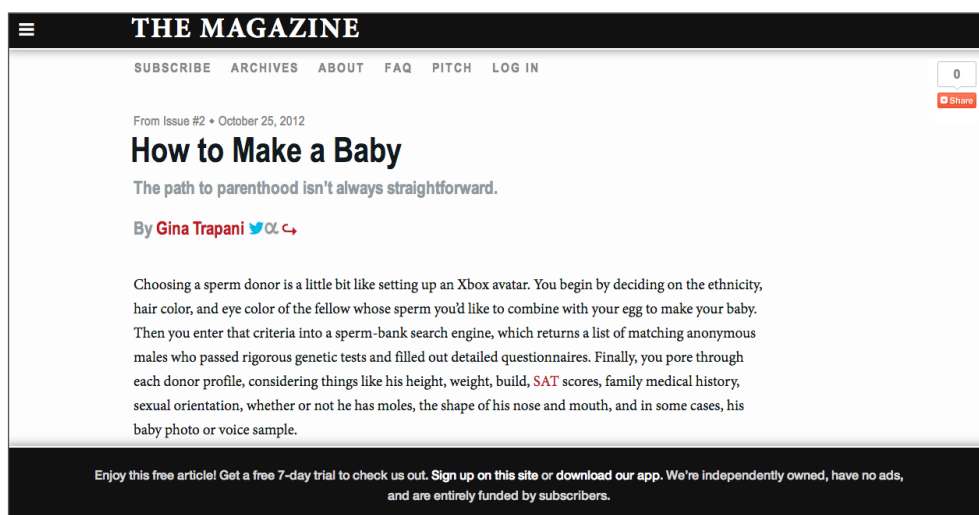


Fig. 31-33 – (esq) Layout do conteúdo da revista *The Magazine* na web. (acima) Capas do primeiro e do décimo terceiro número da revista.

Seu aplicativo funciona nas plataformas Kindle e iOS e sua interface não tem praticamente nada, apenas um botão para acessar o sumário e outro para compartilhar o conteúdo. Sua navegação é bastante intuitiva, basta deslizar para baixo ou para cima para navegar no artigo e ativar o botão de sumário para retornar à lista de artigos disponíveis. O formato de seus arquivos é leve, menos de 50Mb, suas publicações são quinzenais e o conteúdo da revista também está disponível na internet.

3.3 Estudo de caso – Art Space Tokyo

Quando Craig Mod decidiu elaborar a versão eletrônica do seu *Art Space Tokyo* digital, um livro de sua co-autoria capitalizado a partir de *crowdfunding* – outra tendência possibilitada pela internet contemporânea –, empregou parâmetros similares aos utilizados no projeto da *The Magazine*.



Fig. 34 – *Art Space Tokyo* em suas versões para iPad, iPhone, Web, Kindle e Kindle Fire. Linguagens baseadas em HTML foram empregadas nas versões para Web e nos dispositivos com sistema iOS (que aceitam arquivos ePub).



Fig. 35 – Visualização de diferentes páginas do livro na tela do iPhone.

Em sua estratégia, Mod desenvolveu um site onde o conteúdo linear do livro físico foi propositalmente quebrado, com o intuito de torná-lo mais “orgânico” e flexível. Esse site foi otimizado para o acesso via *smartphones*, algo muito importante para esse tipo de conteúdo, e disponibiliza essas informações sem qualquer custo ao usuário. Só é preciso pagar pelo livro em suas versões *eBook* e impressa.

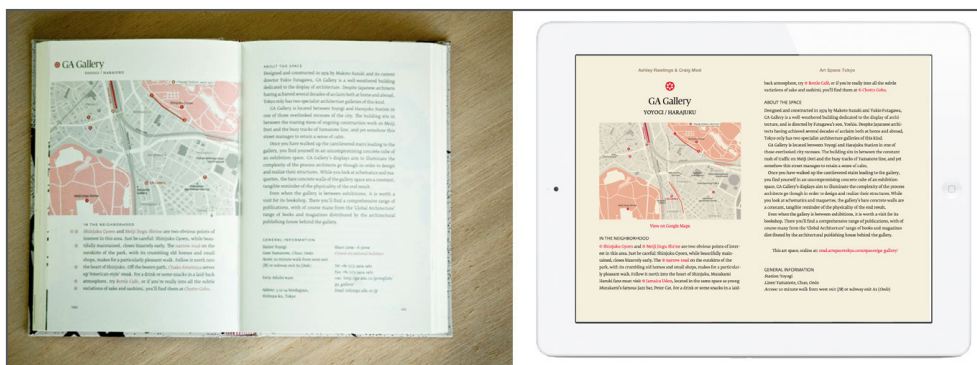


Fig. 36 – Comparação entre os resultados obtidos no livro impresso e na versão para iPad em modo Full Screen e com fundo sépia (opcional).

Apesar das imagens, *Art Space Tokyo* pode ser considerado um livro de conteúdo amorfo, assim, não foi necessário desenvolver um aplicativo específico para comportar suas versões digitais, que puderam ser desenvolvidas para a plataforma de leitura auto-portante Kindle e no formato ePub, ambas baseadas em texto real (não imagens), com interface padronizadas para todos os livros. Assim o leitor não precisa reaprender “como ler” a cada livro novo que adquira.

If you're a publisher wondering what to do, the lowest investment, highest return action in this liminal stage of digital publishing is to embrace open epub standards. Unless you want to architect a cross-device platform with cloud syncing, hire a full dev team to support that platform, and iterate relentlessly as standards are hacked apart and reconstituted, then your best bet is to build off existing platforms. (*Platforming Books*, Craig Mod, 2012)

Ao adequar seu livro ao Kindle, Mod visualizou as vantagens de um sistema com navegação simples, basta avançar como normalmente se faz com um livro físico, pode trabalhar com as mesmas fontes do livro físico⁹, mas suas imagens, mapas e grafismos, tiveram de ser convertidas para tons de cinza, já que ainda não existem Kindles com telas coloridas. Além disso, o livro poderia ser comercializado diretamente pela Amazon, uma empresa reconhecida, confiável e que possui um sistema de compras a que o usuário já está habituado. E, talvez o mais interessante, poderia fazer parte do ecossistema de leitura desenvolvido pela empresa. As passagens destacadas pelos usuários poderiam ser agrupadas e filtradas de acordo com parâmetros como “favoritas”. Se um usuário tornar públicas suas notas e passagens destacadas, essas informações ficam disponíveis para outros usuários. O Kindle trabalha sincronizando os dados do usuário na nuvem, desta forma pode-se acessar o mesmo livro, com as mesmas informações (destaques, notas, posição de leitura) em diferentes dispositivos, inclusive em sistemas iOS, Android ou Windows; As passagens compartilhadas no *Facebook* e *Twitter* têm páginas de destino específicas.

Art Space Tokyo is a pretty “normal” book. It was written with a classic print ethos in mind. The structure is, if not explicitly linear, then well defined. And any “interactivity” can be augmented with links to external resources. In our case, the advantages of the iBooks and Kindle platforms outweighed the inherent disadvantages. And far far outweighed the disadvantages of designing, engineering, and maintaining a standalone application. (*Platforming Books*, Craig Mod, 2012)

Em 2012, quando Mod lançou a versão digital de seu livro, o iPad ainda dominava com larga vantagem o mercado de *tablets* nos Estados Unidos – a Apple fechou o ano de 2011 com 51,6% do mercado, e no segundo semestre de 2012 alcançou 68,2% –, isso talvez justifique sua despreocupação com os usuários do sistema Android – que ainda assim poderiam acessar o livro a partir do aplicativo da Kindle para o sistema. E focou sua atenção nas possibilidades de leitura via iBooks como a segunda opção para a versão digital do eBook.

Porém, ao escolher trabalhar com o formato ePub – e não .ibooks, formato exclusivo para dispositivos da Apple – seu livro poderia ser acessado em qualquer dispositivo⁸. Isso porque o ePub foi definido pela IDPF (*International Digital Publishing*) para se tornar o formato padrão para publicações eletrônicas. Para tanto, ele foi pensado para ser acessível em qualquer plataforma, independentemente do sistema utilizado. Caracteriza-se por ser um formato aberto e gratuito, projetado para trabalhar com conteúdo fluido (amorfo) permitindo redefinições do tamanho da fonte e estilização do layout a partir de CSS. É capaz de exibir imagens bitmaps e vetoriais, comportar metadata e suporte de DRM (*Digital Rights Management*). Em sua última versão – ePub3 – recebeu ainda suporte para JavaScript, HTML5 e CSS3, o que permite que apresente vídeos, animações e sons sincronizados com o texto.

7. Com excessão de dispositivos Kindle que não aceitam o formato. Porém, isso não chega a ser um grande problema uma vez que um arquivo .epub pode ser convertido facilmente – e gratuitamente – para o formato .mobi.

Janet Murray diz que “toda tecnologia bem sucedida em contar histórias torna-se transparente” deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas o poder da própria história” (Murray, p. 40). Foi justamente essa “transparência” que Mod buscou quando estudou as possibilidades de fazer a versão digital de seu trabalho. Formas de transmitir o conteúdo de seu trabalho sem dar exagerada importância ao meio, mas ainda assim procurando extrair do meio suas possibilidades próprias. E embora o leitor ainda seja lembrado da existência da “quarta parede” na leitura digital toda vez que esbarra em um texto convertido em imagem apresentado em baixa resolução; toda vez que não pode compartilhar um conteúdo com seus amigos; todas as vezes que se sente perdido ao navegar por um aplicativo mal projetado. Ainda assim nossa forma de contar histórias em meio digital está caminhando para ser cada vez mais transparente.

3. MERCADO EDITORIAL

Como uma das motivações para este trabalho foi o fato de não ter sido encontrado um projeto similar brasileiro, ou pelo menos em português, considerou-se necessário investigar as características do mercado editorial e livreiro brasileiro, a fim de esboçar algumas ideias que justificassem esse fato.

3.1 O contexto editorial brasileiro

Em 2009, de acordo com pesquisa realizada pela Fipe¹ (Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas) havia cerca de 750 editoras em território nacional, mas, se considerarmos a definição de editora da Unesco – são consideradas editoras aquelas que editam pelo menos 5 livros e imprimem pelo menos 5 mil exemplares ao ano – esse número cai para 498 editoras. Ainda assim o faturamento do mercado editorial é alto, alcança alguns bilhões por ano.

1. Pesquisa encomendada pela CBL (Câmara Brasileira do Livro) e SNEL (Sindicato Nacional dos Editores de Livros), publicada em 2011.

Em 2010, o mercado editorial faturou cerca de R\$ 4,2 bilhões, apresentando um crescimento de 2,63% em relação ao ano de 2009. Além disso em 2010 foram produzidos mais livros em primeira edição (lançamentos) – 18.712 contra os 17.183 de 2009 (variação de 8,9%). Porém, a tiragem dessas primeiras edições foi menor, em 2009 foram impressos mais de 134 milhões de exemplares e em 2010, pouco mais de 136 milhões, um aumento de apenas 1,83%. No caso das reedições, o crescimento foi de 33,19% (exemplares impressos) e 35,34% (títulos reeditados). Somando primeira edição e reedição, foram produzidos no Brasil 54.754 títulos em 2010 e 43.814 em 2009, um aumento de 24,9%. Foram impressos 492.579 milhões de exemplares em 2010 contra 401.390 milhões em 2009. O que demonstra um nítido aquecimento do mercado.

Tabela 1 – Mercado editorial e livreiro brasileiro (2010)							
	Títulos em 1ª edição	Tiragem de título em 1ª edição	Títulos em reedição	Tiragem de títulos em reedição	Total de títulos comercializados	Tiragem total de títulos comercializados	Faturamento
2009	17.183	134 milhões	26.631	267.390 milhões	43.814	401.390 milhões	4.09 bilhões
2010	18.712	136 milhões	36.042	356.579 milhões	54.754	492.579 milhões	4.2 bilhões

fonte: Fipe, 2011.

Mas esses números não são alcançados sem que grandes investimentos sejam realizados. Haslam, em *O livro e o designer II* (2006), afirma que cabe às editoras assumir todos os custos inerentes ao processo, como a tradução, aquisição das imagens e ilustrações, a produção editorial, os eventuais

terceiros contratados, o papel e o custo gráfico, além dos custos de distribuição e o pagamento de direitos autorais ao autor. A remuneração do autor costuma ser um percentual aplicado sobre o preço de capa dos livros efetivamente vendidos – algo entre 8% e 10%. Há casos em que o editor estabelece uma remuneração para o autor durante o período em que ele está escrevendo o texto, e após a publicação também paga um percentual sobre os lucros da venda, deduzidos os custos de produção. Existe ainda a prática de remunerar o autor por meio de um valor fixo, que embora Haslam não explique o porquê, afirma ser mal vista pelos editores.

A editora ainda é responsável pelas atividades relacionadas ao marketing e elaboração das linhas editoriais com que a editora trabalha, podendo vir a criar “selos” para diferenciá-las, elementos essenciais para a formação da imagem do editor junto aos distribuidores, às livrarias, à mídia em geral e em especial aos leitores.

Em questão ao conteúdo das obras, não é só o “o que se fala” que importa, o “como se fala”, também conta, como vemos na literatura, que expressa os sentimentos e ideais de uma época, como o romantismo nacionalista de José Alencar, o realismo de Machado de Assis, ou os elos que Charles Dickens construiu para unir a fragmentada sociedade industrial da Londres Vitoriana, que podem causar estranhamento se lidos hoje por um leitor que desconheça o contexto em que foram escritos. Talvez daí provenha o fato de o ramo de livros didáticos, que trabalha com conteúdo de conhecimento geral e consolidado, de ampla penetração e aceitação no público – considerando um universo com cerca de 45 milhões de crianças e jovens em idade escolar, só no Brasil –, ser o nicho de maior faturamento das editoras nacionais (R\$ 2,1 bilhões, metade de todo o faturamento do mercado em 2010). Nesse mercado, um lançamento fora da linha editorial já estabelecida representa uma aposta, às vezes muito alta, de aceitação pelo público/mercado.

3.2 O eBook no contexto brasileiro

Os dados apresentados até então, embora importantes, no que se diz respeito a atual situação do mercado, não consideram a questão dos eBooks no Brasil (devido ao seu escopo cronológico). Se analisarmos como o mercado editorial brasileiro está reagindo a essa nova dinâmica, a resposta, infelizmente, não será muito melhor a que o mercado deu à questão da internet.

Embora a internet já seja uma realidade para milhões de brasileiros, e as grandes livrarias nacionais, como a livraria Cultura ou a livraria Saraiva, e a maioria das editoras possuam

sites voltados principalmente para a comercialização de seus produtos, a experiência de compra nesses sites é muito mais limitada do que a experimentada nas livrarias físicas. A experiência de compra presencial conta com atendentes especializados por temas, além de atrativos como iluminação adequada à leitura, cafés, sofás e poltronas, onde é comum encontrar várias pessoas lendo obras inteiras sem serem incomodadas. Na internet essas mesmas livrarias não disponibilizam nem a visualização do sumário dessas obras.

A Amazon, empresa que nasceu visando o comércio *online*, permite o acesso a amostras, e as resenhas elaboradas por outros leitores, e tudo isso diretamente no site, sem precisar acessar outras ferramentas ou plataformas. Infelizmente esta dinâmica ainda não existe no site de sua filial brasileira, que embora permita a comparação das resenhas dos leitores, não apresenta qualquer tipo de amostra do conteúdo da obra, provavelmente por que esse trabalho deve ser realizado – ou permitido – por quem produz o conteúdo das obras, ou seja, as editoras devem selecionar qual material desejam disponibilizar como amostra. Já os dispositivos e aplicativos Kindle estão mais alinhados com essa forma de aquisição de conteúdo, permitem o *download* de amostras dos *eBooks* e estão diretamente conectados aos comentários dos leitores.

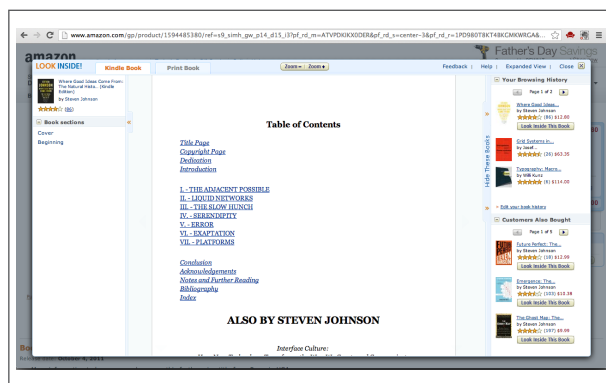
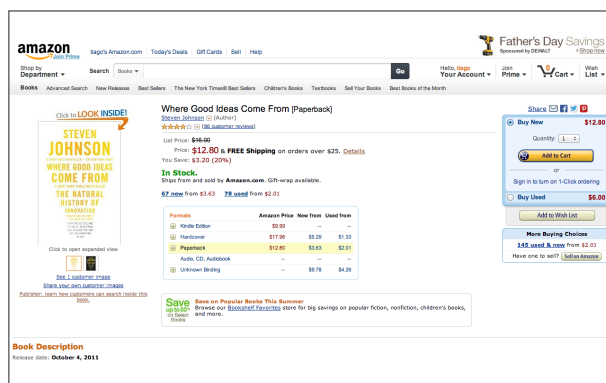


Fig. 37 e 38 – Sistema de compras no site da Amazon EUA. Além das resenhas e avaliações de outros leitores, ao clicar em um livro em que tenha interesse, o usuário visualiza parte de seu conteúdo, que muitas vezes inclui sumário e algumas páginas dos capítulos iniciais.

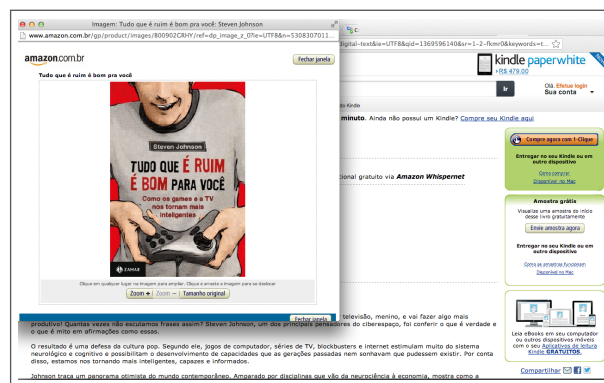


Fig. 39 e 40 – Sistema de compras no site da Amazon Brasil. Além das resenhas e avaliações de outros leitores, ao clicar em livro o usuário visualiza uma versão maior da imagem da capa.

A Livraria Cultura, em parceria com a canadense Kobo, também permite que amostras de *eBooks* sejam visualizadas, mas apenas através do dispositivo ou do aplicativo da Kobo e apenas para as versões eBook das obras. E o site da livraria permanece com as mesmas limitações anteriormente mencionadas.

Além disso, em artigos publicados sobre o tema, é possível perceber que um dos principais motivos que adiou a vinda da Amazon – e do Kindle – para o Brasil, foi a questão da definição dos preços com que o conteúdo seria comercializado. A Amazon que a princípio pretendia puxar os valores para baixo assim como fez nos Estados Unidos, se empenhou para disponibilizar seu *eReader* a um preço acessível a população brasileira – descontando todos os impostos, taxas alfandegárias e a conversão das moedas. O valor praticado em real não é muito diferente do que encontramos em dólar – porém, o preço dos *eBooks* está literalmente alinhado ao dos concorrentes.

No início de 2013, Cris Ferreira, no blog Vida sem papel, motivada pelos primeiros sinais de que um mercado brasileiro de *eBooks* começava a tomar forma, elaborou um comparativo dos valores de compra de livros em suas versões impressas e digitais de acordo com os seguintes critérios:

- Livros em português na lista de mais populares;
- Clássicos da literatura – foram selecionados dois títulos, um de língua estrangeira traduzido para o português e outro de um escritor consagrado de língua portuguesa;
- Títulos conhecidos de não-ficção;
- Títulos populares e suas edições originais – já que a internet é o canal de aquisição dos eBooks, é possível que muitos leitores se interessem em adquirir a versão original dos livros (em outro idioma), então esta categoria visa levantar a diferença de preço entre as versões originais em inglês e as versões traduzidas em português;
- Edições especiais – a categoria representa livros que podem ser agrupados e comercializados em formato de coleção.

Tabela 2 – Comparativo de valores de livros impressos

Título	Autor	Editora	Livraria Cultura – impresso	Saraiva – impresso
Diálogos Impossíveis	Luis Fernando Verissimo	Objetiva	R\$32,90	R\$22,80
O lado bom da vida	Matthew Quick	Intrínseca	R\$24,90	R\$19,90
Orgulho e Preconceito	Jane Austen	—	R\$14,90	R\$10,60
Dom Casmurro	Machado de Assis	—	R\$13,00	R\$13,00
O monge e o executivo	James C. Hunter	Sextante	R\$19,90	R\$13,80
A Guerra dos Tronos – As Crônicas de Gelo e Fogo	George R.R. Martin	LEYA BRASIL	R\$49,90	R\$31,90
A Game of Thrones: A Song of Ice and Fire	George R.R. Martin	Bantam	R\$25,00	R\$18,70
Steve Jobs- A biografia	Walter Isaacson	Companhia das Letras	R\$49,90	R\$32,80
Steve Jobs (em inglês)	Walter Isaacson	Simon & Schuster	R\$87,20	R\$73,90
Jogos vorazes	Suzanne Collins	Rocco Digital	R\$39,50	R\$29,80
The Hunger Games	Suzanne Collins	Scholastic Press	R\$25,00	R\$29,00
The Hunger Games Trilogy	Suzanne Collins	Scholastic Press	R\$130,20	R\$142,50

Tabela 3 – Comparativa de valores de eBooks

Título da publicação	Amazon	Apple	Google	Livraria Cultura	Saraiva	Gato Sabido
Diálogos Impossíveis	R\$21,76	USD 11,99	R\$21,76	R\$21,76	R\$21,76	R\$21,76
O lado bom da vida	R\$14,90	USD 7,99	R\$14,90	R\$14,90	R\$14,90	R\$14,90
Orgulho e Preconceito	R\$13,30	USD 7,99	R\$13,30	R\$14,00	R\$10,90	R\$13,30
Dom Casmurro	R\$1,99	USD 0,99	R\$1,80	R\$1,80	Grátis	R\$4,99
O monge e o executivo	R\$12,34	USD 6,99	R\$12,34	R\$12,34	R\$12,34	R\$12,34
A Guerra dos Tronos – As Crônicas de Gelo e Fogo	R\$27,19	USD 16,99	R\$27,19	R\$27,19	—	R\$32,90
A Game of Thrones: A Song of Ice and Fire	R\$15,09	USD 8,99	—	—	—	—
Steve Jobs- A biografia	R\$32,50	USD 15,99	—	—	R\$32,50	R\$32,50
Steve Jobs (em inglês)	R\$20,29	USD 16,99	—	R\$44,49	—	—
Jogos vorazes	R\$26,13	USD 13,99	R\$26,13	R\$26,13	R\$26,13	R\$26,13
The Hunger Games	R\$10,16	—	—	R\$18,29	—	—
The Hunger Games Trilogy	R\$38,57	—	—	R\$59,29	—	—

fonte: vidasempapel

Apesar de ser uma pesquisa pequena, Cris Ferreira esboça algumas conclusões: a) existe certa uniformidade de preços entre todas as lojas quando se analisa o valor de um título nacional (original em português ou traduzido); b) existe diferença entre os preços dos ebooks em inglês e de suas versões traduzidas para o português. O livro *The Hunger Games*, que em sua edição original em inglês custa R\$ 10,16, em sua versão traduzida para em português *Jogos Vorazes* custa R\$ 26,13; c) a diferença de preços entre ebooks e livros impressos, é muito pequena, provavelmente insuficiente para motivar uma compra que tenha este como principal critério de escolha; d) no caso de títulos em inglês, a diferença de preços é bem maior, mesmo considerando que

são títulos importados encarecidos pelo frete, a diferença entre comprar *The Hunger Games Trilogy* por R\$ 38,57 ou sua versão impressa por R\$ 130,20 é evidente.

Além do preço, outra diferença significativa para o leitor que queira adquirir um *eBook* é a questão da propriedade do produto. Sobre isso Cris comenta que os *eBooks* são muitos mais restritos nessa questão do que seus equivalentes físicos.

O ebook, assim como vídeos e músicas comprados na Internet em formato digital, são licenciados para uso e não vendidos para o consumidor. Ou seja, não é como um livro de papel que você possui e faz o que quiser com ele. No caso do livro de papel, se você quiser, poderá emprestá-lo para um amigo, revendê-lo, doá-lo, etc. No caso do ebook, você tem uma licença de uso em seu nome, e não consegue passá-la para ninguém. A Amazon permite o empréstimo, que pode ser feito uma vez apenas por livro (e por enquanto só nos Estados Unidos), o que na prática é muito pouco. (*Vale a pena comprar um Kindle?* Cris Ferreira, 2012)

Stella Dauer, em artigo para o site *Revolução Ebook*, de abril de 2012, explica como é feita a partilha dos valores obtidos com a venda de um livro genérico no valor de R\$ 30,00. É comum que 35% desse valor fique com a livraria, sobrando R\$19,50 para a editora. Destes R\$ 19,50, entre 7% e 15% (de R\$2 a R\$3) vão para o autor, 5% (R\$1,50) com a distribuidora – empresas como a Xeriph e a DLD, que são responsáveis para que os *eBooks* apareçam no maior número de livrarias quanto for possível, facilitam o controle das vendas enquanto hospedam os arquivos dos *eBooks* em seus servidores, que não ficam nas livrarias como pode parecer –, cerca de R\$0,50 custeiam a implementação do DRM. Ainda há os impostos, que podem variar, mas ficam em um intervalo entre 20% e 25% (de R\$ 4 a R\$ 5). Sobram então cerca de R\$9,50 para a editora, e deste valor ela deve custear a sua equipe, as despesas administrativas. E só depois disso, vem o lucro.

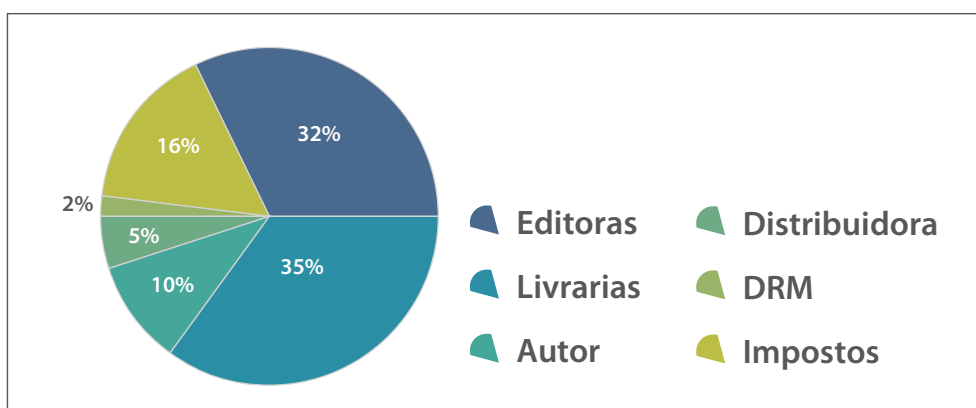


Fig. 41 – Gráfico de distribuição percentual dos valores obtidos na venda de um eBook.

Assim, é possível perceber que os altos preços praticados nos *eBooks* comercializados no Brasil não são motivados pela busca de altas margens de lucro pelas editoras, já que dois dos principais fatores que oneram os custos dos *eBooks* são as altas percentagens cobradas pelas livrarias e a pesada carga tributária.

Ao que diz respeito a carga tributária é importante mencionar que em Setembro de 2012 o Senado Federal aprovou um projeto de lei que, se aprovado também na Câmara, poderá reduzir o preço dos equipamentos de uso exclusivo ou preponderante para a leitura de texto e *eBooks*, em até 60% (*tablets* não estão incluídos). Com isso, de acordo com Alex Szapiro (representante da Amazon Brasil) um Kindle, que hoje custa R\$ 299,00, poderia ser comercializado por R\$ 159,00 o que somado a condições parceladas de pagamento, tornariam a aquisição do aparelho possível a uma parcela muito mais ampla da população.

Além disso, segundo o portal de notícias *Publish News*, os principais órgãos do governo relacionados ao livro – PNLL, FBN e MEC – estão se preparando para o digital. José Castilho, do Ministério da Cultura, acredita que o livro digital seja uma forma de democratizar a leitura, um dos eixos do PNLL (Programa Nacional do Livro e Leitura). O MEC já inclui conteúdo digital em pdf desde 2012 e continua trabalhando com esta forma de conteúdo. E Renato Lessa, da Biblioteca Nacional, estuda formas de criar uma Biblioteca Digital Brasileira, mas segundo ele ainda há muito a ser pensado em relação à distribuição e mecânica de empréstimo desse acervo digital.

Embora essas iniciativas sejam importantes, ainda demonstram certo anacronismo do pensamento do governo a respeito do livro digital. Um pdf é de fato um formato superior a uma simples imagem do conteúdo por diversos fatores: mantém o texto como texto, o que garante sua legibilidade, permite pelo menos a aproximação do texto sem perda de legibilidade (possibilitando certos níveis de acessibilidade), além de poder enriquecer o conteúdo com links. E a ideia de uma Biblioteca Digital Brasileira é excelente, mas o governo não deveria se preocupar em como “emprestar” esse material, pois simplesmente não há o que emprestar. O que deveria ser levado em consideração é a forma de acesso a esse conteúdo. Transferindo a questão para um contexto maior, por exemplo, pode-se pensar na transferência de conteúdo digital via *streaming*, como já sugerido por Kevin Kelly, um estudioso em tecnologia estadunidense. Dessa forma o usuário teria acesso ao conteúdo apenas durante o período em que estivesse conectado ao sistema. E essa forma de disponibilizar

conteúdo poderia ser empregada também pelo mercado, de maneira que o usuário não precisasse mais “adquirir” cada livro isolado, mas teria acesso a todo o acervo disponível a partir de um determinado valor mensal (como já ocorre com serviços pagos como o NetFlix). Também é possível inserir algoritmos que limitem o tempo de acesso aos livros baixados, de maneira similar ao que se encontra nas versões de teste dos programas.

Sobre essa linha de pensamento adotada pelo governo e pelo mercado nacional, Arlindo Machado explica que existe uma tendência em querer empregar em uma determinada mídia dinâmicas próprias de outras anteriores.

Desgraçadamente, a tecnologia se desenvolve numa rapidez vertiginosa, mas nem sempre esse desenvolvimento vem sincronizado com avanços equivalentes ao nível dos valores institucionais ou dos sistemas políticos e econômicos. Meios avançadíssimos, que operam com informação virtual e se prestam a difusão ampla, se apoiam, muitas vezes, em valores institucionais arcaicos, tais como os de propriedade intelectual (direito autoral), propriedade privada da informação e sigilo dos dados armazenados, além de se colocarem a serviço da mera reciclagem de produtos culturais já assimilados ou de rotinas de produção fossilizadas pelo abuso da repetição. Para garantir a vigência desses valores em meios tecnológicos totalmente permeáveis e em bens culturais facilmente duplicáveis... desenvolve-se paralelamente uma sofisticada tecnologia de policiamento e de proteção de dados, quando não se vale do poder político acumulado para promover uma distribuição seletiva da tecnologia. (Machado, p.18))

Steve Johnson em *Tudo que é Ruim é Bom para Você* (2007), a partir de uma citação de McLuhan, afirma ser muito comum julgar novos sistemas culturais com base em termos previamente estabelecidos, pois nossa opinião está contaminada por um passado recente e que isso tende a destacar suas falhas e imperfeições. É o que acontece com os jogos eletrônicos quando suas características, vantagens e desvantagens são comparados com livros impressos. E partir dessa comparação, o autor faz uma interessante simulação de como seria uma possível análise dos livros caso nossa sociedade tivesse inventado os jogos antes dos livros, sugerindo comentários depreciativos relacionados à “nova mídia”, como:

A leitura de livros desestimula cronicamente os sentidos... ativa apenas a pequena parte do cérebro dedicada a processar a linguagem escrita, enquanto os jogos utilizam todos os córtices sensoriais e motores.

Essas novas “bibliotecas” surgidas nos últimos anos para facilitar as atividades de leitura são assustadoras: dezenas de crianças,

normalmente tão vivazes e socialmente interativas, sentadas sozinhas em cubículos, lendo em silêncio, ignorando a presença de seus companheiros.

[...]

Não há como controlar a narrativa de forma alguma – você se acomoda e acompanha a história lhe ser ditada... A leitura não é um processo ativo e participativo; é submissa. Os leitores de livros da geração mais jovens estão aprendendo a “seguir o enredo”, não a liderar.(Johnson, p24)

De acordo com o Johnson esse tipo de argumentação chama a atenção para certas propriedades isoladas dos livros e projeta os cenários mais pessimistas, não menciona os claros benefícios da leitura “como a complexidade da argumentação e da narrativa que o livro oferece; o aumento da imaginação provocado pela leitura de palavras em uma página; a experiência partilhada vivida quando todo mundo está lendo a mesma história” (Johnson, p25).

É o mesmo tipo de argumentação empregada por aqueles que defendem o livro físico alegando que o *eBook* no Brasil não vende porque os dispositivos são caros e, ao invés de buscar formas de equiparar as vantagens da autopublicação desenvolvida pela Amazon, simplesmente buscam inviabilizar legalmente essa modalidade no Brasil.

[...] há uma energia de ruptura, que está sempre colocando em crise os modos estabelecidos de produzir e perceber, mas há também uma tendência conformista, que consiste em praticar a inovação a partir das bases institucionais ou culturais existentes. Qualquer reflexão sobre o impacto cultural das novas tecnologias deve levar em consideração essa premissa de que as inovações técnicas estão, muitas vezes, inseridas em práticas culturais estabelecidas, que obscurecem ou neutralizam seus efeitos desestabilizadores. (Machado, p.18-19)

De qualquer forma, o *eBook* está oficialmente lançado no Brasil. A intervenção do governo não foi imediata, mas já esboça algumas iniciativas positivas, através do estudo de formas de isenção fiscal e do estímulo à produção de conteúdo digital através de seus programas de aquisição de livros didáticos. E embora ainda não encontremos muitos projetos em formato definitivo – livros ilustrados, livros técnicos, etc.–, ou narrativas multilíneas, as editoras já trabalham seus principais títulos em narrativa linear e alguns livros teóricos, de conteúdo amorfo, em versões digitais.

A autopublicação, que pode vir a ser uma realidade no Brasil em breve, é uma modalidade que, se não estimulada, deveria pelo menos

não ser impedida. Existem vantagens para ambos os lados quando se trabalha na parceria autor/editor, e são essas vantagens que as editoras deveriam buscar desenvolver considerando a nova dinâmica do mercado. Ir contra a autopublicação não é saudável, pois, além de privar o pequeno autor da liberdade de ver seu trabalho publicado, acessível a outras pessoas, é preciso considerar o fato de que por mais recursos que uma editora tenha, sempre existirão limitações que a farão focar em determinado tipo de conteúdo, ou perfil de autor. Limitações que a autopublicação minimiza, uma vez que pluraliza os custos. E ainda, o índice de vendas de *eBooks* autopublicados podem revelar autores que, de outra forma, poderiam não despertar a atenção da editora. As livrarias, sem dúvida as principais ameaçadas pela virtualização do livro, podem até continuar com suas elevadas pertentagens e discutindo formas de minimizar seus prejuízos, mas em algum momento serão obrigadas a se adaptar a nova realidade.

3.3 Entrevista com a Editora Blucher

Para uma especificação maior do potencial de inserção do projeto no mercado editorial, optou-se por realizar uma entrevista com Eduardo Blucher, responsável editorial da editora Blucher.

Fundada em 1957, a Blucher, iniciou suas atividades publicando livros de engenharia e hoje atua no ramo CTP (científico, técnico e profissional), ou seja, livros que possuem uma relação de interdependência entre conteúdo e diagramação. E recentemente lançou seu primeiro projeto pensado para o meio digital.

Assim, através desta entrevista buscou-se compreender melhor, pelo ponto de vista de uma editora, como os *eBooks* estão sendo vistos. Quais são os pontos considerados para investir neste formato e principalmente quais são os desafios que essa mídia insere no paradigma da produção editorial².

2. A entrevista completa encontra-se no **Anexo F** deste trabalho.

Para Blucher, é preciso conhecer a realidade de cada mercado pois existem diferenças no mercado norte-americano, inglês, alemão, brasileiro, etc. E ainda as características de cada segmento editorial específico (romance, CTP, Didático, etc), antes de lançar um livro no mercado digital. E também é preciso verificar se o público irá perceber o valor desse tipo de projeto.

No segmento da editora, a digitalização não significa necessariamente uma grande redução nos custos de produção. Diferentemente dos romances, esse segmento normalmente não trabalha com tiragens muito altas – costuma produzir em torno de 2.000 livros por edição –, o que faz com que a retirada dos custos de impressão não seja um diferencial muito significativo no valor

final do produto. Já que a editora ainda tem de arcar com custos de revisão, diagramação, divulgação e muitas vezes de tradução desse conteúdo. Pode ser que o público não reconheça esses custos e considere o valor cobrado pela editora mais alto do que seria o justo para um livro digital.

Outro fator que Blucher considera importante no contexto do livro digital são os Mooc's (*Massive open online course*), uma modalidade de ensino a distância em que vídeo-aulas são acessadas pela internet. Para Blucher, com o Mooc o livro se “dilui” na aula de uma forma que não fica muito claro se há a necessidade de um livro como material de apoio ou não, e tem-se menos ideia ainda de como será esse livro.

Para se adaptar a produção digital, Blucher capacitou e adquiriu novos profissionais, porém, cuidou para que não houvesse um setor de criação de conteúdo digital na editora. Isso porque, para ele, é importante manter o padrão de qualidade do conteúdo produzido pela editora. Assim, os mesmos profissionais que atuam na produção do conteúdo impresso também atuam na produção dos *eBooks*.

A editora emprega basicamente dois programas para gerar seus *eBooks*. O iBooks Author, programa desenvolvido e disponibilizado gratuitamente pela Apple para a produção de conteúdo para o aplicativo iBooks. Esta ferramenta apresenta recursos muito interessantes e fáceis de se executar, como a inserção de vídeos, *zoom* em imagens, efeitos sonoros, etc. Porém, o conteúdo gerado através desta ferramenta só pode ser acessado em dispositivos com sistema iOS através do aplicativo iBooks. E para desenvolver o conteúdo que será acessado no sistema Android, a editora emprega o Adobe InDesign. Em seus livros de formato amorfo, o programa é utilizado para gerar arquivos em formato ePub, mas o livro *Casos Clínicos de Uro-Uncologia*, um livro de formato definitivo, a editora optou por trabalhar com o formato Pdf. Além disso, para cada canal de comercialização (Apple Store, Kindle, PlayStore, e as livrarias Saraiva e Cultura) é preciso adequar algo no arquivo do livro.

Apesar de conhecer as possibilidades – a estadunidense Inkling foi citada por Blucher durante a entrevista – a editora não demonstra interesse em desenvolver um aplicativo específico para visualizar ou comercializar seu conteúdo. E mesmo reconhecendo que se trata de um usuário que ainda não domina os aplicativos (ou mesmo os dispositivos), Blucher confia no bom senso do usuário para executar a configuração adequada entre as opções disponíveis nos atuais aplicativos.

O livro *Casos Clínicos de Uro-Uncologia*, é o primeiro livro técnico em formato definitivo lançado no Brasil. Para definir o tema com que iria trabalhar, a editora considerou as características do público (já acostumado a lidar com tecnologia e com bom poder aquisitivo), que em conversas informais demonstrou interesse no produto.

Sobre seu *layout*, Blucher diz que o projeto foi orientado para se adequar a uma linguagem com que os médicos já estivessem habituados a lidar com estudos de casos clínicos, identificada pela editora como a linguagem de *slides* em PowerPoint.

Porém, Blucher reconhece que esse tipo de linguagem visual é uma característica para este projeto. Assim, o próximo *eBook* lançado pela editora muito provavelmente empregará outra linguagem, própria para seu conteúdo.

3.3.1 Análise de estado da arte ***Casos Clínicos de Uro-Uncologia***

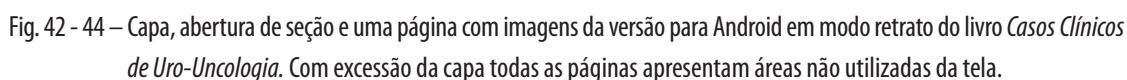
O livro possui versões tanto pra Android quando pra iOS, o que não é muito comum em livros cujo conteúdo não seja majoritariamente composto por texto corrido, com poucas ou nenhuma imagem. Trata-se de um livro extenso, mais de 900 páginas, cujo valor também foge aos padrões para eBooks, R\$ 160,00 na PlayStore do Android e U\$ 79,99³ na AppleStore do sistema iOS. Porém, em ambos os casos é possível baixar versões de amostras, mas a visualização dessas amostras ficam restritas aos aplicativos nativos de cada sistema (Books no Android e iBooks no iOS) e consequentemente às suas limitações, por exemplo, a amostra para Android só pode ser visualizada caso o usuário esteja conectado à internet.

3. Valores levantados em Março de 2013.

Versão para Android

A versão para Android⁴ possui sérios problemas de apresentação de conteúdo. Caso o usuário opte pela visualização vertical, as páginas do livro são apresentadas uma à uma e não ocupam todo o espaço da página, grandes espaços na parte superior e inferior ficam em branco (sem conteúdo) e o conteúdo em si fica em uma escala muito reduzida e de difícil leitura. Caso o usuário altere o modo de exibição para horizontal, na esperança de que o conteúdo aumente será surpreendido pela inserção de uma segunda página no layout de exibição, gerando algo próximo de uma página como a encontrada em livros físicos. O problema desse modo de exibição é que além de não ocupar todo o espaço disponível na tela, as

4. Para avaliar a versão de amostra para Android foi utilizada uma tablet Nexus 7, com sistema Android 4.2 JellyBean cuja tela possui resolução de 216 ppi e 1280 x 800 pixels de área.



A amostra é acessada via *stream* e roda automaticamente no aplicativo “Livros/Books” do Android, dessa forma não foi possível verificar o formato do arquivo ou selecionar outro aplicativo para renderizá-lo – é possível que esta seja uma limitação apenas da versão de amostra. Em entrevista, descobriu-se que o arquivo empregado na versão para Android é um PDF ou seja, um formato de arquivo que trabalha com formatos fixos de de página – que não se adapta à diferentes formatos de tela. Como provalmente a tela da Nexus não tinha proporcionalmente as mesma dimensões, esse fato explica a origem dos problemas de visualização encontrados.



Além disso o texto não é texto, as páginas foram convertidas em imagens e com isso o livro perdeu a capacidade de selecionar conteúdos, copiar trechos, destacar informações que o leitor considerasse importantes, criar notas vinculadas a determinado conteúdo (nesse livro não foi possível criar notas de qualquer espécie), localizar termos, buscar significados de palavras, compartilhar conteúdos, etc.

Devido a essa conversão também não foi possível alterar o *layout* das páginas, tamanho, família tipográfica e caso o aplicativo contasse com alguma ferramenta sintetizadora de texto – empregada principalmente por pessoas com deficiências visuais ou que acessam o conteúdo dos livros enquanto executam outras atividades, onde o resultado é muito diferente do obtido em um *audiobook* cujo conteúdo é devidamente interpretado por um interlocutor – esta também não funcionaria.

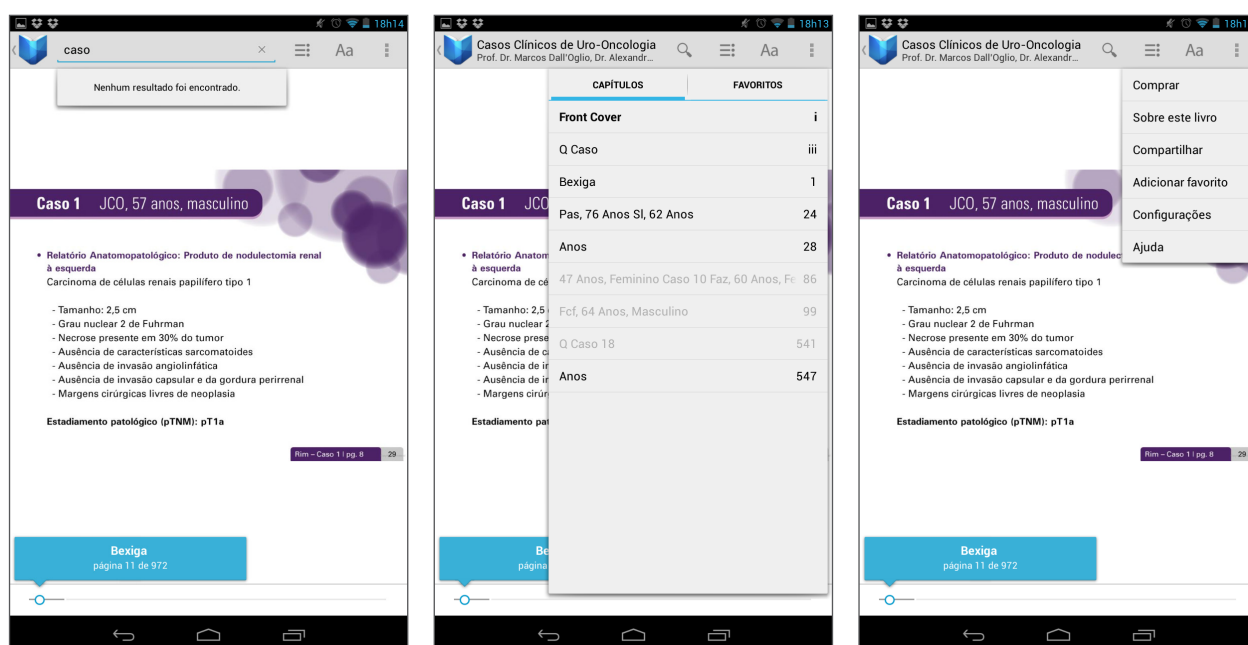


Fig. 47-49 – Menus apresentados ao leitor. (esq.) Notificação de que não foi possível localizar o texto digitado. (centro) Sumário de páginas disponíveis na versão de amostra. (dir.) Menu do aplicativo Livros do Android.

As opções de visualização disponíveis no aplicativo são poucas e, ainda assim, bastante questionáveis⁵. É possível alterar o fundo branco da visualização – que o aplicativo chama de “tema dia” – para “cena noturna” ou “sépia”. Na versão do tema “cena noturna” o aplicativo faz uma conversão em duas etapas das cores. Primeiro elimina as cores das páginas, convertendo-as para escala de cinzas, e em seguida inverte a relação branco e preto, fazendo com que o fundo fique preto e as letras brancas. O maior problema dessa opção é que interfere também na visualização das imagens, tornando-as incompreensíveis ou alterando códigos perceptivos

5. As configurações apresentadas estão presentes no aplicativo, portanto, não foram causadas por nenhum erro específico deste projeto, porém, caso exista alguma forma de bloqueá-las, considera-se que esta seria uma opção mais adequada para a visualização deste projeto.

em que os leitores já estão habituados, como no caso das imagens de ultrassonografia, ressonâncias e chapas de raio-X. O mesmo acontece no tema “sépia”, porém, ao invés de uma visualização invertida, o que o leitor verá será uma página em tons de marrom, inclusive as imagens.



Fig. 50-52 – Visualização de páginas de texto e imagens no modo “noite” e a visualização de uma página com imagens no modo “sépia”.

Além destas opções o aplicativo ainda possibilita a visualização rápida do sumário, opções que interferem na interface gráfica do aplicativo – como o efeito de página virando, que ao ser desativado faz com que as páginas simplesmente se desloquem lateralmente, como um *scroll* lateral, e opções de compra a partir do aplicativo (que não puderam ser avaliadas devido ao valor relativamente alto do produto).

Versão para iOS

A amostra disponibilizada para iPad encontra-se em melhor situação. Uma vez que o *download* do arquivo seja finalizado não há mais a necessidade de manter-se conectado a internet. Diferentemente da amostra para Android, que possui cerca de 100 páginas, a amostra para iOS tem cerca de 15 páginas, não conta com os conteúdos pré textuais (capa, apresentação, frontis, sumário, etc) e inicia-se na primeira página da primeira seção.

Só é possível visualizar o livro com a tela no sentido paisagem, onde as páginas são apresentadas em uma “faixa” na área inferior da tela, ocupando cerca de 1/5 da mesma, o restante é ocupado pela página que está sendo visualizada. Este *layout* pode ser encontrado em outros livros técnicos para iPad onde normalmente, permite avançar

ou recuar as seções do livro através de *swipes* horizontais, mas como a amostra continha fragmentos de uma única seção não foi possível verificar isso.

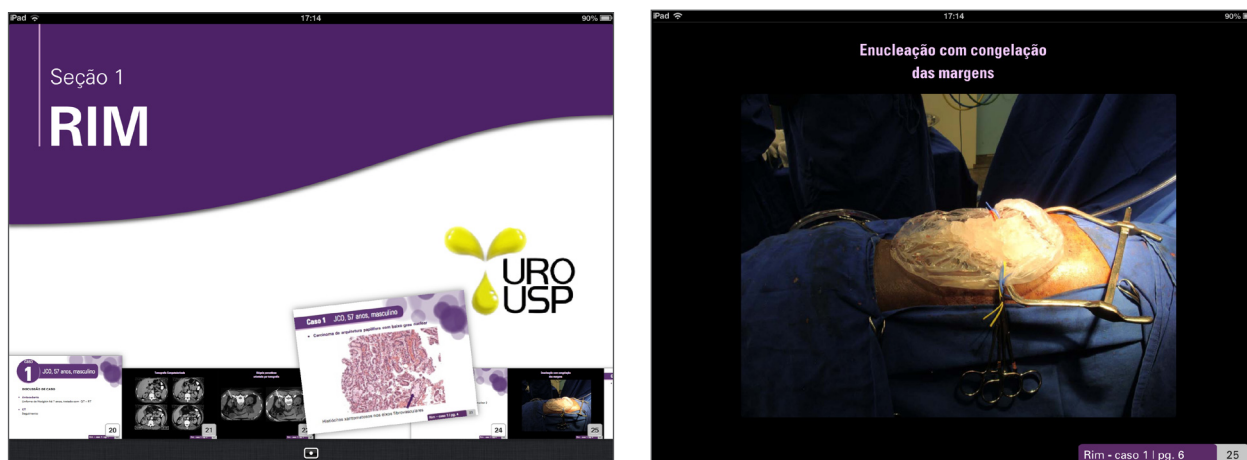


Fig. 53 e 54 – (esq.) Visualização da página inicial, enquanto se inicia o comando para se maximizar uma página e (dir.) resultado obtido ao se maximizar uma página com imagem.

A navegação entre as páginas do livro pode ser realizada através do sumário, avançando as páginas na faixa ou ainda clicando em uma página na faixa, o que a maximiza, sobrepondo os demais elementos. Com a página maximizada é possível prosseguir a leitura através de *swipes*, ou para desfazer esta ação deve-se “pinçar” a página maximizada que então se minimiza e volta para seu lugar na faixa. Da mesma maneira (pinçando) é possível maximizar/minimizar as imagens, mesmo em páginas já maximizadas.

Não é possível alterar o *layout* e também não há nenhuma opção similar às encontradas no aplicativo para Android – que alteram as cores do livro –, no máximo o usuário pode alterar manualmente o brilho da tela, que por definição é automático e regulado pela quantidade de luz captada pela câmera do aparelho.

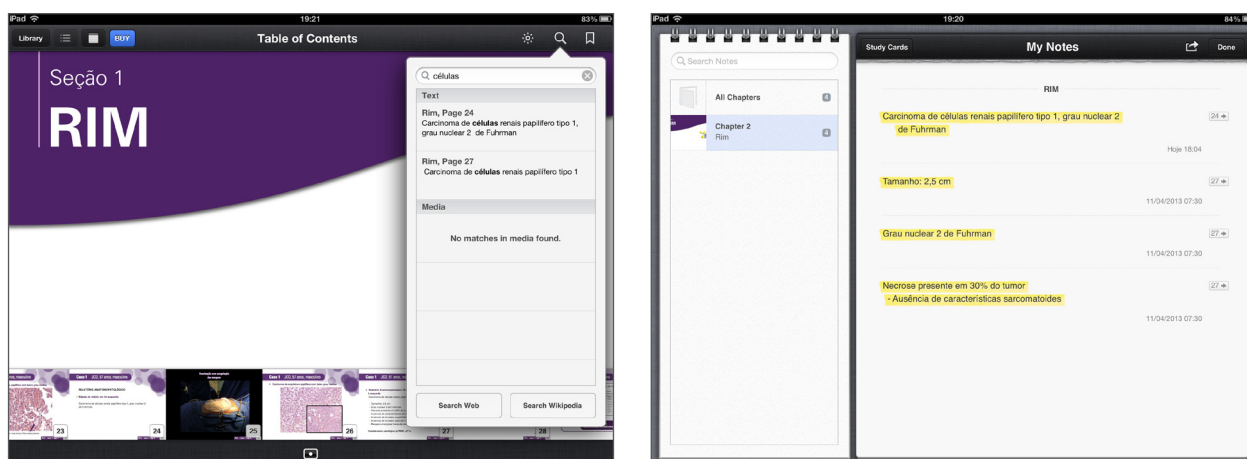


Fig. 55 e 56 – (esq) Visualização do resultado obtido após busca pela palavra “célula” e (dir) visualização da coletânea dos trechos destacados.

O texto é apresentado como texto, o que permite que o leitor desfrute de opções como: destacar partes do texto; buscar palavras no livro, na *Web* e diretamente na *Wikipedia*; e copiar passagens destacadas ou ainda enviá-las por email, esse trecho da obra será acompanhado por um meta texto que irá identificá-lo, promover o aplicativo a Apple e tentar vender o livro através de um link para a AppleStore.

Mas infelizmente foram encontradas algumas características negativas. As imagens estão em baixa definição e alguns textos, como os presentes nas aberturas de seção, nos gráficos e em algumas tabelas, foram convertidos em imagens e também estão em baixa resolução;

O *layout* é o mesmo para Android ou iOS, onde aparentemente a versão para iPad é a original, já que sua visualização é muito mais adequada do que a versão para dispositivos com sistema Android. Ainda assim podemos encontrar diversos problemas no projeto gráfico desenvolvido.

Foram empregadas três famílias tipográficas no projeto, uma nos títulos das vinhetas, outra no conteúdo dos textos, que são bastante parecidas – fontes sem serifas, sem contraste entre as hastes e com terminais retos, a 0° ou 90°, adequadas para visualização em telas de baixa resolução –, e uma terceira fonte serifada, que possui contraste entre as hastes e stress (eixo) oblíquo – provavelmente alguma variação da Times. E justamente essa terceira família, que possui muito mais detalhes em relação às outras duas, foi empregada em corpo pequeno, nos gráficos e tabelas que foram convertidos em imagens de baixa resolução, e que, portanto, apresenta uma legibilidade limitada.

A hierarquia dos enunciados também é confusa. O espaçamento entre a vinheta e a primeira linha de texto varia sem motivo aparente, e outros elementos possuem espaços que não permitem que sejam compreendidos agrupados como deveriam ser. As cotas das imagens na mesma fonte e tamanho que o texto também pode causar confusão no leitor. E as notas não estão dispostas em área evidentemente demarcadas, suas distâncias em relação ao conteúdo, seja ele texto, gráfico ou tabela, varia de acordo com a quantidade de informação presente em cada tela, o que compromete sua identificação como nota.

Visualmente o projeto lembra muito os desenvolvidos para livros didáticos para o ensino médio, o que diverge muito do conteúdo específico/técnico que apresenta. Não há necessidade de empregar

grafismos com função meramente ornamental ou vinhetas tão grandes, por exemplo, em um projeto voltado para este tipo de leitor.

Em entrevista, Blucher afirma que a linguagem visual de apresentação de slides foi adotada visando uma maior identificação do leitor, que estaria habituado a visualizar casos clínicos dessa maneira em congressos e que o projeto não tinha a “soberba” de apresentar ao leitor o melhor livro de estudo de casos. Porém, ao apresentar as informações desta forma criou-se uma quantidade de páginas incrivelmente alta, além de comprometer a credibilidade da informação.

Além disso, em nenhuma amostra encontrou-se gráficos interativos, vídeos ou animações, que são possibilidades viáveis em livros digitais e que poderiam estar presentes. Em entrevista tomou-se conhecimento de um questionário sobre o conteúdo do livro que integra o projeto. Com interação simples, o leitor pode apenas selecionar uma das possíveis respostas da questão e verificar se sua escolha foi correta.

Vale lembrar que trata-se do primeiro projeto da editora para um meio cujo perfil dos usuários/leitores ainda não está bem definido. Dessa maneira, mesmo se mantendo no segmento de mercado em que já atua, foi uma aposta arriscada. Espera-se que com o tempo, a medida em que ganhar confiança, a editora se arrisque a inovar cada vez mais em um meio que tem muito mais a oferecer.

4. DISPOSITIVOS DE LEITURA

No decorrer deste trabalho foram mencionados alguns dispositivos de leitura de texto que existem atualmente e como foram importantes para formentar a mudança no paradigma da nossa relação com o texto digital – principalmente o Kindle e o iPad. Mas como projetar para estes dispositivos?

Como no Design Gráfico onde é importante que se conheça o melhor possível o sistema de impressão em que pretende produzir um projeto, considerar características como resolução final, tipos de suportes aceitos pelo sistema, limitações de formatos, limitações cromáticas, tiragem mínima e máxima, etc., para se projetar de maneira adequada para cada contexto, é igualmente importante que se conheçam as características próprias do meio digital quando se pretende desenvolver um projeto para o meio.

O protótipo desenvolvido para este trabalho foi projetado para ser visualizado prioritariamente em *tablets*, o que não o impede de ser acessado também através de computadores pessoais. Porém, deve-se ter cuidado ao considerar algumas convenções que podem não ser aplicáveis em ambas plataformas. Por exemplo, a resolução dos monitores dos PC's é inferior à encontrada nas telas dos dispositivos móveis – o iPad Retina (*Tablet*) e o Kobo Aura (*eReader*) possuem telas com 265ppi de resolução –, esse fato faz com que seja necessário utilizar imagens em maiores resoluções e amplia consideravelmente a quantidade de famílias tipográficas com que se pode trabalhar.

Assim, torna-se necessário entender melhor quais são as particularidades desses leitores de texto eletrônicos para evitar “falsos cognatos” como o apresentado acima.

O primeiro conceito para um aparelho leitor de textos portátil foi concebido por Alan Kay, em 1968, enquanto atuava no Centro de Pesquisas de Palo Alto da Xerox. O Dynabook, como chamou, era algo entre um notebook e uma tablet que conhecemos hoje. Não chegou a existir comercialmente, mas em 2008, em razão do aniversário de 40 anos do conceito, Kay desenvolveu um protótipo do aparelho, que de acordo com suas diretrizes, não deveria ser maior que um caderno, com peso inferior a 1,8 kg, seu display deveria ser capaz de apresentar pelo menos 4000 caracteres com qualidade de um livro impresso e gráficos dinâmicos (animações) com qualidade razoável. Deveria possuir uma memória capaz de armazenar pelo menos um milhão de caracteres (cerca de 500 páginas de um livro) ou várias horas

de arquivos de música. A interface deveria oferecer linguagem simples, de modo que seu dono fosse capaz de manter e editar seus próprios arquivos de texto e de programas quando e onde ele desejasse. Esse protótipo usava uma linguagem desenvolvida pelo próprio Kay.

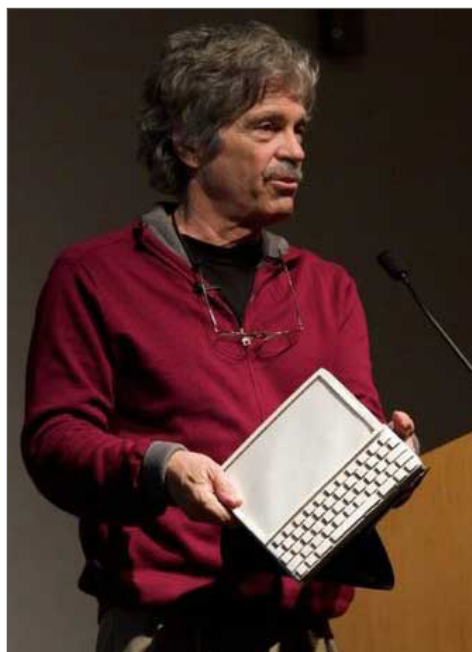
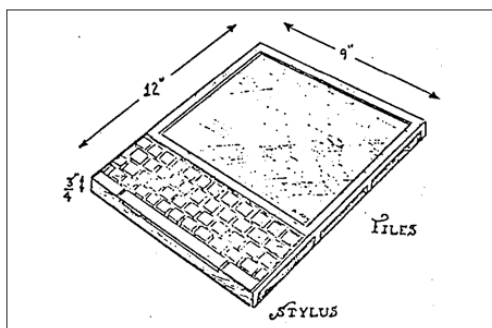
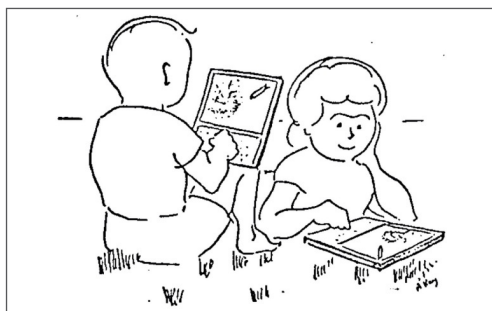


Fig. 57-59 – imagens conceituais do Dynabook, 1972 (esq.). Alan Kay com o protótipo que desenvolveu e apresentou em 2008 (dir).

Porém, mesmo antes de Kay apresentar seu protótipo ao mundo, podemos encontrar produtos que desempenham funções similares, mesmo que com sérias limitações. Estes aparelhos eram pesados, tinham formatos estranhos – provavelmente para comportar as baterias, que na época ainda não empregavam a tecnologia de íons de Lítio e sim baterias de Cádmio e Níquel mais pesadas e menos eficientes – e as telas de cristal líquido (similar a utilizada em calculadoras) além de não reproduzir cor, não alcançavam uma densidade de resolução adequada o que, além de limitar as possibilidades de apresentação do conteúdo, não eram esteticamente interessante para os leitores. Essas telas nem sempre empregavam telas sensíveis ao toque e as que o faziam, possivelmente, utilizavam telas com tecnologia resistiva, do tipo que precisa precisa de um tipo de caneta especial para ser operada com precisão¹.

Em 1997 a Elnk Corp em parceria com o MIT Media LAB desenvolveu uma tecnologia que empregava nanotubos pretos e brancos eletromagneticamente sensibilizados para formar imagens em uma tela relativamente fina e com baixo consumo energético. Essa tecnologia ficou conhecida como *elnk* e, a princípio, foi empregada na tela de celulares e *palmtops* devido a autonomia energética que proporcionava a esses dispositivos.

1. Essa tecnologia ainda é empregada nos dispositivos de leitura de texto de fabricantes menores, fabricantes de smartphones e GPSs (em geral, dispositivos que não apresentam a função de *multi touch*), por ser mais barata do que a tecnologia de tela touch capacitiva cujo processo de obtenção pode vir a ser até 50% mais oneroso.

Em 2007, apenas dez anos depois, a estadunidense Amazon, desenvolveu e lançou a primeira versão do Kindle, um dispositivo leitor de textos e imagens – estáticas –, portátil que, somando a tecnologia de *elink* ao catálogo de livros vendidos pela empresa, revolucionou o mercado editorial nos EUA.

Diferentemente das telas de LCD ou LED, a tela de *elink* não emite luz diretamente nos olhos dos leitores e, portanto, a experiência de leitura se aproxima bastante da que se tem com o texto impresso. Além disso a Amazon criou uma estrutura que possibilitou que autores lançassem seus livros direto pela empresa, sem precisar recorrer ao crivo de uma editora. Neste mesmo ano a Apple lançou a primeira versão do iPhone, que embora não seja o primeiro *smartphone*², foi o primeiro a cair no gosto “popular”. Apesar do iPhone não ser um dispositivo projetado para a leitura de textos, ele tinha as vantagens de ter uma tela sensível ao toque com densidade de resolução de 165 ppi, e ainda contava com as vantagens e seguranças da AppleStore.

Desconsiderando os *smartphones*³, as tabelas 4, 5 e 6 reúnem os produtos mais significativos do mercado, nacional e internacional, existentes atualmente. As relações dos itens que deveriam constar nas tabelas foram obtidas em blogs especializados em tecnologia e na relação de itens apresentada pelo site de compras *online* Submarino, considerado o site de compras *online* de que apresentou maior gama de produtos neste segmento atuando no mercado nacional. Os dados técnicos de cada produto foram coletados diretamente nos sites de seus fabricantes. Optou-se pela divisão em três categorias, pois identificou-se diferenças significativas nas estruturas dos aparelhos, principalmente em relação às telas dos dispositivos, que se repetiam em diferentes produtos de diferentes empresas. O fato de uma mesma empresa lançar produtos com diferentes especificações contribuiu para essa identificação.

2. O primeiro *smartphone* foi o Simon, da IBM, lançado em 23 de novembro de 1992.

3. Esses equipamentos até podem ser utilizados para leitura, mas proporcionam uma experiência bastante limitada. Indicada para textos curtos, como os presentes nas redes sociais. Isso porque além da maioria desses dispositivos empregam telas com dimensões entre 3” e 4”, esses aparelhos permitem constantes interrupções da leitura por notificações de outros aplicativos, o que acaba atrapalhando uma leitura mais concentrada.

TABELA 4 – E-READERS DISPONÍVEIS NO MERCADO 2013

Modelo	Fabricante	Processador	RAM	Arm.	SO	Conexão	Tela	ppi	Tipo de tela	níveis de cinza	Medidas	Espessura	Peso	Bateria	ilum.	Preço (R\$)
Kindle ²	Amazon	—	—	2Gb	—	Wifi	6" 600x800	167	elnk	16	114,5 x 165,75 mm	8,7 mm	170 g	1 mês*	não	299,00
Kindle Keyboard 3G ³	Amazon	—	—	2Gb	—	Wifi e 3G	6" 600x800	167	elnk	16	123 x 190 mm	8,5 mm	247 g	2 meses*	não	US\$139,00***
Kindle Paper White ⁴	Amazon	—	—	2Gb	—	Wifi	6" 600x800	212	elnk	16	117 x 169 mm	9,1 mm	213 g	2 meses**	sim	479,00
Kobo Aura ¹	Kobo	1 GHz	—	4Gb	—	Wifi	6,8" (1440 x 1080)	265	elnk	16	128,3 x 175,7 mm	11,7 mm	240 g	2 meses	sim	US\$169,00***
Kobo Touch ¹	Kobo	Freescape 508; 800 MHz	—	2Gb	—	Wifi	6" (800 x 600)	167	elnk	16	114 x 165 mm	10 mm	185 g	1 mês	não	399,00
Kobo Glo ¹	Kobo	1 GHz	—	2Gb	—	Wifi	6" (1024 x 758)	167	elnk	16	114 x 157 mm	10 mm	185 g	1 mês	sim	449,00
Kobo Mini ¹	Kobo	800 MHz	—	2Gb	—	Wifi	5" (800x600)	167	elnk	16	102 x 133 mm	10 mm	134 g	1 mês*	não	289,00
Nook ST	Barnes&Noble	800 MHz	—	2Gb	—	Wifi	6" 600x800	167	elnk	—	165,1 x 127 mm	11,9 mm	212 g	2 meses*	não	US\$ 79,00***
Nook ST Glow Light	Barnes&Noble	800 MHz	—	2Gb	—	Wifi	6" 600x800	167	elnk	—	165,1 x 127 mm	12,7 mm	197 g	2 meses**	sim	US\$ 119,00***
Black Jack	Gato Sabido	—	128Mb	1Gb	Linux	—	6"	170	elnk	8	120 x 180 mm	10 mm	178 g	8 mil pg	não	539,10
Alfa ⁵	Positivo	—	—	2Gb	Linux	Wifi	6" (800x600)	167	elnk	16	120 x 170 mm	10 mm	240 g	10 mil pg	não	664,05
Cybook Opus ⁶	Bookeen	—	—	2Gb	Linux	Wifi	5" (800 x 600)	—	elnk	8	105 x 150 mm	10 mm	200 g	8 milpg	não	699,00

1 – os readers da Kobo possuem tela touch, entrada para cartão de memória Flash e permitem compartilhamento de trechos curtos dos livros nas redes sociais, também são os únicos que informam o número de fontes e tamanhos.

2 – a tela não é touch, possui um controle com 5 botões

3 – a tela não é touch, possui além do controle um teclado para facilitar a inserção de textos

4 – tela touch

5 – tela touch; valor Casas Bahia

6 – não possui tela touch; valor Fnac

*com Wifi desligado

**com Wifi desligado e com nível iluminação padrão

*** sem preço definido no Brasil

TABELA 5 – TABLETS COM TELAS PRÓXIMAS A 9,7”

Modelo	Fabricante	Processador	Memória RAM	Arm.	SO	Conexão	Tela	ppi	Tipo de tela	Medidas (milímetros)	Espessura	Peso	Bateria	Preço (R\$)
IPad 4 Retina	Apple	Dual core	1Gb	16 Gb	iOS 6	Wifi	9,7”(2048 x 1536)	264	LED	185,7 x 241,2	9,4 mm	652 g	10 h	1.661,55
Kindle Fire HD 8,9”	Amazon	Dual-core 1,5GHz	1Gb	16 Gb	Android 4	Wifi	8,9”(1920x1200)	254	LCD	164 x 240 mm	8,8 mm	567 g	10 h	U\$ 269,00*
Surface RT	Microsoft	Quad-core 1,4GHz	2Gb	32 Gb	Windows 8	Wifi	10,6”(1366x768)	—	—	172 x 274,5	9,3 mm	680 g	10 h	U\$ 500*
NOOK HD +	Barnes&Noble	Dual-core 1,5 GHz	1Gb	16 Gb	Android 4	Wifi	9”(1920 x 1280)	256	—	162,8 x 240,3	11,4 mm	515 g	10 h	\$269,00
SGPT131BR/S	Sony	Quad-core 1,4GHz	1Gb	16 Gb	Android 4.0	WiFi e 3G	9,4”(1280x800)	—	—	174 x 239	8 mm	585 g	10h	1.709,05
Galaxy Tab2 5100 ²	Samsung	Dual-core 1 GHz	—	16 Gb	Android 4.0	Wifi e 3G	10,1”(1280 x 800)	149	—	175 x 257	9,7 mm	587 g	—	1.439,10
Galaxy Note	Samsung	Quad-core 1,4 Ghz	—	16 Gb	Android 4.0	Wifi	10,1”(1280 x 800)	149	—	180 x 262	8 mm	600 g	—	1.439,10
9.7-P111A	Philco	1,0 GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	9,7”	—	—	190 x 244	12,5 mm	596 g	5h	999,00
MOTION TAB TR101	CCE	1,2 GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	10”(1024 x 600)	—	—	165 x 262	12,5 mm	594,8 g	—	599,00
MOTION TAB T935	CCE	1,2 GHz	512Mb	4Gb	Android 4	Wifi	9”(800 x 480)	—	—	149 x 239	11 mm	506 g	—	449,00
Breze MW0922BR	AOC	1,2 GHz	1Gb	16Gb	Android 4	Wifi	9”(1280 x 800)	—	LCD	162 x 241	13 mm	623 g	—	949,00
Xoom 2	Motorola	1,2 GHz Dual Core	não informa	32Gb	Android 3.2	Wifi	10,1”(1280 x 800)	149	—	174 x 254	9 mm	603 g	6h	829,00

1 – com teclado torna-se um netbook

2 – essa versão (5100) possui função de celular, a versão (5110) possui às mesmas especificações, porém não realizadas chamadas e sai por R\$ 1.169,10

*sem preço definido no Brasil

TABELA 6 – TABLETS COM TELAS PRÓXIMAS À 7"														
Modelo	Fabricante	Processador	Memória RAM	Arm.	SO	Conexão	Tela	ppi	Tipo de tela	Medidas	Espessura	Peso	Bateria	Preço (R\$)
Google Nexus¹	Asus	Cortex-A9 Quad Core	1Gb	16Gb	Android 4.2	Wi-Fi	7" (1280 x 800)	216	LCD	120 x 198.5 mm	10.45 mm	340 g	9 h	US\$ 200*
iPad Mini	Apple	A5 Dual Core	512 Mb	16Gb	iOS 6	Wifi, 3G e 4G	7,9" (1024 x 768)	163	LED	134,7 x 200 mm	7,2 mm	308 g	10h	US\$ 329,00
Kindle Fire (2 geração)	Amazon	Dual Core 1.2 GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	7" (1024 x600)	170	—	119.4 x 190.5 mm	11.45 mm	390 g	—	US\$ 174*
	Amazon	Dual Core 1.2 GHz	1Gb	16Gb	Android 4	Wifi	7" (1280 x 800)	216	—	137 x 193 mm	10.15 mm	394 g	—	US\$ 214*
Kobo Arc	Kobo	1.5 GHz dual core	1Gb	16Gb	Android 4	Wifi	7" (1280 x 800)	215	—	120 x 189 mm	11.5 mm	364 g	10h	wUS\$ 200*
Nook HD	Barnes&Noble	1.3 GHz Dual-Cor	1Gb	8 Gb	Android 4	Wifi	7" (1440 x 900)	243	LCD	127.1 x 194.4 mm	11.0 mm	315 g	0.5 h	US\$ 199*
Fonepad²	Asus	Intel Atom Z2420	1Gb	16Gb	Android 4.1	WiFi e 3G	7"	—	LED	120.1 x 196.4 mm	10.4 mm	340 g	9h	1.099,00
Galaxy Tab 2 P3100³	Samsung	Dual Core 1 GHz	—	16Gb	Android 4.1	WiFi e 3G	7" (1024x600)	170	LCD	122 x 194 mm	10.5 mm	345 g	—	1.079,10
3D Vision⁴	DL	Cortex A9 1,0GHz	1Gb	8Gb	Android 4	WiFi e 3G*	8" (1280x768)	—	—	143 x 218 mm	14 mm	520 g	—	999,00
Onix⁵	Multilaser	Cortex A8 1,0 Ghz	512 Mb	8Gb	Android 4	WiFi e 3G	7" (800 x 480)	—	—	125 x 196,5 mm	12,5 mm	380 g	—	999,00
Breeze MW0711BR	AOC	Cortex A8 1.2 Ghz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	7" (800 x 480)	—	LCD	121 x 192 mm	9 mm	330 g	—	499,00
Breeze MW821BR8	AOC	Cortex A8 1.2 Ghz	512 Mb	8Gb	Android 4	Wifi	8" (1280 x 768)	—	LCD	137 x 214 mm	14 cm	508 g	—	549,00
YPY	Positivo	Cortex A8 1.2 Ghz	—	16Gb	Android 4	Wifi	7" (1024 x 600)	—	—	120 x 196 mm	11.4mm	398 g	4h	599,00
Iconia B1-A71-L990	Acer	Dual-core 1,20 GHz	512 MB	16Gb	Android 4.1	Wifi	7" (1024 x 600)	118	LCD	26x17,5 cm	12 mm	320 g	—	719,10
7A-B111A	Philco	Cortex A8 1,0GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	7" (800x480)	—	—	115 x 202 mm	11.7 mm	340 g	5h	449,10
8A-B111A4	Philco	Cortex A8 1,0GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	8" (1024x768)	—	—	164 x 212 mm	11 mm	420 g	5h	499,00
Magic Disney TT2500	Tectoy	Dual Core - 1.5 GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	7" (1024x600)	—	LCD	12,1 x 19,3 mm	11,15 mm	340 g	—	R\$ 499,00
MeMO	Asus	VIA WM8950 - 1GHz	1Gb	8Gb	Android 4.1	Wifi	7" (1024x600)	169	—	"119.2 x 196.2 mm	11.2 mm	358 g	7h	499,00
3D Max View⁶	DL	Cortex A9 1.2GHz	1Gb	8Gb	Android 4	Wifi	7" (800x480)	—	LCD	117 x 192 mm	12 mm	300 g	—	599,00
HD7 Plus	DL	1,5GHz	1Gb	4G	Android 4	Wifi e 3G*	7" (800x480)	—	LCD	122 x195 mm	12 mm	300 g	—	449,00

*sem preço definido no Brasil

- 1 - Possui placa de vídeo GPU ULP GeForce
 2 - possui funções de celular
 3 - possui funções de celular
 4 - possui tela 3D glassfree
 5 - possui funções de celular
 6 - 3D com óculos

Essa distinção também ajuda a compreender que *eReaders*, mesmo os mais avançados como o Kobo Aura, não são produtos concorrente dos *tablets*. Cris Ferreira em seu blog *Vida sem papel*, faz uma divertida comparação sobre os dois dispositivos:

Comparar um Kindle com um tablet seria como comparar um MP3 player e um Blu-ray player. Se você quer apenas ouvir música num dispositivo portátil, você comprará um MP3 player. Se quer assistir DVDs, Blu-rays, ver suas fotos na TV, etc, etc, e também ouvir suas músicas MP3 do seu pendrive, então você pode comprar um Blu-ray player. Se você quer apenas ouvir música em casa, qualquer um serve (embora um seja mais caro pois oferece muito mais). (Cris Ferreira, Vida sem papel, 2013)

Isso porque os *eReaders* são dispositivos desenvolvidos para proporcionar ao usuário uma experiência de leitura de texto otimizada. São pequenos, com telas de *eInk*, tecnologia de tela reflexiva e não de emissão de luz como são as *tablets*, portanto, podem ser utilizadas ao ar livre, em praças e parques sob o sol; são pequenos, com tamanhos entre 5" e 6", a tela de 6.8" do Kobo Aura é uma novidade para esse tipo de dispositivo; são leves, o mais simples não chega a pesar 200g; e embora como todo dispositivo eletrônico precise ser alimentado por bateria, esta possui longa duração, que pode chegar a alguns meses. Muitos deles não apresentam informações como processador ou quantidade de memória RAM, pois seus fabricantes consideraram que essas informações simplesmente não interessam aos usuários, que estariam mais interessados em quantos livros dispositivo comporta ou no preço (do dispositivo e dos *eBooks*), que justificaria ou não o investimento na plataforma. Além disso, atualmente *eReaders* possuem apenas telas *p&b*⁵ e não são capazes de reproduzir animações ou vídeos, apenas imagens estáticas. Permitem uma navegação bastante limitada na internet e os poucos jogos que possui são do tipo encontrado em revistas de passatempo e nem todos os dispositivos possuem tela *touch*.

4. Apesar de existir tecnologia de telas *eInk* colorida, não encontrou-se nenhum dispositivo que empregasse esse recurso.

Já as *tablets* podem ser entendidas como computadores pessoais com a interface simplificada. Ao invés de navegar através do ponteiro do *mouse*, a navegação é feita através da ponta dos dedos dos usuários. Mas é comum que alguns usuários fiquem um pouco perdidos no início, já nem todas as relações são tão diretas, um toque pode ser o equivalente a um clique, mas como clicar com o botão direito? É necessário algum tempo até que o usuário se habitue à lógica de uso deste dispositivo que a princípio não permite, por exemplo, que se determine o diretório em que os aplicativos serão instalados, ou a pasta em que as

imagens ficarão armazenadas. Existem aplicativos que permitem navegar pelas pastas do sistema, mas são totalmente opcionais uma vez que os usuários comuns tem uma excelente experiência de uso sem eles.

Assim como nos *smartphones*, a maioria dos programas mais comuns, como navegadores, editores de textos, de exibição de vídeo, e jogos estão presentes nas *tablets*, que fazem uso de sua capacidade maior de processamento para disponibilizar aplicativos mais adequados e com mais recursos aos usuários. A maioria vem equipada com conexão com a internet via *wifi*, mas existem alguns que permitem a conexão via 3G, dando maior autonomia ao usuário. Mas, mesmo entre as *tablets*, existem distinções entre os formatos que indicam diferentes possibilidades de uso. Um usuário que busque a praticidade e a flexibilidade de uso de uma tablet de 7" de tela dificilmente ficará tentado a adquirir um tablet de 10", mais pesado e que precisa ser manipulado com ambas as mãos. São situações de uso distintas, necessidades específicas que cada tipo de produto está mais ou menos adequado para atender.

Em relação aos sistemas operacionais empregados nota-se que a grande maioria dos aparelhos utilizam sistema Android. Isso se deve ao fato de a Apple – empresa que inaugurou o segmento em 2010 com o lançamento do iPad – manter sua plataforma fechada para seus próprios produtos e a Microsoft só ter lançado seu sistema para dispositivos móveis (Windows 8) em 2012.

TABELA 7 – COMPARAÇÃO DOS SISTEMA OPERACIONAIS			
Versão	Codiname	API	Distribuição
1.6	Donut	4	0.1%
2.1	Eclair	7	1.5%
2.2	Froyo	8	3.2%
2.3 - 2.3.2	Gingerbread	9	0.1%
2.3.3 - 2.3.7		10	36.4%
3.2	Ice Cream Sandwich	13	0.1%
4.0.3 - 4.0.4		15	25.6%
4.1. x	Jelly Bean	16	29%
4.2. x		17	4%

Fonte: Android Developer

Informações coletadas no período de 14 dias do final do mês de junho. Qualquer versão com menos de 0.1% de distribuição não foi apresentada.

Como pode-se perceber na **tabela 7**, existem diversas versões do sistema Android⁶. A principal diferença entre essas versões é o nível de API (*Application programming interface*)⁷, que a versão

5. Também existem várias versões do sistema iOS, mas

6. Devido a estratégia de especificação da Apple, é mais difícil controlar a versão dos sistemas operacionais de seus dispositivos. 7. Devido a estratégia de especificação da Apple, é mais difícil controlar a versão dos sistemas operacionais de seus dispositivos.

dispõe, que tende a ser maior nas versões mais recentes do sistema. Basicamente o que determina a versão do sistema que será utilizada no aparelho é a quantidade de processamento de que dispõe. Dessa forma, cada empresa é livre para definir qual deve ser a versão emprega em seus dispositivos de acordo com suas especificações. Além disso, o Android é uma plataforma *Open Source*, o que significa que embora seja necessário um certificado da Google para que uma empresa possa comercializar seus dispositivos com o sistema, algumas características da interface – as *skins*, – podem ser modificadas para cada aparelho. Por exemplo, o Android 4.0 encontrado em uma GalaxyTab2 da Samsung pode ser ligeiramente diferente do encontrado em uma KindleFire.

Além disso, podemos encontrar situações como a que o mercado brasileiro apresentou no quarto trimestre de 2012 (tabela 9), quando havia três versões de Android disponíveis no segmento de *tablets*. Atualmente todas as empresas empregam Android 4 em seus dispositivos, mas a Google disponibiliza no site para desenvolvedores do Android a relação da fragmentação dos sistemas utilizados nos dispositivos que acessam sua *Store* (canal de aquisição de aplicativos para o sistema), dado que interessa principalmente para desenvolvedores de aplicativos para *smartphones*, onde existe grande diversidade de versões do sistema.

TABELA 8 – COMPARAÇÃO DOS SISTEMA OPERACIONAIS		
Modelo	Fabricante	Sistema Operacional
iPad 4G	Apple	iOS 5
Xoom 2	Motorola	Android 4
SGPT112BR/S	Sony	Android 4
Transformer TF101	ASUS	Android 3
Galaxy P6800	Samsung	Android 3.2
Galaxy P7300	Samsung	Android 3.1
Galaxy 2 P3100	Samsung	Android 4
Galaxy TAB P6210	Samsung	Android 3,2
Galaxy 2 P3110	Samsung	Android 4.0
Galaxy G70	Samsung	Android 2,2

Dados: Setembro 2012

Outra característica importante que os *tablets* podem apresentar é a falta de padronização do formato da tela, que assim como acontece com as televisões ou monitores de computador é apresentada pela medida em polegadas de sua diagonal. Porém, mesmo tablets como a Nexus7 e a KindleFire que possuem 7” de tela apresentam dimensões distintas. Esse fato é muito importante pois,

desconsiderando os iPad's da Apple e a Surface da Microsoft, todas as tablets empregam o mesmo sistema Android 4, o que significa que um mesmo aplicativo pode ser visualizado em telas cuja distinção dimensional não é meramente uma questão de escala.

O sistema iOS também possui várias *versões*, como é possível perceber nas tabelas acima, atualmente seus dispositivos empregam sua sexta versão, porém, por se tratar de uma plataforma fechada, a Apple tem controle total sobre essa evolução. Dispositivos mais antigos, como a primeira versão do iPad de 2010, já não possuem atualizações de sistema e foram descontinuados no início de 2011. Neste caso, diferentemente do que ocorre em dispositivos que empregam Android, onde há o interesse de algumas empresas em desenvolver aplicativos para diferentes versões do sistema a fim de atingir diversos mercados, o usuário do sistema iOS fica restrito aos aplicativos existentes até o momento da descontinuação do seu aparelho, podendo vir a ser beneficiado pelo lançamento de eventuais versões de aplicativos voltados para outros dispositivos como o iPod ou o iPhone, que também empregam o sistema iOS e que não evoluem necessariamente juntos. Dessa forma a Apple garante que somente produtos compatíveis com sua atual versão do sistema esteja disponível no mercado, mas também promove a obsolescência do dispositivo existente, uma vez que para ter acesso a novos aplicativos o usuário é obrigado a adquirir um novo aparelho, já que não é possível substituir seus componentes.

5. LIVRO ILUSTRADO

O projeto a ser desenvolvido é um livro ilustrado multimídia interativo. Pretende-se, através do agenciamento do leitor, alterar a percepção e experiência de leitura, considerando-se que esta se dará de forma diferenciada da de livros físicos.

O projeto foi denominado um “livro ilustrado” de acordo com a definição que Sophie Van der Linden apresenta em *Para Ler o Livro Ilustrado* (2011). Apesar do livro de Van der Linden referir-se a livros físicos, considerou-se interessante conhecer essas características, principalmente suas ideias acerca da importância da interrelação texto-imagem. De maneira que pretende-se desenvolver possibilidades multimídia e de agenciamento a partir das ideias expressas.

Obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [n.e. é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens.(VAN der LINDEN, p.24)

A fim de verificar a viabilidade das definições da autora em projetos multimídia, selecionou-se quatro obras, com diferentes características para serem analisadas a partir de seus conceitos, são elas: *A Christmas Carol* produzido pelo estúdio estadunidense Pad Worx; *iPoe2* (reúne os contos *Hop - Frog*, *The Raven* e *The Black Cat*, de Edgar Allan Poe) do estúdio espanhol Play Creatividad; *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, produzido pelo estúdio estadunidense MoonBot; e *Frankenstein* do estúdio Inkle e da editora Profile Books, ambos ingleses.

De acordo com Van der Linden, as imagens em um livro ilustrado não podem ser evocadas de maneira independente uma da outra, pois estão ligadas dentro do contexto do livro. E a diversidade de possíveis formas em que se apresentam deve-se as influências principalmente das imagens trabalhadas em livros com ilustração – onde o texto é o elemento responsável por contar a história e as ilustrações surgem em quantidade bastante reduzida e muitas vezes servem para ilustrar alguma situação, personagem ou ambiente já apresentado no texto –, e da história em quadrinhos (HQ) – onde as imagens são fortemente articuladas e a página em geral é compartimentada.

Assim, as imagens podem apresentar-se de três formas no livro ilustrado:

a) **imagens isoladas**, apresentam-se separadas do ponto de vista da expressão e da narrativa e possuem composição, expressividade, sejam elas plásticas ou semânticas, rigorosamente autônomas e coerentes. No caso dos *eBooks*, não encontrou-

se nenhum exemplo que empregasse exatamente este tipo de imagem, sendo o exemplo mais próximo o *eBook Frankenstein* da editora inglesa Profile Books, uma narrativa multilinear que embora não empregue nada parecido com páginas – o texto é agrupado em pequenas notas que são selecionadas pelo leitor, de maneira a formar uma espécie de rolo de notas ao final de cada capítulo –, mantém na área superior esquerda da tela uma espaço dedicado ao emprego de imagens isoladas cuja a função é ilustrar algo que está sendo abordado pelo texto.

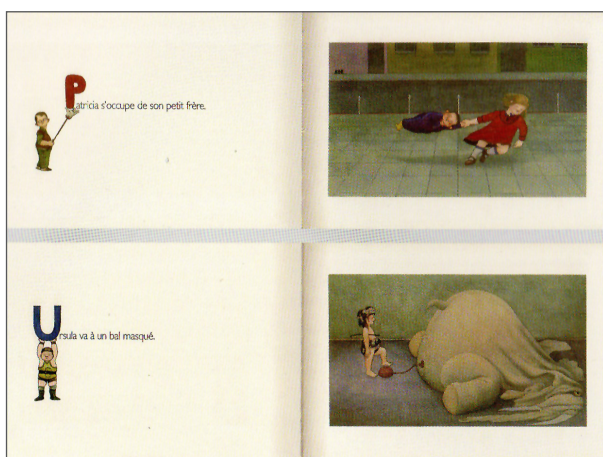


Fig 60 – Páginas do livro *O que as meninas fazem?* Imagens isoladas em livros físicos..

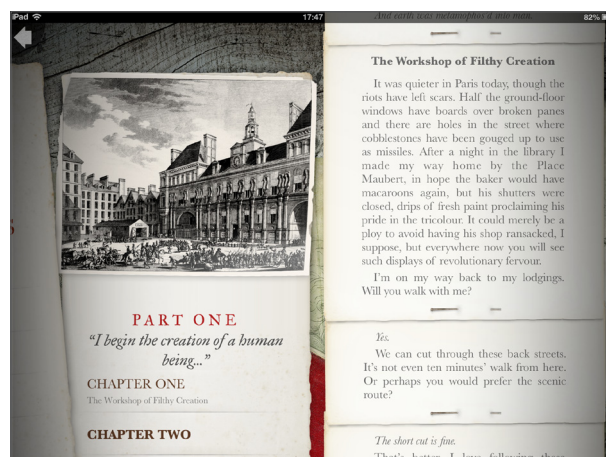


Fig 61 – Livro com ilustrações digital *Frankenstein*. Com a tela em modo paisagem as imagens são sempre apresentadas emolduradas e na mesma posição

b) **imagens sequenciais**, herança dos HQ onde cada imagem pode ser considerada uma unidade de uma sequência de imagens articuladas icônica e semanticamente, pode ser obtida mesmo que o livro não empregue uma formatação tabular. Um exemplo desse tipo de relação pode ser encontrado no eBook *iPoe2* no conto *The Black Cat*, onde ao invés de uma única animação o autor optou por fragmentar a ação em três animações curtas, o que resultou em uma composição menos óbvia e mais interessante no contexto da história.

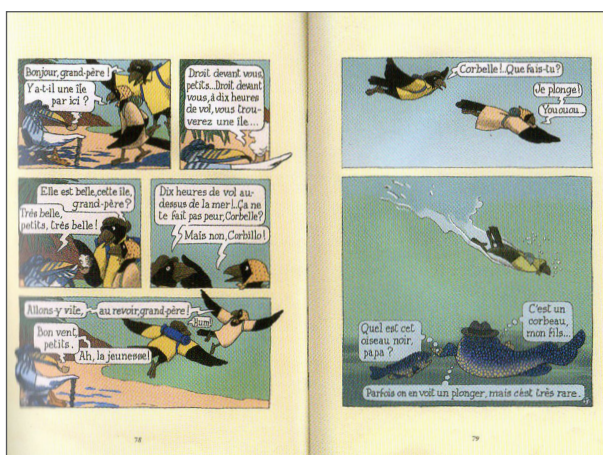


Fig 62 – Páginas do livro ilustrado físico *Corbelles e Corbillo*, que emprega imagens sequenciais em uma diagramação que lembra uma HQ.



Fig 63 – Página do conto *The Black Cat*, do aplicativo *iPoe2*. As imagens estacialmente e cronologicamente sequencias.

c) **imagens associadas:** são imagens que não apresentam nem o isolamento extremo das imagens isoladas, nem a articulação imediata das imagens sequenciais. São imagens em que há um mínimo de continuidade plástica ou semântica, mas que as representações de espaço, tempo, personagens ou significado são mais distantes do que nas sequenciais, onde o texto normalmente veicula o discurso. É o tipo de imagem encontrado no eBook *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, adaptação do curta-metragem de mesmo nome e vencedor do Oscar de melhor curta de animação em 2010, do estúdio MoonBot. Onde embora as imagens ocupem grande parte da tela e o texto fique restrito a uma pequena faixa no parte inferior da tela, as imagens (que no caso são animações) ainda se relacionam umas às outras semanticamente.

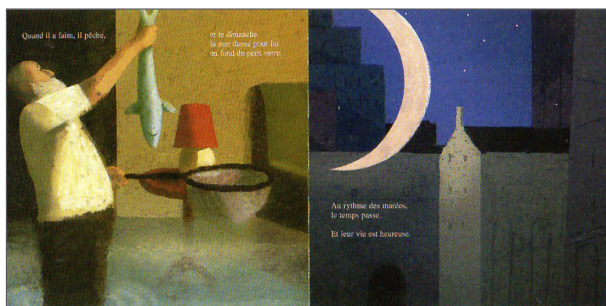


Fig 64 – Páginas do livro impresso *O mar e ele*, que trabalha com imagens associadas.

Fig 65-67 – Imagens do eBook *The Fantastic Flying books...*, a primeira imagem apresenta a posição inicial do personagem, a imagem do centro corresponde ao resultado da primeira interação e imagem à direita apresenta parte da animação da terceira página, em que o personagem é levado pelo tornedo.



Van der Linden também afirma que o texto para o livro ilustrado é uma modalidade específica de texto, pois em sua composição seu autor não pode ignorar a presença das imagens irão na mesma página. Esse tipo de texto deve então selecionar em qual tipo de linguagem qual tipo de informação deve ser transmitida de acordo com as sensações que se pretenda evocar no leitor.

O texto do livro ilustrado é, por natureza, elíptico e incompleto. Em compensação, ele pode assumir diversas formas. Nada impede que seja complementar à narrativa verbal por meio de textos pequenos distribuídos no espaço da página. E o livro ilustrado goza de liberdade suficiente para se permitir combinar texto narrativo e balões ligados à personagem, o que evita a densidade de um diálogo em estilo indireto, cria efeitos cômicos de redundância, ou ainda passa a sensação de “trilha sonora”, frequentemente evocada pelos críticos de história em quadrinhos em relação aos balões. (Van der Linden, p.48)

Em geral o texto apresentado em cada página não é muito extenso pois sofre limitações do suporte (formato e número de páginas) e do tamanho das imagens, que devem acompanhá-lo o máximo possível. Além disso a leitura intercala mensagens do texto e da imagem, e textos curtos favorecem o ritmo de leitura. No caso dos *eBooks* é possível que o texto dividam o espaço da “página” com animações, o que pode exigir que a determinado espaço da tela seja reservada para essas ações ou ainda que se trabalhe o tempo de apresentação de cada elemento, uma vez que no digital elementos podem ir e vir sem que a página precise ser necessariamente “virada”.

A diagramação em um livro ilustrado deve considerar a relação entre texto e imagem. Neste caso a autora identifica 4 tipos distintos de diagramações possíveis:

a) **Diagramação dissociativa:** outra herança do livro com ilustração, onde existe a clara alternância entre as páginas de texto e as com imagens, que normalmente ocupam a “página nobre”, a da direita, ficando texto restrito a página da esquerda e geralmente impresso sobre fundo homogêneo.

Embora o conceito de página não precise estar necessariamente presente em meio digital, soluções visuais similares podem vir a ser desenvolvidas, como reservar sempre a mesma região da tela para a aplicação de imagens de maneira que o leitor possa criar a expectativa de sempre encontrar uma nova imagem nessa mesma posição ao avançar na narrativa.

b) **Diagramação associativa:** é o tipo de diagramação mais comum, rompe com a dissociação e apresenta pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página. De acordo com a intensão narrativa esse tipo de diagramação pode variar desde casos em que vários textos e várias imagens, claramente distintos, ocupam uma mesma página, até casos em que a imagem ocupa todo o espaço da página e o texto fica contido em uma “dessemantizada” da imagem;

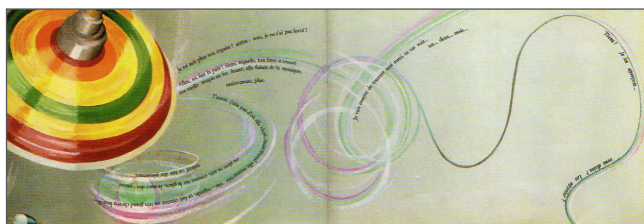


Fig 68 – Página dupla do livro *Cambolhota*, exemplo de diagramação associativa onde a forma como o texto é empregado reforça o movimento sugerido da imagem.

c) **Diagramação compartimentada:** um tipo de diagramação próxima à da HQ, onde o espaço da página é dividido em várias partes menores emolduradas;

d) **Diagramação conjuntiva:** uma organização que trabalha com diferentes enunciados sobre o suporte, sem isolá-los ou distingui-los. Textos e imagens não estão mais em espaços reservados e sim articulados em uma única composição. Os enunciados verbais integram as imagens, fazem parte de sua plásticidade.

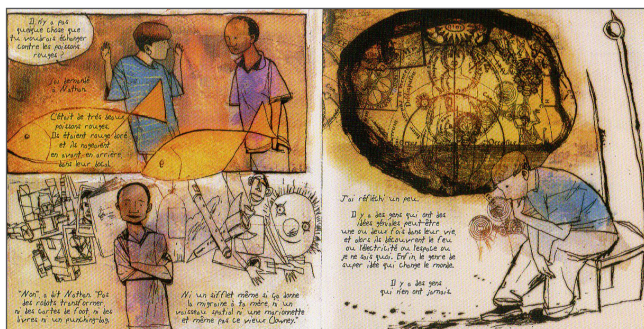


Fig 69 – Página dupla do livro *O dia em que troquei meu pai por dois peixes vermelhos*, que emprega diagramação conjuntiva.

A própria noção da narrativa passa a ser questionada. Por certo, os livros ilustrados que atendem a esse tipo de organização não raro desenvolvem um discurso mais poético do que narrativo. (Van der Linden, p.70)

Além disso, a autora afirma que o livro ilustrado narra a história página à página, mesmo que uma mesma página possa conter várias vinhetas e que os princípios de diagramação devem ser entendidos em função da relação do espaço da página dupla e da sucessão de páginas. Considerando justamente a questão da sucessão a autora faz uma aproximação com o recurso da montagem, utilizado no cinema:

O termo “montagem”, tirado do vocabulário cinematográfico, parece-me bem adequado às variações de diagramação que ocorrem na escala do livro, e ao seu encadeamento.

[...]

A montagem é apreciada num primeiro momento em função do folhear do livro [...] Trata-se então de superar a compartimentação por página e trabalhar com a ideia de continuidade. [...] Basear no encadeamento do livro não implica necessariamente uma continuidade absoluta de página para página. A repetição de um motivo, a ligação plástica entre as imagens, o deslocamento de uma personagem são suficientes para inserir cada dupla de uma sequência. (Van der Linden p. 78)

Basicamente é possível trabalhar a “montagem” no livro ilustrado de duas formas: a primeira é criar uma espécie de vetorização das ações, onde as imagens e textos, apresentam-se em estados sucessivos; e a segunda apresenta cada página dupla com uma

nova configuração no espaço da página, de maneira a desenvolver uma sucessão. A escolha entre qual tipo de montagem pretende-se trabalhar cria efeitos totalmente distintos na expressão do ambiente, do movimento e do tempo. E ambas as formas podem ser trabalhadas no mesmo livro em momentos distintos da história.

Vários tipos de diagramação também podem ser utilizados em um mesmo livro, criando efeitos diversos. Um livro inteiramente em diagramação dissociativa cria um ritmo de leitura regular e monótono, onde a simples inversão da ordem das páginas de texto e imagem já é o suficiente para atrair a atenção do leitor. Mas pode ainda apresentar uma imagem vazada no espaço da página, criando um efeito espetacular, e então retornar ao diagramação original.

As páginas iniciais são muito importantes para definir como o leitor irá perceber essa variação. Se já no início do livro o leitor se deparar com vários tipo de diagramação, perceberá que se trata de uma diagramação evolutiva. Se a diagramação dissociativa for mantida no início do projeto e rompida em determinado momento, a mudança será evidente ao leitor.

Abordando as relações que se estabelecem entre texto e imagem a autora defende que é necessário ter muito bem definido sobre qual aspecto dessa relação a análise está sendo realizada.

A questão da relação, no livro ilustrado, entre textos imagens não pode confundir os aspectos formais, temporais, espaciais e estritamente semânticos. Para isso, parece-me necessário dissociar essa abordagem atendo-me primeiro às interações formais que se produzem entre as mensagens linguísticas e visuais. A seguir, considerar as diferentes possibilidades de expressão do tempo ou do espaço pelo tempo e pela imagem, para enfim me dedicar a compreender suas relações semânticas e narrativas. (Van der Linden, p 91)

Assim, são três as etapas distintas da análise: relações formais entre texto e imagem; relações espaço-temporais; e, relações semânticas. Porém, essa distinção é válida somente para viabilizar o estudo das relações entre o texto e as imagens. Na situação de uso do livro, essas três relações ocorrem simultaneamente.

Para Van der Linden, no livro ilustrado textos e imagens podem se ignorar mutuamente, ser compartimentados, mas não podem ser totalmente isolados, pois ocupam o mesmo espaço, a página dupla. Portanto, são inevitavelmente captados pelo mesmo olhar e assim relacionam-se do ponto de vista formal.

Embora essa característica seja inegável quando consideramos livros físicos, pode ser que no *eBook* essa separação absoluta seja possível. Isso porque, no caso de um livro físico, impresso, existe a necessidade de compor a página que, com excessão de alguns livros interativos e pop-ups, não poderá sofrer qualquer tipo de alteração. Será sempre formalmente a mesma, não importa quantas vezes seja visualizada. No caso do livro digital, é possível que mover ou mesmo retirar algum elemento da composição não evoque no leitor a sensação de alteração de página, de maneira que a mesma página pode apresentar diferentes elementos em momentos distintos.

A autora afirma ainda que elementos tipográficos podem assumir caráter icônico quando buscam dar conta de expressar visualmente seu significado. Existem ainda casos em que o texto, geralmente em caligrafia manual, é trabalhado com a mesma linguagem plástica das ilustrações, tornando a composição da página mais uniforme. Mas não são apenas as caligrafias manuais que permitem aproximar a tipografia as imagens. A escolha da fonte correta é de extrema importância nesse sentido, podendo-se empregar fontes que apresentem contrastes ou efeitos de imperfeições que as tornem mais coerente do ponto de vista plástico ou mesmo atribuindo-lhe relações semânticas com a narrativa. Outro importante fator a ser considerado é como o texto está disposto na página, um texto não justificado ou mesmo “livre” na página, fora do grid, pode possuir significados que auxiliem na compreensão da narrativa.

Em relação a questão da expressão do tempo e do espaço, a autora afirma ser possível trabalhar na imagem diferentes maneiras de evocar a noção do tempo, ou do deslocamento de tempo e do espaço nas imagens.

“Embora uma imagem fixa não possa representar o tempo, como faz a imagem animada, ela pode, em contrapartida, sugerir uma evolução temporal para além dos próprios limites. Se ela extrapolar, mesmo que bem pouco, seu âmbito temporal estrito, torna possível a apreensão de um instante. Por menor que ele seja, trata-se de uma duração.” (Van der Linden, p.102)

Para evocar a sensação de movimento, o ilustrador pode variar a posição dos personagens ao longo das páginas do livro, ou ainda sua localização no espaço da página. Em alguns casos esses personagens podem aparecer múltiplas vezes em várias posturas distintas. Além de fazer uso de recursos plásticos, códigos gráficos ou icônicos.

A autora identificou três formas de compor a imagem que são empregados para evocar a ação do tempo.

O *instante capital*, noção emprestada da pintura, consiste na justaposição de fragmentos pertencentes a instantes distintos. A posição dos personagens no cenário e a profundidade de campo (plano de fundo/primeiro plano enquanto diferenciação passado/presente) fazem sentido. Soma-se a isso um trabalho sobre a própria figuração dos personagens, cujo jogo de posturas e olhares pode estabelecer entre eles uma relação de hierarquia temporal. Mais sutilmente, o ilustrador pode trabalhar a luz, a cor ou o jogo de formas para expressar uma duração.

A esse instante artificialmente contruído, opõe-se o *instante qualquer*, que é quase uma fotografia instantânea e evoca a ideia de uma narrativa lenta, onde as imagens estão de certa forma relacionadas à descrição de uma situação ou de uma ação.

Há ainda o *instante movimento*, que aproxima-se do instante qualquer ao congelar a ação, mas que difere significativamente deste por captar o instante imediatamente precedente do acontecimento descrito. É, por exemplo, a representação de um braço estendido após um lançamento em que o objeto que se desloca está prestes a/acabou de atingir seu alvo.

O texto também desempenha papel importante na expressão do tempo. Pode ser empregado em um caso de diagramação associativa para *limitar*, isolar cada imagem, de maneira que cada uma seja entendida separadamente, destacando tempos específicos de uma ação ou acontecimento. Para *ordenar* as imagens, seja explicitamente ou através do sentido de leitura. Quando existe uma distância maior entre as ações representadas na imagem o texto servir para *reger* esses acontecimentos, dando a ideia de quanto tempo se passou entre cada imagem. Ou ainda servir como elemento de *ligação*, preenchendo as lacunas não preenchidas pelas imagens.

O tempo do texto e o tempo da imagem não se correspondem de modo obrigatório. Para criar o efeito de suspense, um irá antecipar o outro, de preferência pouco antes da virada da página.[...] um personagem parece surpreso por uma visão extracampo, ou em que elementos da página seguinte – do futuro próximo, portanto, da história narrada – aparecem parcialmente cortados pela moldura. (Van der Linden, p.115)

Essas formas de representar o tempo são interessantes no contexto do projeto de um livro digital a partir do momento em que o texto verbal se faz presente. Isso porque, mesmo que o meio possibilite o emprego das animações que podem representar mais facilmente

a duração do tempo ou o deslocamento de personagens no espaço, o ato da leitura requer atenção do leitor, e esta não pode ser atraída constantemente pelos movimentos de uma animação, que neste caso configura um insistente ruído visual em movimento. Assim, torna-se necessário o estudo cuidadoso das situações em que as animações, possíveis e provavelmente desejáveis no projeto de um livro digital, sejam coerentes e em quais casos outras formas de expressar o tempo sejam alternativas mais interessantes para o projeto.

Semanticamente, o texto e a imagem também podem se articular de formas distintas para produzir diferentes significados. A forma mais elementar em que essa relação pode ocorrer é a *redundância*, onde ambas as linguagens remetem a mesma narrativa, de maneira em que uma não precise da outra para completar seu significado, embora seja possível que a imagem ou o texto forneça detalhes específicos típicos de sua linguagem. Neste tipo de relação, uma das linguagens pode ser dominante no desenvolvimento da narrativa, mas essa relação pode se inverter em qualquer momento da história.

Outra relação possível é a de *colaboração*, onde texto e imagem se combinam para construir um discurso único. De forma que o sentido não está nem exclusivamente na imagem e nem no texto, mas da relação entre as duas linguagens.

Ou, ao contrário do que ocorre na relação de redundância, texto e imagem podem relacionar-se de maneira *disjuntiva*, onde cada linguagem segue em vias narrativas paralelas ou contradizem-se.

Nos eBooks analisados para este trabalho, *iPoe2* no conto *The Black Cat* mesmo trabalhando com o texto original, procura relacionar suas imagens de maneira colaborativa com o texto, mesmo que a predominância narrativa pertença ao texto verbal. *A Christmas Carol*, também trabalha com ilustrações em adição ao texto original da obra com predominância narrativa do texto, nota-se grande variação nas relações estabelecidas entre texto e imagem, mas a relação de redundância é a mais comumente encontrada. Em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, que é uma adaptação de uma animação, onde o texto foi desenvolvido especialmente para o livro, existe o revesamento entre as relações de colaboração e redundância. E *Frankenstein* é um livro com ilustrações, onde o texto rege a narrativa, e as imagens apresentadas tem função de ilustrar situações, ambientes e personagens descritos em algum momento pelo texto, ou seja, nenhuma das relações acima descritas se aplicam uma vez que as imagens não exercem função narrativa.

A autora afirma que as obras podem ser iniciadas tanto pela leitura do texto quanto das imagens, o que cria uma relação de linguagem prioritária e secundária na obra. A linguagem secundária pode confirmar ou modificar o sentido da mensagem veiculado pela linguagem prioritária. Assim, é possível identificar funções específicas entre essas linguagens.

A *função de repetição*, é trabalhada quando deseja-se que a leitura da segunda mensagem não revele nenhuma informação nova, o que pressupõe uma relação de redundância entre as linguagens.

Um texto que trabalhe um fragmento específico da imagem, ou uma imagem que explore um sentido polissêmico do texto, como no caso de um jogo de palavras, estará empregando a *função de seleção*.

A *função de revelação* manifesta-se quando as diferentes linguagens são empregadas para revelar informações ocultas, ou demasiadamente pequenas.

Quando a segunda expressão completa o sentido da primeira, fornecendo informações que estavam ocultas, estaremos diante da *função completiva*. Porém, caso a segunda expressão contradiga a primeira, rompendo suas expectativas, ou ainda revelando informações que apresentem um outro ponto de vista possível para o mesmo acontecimento, então trata-se de um caso de *função de contrapondo*.

E por fim, quando as linguagens, sem se repetir ou contradizer, constróem um discurso suplementar, que sugere uma nova interpretação, estamos diante de um caso de *função de amplificação*.

Essa apresentação, função por função, não deve nos fazer supor que sejam unilaterais ou compartimentadas. Muitas vezes, texto e imagem cumprem simultaneamente, um em relação ao outro, uma função – distinta – que se realiza no percurso da leitura: descoberta de uma imagem, leitura do texto, retorno à imagem. Esta pode então, após a leitura do texto, fornecer nova mensagem. Do mesmo modo, uma imagem, ou texto, mediante os diferentes níveis de significação que está apto a organizar, pode abrigar diversas funções. Uma primeira função evidentemente pode ocultar outra, que se revela mais sutilmente. (Van der Linden, p.126)

Fica então evidente que embora o projeto a ser desenvolvido vise o meio digital, os paradigmas estabelecidos em meio físico se mantêm no projeto do *eBook*, mesmo que exista a possibilidade de tratar diferentemente cada questão (a passagem do tempo, por exemplo,

que não precisa mais ser estática e representada através de imagens sequenciais, pode ser uma animação ativada ou não pelo usuário), opções como trabalhar com conteúdo emoldurado, figuras sangradas, brincar ou não com os códigos construídos, todas essas possibilidades se mantêm ativas, cada qual a seu modo – com as limitações próprias que a mídia lhe oferece –, mas ainda assim presentes e importantíssimas para o projeto do *eBook*.

5.1 Análises de livros digitais

Conforme mencionado, os aplicativos *iPoe2*, *A Christmas Carol*, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* e *Frankenstein*, foram analisados não somente com o intuito de buscar referências de possíveis recursos empregados para livros em meio digital, mas também para levantar as formas com que o meio digital pode modificar a evolução dessas narrativas.

Livro 1 – *iPoe2* – *The Black Cat* (terceiro conto da obra)

Produtora – Play Creatividad

Autor dos textos – Edgar Allan Poe

Arte – David Garcia Forés

Música – Teo Grimaltw

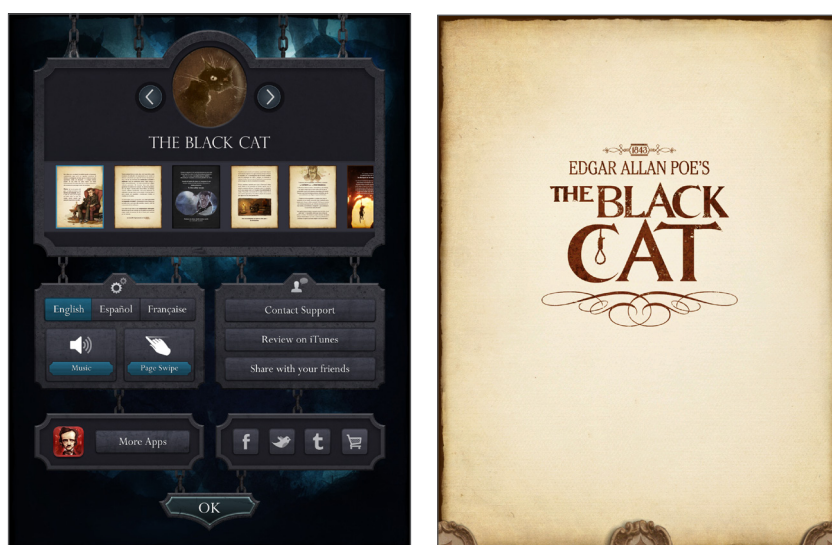


Fig 70 e 71– (esq) Menu do aplicativo *iPoe2* e (dir) página inicial do conto. Nessas duas imagens apresentam todos os comandos necessários para navegar no livro.

iPoe 2 é um aplicativo que agrupa os contos *Hop-Frog*, *The Raven* e *The Black Cat*, de Edgar Allan Poe. O aplicativo não é sensível a mudanças na orientação do dispositivo, aceitando apenas o sentido paisagem. Sua navegação é simples, para virar as páginas é preciso clicar em dois “botões” nos cantos inferiores esquerdo e direito da tela, um botão central permite a visualização do menu do aplicativo. Essa limitação da área de por onde se pode avançar as páginas

provavelmente visa evitar que os leitores avancem ou retrocedam na história acidentalmente, uma vez que o livro tem elementos interativos, alguns ativados pelo simples toque, outros pela “varredura” do toque do usuário ao longo das imagens. Caso a navegação no aplicativo fosse por deslizamento (*slice*) lateral, como normalmente ocorre em livros de texto corrido, isso poderia causar mudanças de página indesejadas.

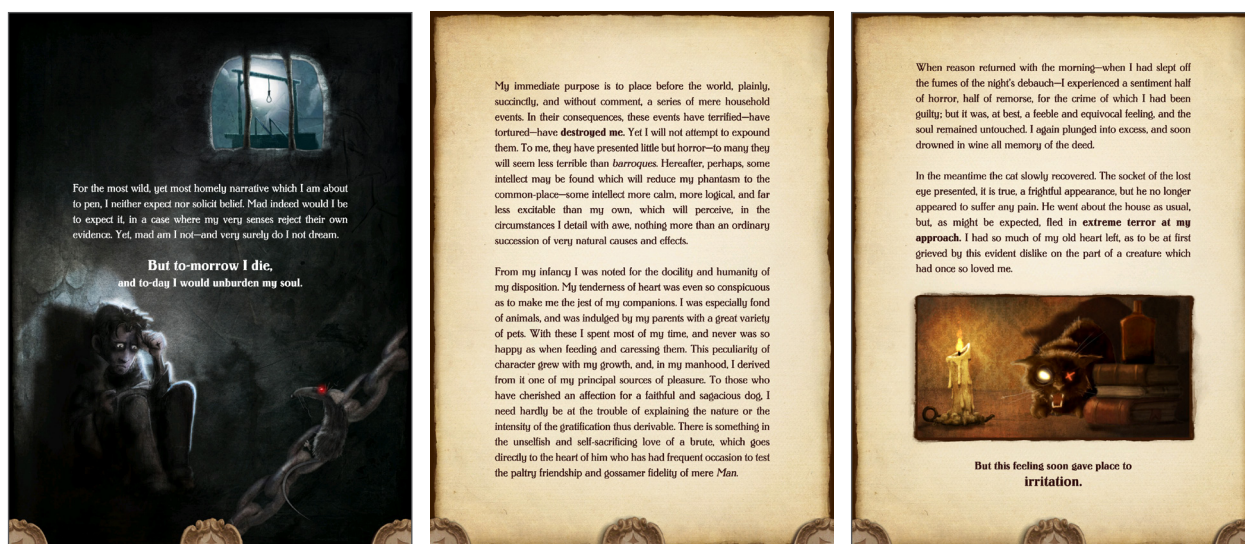


Fig 72-74– (esq) Página inicial do conto que dá a impressão de se tratar de um livro ilustrado com predominância da linguagem verbal. (centro) Página de texto, principal linguagem que rege a narrativa. (dir) Página com grande quantidade de conteúdo textual e imagem interativa em diagramação associativa.

O menu agrupa as funções de configuração e navegação por sumário do aplicativo. Essas configurações limitam-se a habitar ou não trilha sonora e um *page swip* seria uma opção para virar as páginas deslizando os dedos na tela. Essa função não funciona muito bem já que fica limitada à uma faixa na área inferior da tela, mesma região onde já se encontram os botões. Também é possível alterar o idioma do texto entre inglês, francês e espanhol, solicitar suporte técnico, acessar resenhas de outros usuários no iTunes, acessar as páginas do aplicativo nas redes sociais e fazer propaganda gratuita do aplicativo via email ou Twitter, que se limitam a um texto com *link* para Apple Store ou no caso do *email*, um banner – compartilhar amostras do conteúdo ou mesmo um “trailer” seria muito mais interessante tanto para quem compartilha como para quem recebe. O aplicativo é comercializado pela AppleStore, pelo valor de U\$ 2,00 e infelizmente não possui versão em português.

Como todos os três contos se apresentam de forma similar somente o conto *The Black Cat* foi analisado, mas as afirmações a seguir valem para todos os contos presentes neste aplicativo.

É um livro para se ler, não um *audiobook*. A narrativa é linear, não se trata de um hipertexto, não é possível fazer escolhas que alterem o sentido da narrativa. O máximo que se pode fazer é pular alguma animação ou não revelar alguma informação visual que eventualmente estava disposta em algum canto inexplorado da tela. Embora isso possa alterar um pouco a sua percepção da história, não são informações essenciais para a compreensão da narrativa, uma vez que o livro trabalha com texto original da obra sem alterações, e portanto, ignora a existência das imagens. A função dessas imagens na narrativa é claramente secundária, operam com função de redundância transmitindo através da linguagem visual informações já apresentadas no texto.

Apesar de possuir trilha sonora esta não está sincronizada com o texto. Mas mesmo assim já contribui para construir um clima muito propício para a história, uma vez que quanto mais sinistra a trilha, mais insana a personalidade do protagonista. Ao longo do conto, 3 trilhas são executadas, variando a partir do momento em que o leitor atinge uma determinada página. Assim é necessário que a trilha caia duas vezes durante a leitura para ser substituída. Porém, essas substituições foram realizadas de maneira articulada com a história e assim mal se percebe que ocorreram.

É um livro de conteúdo definitivo, em que não é possível alterar família de fontes, corpo ou margens. Dessa forma o processo de composição visual das páginas assemelha-se ao do processo tradicional de composição de páginas para livros ilustrados impressos. Onde o designer possui total controle sobre a diagramação. Mas mesmo assim a diagramação do texto apresenta alguns problemas, como a variação do tamanho do texto e seu alinhamento que não segue uma lógica muito clara, as vezes, o alinhamento centralizado com uma fonte em bold e maior é empregado para dar ênfase em alguma informação, mas é possível que a variação de alinhamento e tamanho vise simplesmente um melhor posicionamento com a imagem com que divide a página. Com isso é possível encontrar parágrafos justificados e centralizados em uma mesma página. O que de certa forma fragiliza visualmente o projeto do texto.

Algumas páginas possuem ilustrações apresentadas de maneira associada com o texto. Na maioria dos casos algum tipo de interação por parte do usuário (agência) é possível, como ilustrações estáticas que tornam-se animações ao serem tocadas. É o caso da página em que introduz o gato Pluto na história. Esta página apresenta uma ilustração do protagonista com um gato preto no colo que ao ser tocada pelo leitor o gato se move e ronrona. Já em outras elas revelam

algum tipo de elemento oculto. como na cena em que o protagonista volta à casa incendiada e ao “limpar” os escombros a imagem do gato enforcado é revelada. Porém, o aplicativo falha gravemente ao não indicar ao leitor quais objetos ou páginas possuem algum tipo de interação e quais são meramente contemplativos, pode acontecer (como foi no meu caso) que o leitor passe o dedo em toda a tela em todas as páginas apenas para se certificar de que não está deixando nenhum elemento da história pra trás.

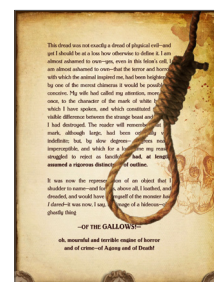
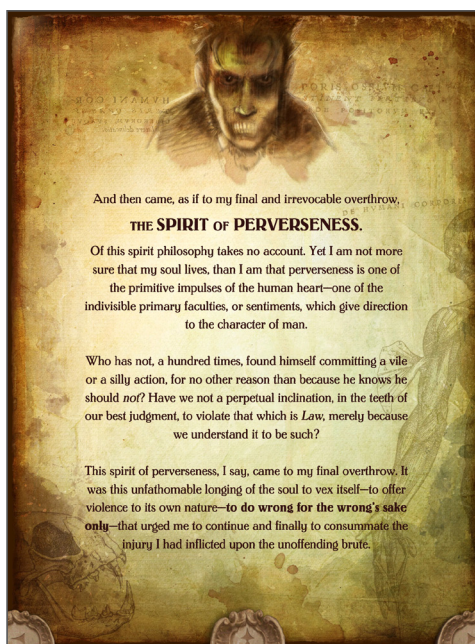
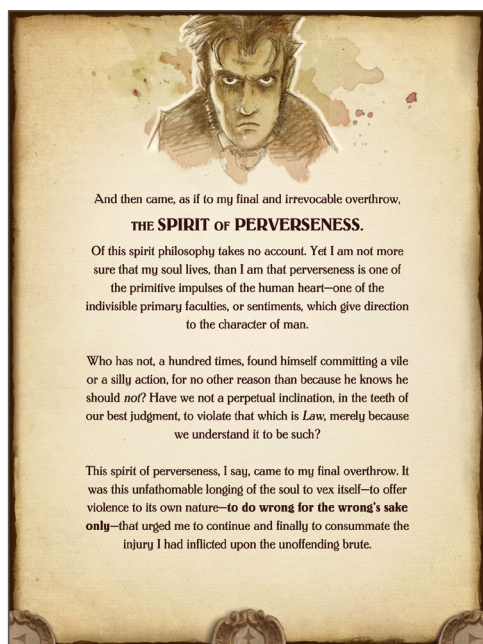


Fig 77 – Página do conto em que um elemento interativo interfere na leitura.

Fig 75 e 76 – Página do conto antes e depois da ação do usuário. Como não há nenhum indicativo de que a página possui essa interação esse elemento pode passar despercebido pelo usuário.

O texto original manteve-se inalterado, mas é possível perceber que o designer procurou trabalhar as ilustrações em função de amplificar as mensagens verbais, assim as ilustrações não são meras paráfrases do texto. Analisando novamente a página em que Pluto é apresentado, o texto verbal comenta sobre o fato de o animal ser completamente preto, motivo de alusões supersticiosas (gatos assim são acusados de serem bruxas desfarçadas), apesar disso é o animal predileto do protagonista. A ilustração traz a imagem do protagonista sentado em uma poltrona com Pluto no colo e ao lado encontra-se uma pequena mesa com uma garrafa meio cheia de alguma bebida destilada. A presença dessa garrafa é uma informação não verbal que pode passar despercebida em uma primeira leitura da cena, mas serve de introdução aos problemas de alcoolismo que o protagonista irá desenvolver ao longo da história.



Fig 78 – Página em que o personagem do gato Pluto é apresentado.



Fig 79-82 – (ao lado) Exemplos de páginas em que as imagens interativas são espacialmente predominantes ao texto.

Não é um aplicativo perfeito, mas é um trabalho muito bem executado, principalmente na relação entre texto e imagem e dos elementos interativos que estão corretamente inseridos no contexto geral da narrativa.

Livro 2 – A Christmas Carol

Autor do texto – Charles Dickens

Produtora – Pad Worx Digital Media

A *Christmas Carol* é uma adaptação em livro digital da obra original de Charles Dickens, e trabalha com o texto original do autor, sem adaptações.

O aplicativo não é sensível a mudanças na orientação do dispositivo, aceitando apenas o sentido retrato. Contém apenas este conto, porém, é um texto relativamente longo, com 115 páginas. A página inicial apresenta o elemento que será empregado para identificar as principais interações no livro, a animação de flocos de neve, onde o leitor encontrá-los, saberá que ao tocá-los alguma coisa acontecerá. A linguagem visual empregada no livro evoca mecanismos simples movidos a vapor ou molas. Infelizmente esses elementos, apesar de interessantes, não tem qualquer ligação com o contexto da história.

A navegação do livro é muito similar a do *iPoe2*, embora neste caso de forma menos evidente. Existem três botões sempre presentes na parte inferior da tela, dois para avançar e recuar as páginas e um no centro, que ativa o menu. Esse botão central é o mais difícil de ser identificado, visualmente consiste na ilustração de uma engrenagem que está abaixo do número das páginas, e portanto, pode muito bem ser considerado a vinheta que isola os números do conteúdo do livro.



Fig 83 – Menu de comandos do aplicativo. Apesar de só ser exibido caso o leitor ative seu botão durante a leitura, esse menu é o menu geral do aplicativo e não um menu de opções de leitura.

Fig 84 e 85 – Imagens da mesma página em momentos distintos, apesar de interessante, a interação não tem qualquer relação semântica com o texto verbal (que chega a sobrepor parcialmente).



O menu em si é simples, possui seis botões: sumário; créditos; um botão para o site da produtora; um botão denominado “links” que direciona para o site do projeto Gutenberg, e as páginas do Twitter do Facebook da produtora; e um botão “Store” que abre uma página com outros trabalhos da produtora, que ao serem clicados abrem o aplicativo da AppleStore, mas curiosamente não na página de aquisição do aplicativo clicado. Visualmente o menu emprega a linguagem dos pop-ups, bem comum no sistema iOS, porém, não apresenta a mesma dinâmica. No sistema, para sair do pop-up basta clicar fora de sua área e os elementos que estão ao fundo serão novamente ativados, no aplicativo é necessário clicar em um botão específico para fechar a janela e também não há forma de voltar a raiz do menu sem fechar e reabrir o menu.

Como mencionado, flocos de neve indicam onde se deve clicar para que as ações ocorram, mas nem sempre essas ações ficam restritas as imagens, algumas vezes ao tocar nos flocos de neve é o texto que se altera, porém caso o leitor simplesmente avance pelos botões, a página é substituída e a narrativa fica com um

“buraco”. Além disso os flocos não são os únicos elementos empregados para chamar a atenção do leitor, alguns elementos empregam uma linguagem visual 3D, totalmente alheia ao projeto e atrem o leitor através de movimento (como a chave na página 10), outros elementos piscam, como os livros numerados empregados para ativar as fases do diálogo na página 5 sem que seja preciso empregar novas páginas. Solução que embora interessante, foi muito mal executada. A ilustração da página ocupa toda a área da tela e emprega um ponto de vista de cima pra baixo. Apresenta o protagonista atrás de um balcão (estilizado para evocar a linguagem mecânica do livro) e seu sobrinho em pé na sua frente. Com excessão do vapor e das bolhas que indicam seu movimento na tubulação, não há qualquer animação na página. Em frente ao balcão encontramos uma pilha de livros numerados de 1 a 9. É exatamente isso o que o leitor encontrará ao chegar à página, fora os números nos livros não há qualquer texto. Ao observar com um pouco de atenção o leitor perceberá que o número 1 está piscando e ao ser tocado revela o texto do diálogo entre Scrooge e seu sobrinho em um quadro branco disposto a frente da tubulação do fundo. Esse quadro não é a parede, não é uma janela, tampouco um lousa, embora não pareça, é um tipo de balão de fala, que curiosamente apresenta um texto em discurso indireto. Não bastasse isso, a distância entre os livros que ativam o texto e o local onde esse texto se apresenta é muito grande e ainda é atravessada pela ilustração. É quase como se para poder ler o texto o leitor tivesse antes que olhar rodapé da página.

Fig 86-88 – Imagem da mesma página em momentos distintos, para substituir os textos deve-se clicar nos livros que estão em frente ao balcão e o diálogo surgirá nesse balão de fala quadrado.



Existem capitulares animadas que ficam se movendo e emitindo sons de maquinário constantemente até que se faça algo pra “desligá-las”, porém, ao contrário dos elementos interativos presentes no decorrer da história, não existe qualquer índice de que esses elementos podem ser desativados.

Os efeitos sonoros e trilhas também apresentam problemas. Ao contrário do aplicativo *iPoe2* que emprega trilha ao longo de todo o conto, *A Christmas Carol* alterna entre momentos de trilhas intensas e silêncio absoluto, em alguns casos isso chega a ocorrer em páginas sequenciais, o que contribuí para a ruptura da imersão do leitor.

Não é possível selecionar o texto, que na verdade não é texto, é imagem em baixa resolução. É possível perceber o pixalado na fonte, ou seja, as imagens que compõem as páginas estão em resolução menor do que deveriam para serem visualizadas em uma tela de 265 ppi. Com isso, não se pode selecionar o texto e ativar recursos que poderiam estar disponíveis neste tipo de projeto como dicionário ou localizador de palavras. É possível que o processo de composição visual empregue exatamente os mesmos recursos utilizados em livros ilustrados impressos e que a programação tenha sido necessária apenas para viabilizar os elementos interativos e a construção do aplicativo.

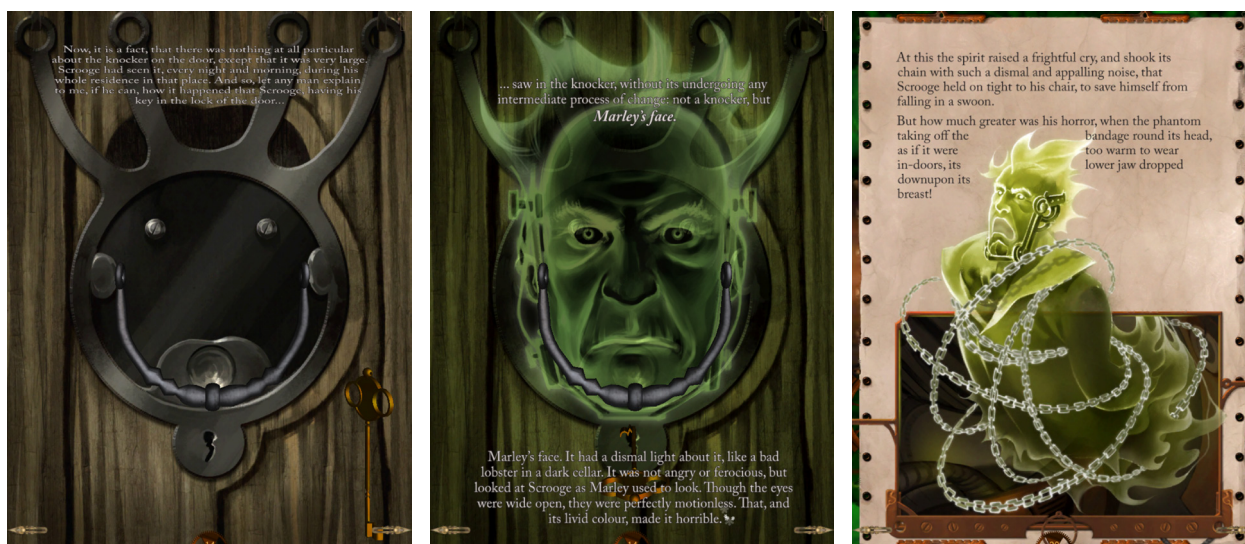


Fig 89-91 – Problemas de diagramação em páginas com texto e imagem. Texto aplicado sobre fundo complexo, variação do tamanho da fonte sem critério definido. Texto bloqueado conflitando com formas orgânicas da imagem.

Em questão de compartilhamento em redes sociais, este aplicativo é ainda mais limitado do que o *iPoe2*, uma vez que só permite que o usuário siga seu perfil no Twitter ou acesse a página da empresa no Facebook, ou seja, nenhuma ação vinculada ao conteúdo do aplicativo que o leitor está utilizando.

Como este projeto apresenta diversas imagens e de maneira associativa com o texto optou-se por classificá-lo como um livro ilustrado digital, porém, esta classificação foi diversas vezes questionada ao longo dessa análise principalmente devido a falta de narratividade de algumas imagens. O que descaracteriza uma relação

disjuntiva entre texto e imagem, já que as imagens não expressam uma narrativa paralela. É como se mesmo ocupando o mesmo espaço texto e imagens estivessem dissociados semanticamente.

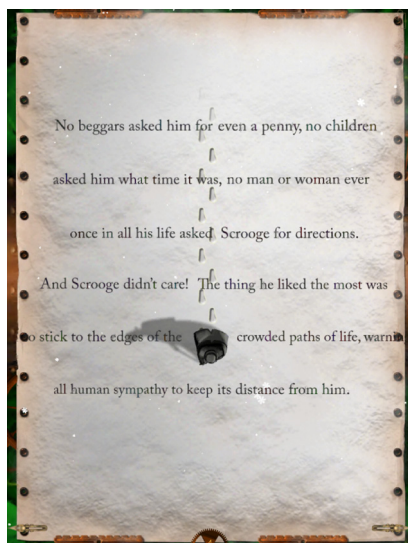


Fig 92 – Imagem da página 4, apesar de não possuir nenhum elemento interativo, a expressão narrativa contruída através da relação texto imagem (personagem de tão mal humorado não desvia nem do texto) é bastante interessante.

Este aplicativo apresenta o projeto de livro ilustrado mais extenso entre os aplicativos analisados para este trabalho. Possui algumas ideias interessantes, como a que foi empregada na página 4, em que o protagonista de tão mal-humorado atravessa a página forçando o texto a desviar. Porém, como o discurso da imagem não se mantém e muitas interações foram aplicadas gratuitamente no projeto, sem que estivessem relacionadas a atitude dos personagens ou aos acontecimentos narrados pelo texto, acaba-se ficando com a impressão de que equipe envolvida não deu conta da complexidade narrativa exigida por um projeto deste nível e que talvez ficasse melhor configurado se projetado em formato de livro com ilustrações.

Livro 3 – *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*

Textos – William Joyce

Produtura – MoonBot

Programação – Twin Engine Labs

Música&Sound Design – BREED

Narração – Mike Martindale

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore é um aplicativo muito bonito, desenvolvido a partir do curta de animação vencedor do oscar em 2011.

O aplicativo não é sensível a mudanças na orientação do dispositivo, aceitando apenas o sentido paisagem. Em sua tela inicial encontramos um livro de capa vermelha sobre uma mesa, onde deve-se clicar para iniciar a história. Caso o leitor

demore um pouco na página inicial, uma simpática mãozinha nos convida a tocar o livro para iniciar a história. Algumas opções são apresentadas no canto inferior esquerdo, a partir dos quais o usuário pode: assistir ao vídeo do curta vencedor do Oscar, que será enviado por *streaming* via internet; acessar um *pop-up* com outros produtos da empresa que podem ser adquiridos pela internet; alterar os idiomas do menu e do texto do livro, infelizmente o português não é uma opção; e acessar os créditos do eBook. E no canto inferior direito, clicando sobre um ícone, é possível acessar o menu de seleção de cenas do livros.

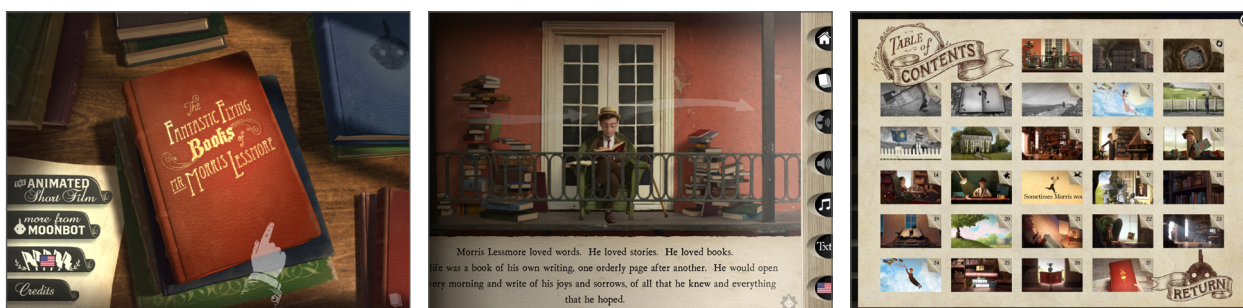


Fig 93-95 – (esq) Menu inicial convidando o usuário a iniciar a leitura. (centro) Imagem da primeira página convidando o leitor a interagir, com menu de opções de leitura ativo. (dir) Sumário, similar ao menu de seleção de cenas encontrado em DVD's de filmes.

Ao clicar no livro, assistimos uma pequena animação do livro se abrindo e a história começa com o protagonista sentado em sua varanda. Após um breve período, não mais do que alguns segundos, uma seta de haste orgânica nos convida a passar o dedo pela tela, após repetir a ação algumas vezes uma nova seta nos indica que devemos clicar no canto superior esquerdo para avançar na história.

O leitor é guiado pelas animações e embora seja possível notar a caixa de texto na parte inferior da tela, a atenção do leitor não se fixa nele. Isso porque *The Fantastic Flying Books* emprega diagramação é dissociativa, com predominância espacial da imagem. A linguagem prioritária também é visual, sendo que o texto exerce função de amplificação. O texto narra fatos que a imagem ilustra, de maneira a gerar comicidade, por exemplo, enquanto o texto diz “*the winds blew and blew*” a animação mostra o personagem tentando em vão se segurar em alguma coisa enquanto é arrastado pelo vento, arrancado do chão e indo parar no teto de uma casa no centro do tornado. Neste caso, como o texto é extremamente curto mesmo a animação sendo bastante complexa, seria possível acompanhar ambas as linguagens sem o auxílio do texto narrado (esse aplicativo possui a função de *audiobook*). Porém, a tendência do texto verbal é ser um pouco mais extensa, sendo que nem por isso as imagens

passem a transmitir menos informações. Assim no decorrer da leitura, o texto escrito passa a ser desconsiderado e o leitor segue a narrativa acompanhando as animações e o texto narrado. O aplicativo até dá a opção de desligar a narração, mas fica muito difícil de acompanhar ambas linguagens simultaneamente (texto escrito e imagens animadas), de maneira que o leitor provavelmente só voltará sua atenção ao texto escrito após esgotar as possibilidades apresentadas pelas animações

No mesmo box em que o texto está contido, também encontramos um pequeno ícone que dá acesso ao menu de opções de leitura do aplicativo. Neste menu é possível: voltar ao menu inicial; acessar o menu de seleção de cenas; (des)ativar a narração, tornando-o um livro para ser lido; (des) ativar os efeitos sonoros; (des)ativar a música de fundo; (des)ativar o box de texto, tornando o aplicativo algo entre uma animação e um jogo; e, alterar o idioma do texto entre dez idiomas possíveis.

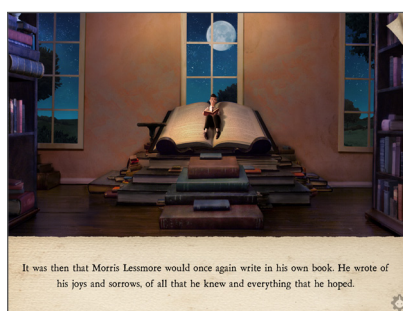
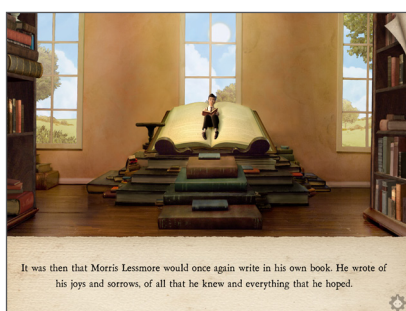
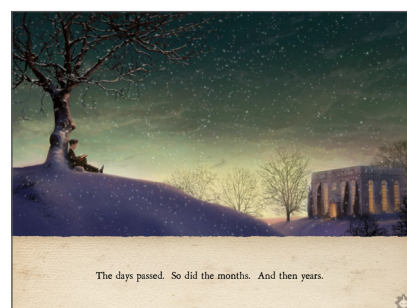


Fig 96-100 – Exemplos de como o livro trabalha de forma interativa a questão da passagem do tempo.



Ao longo da história, vários elementos interagem com o leitor, embora nem todos sejam essenciais para a compreensão da narrativa, todos estão associados ao enredo, não existem cliques gratuitos. Um leitor mais desatento pode não perceber (embora o aplicativo constantemente convide o leitor a interagir) que o céu pode ser colorido por seu toque, ou que ao clicar nos livros, eles narram fragmentos de suas histórias, mas cada uma dessas ações possui relação semântica direta entre os textos verbal e visual apresentados naquele momento da história. O mesmo pode ser dito dos pequenos jogos que o aplicativos apresenta: como o livro que permite que o leitor tente escrever algo em suas páginas, mas

as palavras após a passagem do tornado não se fixarão e serão levadas pelo vento; pode-se ficar um tempo praticando a melodia que o livro nos ensina; ajudar o protagonista a restaurar um livro danificado; ou ainda viajar nas histórias que todos os livros nos contam. São jogos simples, mas sua presença no aplicativo se justifica com base no enredo.

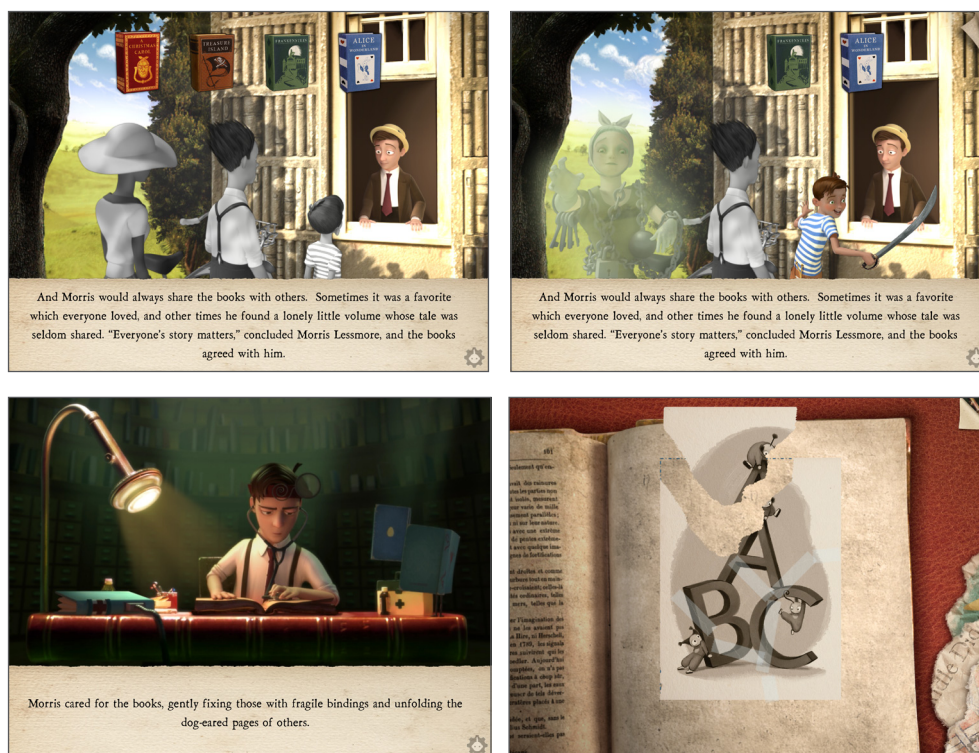


Fig 101-104 – Exemplos de como os elementos interativos estão inseridos na narrativa.

Esse é um aplicativo que conta uma história sobre livros que não precisa ser lida. É um aplicativo muito bem elaborado, com belas ilustrações, excelente trilha sonora. Quem o projetou teve o cuidado de não abandonar o leitor/usuário em sua exploração.

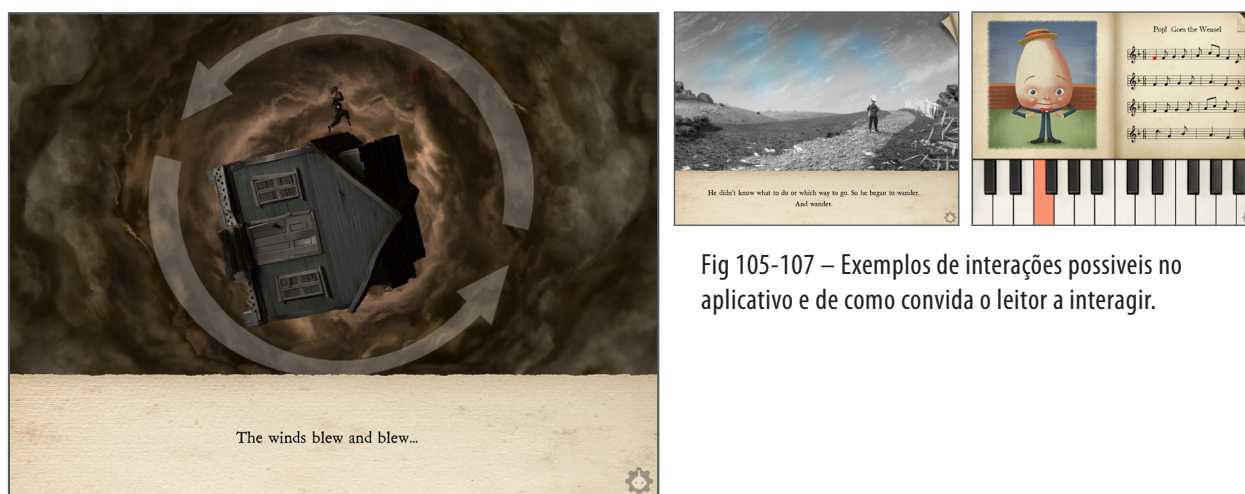


Fig 105-107 – Exemplos de interações possíveis no aplicativo e de como convida o leitor a interagir.

Livro 4 – *Frankenstein*

Autor original – Mary Shelley

Autor da adaptação – Dave Morris

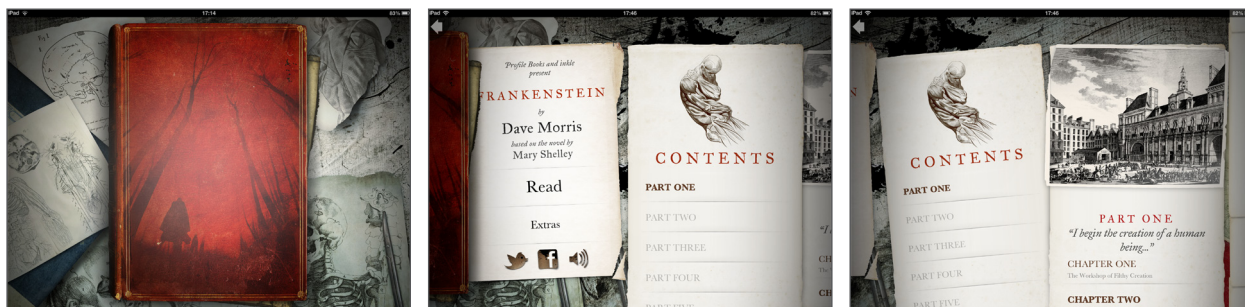
Produtora – Inkle/Profile Books

O aplicativo *Frankenstein* apresenta uma adaptação em formato de narrativa multilinear da obra original de Marry Shelley.



fig 108 – Menu inicial do livro.

fig 109- 111 – Navegação da tela inicial do menu até o início da leitura.



Sua tela inicial apresenta um livro de capa vermelha sobre ilustrações de partes do corpo humano – coração, esqueleto, crânio, músculos, etc. –, após um tempo a capa começa a pulsar, como um coração, convidando o leitor a tocá-la. O que faz com que uma página, contendo o menu inicial, salte para fora do livro. Nesse menu encontramos opções que permitem iniciar/continuar a leitura da obra; acessar os extras; acessar as páginas do Twitter e do Facebook do aplicativo; e (des)ativar efeitos sonoros. Em “Extras” encontramos os agradecimentos do autor da adaptação; informações sobre as ilustrações presentes no livro, o que é muito interessante pois todas são ilustrações antigas (algumas de meados de século XVI); informações sobre o autor da adaptação; outros trabalhos desse autor; outros trabalhos da produtora Inkle e da editora Profile Books; as dedicatórias, tanto de Dave Morris quanto

de Marry Shelley; e as informações legais do livro (créditos, ISBN, copyright, etc.). Interessante notar que a navegação por esses menus é exatamente a mesma que será empregada na leitura do livro. Ao clicar em um novo menu, uma nova página sai do livro e se posiciona a frente a página anterior, para voltar nos menus basta deslizar os dedos na tela.

O texto é apresentado ao leitor em trechos curtos – alguns chegam a ter apenas duas linhas de texto – que em seu final, convidam o leitor a interagir através de escolhas de caminhos ou perguntas a serem feitas ao protagonista. As imagens que ilustram o texto não possuem animações e estão posicionadas sempre em um local à parte do texto, ou seja, em diagramação dissociativa. A obra é composta por seis partes, que por sua vez são subdivididas em capítulos, ou seja, trata-se de um obra extensa, mesmo que não seja possível estimar sua dimensão em páginas. Devido a estes fatores – predominância espacial e semântica, diagramação dissociativa e extensão do texto –, este projeto foi considerado um livro com ilustrações e não um livro ilustrado como os demais projeto analisados.

Fig 112-114 –
Diagramação do livro
com o dispositivo em
modo retrato.



Fig 115 e 116 – Diagramação do livro com o dispositivo em modo paisagem.

O aplicativo é sensível a mudanças na orientação do dispositivo e possui layout específico para cada sentido. Caso o leitor mantenha o aparelho no sentido retrato, cada novo menu aberto substitui a visualização do anterior, com isso pode-se trabalhar com fragmentos de textos com uma linha mais extensa, por exemplo. As imagens nesse caso pertencem ao fragmento de texto a que ilustram e como a leitura do texto se faz por *scroll* – como em um texto na internet – não permanecem visíveis para o usuário a medida que este avança na história. Já em sentido paisagem, o leitor visualiza constantemente o menu imediatamente anterior ao que está acessando no momento, ou seja, caso esteja lendo o texto da obra visualizará também o menu de capítulos. Esta configuração obriga o conteúdo textual a se dispor em linhas mais curtas, já que este layout é similar ao de um texto em duas colunas. Porém, permite que as imagens façam uso da coluna adicional, permanecendo visíveis ao leitor até serem substituídas pela imagem seguinte.

Como o texto está disposto em trechos curtos, não há páginas no livro. Durante a leitura as escolhas feitas pelo usuário são unidas por “alfinetes” que mantêm as escolhas do leitor registradas até o fim do livro, de maneira que não podem ser alteradas a menos que o leitor “reinicie” toda a história, o que apagará toda a informação registrada e permitirá que o leitor faça novas escolhas. Além do inconveniente de não poder cancelar possíveis escolhas acidentais, essa limitação torna-se um problema ainda maior caso um mesmo dispositivo venha a ser utilizado por diversas pessoas, pois uma vez que trata-se de uma leitura longa, é possível que diferentes usuários do dispositivo queiram acessar o aplicativo em momentos distintos. E esses usuários não precisam necessariamente seguir a mesma história. Assim levanta-se a questão de que talvez fosse interessante que o aplicativo permitisse a criação de “perfis de leitores” ou que tivesse um número de possíveis leituras registráveis, algo similar a um “*save game*” encontrado em jogos eletrônicos. Além de um comando para desfazer(undo) a última ação.

A primeira vista parece se tratar de uma narrativa com inúmeras possibilidades, dando ao leitor a sensação de que suas escolhas podem influenciar de fato a evolução da trama, quem sabe impedir o nascimento da criatura, ou alterando seu final trágico. Porém, basta reiniciar a leitura para perceber que não é bem assim. As escolhas feitas pelo leitor não alteram o sentido da narrativa, apenas a quantidade de informações com que terá contato. Trata-se de uma narrativa multilinear, onde todas as opções pusessem a mesma direção e sentido, caminham para um mesmo fim, que não pode ser alterado.

Por exemplo, no primeiro capítulo da primeira parte do livro, Victor Frankenstein cita duas pessoas – sua noiva Elizabeth, e seu amigo Henri – e menciona seu trabalho no mesmo fragmento do texto, as opções apresentadas para esta trecho apresentam opções que variam entre perguntar mais informações sobre Elizabeth, de seu amigo Henri ou perguntar sobre sua pesquisa, que é a alternativa que de fato da continuidade a história. Caso o leitor pergunte sobre Elizabeth, as próximas opções permitirão que o leitor se aprofunde no assunto, fazendo uma nova pergunta sobre ela, ou que abandone o tema e perguntando sobre Henri ou sobre a pesquisa de Victor. É possível que devido ao fragmento do texto anterior, todas as opções apresentadas relacionem-se à Elizabeth, mas em algum momento a pesquisa será novamente citada para que a história possa prosseguir. Não perguntar por Elizabeth neste ponto não isenta Victor de mencioná-la diversas vezes ao longo do livro.

Apesar de possuir efeitos sonoros, este projeto não emprega trilha em nenhum momento, o que é uma pena. Como já analisado nos projetos anteriores, quando empregada adequadamente, a trilha contribui significativamente para a imersão na narrativa.

Mesmo sem poder alterar o fim trágico da obra e que não haja trilha sonora, a experiência de leitura proporcionada pelo aplicativo é muito envolvente. As ilustrações do corpo humano – ou partes dele – e das paisagens criam uma ambientação sensacional. O que torna este aplicativo um exemplo válido de que nem todos os recursos multimídia ou agenciativos possíveis precisam estar necessariamente presentes em um projeto de livro digital para que este justifique sua presença neste meio.

6. DEFINIÇÕES DO PROJETO

O projeto desenvolvido é um eBook interativo. Procurou-se, através do agenciamento do leitor, alterar a percepção e experiência de leitura, considerando-se que esta se dará de forma diferenciada da de livros impressos.

Para selecionar o texto que seria utilizado no projeto, trabalhou-se com duas hipóteses: o texto deveria ser curto; e, de acordo com os conceitos levantados por Van der Linden em *Para Ler o Livro Ilustrado* (2010), o texto deveria ser uma modalidade específica de texto que conciliasse diferentes linguagens e signos (verbais, visuais), e não sendo possível encontrar um texto nestas características, deveria-se buscar um texto que pudesse ser adaptado para funcionar de tal forma.

Após a análise de diversos textos, optou-se por trabalhar com o conto *O Pântano Lunar* (*The Moon-Bog, Weird Tales*, 1926) de H.P. Lovecraft. Um texto curto e que, embora concebido para apresentar apenas linguagem verbal, poderia ser manipulado para trabalhar também outras linguagens.

Assim, parte das informações concebidas pelo autor original para serem acessadas pelo leitor através de linguagem simbólica (texto verbal) foram retrabalhadas no conto para serem apresentadas ao leitor através de linguagem icônica ou indicial (imagens e sons). Essa tradução intersemiótica visa, além de reduzir a quantidade de texto verbal por página, tornar a experiência de leitura do conto mais sensível e emocional. Ganhando, assim, em qualidade de experiência perceptiva, mas perdendo, porém, em cognição.

Essas linguagens (texto, imagens e sons) foram então conciliadas alternando relações de complementação, amplificação e reforço da linguagem prioritária, que na maior parte do tempo, pertence ao texto verbal.

Optou-se por manter a narrativa linear, e não transformá-la em narrativa multilinear em hipertexto, pois, considerou-se que a quantidade de possíveis escolhas do leitor poderiam tornar o projeto demasiadamente complexo para a finalidade a que se destina.

Além disso, tomando por base *eBooks* com conteúdo similar, notou-se a necessidade do desenvolvimento de um aplicativo específico para apresentar o projeto. Isso porque os formatos pesquisados (ePub e PDF), ou mesmo o programa iBooks Author, não apresentaram os recursos necessários.

O ePub é um formato criado com tecnologias *opensource* – em sua última versão, o ePub3, apresenta suporte para as linguagens HTML5, CSS3 e JavaScript – e pretende se estabelecer como um padrão para publicações eletrônicas. Seu conteúdo pode ser acessado em qualquer aplicativo leitor de texto ou *eReader* que tenha sido concebido para executá-lo, e não existe um aplicativo padrão para executá-lo, o que torna impossível prever quais limitações e possibilidades de apresentação de conteúdo estarão disponíveis no aplicativo que executará o arquivo. Por exemplo, existe uma variação significativa do resultado obtido ao se visualizar uma imagem nos aplicativos leitores de texto analisados para este trabalho, nem todos apresentam as imagens corretamente nas páginas e alguns tem recursos para alterar as cores das imagens.

Já o formato pdf não aceita alterações de layout e possui um programa específico para executá-lo – Reader da Adobe –, porém, sua interatividade é limitada. Embora aceite links, vídeos e arquivos de áudio, não é possível alterar os elementos livremente. Por exemplo, os vídeos podem ser apresentados sem os controles de navegação (play, pause, etc), porém, no pdf os elementos multimídia são apresentados, obrigatoriamente, acima dos elementos textuais, mesmo que estes apresentem-se em camadas distintas. Além disso, não é possível adicionar condições ou variáveis para desencadear eventos, o que limita os recursos que poderiam ser usados na autoria procedimental da obra.

O programa iBooks Author da Apple, foi desenvolvido para facilitar a construção de conteúdo para o aplicativo iBooks. O iBooks Author apresenta opções próximas das necessárias para o projeto – pode apresentar o conteúdo em layout amorfo e definitivo, suporta vídeos, sons e animações, e possibilita a inclusão de elementos interativos. No entanto, há várias limitações impostas pelo programa, por exemplo, os elementos interativos precisam ser executados em tela cheia (isolados do resto do conteúdo da página) e os vídeos, sons e animações precisam ser ativados pelo leitor, além de apresentarem os comandos de navegação, que não podem ser desativados.

Assim, optou-se por desenvolver como produto final do TCC um protótipo semi-funcional que viabilize a posterior produção do aplicativo, visto que a programação necessária tem de ser executada por um especialista.

Apesar existir um mercado brasileiro de *eBooks*, o projeto não foca nenhum público específico, pois considerou-se que se trata de um mercado muito recente, com características ainda mal definidas. Dessa maneira, o projeto eximi-se da necessidade de corresponder

as demandas de determinado público em favor da exploração das possibilidades do meio.

Foi necessário definir um dispositivo para balizar as diretrizes visuais do projeto (formato, resolução das imagens, tipografia, etc), visto que diferentes versões de um mesmo aplicativo apresentam mais ou menos recursos de acordo com o sistema, ou versão do sistema, para que são projetadas. E esses sistemas, por sua vez, são projetados com base nas capacidade de processamento dos dispositivos.

Assim o projeto foi desenvolvido considerando as características de visualização no *tablet* iPad Retina da Apple. Optou-se por *tablet* ao invés de *eReader* dedicado – como as versões com tela de *elink* do Kindle, Kobo, Nook, etc. –, pois, além de não suportarem aplicativos com o nível de complexidade necessária, o projeto explora as possibilidades narrativas presentes em imagens e textos em movimento, o que também é inviável neste tipo de dispositivo.

A escolha pelo iPad deve-se ao fato de que além de não encontrar projetos similares para o sistema Android, este apresenta uma gama muito grande de formatos de tela, já que cada fabricante define essa característica em seus dispositivos. E essa falta de padronização poderia caracterizar um fator complicador para o projeto. Além disso, a tela do iPad possui densidade de resolução maior que a dos concorrentes, o que garante melhor resultado para leitura de texto e apresentação de imagens. Porém, o fato deste projeto considerar as características deste dispositivo não significa uma versão deste projeto não possa vir a ser desenvolvida para outras *tablets*, bastando para isso apenas que se considere os paradigmas de produção para as mesmas.

6.1 Requisitos de projeto

Ao final da fase de pesquisa deste trabalho, foram elaborados uma série de requisitos de projeto que balisaram o desenvolvimento do protótipo.

Requisitos de projeto imperativos:

- o projeto não deve se limitar às possibilidades de aplicativos de leitura existentes (iBooks, Kindle, Kobo);
- a interface do aplicativo deve fazer parte do projeto eBook, considerando como será sua navegação e quais serão as opções apresentadas ao leitor, antes, durante e após a leitura;
- as fontes empregadas devem considerar as limitações de uma tela com 265ppi de resolução;

- as imagens devem ter resolução adequada para a tela do iPad;
- as animações ou elementos para interação não devem interferir na leitura do texto, a menos que este seja um efeito proposital e desejável à narrativa;
- a navegação direta para páginas específicas deve ser feita através de um menu;
- o projeto deve conter características de livro ilustrado;
 - deve trabalhar com a noção de distribuição sequencial de cenas em páginas;
 - quando houver alteração dos elementos na composição, a transição ou permanência na página deve ficar evidente ao leitor.
 - adaptar texto original para adequá-lo à modalidade de texto empregada em livro ilustrado;
 - relacionar texto, imagem e, se possível, sons;
 - pode haver alternância entre a predominância de linguagem (texto, imagens e sons), mas em presença do texto escrito, este deve propiciar a leitura;
 - a variação dos elementos não devem confundir o leitor;
 - para evolução na narrativa, o leitor deverá explorar, se houver, as possibilidades presentes na tela em que está;
 - as interações possíveis devem ser sinalizadas;
- o projeto deve conter elementos interativos inseridos no contexto da narrativa;
- o livro deve trabalhar com conteúdo definitivo;
 - leitor não poderá substituir família tipografia, tamanho das fontes, entrelinha ou margens, pois isso alteraria a disposição dos elementos e interferiria nas relações estabelecidas;
- o texto deve ser texto e não imagem;

Requisitos de projeto altamente desejáveis

- o som deverá ser empregado como elemento narrativo;
- desenvolver um trailer/teaser do aplicativo;

Requisitos de projeto desejáveis

- que o aplicativo tenha função de dicionário;
- disponibilizar aos leitores um ambiente propício de discussão sobre a obra;
- sincronizar trilha com a leitura do texto.

7. MEMORIAL DESCRITIVO

7.1 Definição do conteúdo textual

O texto utilizado no projeto não é o mesmo texto do conto *O Pântano Lunar* escrito por H.P. Lovecraft, e sim uma versão adaptada de maneira a aproximá-la da modalidade de texto encontrada em livros ilustrados impressos. Esse direcionamento de projeto ocorreu devido ao interesse em se trabalhar a relação texto e imagem, presente em difentes níveis em todos os *eBooks* interativos analisados para este projeto. Além disso, havia a preocupação em se balisar o projeto em conceitos pré definidos para outras mídias, a fim de verificar se estes se aplicariam de maneira consistente no meio digital.

Assim, foi realizada a tradução intersemiótica do texto original, onde procurou-se trabalhar através das linguagens visual e sonora elementos que foram originalmente concebidos para integrar o texto verbal, o que, além de reduzir sua extesão, possibilitou a exploração de outras formas de se trabalhar os sentidos do leitor. Transformando a obra em algo que deve ser lido, observado e ouvido para que o leitor tenha plena percepção dos signos que lhe são apresentados.

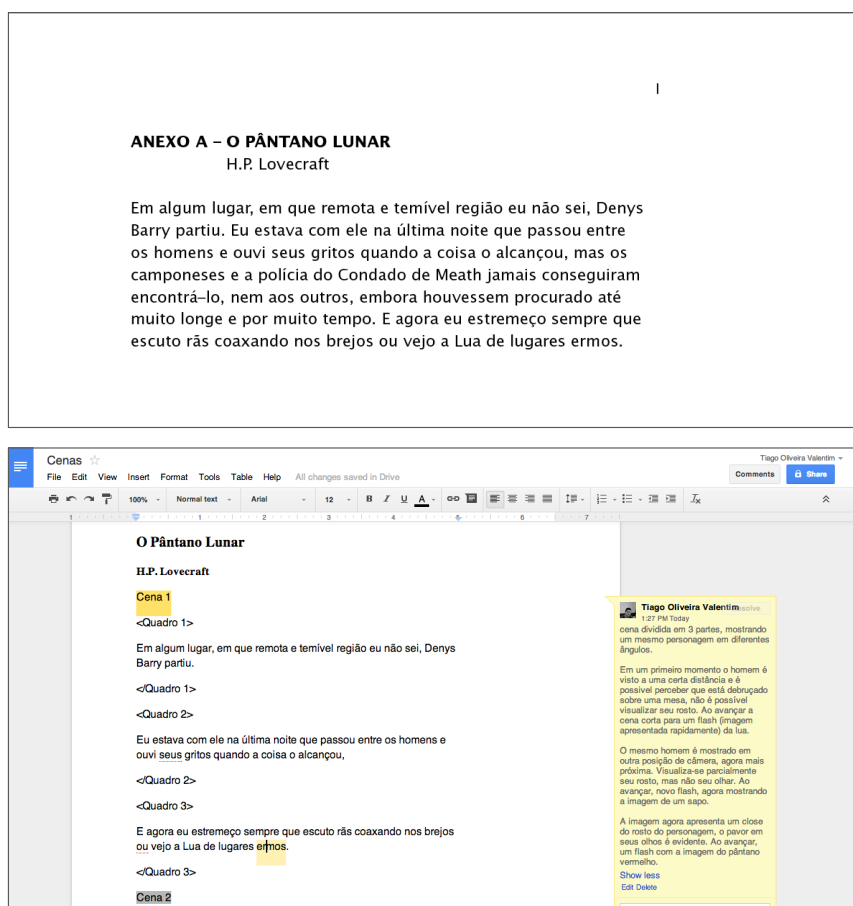


fig. 117 e 118 – Acima, trecho inicial do texto original do conto (Anexo A). Abaixo, trecho trabalhado em software de manipulação de textos, onde além das passagens que entrariam no *eBook*, estão presentes também as ideias para as imagens que ilustrariam cada quadro (Anexo B).

A inserção de novas formas de linguagens – imagens e sons – também permite que a maneira como suas relações se estabelecem possam ser trabalhadas, ampliando assim a produção de significados que surgem destas relações, que não precisam necessariamente ficar restritas a redundância, ou seja, embora imagem e texto contem a mesma história, nem sempre estarão narrando os mesmos fatos.

7.2 Roteiro, *Storyboard* e levantamento de referências visuais

A fim de facilitar a comunicação das ideias desenvolvidas a partir do texto, verificou-se a necessidade da elaboração de um “*storyboard*”¹. Para tanto, foram identificadas neste novo texto as ações que afluíam de forma sequencial ou continuamente e quais ocorriam em maiores intervalos de tempo. A identificação destas ações resultou na divisão do texto em partes menores que, emprestando um termo da linguagem cinematográfica, foram chamadas de “cenas”, e essas cenas por sua vez foram subdivididas em “quadros”. As cenas consistem no conjunto de quadros necessários para a realização de um evento. Já os quadros são cada uma das ações que seriam representadas através de ilustrações no *eBook*, e recebem uma determinada quantidade de texto verbal.

1. Anexo C

Esse *storyboard* foi desenvolvido a partir de imagens coletadas na internet ou fotografias produzidas pelo autor do projeto. Se por um lado este método mostrou-se mais demorado do que simplesmente esboçar as ideias em ilustrações simples, por outro, agilizou o levantamento das imagens que seriam usadas como referência para produzir as ilustrações.

Como o resultado obtido apresentava imagens próximas das desejadas, mas raramente representavam exatamente as imagens imaginadas, em alguns casos, mostrou-se necessário realizar fusões de duas ou mais imagens para compor os quadros, e quando as fusões não eram suficientes para alcançar o resultado desejado, observações escritas sobre como deveria ser a ilustração final foram anexadas aos quadros.

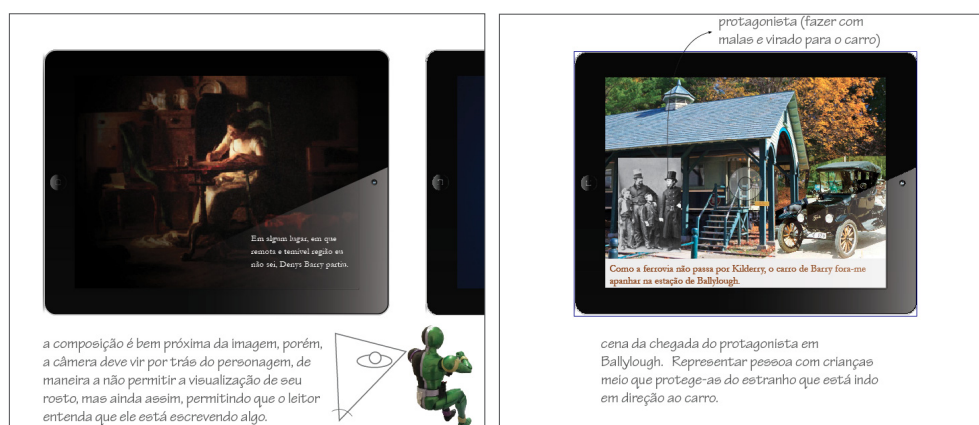


fig. 119 e 120 – Quadros do Storyboard. À direita observações para correção do enquadramento no quadro. À esquerda, fusão de 3 imagens usadas na composição do quadro e suas observações.

O primeiro *storyboard* elaborado continha 21 cenas com cerca de 88 quadros ao todo. Porém, após iniciado o trabalho com as ilustrações, notou-se que produzir essa quantidade de imagens poderia comprometer o cronograma planejado. Assim, estudou-se a retirada de algumas cenas e quadros, e a realocação de seus textos em cenas e quadros adjacentes, o que resultou na configuração final do livro, com 18 cenas com 74 quadros ao todo.

Além das imagens que poderiam compor o *storyboard*, foram levantadas outras imagens usadas como referências geográficas, arquitetônicas, de objetos e vestuários.

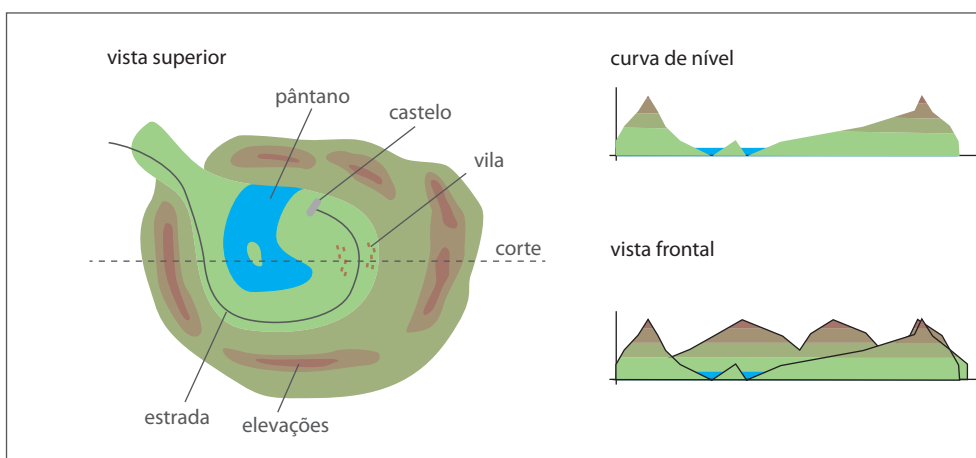
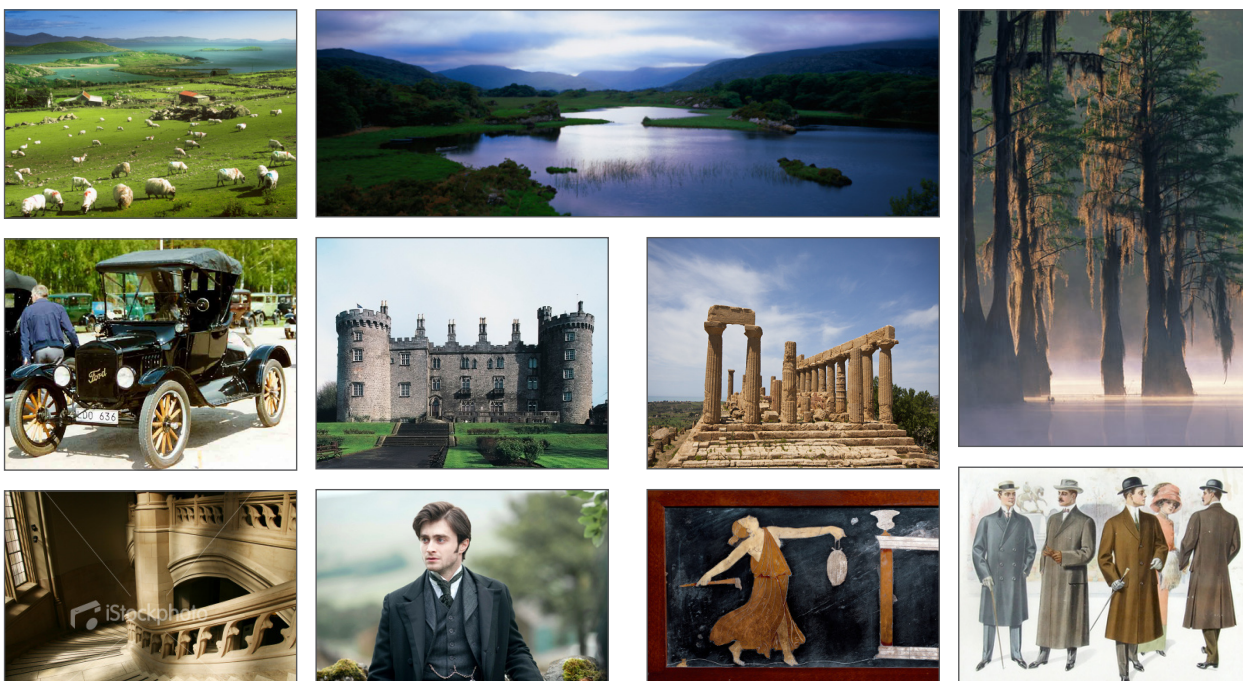


fig. 121 – com base nas informações obtidas no conto, elaborou-se como deveria ser a geografia da região de Kilderry. Esse estudo orientou a busca por imagens que serviriam de base para as ilustrações do lugar.



figs 122 - 131 – Foram levantadas imagens como referências para as ilustrações das paisagens, edificações, vestuários, objetos e eventos que ocorrem no conto. Considerando que a história se passa no início do século XX.

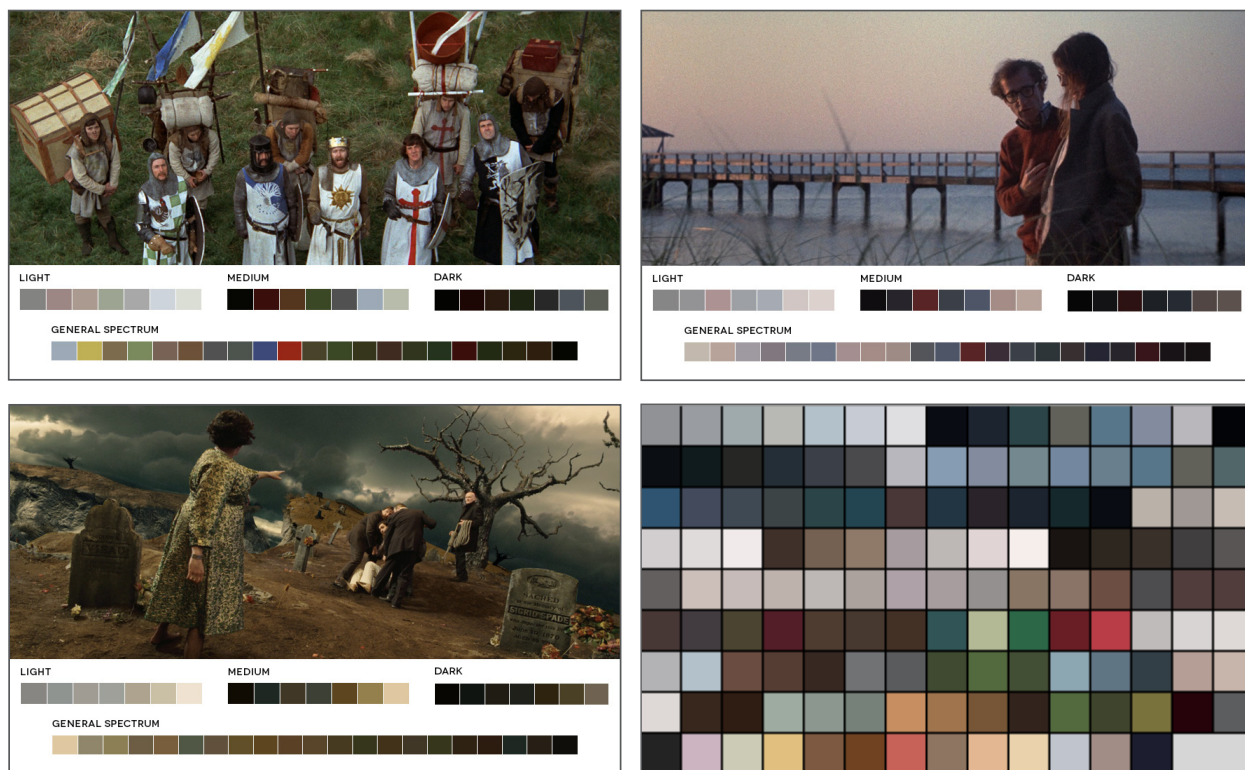
7.3 Ilustrações

Para executar as ilustrações contou-se com o auxílio da designer Daniele Kina, que, embora não atue profissionalmente com ilustrações, executou o desenho a traço das mesmas. Para tanto, utilizou como referência as imagens levantadas e informações deixadas no *storyboard*. As ilustrações foram feitas no formato A5 (148,5 x 210mm), em papel sulfite, com lápis 2b. Esses desenhos foram escaneados e receberam arte final e cor digitalmente.



figs 132 - 141 – Algumas das ilustrações utilizadas como referência. Buscou-se por imagens que evocassem sensações como medo, pavor, angústia e ansiedade, além de referências de estilo de traço e técnica de colorização.

Com base em referências obtidas principalmente no site Movies in Color, que reúne imagens de cenas de filmes e as paletas cromáticas geradas a partir destas imagens, foi desenvolvida uma paleta cromática para ser utilizada para colorir todas as ilustrações.



figs 142 - 145 – Imagens de cenas de filmes obtidas no site Movies in Colors e a paleta cromática empregada para colorir as imagens do projeto.



figs 146 - 149 – Mesmo quadro nas etapas de storyboard, desenho a traço, estudo inicial e arte final colorida, respectivamente.

7.4 Trilha sonora

Paralelamente a etapa de ilustração e colorização, iniciou-se o processo de elaboração da trilha sonora. A princípio a trilha para o conto seria uma coletânea de músicas selecionadas em outras trilhas sonoras existentes, porém, com a colaboração de Vitor Valentim (sound designer autodidata), foi possível desenvolver músicas específicas para o projeto, compostas integralmente em meio digital.

Como este projeto não dispõe dos recursos necessários para sincronizar a velocidade de leitura do texto com a trilha sonora, procurou-se reduzir a sensação de término dos trechos da trilha mediante a utilização de músicas que permitissem a repetição em *looping*, sem que o leitor-ouvinte pudesse notar esse ciclo. Ao todo, nove músicas foram geradas neste processo, sendo que algumas precisaram ser separadas em duas partes, uma inicial que trazia algum elemento introdutório e característico em sua melodia que seria executada apenas uma vez no início da cena, e outra que consistia na parte que seria executada repetidas vezes até o leitor avançar para a próxima cena.

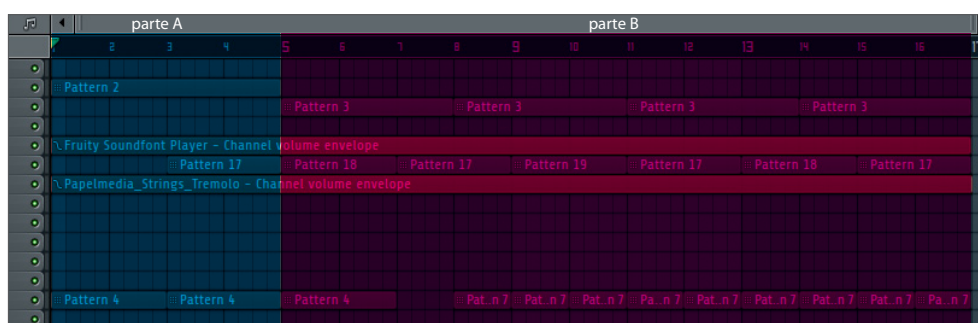
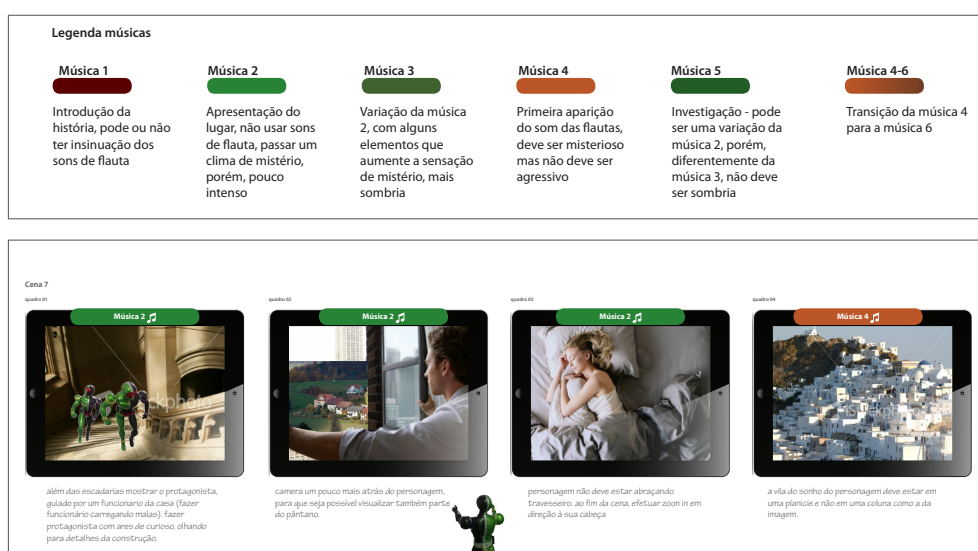


fig. 150 – Esquema de como as músicas foram produzidas. A parte A, em azul, apresenta a introdução da música que será executada apenas uma vez, a parte B, em rosa, representa a parte pensada para se repetir.



figs. 151 e 152 – Legenda elaborada para comunicar as intenções pretendidas com a trilha e trecho do storyboard com a localização de cada música.

7.5 Projeto gráfico

Por se aproximar de um livro ilustrado, o projeto caracteriza-se como um livro de formato definitivo, pois há forte relação entre texto e imagem e, embora o texto verbal permaneça na forma de texto – não foi convertido em imagem, a fim de evitar problemas com a resolução dessas e possibilitar recursos como a busca de significados em dicionários ou a localização de palavras no livro² –, não foram permitidas alterações no layout pelo leitor.

2. Recursos que puderam apenas serem simulados no protótipo, mas que deveriam existir no aplicativo final.

O grid desenvolvido leva em consideração a baixa quantidade de texto por página, o corpo relativamente grande em que o texto é apresentado e as possibilidades de controle de texto que a linguagem HTML possui. Consiste na divisão da altura e na largura da tela em 4 partes iguais, resultando em duas colunas onde, de acordo com a composição visual da página, a disposição do texto poderia variar, tanto em largura quanto em relação ao quadrante em que deve ser apresentado. Em alguns casos, a fim de se obter melhores resultados na composição visual das “páginas”, os textos poderiam ficar “livres” da obrigatoriedade de respeitar os quadrantes, e assim se articulando melhor com as linhas de força das imagens.

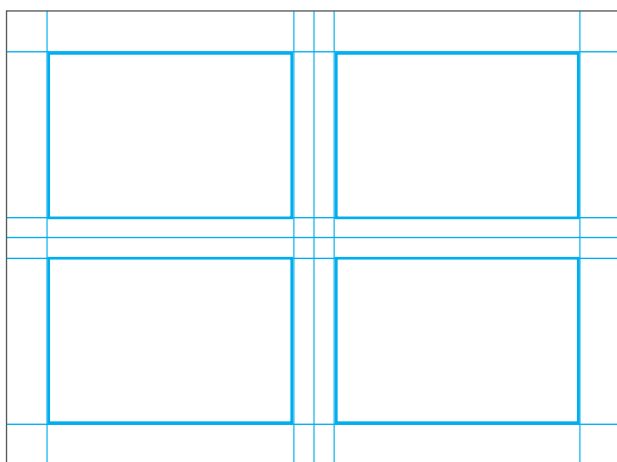


fig 153 – Esquema do grid empregado no projeto.

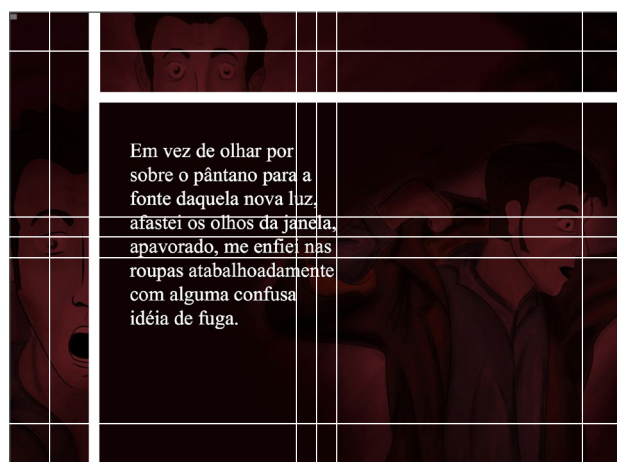


fig 154 – Exemplo de caso em que, devido a configuração da “página”, o grid precisou ser desconstruído .

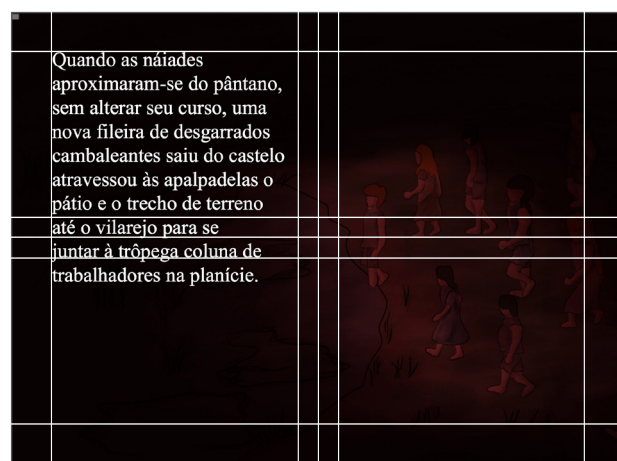
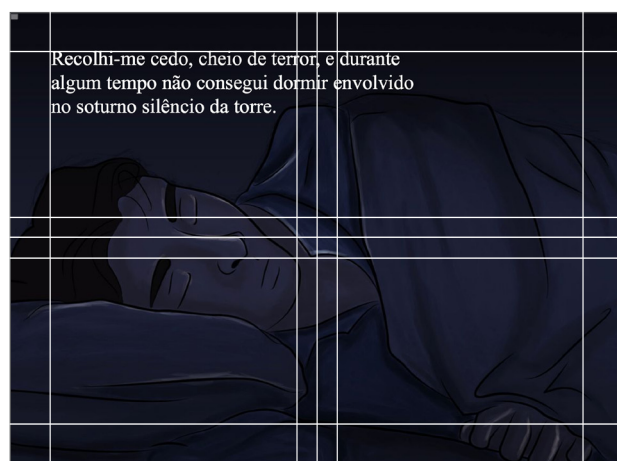


fig 155 e 156 – Exemplos de como o grid foi utilizado. Em casos de composição horizontal, se o texto não ultrapassar 4 linhas, pode-se ocupar uma coluna e meia, ou mesmo as duas colunas, dependendo da quantidade de texto. Em casos de composição vertical, o texto deve ocupar apenas uma coluna e não há limite de linhas. Em ambos os casos, o alinhamento do texto pode ser feito tanto pelo topo quanto pela base dos quadrantes.

A arte da “capa” do projeto se baseia, principalmente, nos conceitos quase minimalistas apresentados por Craig Mod a respeito das capas de revistas eletrônicas, a fim de garantir sua identificação mesmo em aplicações em escalas reduzidas.

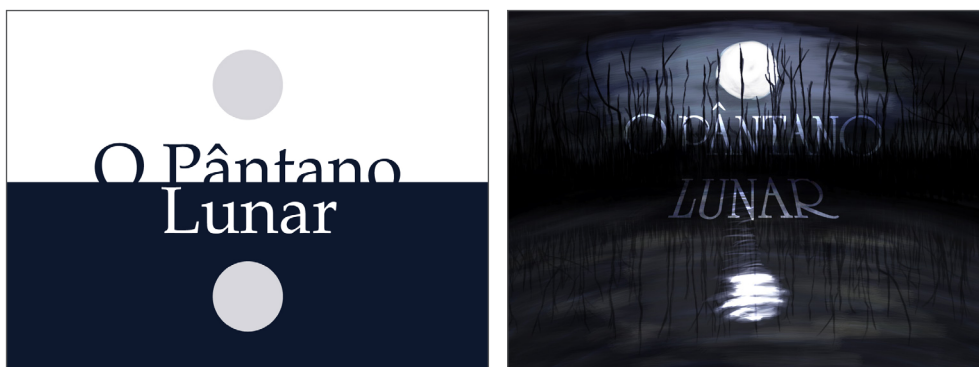


fig 157 e 158 –
(esq) Estudo
inicial para “capa”
e (dir) resultado
final obtido com a
linguagem gráfica das
ilustrações do projeto.

7.6 Programação do protótipo semi-funcional

Finalizadas as ilustrações e as músicas, iniciou-se o processo de programação do protótipo. Para isso trabalhou-se com um *software*, normalmente empregado no desenvolvimento de protótipos de aplicativos e sites, ou seja, um programa pensado para outras finalidades, mas que foi a ferramenta empregada devido à facilidade de manipulação do arquivo e pela disponibilidade de recursos que apresenta.

Embora fosse possível obter o mesmo resultado trabalhando com meios convencionais de programação – inserindo manualmente cada linha de código e criando cada arquivo de texto necessário –, o uso desta ferramenta minimizou a quantidade de conhecimento nas linguagens HTML, CSS e JavaScript necessários para obter do protótipo, uma vez que todos os arquivos eram gerados automaticamente pelo programa e, normalmente, não precisam ser editados posteriormente.

O desenvolvimento do protótipo nessas linguagens permitiu que qualquer navegador de internet com suporte para as mesmas, conseguisse executar o protótipo, inclusive os navegadores do sistema iOS, sem a necessidade de empregar aplicativos específicos para isso³.

3. Um aplicativo precisou ser adquirido para transferir os arquivos do protótipo para o iPad, porém, uma vez no aparelho, o protótipo era executado no navegador nativo do sistema.

7.6.1 Interface do aplicativo

Embora o desenvolvimento da interface de navegação do aplicativo não seja o foco deste trabalho, verificou-se, ainda durante sua fase de pesquisa, que a interface do aplicativo poderia interferir na experiência de leitura. O leitor não poderia, por exemplo, ter dúvidas sobre como avançar a história ou como acessar algum trecho da história diretamente, enfim, ações simples e consolidadas em interfaces de livros impressos, onde se avança a história virando as páginas e se localiza um trecho acessando o sumário do livro.

Por isso, interface e navegação foram projetadas de maneira a privilegiar sua simplicidade e compreensão. Em uma tela inicial é apresentado o menu externo onde são exibidas cinco opções ao usuário: Idiomas, onde o leitor pode selecionar outro idioma para o texto; +eBooks, onde o leitor pode conhecer, através de *trailers* que podem ser compartilhados nas redes sociais, outros trabalhos da editora, além de entrar em contato com a opinião de outros leitores sobre estas obras; Créditos; Sumário; e Iniciar.

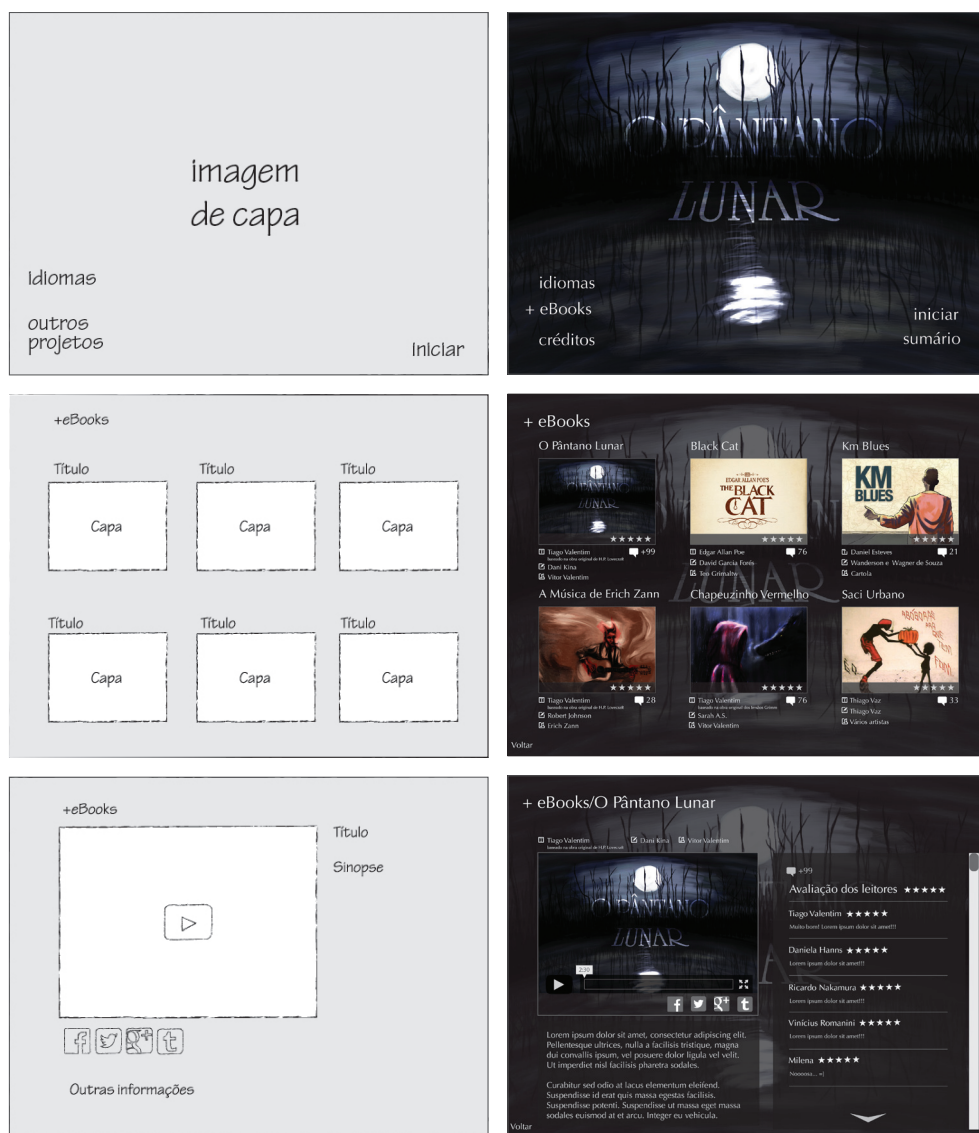


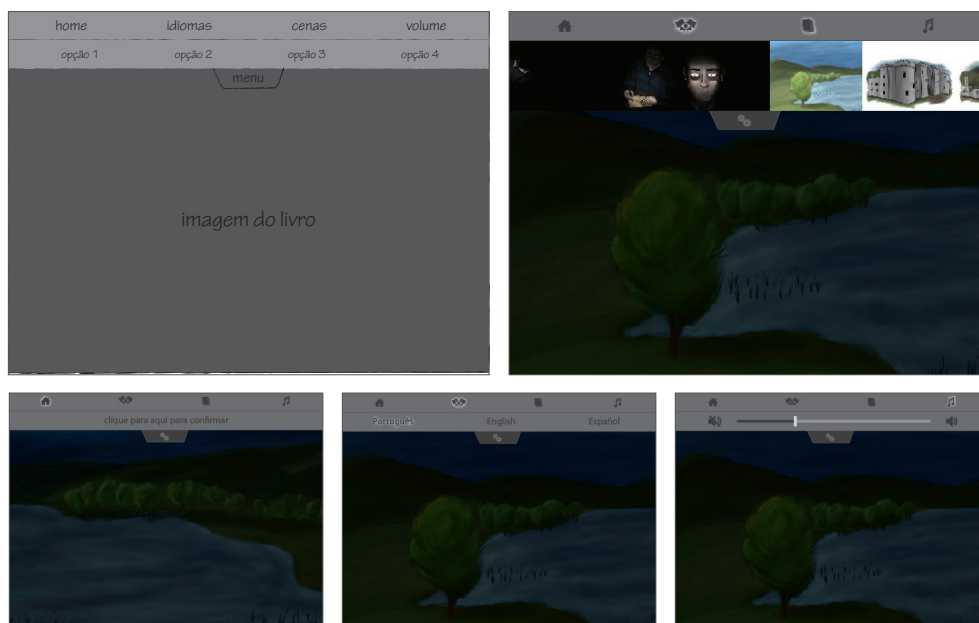
fig 159 - 164 – (esq) *Wireframes* das telas do menu externo do aplicativo e (dir) resultado final obtido. Neste menu são apresentadas opções que antecedem a leitura do conto, onde é possível alterar alguns parâmetros de leitura e no item “+eBooks” conhecer outros trabalhos e compartilhá-los nas redes sociais, sem sair do aplicativo do livro.

Durante a leitura do aplicativo, um toque nas áreas direita ou esquerda da tela avança ou recua o texto e um toque na área central ativa a aba do menu de navegação interno do *eBook*, que surge sobre a página que o usuário estiver lendo, assim, em caso de acionamento acidental, o retorno a leitura é facilitado. Neste menu

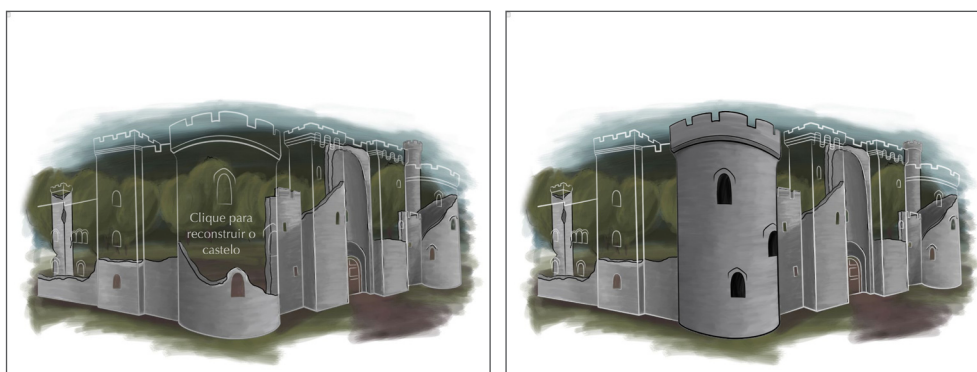
é possível retornar à tela inicial; substituir o idioma dos textos; acessar o sumário, que nesta parte é apresentado na forma de uma linha deslizante; e aumentar ou reduzir o volume do som.



fig 165 e 166 – Estudo e resultado obtido para a tela do tutorial de navegação, necessária pois verificou-se que alguns usuários não sabiam se deveriam tocar ou deslizar o dedo sobre a tela.

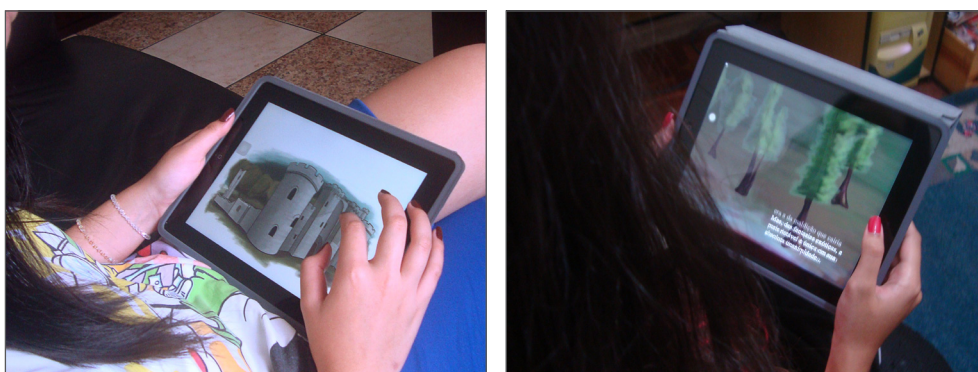


figs 167 - 171 – Estudo e resultados obtidos para as telas do menu de leitura, do aplicativo. Foram reunidas neste menu as opções que poderiam influenciar de alguma forma a leitura do conto.



fig, 172 e 173 – Indicação de elemento interativo. Por estarem inseridos no contexto da narrativa, a história só avança após a execução da tarefa. Buscou-se com esse recurso ampliar o nível de envolvimento do leitor com a história, aproximando-o da situação em que se encontra o personagem.

Foram realizados testes com usuários de diferentes gêneros, idades e níveis de escolaridade⁴. Para tanto, o projeto era apresentado aos leitores enquanto suas reações eram observadas, ao término da leitura, ao invés de um questionário, foi realizada uma breve conversa com o intuito de esclarecer possíveis questões apresentadas pelos próprios usuários. Embora o espaço amostral desses testes tenha sido restrito, o projeto foi muito bem aceito. Foram levantadas algumas questões, como a ausência de um elemento mais assustador para encerrar a narrativa ou a ausência de uma barra de progresso e outras notas que podem vir a ser incrementadas futuramente.



figs 174 e 175 – Usuários utilizando o protótipo durante a fase de testes.

Com intenção de se obter informações a respeito da viabilidade do projeto, o protótipo foi apresentado a um especialista em programação para o sistema Android, o senhor Marcelo Satoshi Kato, que afirmou não haver problemas em se obter os recursos empregados. De acordo com ele, a maior complicação teria relação com o sistema de comunicação entre os leitores, uma vez que não se deseja que os usuários deixem o aplicativo para acessar as resenhas disponibilizadas nas “Stores”, um sistema para armazenar e permitir o acesso a essa informação a partir do aplicativo precisaria ser criado. O senhor Kato disse ainda que, além do protótipo, para viabilizar a programação do eBook seria necessário elaborar o *Caso de Uso* do projeto, ou seja, a descrição detalhada de todas as possibilidades de execução pelo usuário em cada tela do aplicativo.

O protótipo final obtido ainda está longe de ser o *eBook* em si. Não tem, por exemplo, qualquer função que permita a comunicação entre os leitores, apresenta alguns bugs e limitações relacionadas as escolhas realizadas para obtê-lo – como a falta de controle na transição dos sons ou os saltos que ocorrem quando se retorna à partes específicas do texto –, porém, esses problemas podem ser eliminados com a programação adequada, a ser implementada por um especialista.

7.6.2 Problemas encontrados e soluções propostas

O protótipo foi desenvolvido de forma a aproximá-lo do produto final, visando simular a experiência de leitura, as interações e a navegação como deveriam ocorrer de fato. Observou-se que, devido a limitações da forma como o arquivo foi construído – similar a um site –, às restrições da ferramenta empregada e a falta de conhecimento em solucionar problemas que possam ocorrer na linguagem HTML, há limitações no protótipo.

Além de bugs que podem ocorrer ocasionalmente ao se avançar na narrativa, existe um problema ao retornar dos primeiros textos de sequências em que a trilha se altera: ao invés de se visualizar o último quadro da sequência anterior, visualiza-se o primeiro. Isso ocorre porque uma vez que a ferramenta utilizada para a construção do protótipo não possui opções de controle de som, foram empregadas diferentes páginas, como em um site, para cumprir a função de interromper uma música e dar início à seguinte. Porém, ao se retornar a uma página, todos eventos anteriormente executados são descartados e reiniciados, inclusive o elemento que controla quais imagens e textos deveriam ser apresentados. Para este problema não se encontrou solução.

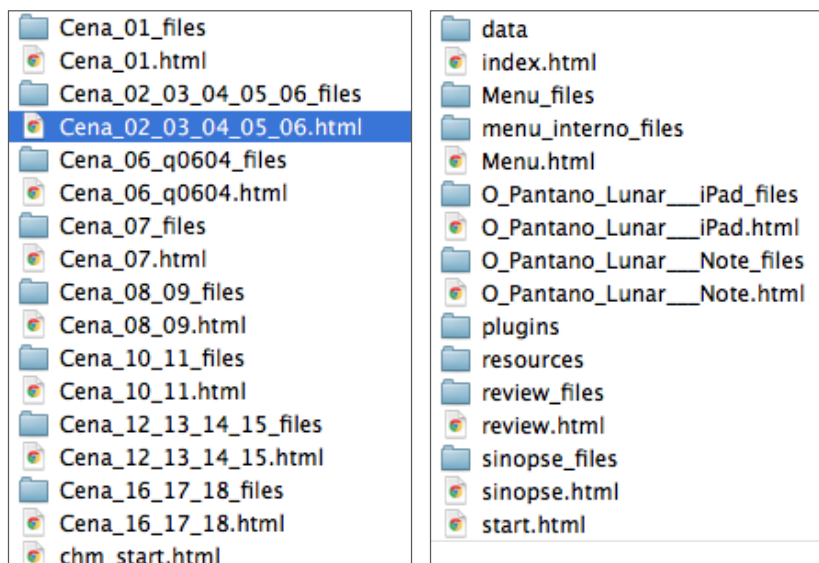


fig 176 e 177 – Conjunto de arquivos e pastas que compõem o protótipo. Cada uma destas pastas representa uma página do protótipo e contém seus respectivos HTML, CSS, JavaScript, além de arquivos de imagem (os sons tiveram de ser inseridos manualmente). Devido ao método empregado para controle do som, onde cada conjunto de cenas que compartilhava de uma mesma trilha foi agrupado em uma mesma página, diversas páginas foram geradas, porém, havendo outra forma de se trabalhar o som, muito provavelmente, estes arquivos se apresentariam em outra configuração.

Com a finalidade de reduzir o tamanho final do arquivo do protótipo e visando diminuir a incidência de erros ocasionados por demora no carregamento das informações nos navegadores que executariam o protótipo, as ilustrações que foram inicialmente executadas em 2048x1536px com 265dpi – de acordo com as especificações da *tablet* onde seriam visualizadas, o iPad Retina. Há, de fato, diferenças perceptíveis na qualidade das imagens em diferentes resoluções –, optou-se por empregar imagens com 150dpi de resolução, consideradas a menor resolução possível a ser empregada, para este tipo de tela, sem prejudicar a visualização das imagens.

Outros problemas importantes se referem ao sistema iOS. Este sistema é configurado para não permitir que os navegadores executem automaticamente arquivos de som ou vídeo, sendo necessário que o leitor os ative manualmente, impossibilitando assim que os testes com usuários realizados no iPad executassem automaticamente os sons.

Considerando que o tempo gasto em uma solução definitiva, que possibilitasse a reprodução automática do áudio nos navegadores do sistema, poderia ser melhor empregado em outras atividades, optou-se pela execução manual dos sons em outra fonte, simulando sua sincronização com a leitura do protótipo no iPad, como solução alternativa. Visto que este é um problema exclusivo do protótipo, uma vez que esta é uma limitação imposta aos navegadores do sistema e não ao sistema em si, e que portanto não afetaria o aplicativo desenvolvido para o eBook.

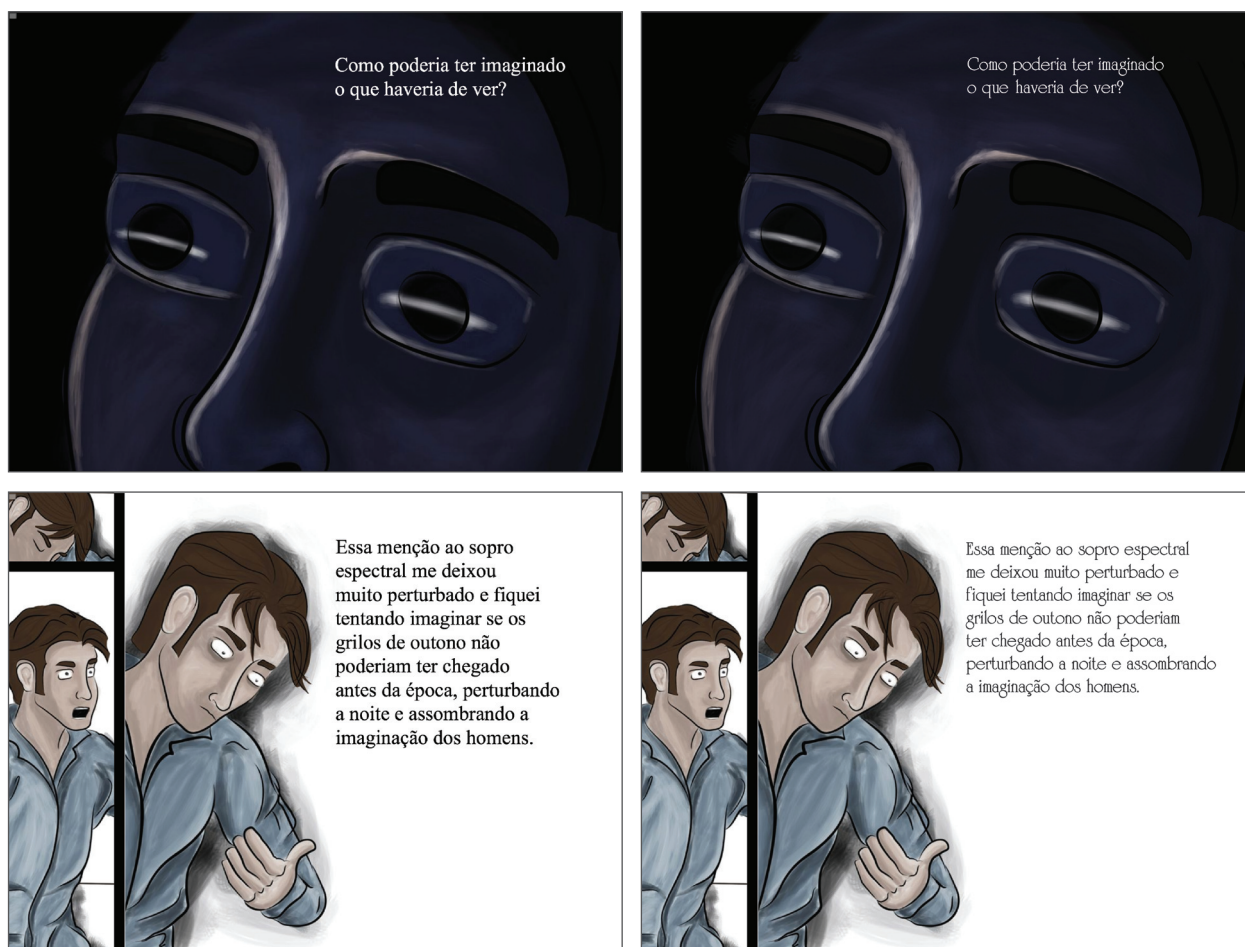


fig 178 – De acordo com a lógica da ferramenta empregada, para que o protótipo execute arquivos de áudio ou vídeo é necessário inserir determinados objetos e delegá-los a essa função, sendo possível empregar diversos eventos para ativar a execução desses arquivos (o carregar de uma página, o valor de uma variável, o deslocamento de um objeto, etc). Porém, quando um protótipo é carregado em um dispositivo com sistema iOS, o resultado obtido é o apresentado ao lado, onde não basta a ocorrência do evento para executar o arquivo, uma vez que este apenas carrega o arquivo no objeto, sendo necessária ainda a intervenção ativa do leitor, que deveria clicar no ícone que surge no objeto.

Além disso, o sistema iOS não permite que novas fontes sejam instaladas. Assim, foi necessário optar entre: a) converter todos os textos em arquivos png, o que não seria interessante para o projeto uma vez que formas de reduzir o tamanho do arquivo (em bytes) já estavam sendo estudadas; b) trabalhar com @fontface, opção descartada uma vez que se esperava desenvolver um protótipo que fosse totalmente executável mesmo em situações em que não houvesse acesso à internet; e c) trabalhar com uma família tipográfica presente no sistema iOS, embora esta não seja a solução ideal, foi empregada por não aumentar o tamanho do arquivo e por manter o protótipo sem a necessidade da conexão com a internet.

Assim, a fonte Palatino foi utilizada no protótipo, por ser uma fonte que apresenta boa legibilidade, porém, devido a espessura de suas hastes e a largura de seus caracteres, sua mancha textual foi considerada mais escura do que a desejada, além disso, a Palatino pode ser considerada uma fonte “neutra” e elegante, e não evoca a instabilidade emocional ou o suspense que se deseja expressar através da tipografia. Por isso, foram realizados estudos com outras

fontes, que resultaram na pré-seleção da fonte University para o uso no texto do projeto, porém, apesar de expressar os conceitos desejados, esta fonte apresenta alguns elementos que dificultam seu emprego em textos corridos, já que seu desenho original foi concebido para o uso em títulos. Dessa maneira, entende-se que para a definição da fonte a ser utilizada no eBook deve-se optar entre aprofundar a pesquisa tipográfica, buscando-se por uma fonte que apresente as características da fonte University, mas que possa ser empregada em textos curtos, ou elaborar o desenho de uma fonte específica para seu uso no projeto.



figs. 179 - 182 – (esq) Resultado obtido com a fonte Palatino, empregada no protótipo.

(dir) Estudo realizado com desenho simplificado da fonte University, onde foram retirados elementos que dificultavam a leitura, e o aumento da espessura das hastes dos caracteres.

Embora estes problemas comprometam a experiência de leitura do protótipo, verificou-se que não afetariam um aplicativo do eBook, uma vez que podem-se empregar recursos para controlar melhor o som, cuja a execução não é alterada pelas limitações impostas aos navegadores e que resolveria os problemas que a solução empregada no protótipo causou à navegação, além de existir a possibilidade de se embutir todas as fontes necessárias para a correta visualização do livro direto no aplicativo.

8. CONCLUSÃO

Este trabalho de conclusão de curso além de reunir um panorama geral sobre as diferentes questões que orbitam o tema *eBook*, também apresenta uma proposta de encaminhamento de design de conteúdo literário para essa plataforma.

Seu conteúdo pode ser trabalhado de diversas formas, desde expressões mais comuns, como as narrativas lineares à formas ainda pouco exploradas, como as narrativas procedimentais ou multilíneas, que embora não sejam exclusividade do meio digital, são mais facilmente obtidas e representadas nele.

As tecnologias que possibilitaram o acesso ao texto digital ocasionaram claras mudanças na relação que o público tem com o objeto livro. Não apenas por reduzir custos de obtenção do produto final, mas por alterar todos os seus paradigmas produtivos. A proximidade autor/leitor que propicia gera consequências em vários níveis, como por exemplo na concepção do conteúdo, onde, através da internet, algumas pessoas podem influenciar o nível de profundidade em que determinados assuntos devem ser abordados, até o final do processo no qual é possível o diálogo direto entre o autor do conteúdo e uma gama muito maior de leitores, o que além de fornecer informações ao autor da obra, pode ainda influenciar a maneira como outros leitores a recebem.

Análises de aplicativos de leitura de *eBooks*, revistas digitais e projetos de *eBooks* interativos, demonstram que existem duas linhas de pensamento distintas em relação à forma em que o conteúdo é disponibilizado ao leitor. No caso de livros de formato amorfo, notam-se esforços para se desenvolver um formato de arquivo aberto, o que facilita a produção desse tipo de conteúdo, visto que um único arquivo pode ser acessado por diversos aplicativos diferentes. Já em projetos de conteúdo definitivo, cada projeto é um aplicativo isolado. Não foram encontradas ferramentas – com exceção do iBooksAuthor da Apple – que facilitassem a construção desse tipo de conteúdo ou mesmo uma plataforma de leitura que aceitasse trabalhos de diferentes fontes produtoras.

Algumas iniciativas do governo estudam adquirir conteúdo digital e reduzir a carga tributária a que os aparelhos e conteúdo estão sujeitos, e com isso, é possível que se amplie o interesse e os investimentos das grandes fontes produtoras de conteúdo no setor.

O projeto desenvolvido ao longo deste trabalho é uma proposta de solução a estas questões. Desenvolvido a partir de uma adaptação

do conto *O Pântano Lunar*, de H.P. Lovecraft (1926), apresenta seu conteúdo em formato definitivo. Visualmente, aproxima-se de um livro ilustrado, porém, procura tirar proveito do meio digital em que está inserido, explorando elementos interativos, animações e trilha sonora como elementos narrativos.

Compreende-se que o protótipo desenvolvido não é o produto final e que para alcançá-lo é necessário empregar conhecimentos específicos de outras áreas. Mesmo os elementos em que o resultado obtido tenha sido considerado satisfatório, como as ilustrações ou as animações, poderiam ser revisados pelos devidos especialistas a fim de acrescentar ao projeto novos pontos de vista e torná-lo mais completo.

Além disso, é necessário empregar os conhecimentos necessários para gerar de fato o aplicativo e consequentemente retrabalhar questões que foram comprometidas por limitações nos recursos empregados para se obter o protótipo, como a transição entre os sons ou a possibilidade de se empregar outras famílias tipográficas, uma vez que estas não ficariam mais restritas as tipografias disponíveis no sistema operacional.

Portanto, espera-se que este trabalho tenha contribuído significativamente para o campo ao levantar referências, abordar questões conceituais e práticas relevantes, elaborar análises críticas de projetos existentes e esboçar uma metodologia projetual que pode servir de base à projetos futuros.

REFERÊNCIAS

Livros

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

———. *Tudo Que É Ruim É Bom Pra Você* – Como os Games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: O desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: EdUsp, 1993.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

VAN DER LINDEN, Sophie. *Para Ler o Livro Ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

GARRISH Matt. *What is EPUB3*. O'Reilly, 2011.

Artigos e Ensaios

GALERA, Daniel. *Virando o Jogo*, Revista Serrote, 2010.

disponível em: <<http://www.revistaserrote.com.br/2011/06/virando-o-jogo/>>
acesso: Maio 2013

SILVA, Giana; BUFREM Leilah. *Livro Eletrônico: A Evolução de uma idéia*

disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP4BUFREM.pdf>>
acesso: Abril 2013

PACHECO, Vera. *Adaptação do Rapid Serial Visual Presentation – RSVP- para as investigações de leitura de textos com sincronização dos estímulos auditivo e visual*

disponível em: <<http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/edicoesanteriores/4publica-estudos-2007/sistema06/61.PDF>>
acesso: Março 2013

Kay, C. Alan; *A Personal Computer for Children of All Ages*

disponível em: <http://www.mprove.de/diplom/gui/kay72.html>
acesso: Novembro 2013

Blogs

CRAIG MOD. *A pointable we*, 2012

http://craigmod.com/satellite/pointable_01/

http://craigmod.com/satellite/pointable_02/

http://craigmod.com/satellite/pointable_03/

acesso: Março 2013

———. *Books in the age of the iPad*, 2010

http://craigmod.com/journal/ipad_and_books/

acesso: Março 2013

———. *Embracing the digital Book*, 2010

<http://craigmod.com/journal/ebooks/>

acesso: Março 2013

———. *Platforming Books*. Craig Mod, 2012
http://craigmod.com/journal/platforming_books/
 Acesso: Março 2013

- Art Space Tokyo
<http://artspacetokyo.com/>
 Acesso: Março 2013

———. *Post artifact Books and Publisher*, 2011.
http://craigmod.com/journal/post_artifact/#fn-38
 acesso: Dezembro 2012

———. *Subcompact Publishing*. Craig Mod, 2012
http://craigmod.com/journal/subcompact_publishing/
 Acesso: Março 2013

- The Magazine
<http://the-magazine.org/>
 acesso: Março 2013

———. *The eReader incompetence checklist*, 2010
http://craigmod.com/satellite/bad_ereaders/#fn-ref-57-1
 Acesso: Março 2013

———. *The iPad screen is not your desktop screen*, 2010
http://craigmod.com/satellite/ipad_screen/#fn-49-2
 Acesso - Fevereiro 2013

———. *The shape of our future book*, 2011
http://craigmod.com/satellite/our_future_book/#fn-ref-70-3
 acesso: Fevereiro 2013

CRIS FERREIRA. Amazon começa a vender Kindle no Brasil
<http://www.vidasempapel.com.br/amazon-vende-kindle-no-brasil/>
 acesso: Março 2013

———. *Atualização do aplicativo do Kindle para iOS*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/novidades-no-aplicativo-kindle-para-iphone-e-ipad/>
 acesso: Maio 2013

———. *Conheça os modelos de Kindle atualmente vendidos pela Amazon*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/modelos-de-kindle-da-amazon/>
 acesso: Março 2013

———. *Formatos de arquivos suportados pelo Kindle*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/qual-e-o-melhor-formato-de-arquivo-para-ler-no-kindle/>
 Acesso: Maio 2013

———. *Kindle, Kobo ou iBooks?*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/kindle-ou-ibooks/>
 acesso: Maio 2013

———. *Lançamento oficial do Kindle no Brasil*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/amazon-vende-kindle-no-brasil/>
 Acesso: Maio 2013

———. *Livros versus ebooks: qual você prefere?*, 2013
<http://www.vidasempapel.com.br/livros-versus-e-books/>
 acesso: Março 2013

- *Livros versus E-books* – Ed. Intrínseca
https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=OAEhjkSgmFc
 acesso: Março 2013

———. O Kindle substitui a leitura em papel?
<http://www.vidasempapel.com.br/o-kindle-substitui-a-leitura-em-papel/>
 acesso: Março 2013

———. *Qual é melhor para você, o Kindle ou um tablet?*, 2000
<http://www.vidasempapel.com.br/kindle-ou-tablet/>
 acesso: Março 2013

———. *Vale a pena comprar um Kindle?*, 2012.
<http://www.vidasempapel.com.br/vale-a-pena-comprar-um-kindle/>
 acesso: Março 2013

Artigos de internet

Children's on-screen reading overtakes reading in print. 2013.
http://www.literacytrust.org.uk/news/5372_children_s_on-screen_reading_overtakes_reading_in_print
 acesso: Maio 2013

COLES, Stephen. *What's iPad is missing* (no it's not a camera). 2010
<http://fontfeed.com/archives/ipad-typography/>
 acesso: Fevereiro 2013

CRUZ, Fernanda. *Vendas aquecidas no mercado editorial brasileiro devem impulsionar Bienal do livro de São Paulo*. 2012
<http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2012-07-28/vendas-aquecidas-no-mercado-editorial-brasileiro-devem-impulsionar-bienal-do-livro-de-sao-paulo>
 acesso: Maio 2013

DAUER, Stella. *Estamos de Olho: o Preço dos eBooks no Brasil*. 2012.
<http://revolucaoebook.com.br/preco-ebooks-brasil/>
 acesso: Maio 2013

GHEDIN, Rodrigo. *Amazon, Google Play, iBookstore ou Livraria Cultura: qual a melhor plataforma de ebooks?* 2012.
<http://gizmodo.uol.com.br/comparativo-lojas-de-ebooks/>
 acesso: Abril 2013

GREGO, Mauricio. *Os 7 melhores tablets à venda no Brasil*, 2011.
<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/os-7-melhores-tablets-a-venda-no-brasil#2>
 acesso: Maio 2013

HAMANN, Renan. *Diferenças entre telas resistivas e capacitivas*. Tecmundo, 2011.
<http://www.tecmundo.com.br/touchscreen/15083-diferencas-entre-telas-resistivas-e-capacitivas-video-.htm>
 acesso: Maio 2013

———. *Os melhores tablets de 2012*, Tecmundo 2012.

<http://www.tecmundo.com.br/tablet/31725-comparacao-os-melhores-tablets-de-2012-tabela-.htm>
acesso, Abril 2013.

HECKE, Caroline. *Nexus 7 versus Kindle Fire e Galaxy Tab 2: quem leva essa disputa?* Tecmundo, 2012.

http://www.tecmundo.com.br/google-i-o-2012/25778-nexus-7-versus-kindle-fire-e-galaxy-tab-2-quem-leva-essa-disputa-.htm?utm_source=outbrain&utm_medium=recomendados&utm_campaign=outbrain=obinsite
acesso, Abril 2013.

JONES Chuck. *Apple's iPad Market Share Slips Farther Below 50%*. 2013.

<http://www.forbes.com/sites/chuckjones/2013/02/02/apples-ipad-market-share-slips-farther-below-50/>
acesso: Maio 2013

KELLY, Kevin. *What Books Will Become*. 2011

http://www.kk.org/thetechnium/archives/2011/04/what_books_will.php
acesso: Fevereiro 2013

LANDIM, Wikerson. *Nexus 7 x Outros tablets*, Tecmundo, 2012.

http://www.tecmundo.com.br/nexus-7/25798-comparativo-nexus-7-x-outros-tablets.htm?utm_source=outbrain&utm_medium=recomendados&utm_campaign=outbrain=obinsite
acesso, Abril 2013.

MIRANDA, André. *Uma nova ordem no mercado editorial brasileiro*. 2012.

<http://oglobo.globo.com/cultura/uma-nova-ordem-no-mercado-editorial-brasileiro-3735071>
acesso: Maio 2013

KNIGHT Jemimah. *A Dewey Decimal digital destination*. 2011

<http://jemimahknight.com/2011/04/09/a-dewey-decimal-digital-destination/>
acesso: Março 2013

OWEN, Laura H. *E-books representaram 20% do mercado dos Estados Unidos em 2012*.

Publish News, 2013

<http://www.publishnews.com.br/telas/clipping/detalhes.aspx?id=73097>

- *Ebooks made up 20% of the U.S. consumer book industry in 2012, up from 15% in 2011*.
Laura Hazard Owen, 2013.

<http://paidcontent.org/2013/05/15/ebooks-made-up-20-of-the-u-s-consumer-book-industry-in-2012-up-from-15-in-2011/>

acesso: Maio 2013

REICHENSTEIN, Oliver. *Designing for iPad: Reality Check*. 2010

<http://informationarchitects.net/blog/designing-for-ipad-reality-check>
acesso: Março 2013

RODRIGUES Maria F. *Brasileiro compra mais livro, mas crescimento do setor é discreto*.

Publish News, 2011

<http://www.publishnews.com.br/telas/noticias/detalhes.aspx?id=64697>

acesso: Maio 2013

SILVEIRA, Julio. *A Amazon é ré, e o mercado não anda pra frente*, Publish News, 2013

<http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=72832>
acesso: Maio 2013

STEVENS, Iona T. *Comissão do Senado aprova isenção fiscal para livro eletrônico*.

Publish News, 2011.

<http://www.publishnews.com.br/telas/noticias/detalhes.aspx?id=70178>

acesso: Maio 2013

———. *Parlamentares apoiam isenção do livro digital*. Publish News, 2013.

<http://www.publishnews.com.br/telas/noticias/detalhes.aspx?id=73034>

acesso: Maio 2013

Sites

Ed. Blucher

<http://www.blucher.com.br/quem-somos>

acesso: Abril 2013

Projeto Gutenberg

<http://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg>About>

acesso: Fevereiro 2013

Kindle Publishing Programs

<http://www.amazon.com/gp/feature.html?ie=UTF8&docId=1000234621>

acesso: Maio 2013

revista Bravo!

- digital

http://www.assine.abril.com.br/assinar/revista-bravo/origem=sr_by_rodape_banner

acesso: Maio 2013

- imprensa

http://loja.abril.com.br/Revista-Bravo-----Edicao-185---Janeiro-2013-488078/p?utm_source=carrossel&utm_campaign=editorial_carrossel_bravo&utm_medium=carrossel_bravo

acesso: Maio 2013

- site

<http://bravonline.abril.com.br/conteudo-extra>

acesso: Maio 2013

Informações técnicas sobre Tablets e eReaders

- eReaders

Kobo

<http://www.livrariacultura.com.br/scripts/busca/busca.asp?ngrupo=glo-kobo>

<http://www.kobo.com/koboglo/techspecs/>

<http://www.kobo.com/kobotouch/techspecs/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/L.MX>

<http://www.kobo.com/kobomini/techspecs/>

<http://www.kobo.com/koboaurahd/techspecs/>

acesso: Maio 2013

Kindle - Amazon

http://www.amazon.com/dp/B007HCCNJU/ref=sa_menu_kdptq#tech

http://www.pontofrio.com.br/Informatica/LeitordeLivrosDigitaiseReader/leitoreletronico/Kindle-com-Wi-Fi-tela-de-alto-contraste-de-6%E2%80%9D-bateria-com-longa-vida-e-leitura-sem-reflexo-como-se-fosse-papel-1839152.html?utm_source=Googlepatrocinado&utm_medium=Cpc&utm_campaign=Info_E_Reader_Kindle&gclid=CP2s_Je5h7cCFQYw4AodSEQAEA

acesso: Abril 2013

Nook – Barnes&Noble

<http://www.barnesandnoble.com/p/nook-simple-touch-barnes-noble/1102344735>

<http://www.barnesandnoble.com/p/nook-simple-touch-with-glowlight-barnes-noble/1108046469>

acesso: Março 2013

Black Jack - Gato Sabido

<http://www.pontofrio.com.br/Informatica/LeitordeLivrosDigitaiseReader/leitoreletronico/Leitor-de-Livros-Digitais-e-Reader-COOL-ER-Preto-BlackJack-260943.html>

<http://www.submarino.com.br/produto/7278750/leitor-digital-black-jack-gato-sabido-cooler>

acesso: Maio 2013

Alfa - Positivo

<http://www.positivoinformatica.com.br/www/pessoal/alfa/>

<http://www.casasbahia.com.br/Leitor-de-Livros-Digitais-e-Reader-Positivo-Alfa-Wi-Fi-241329.html>

acesso: Maio 2013

Cybook Opus - Bookeen

<http://www.fnac.com.br/leitor-eletronico-de-livros-digitais-cybook-opus-e-reader-preto/p/555021>

acesso: Maio 2013

▪ Tablets com tela entre 7" e 8"

Google Nexus 7 - Asus

http://pt.asus.com/Tablet/Nexus/Nexus_7#specifications

acesso: Maio 2013

iPad mini - Apple

<http://www.apple.com/ipad-mini/features/>

acesso: Maio 2013

Arc - Kobo

<http://www.kobo.com/koboarc/techspecs/>

<http://www.kobo.com/kobo-arc.html>

acesso: Maio 2013

Kindle Fire e Fire HD – Amazon

<https://developer.amazon.com/sdk/fire/specifications.html>

acesso: Maio 2013

Nook HD – Barnes&Noble

<http://www.barnesandnoble.com/p/nook-hd-barnes-noble/1110060426>

acesso: Maio 2013

Samsung

<http://www.samsung.com/br/consumer/cellular-phone/cellular-phone-tablets/tablet/GT-P3100ZWMZTA-spec>

acesso: Maio 2013

Asus

http://br.asus.com/Tablet/Fonepad/ASUS_Fonepad/#specifications

acesso: Maio 2013

http://br.asus.com/Tablet/MeMO_Pad/ASUS_MeMO_Pad/#specifications

<http://www.wondermedia.com.tw/en/products/platform/soc/wm8950/>

acesso: Maio 2013

Tectoy

http://www.tectoy.com.br/prod_interna.aspx?id=29

acesso: Maio 2013

Positivo

<http://www.positivoinformatica.com.br/www/pessoal/tablet-ypy/>

acesso: Maio 2013

AOC

<http://www.aoc.com.br/CategoriaProdutoDetalhe.aspx?id=325>

<http://www.aoc.com.br/CategoriaProdutoDetalhe.aspx?id=352>

acesso: Maio 2013

CCE

<http://www.cceinfo.com.br/produtos/tablet/10-Polegadas/Motion%20Tab%20TR101>

acesso: Maio 2013

Multilaser

<http://www.multilaser.com.br/produtos.php?id=6323>

acesso: Maio 2013

Philco

<http://www.philco.com.br/index.php/produtos/info/340/Tablet%20%208A-B111A4.0/>

acesso: Maio 2013

DL

<http://www.dl.com.br/tablets/smart-tablet-3d-vision-detail>

http://www.dl.com.br/images/stories/virtuemart/product/manual_smart_tablet_3d_vision_rev0_22_06_2012.pdf

acesso: Maio 2013

■ Tables com telas de 9"

Ipad Retina - Apple

<http://www.apple.com/ipad/specs/>

acesso: Maio 2013

Surface – Windows

<http://www.microsoft.com/surface/en-us/surface-with-windows-rt/specifications>

acesso: Maio 2013

Kindle Fire HD 8,9" – Amazon

http://www.amazon.com/dp/B008GFRE5A/ref=sa_menu_kdpj#tech

acesso: Maio 2013

Nook HD+ – Barnes&Noble

<http://www.barnesandnoble.com/p/nook-hd-plus-barnes-noble/1110060512>

acesso: Maio 2013

AOC

<http://www.aoc.com.br/CategoriaProdutoDetalhe.aspx?id=350>

acesso: Maio 2013

Accer

<http://br.acer.com/ac/pt/BR/content/model-datasheet/NT.L0FAL.002>
 acesso: Maio 2013

Sony

<http://www.sony.com.br/eletronicos/tablets/novo-sony-tablet/>
<http://www.nvidia.com.br/object/tegra-3-processor-br.html>
 acesso: Maio 2013

Philco

<http://www.philco.com.br/index.php/produtos/info/1127/Tablet%20%209.7A-P111A4.0/>
 acesso: Maio 2013

Tabela comparativa da qualidade das telas de tablets e eReaders

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_displays_by_pixel_density
 acesso, Abril 2013.

Dados estatísticos

Marketshare interno das versões do Android

<http://developer.android.com/about/dashboards/index.html>
<http://www.appbrain.com/stats/top-android-sdk-versions>
 acesso: Maio 2013

Apple's Tablets Selling Well But Market Share Slips While Samsung Grows

<http://www.forbes.com/sites/larrymagid/2013/05/01/apples-tablet-market-share-slips-and-samsung-grows/>
 acesso: Maio 2013

Market share para computadores pessoais

<http://www.netmarketshare.com/>
 acesso: Maio 2013

Usuários de Internet no Brasil, 2013.

<http://www.teleco.com.br/internet.asp>
 acesso: Maio 2013

Qualidade da internet no Brasil, 2013

<http://simet.nic.br/mapas/>
 acesso: Maio 2013

Dados de crianças e jovens em idade escolar

<http://www.todospelaeducacao.org.br/educacao-no-brasil/>
 acesso: Maio 2013

Vídeos

Amazon vai precisar se adaptar ao mercado brasileiro.

Entrevista com Pedro Herz (Livraria Cultura), 2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=2Exns8DtWtc>
 acesso: Fevereiro 2013

Bienal do Livro e eBookReader. Programa Olhar Digital, TV Record, 2006.

<http://www.youtube.com/watch?v=JHIXqjjbXkg>
 acesso: Março 2013

Euronewspt, 09/2011

<http://www.youtube.com/watch?v=Q0Mg0r7rOmY>
 acesso: Fevereiro 2013

Livro eletrônico. Via Legal, 2010.

<http://www.youtube.com/watch?v=lcTVRMpDHEk>
 acesso: Fevereiro 2013

Mod MTV, MTV, 07/2011

<http://www.youtube.com/watch?v=GTYn6NPeh6g>
<http://www.youtube.com/watch?v=IHjfBqRhCxc>
 acesso: Fevereiro 2013

Programa Espaço Aberto, exibido dia 29/06/2009 na Globo News, sobre livros eletrônicos

<http://www.youtube.com/watch?v=W9G8rI9UZ1Q>
<http://www.youtube.com/watch?v=56ofkYXXxUw>
<http://www.youtube.com/watch?v=W9G8rI9UZ1Q>
 acesso: Fevereiro 2013

O Livro didático na era digital –

Jorge Sallum (ed Hedra), 2011.

http://www.youtube.com/watch?v=P41j_O91-xk
 acesso: Fevereiro 2013

Carminha Branco (Saraiva), 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=-RR7ErMRDtI>
 acesso: Fevereiro 2013

Mauricio Fanganiello (Saraiva), 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=VD9x7eabqks>
 acesso: Fevereiro 2013

Gabriela Dias (Moderna), 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=76uYAgfVYS0>
 acesso: Fevereiro 2013

Ana Ralston (Ed Abril), 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=iM0s8YAyPFQ>
 acesso: Fevereiro 2013

O Futuro do Livro Digital na Visão da Harvard

https://www.youtube.com/watch?v=osZNzPnz_Vc
 acesso: Fevereiro 2013

Porque os Livros Digitais ainda não decolaram? Programa Olhar Digital, TV Record, 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=brS8828r-Lo>
 acesso: Fevereiro 2013

Revolução tecnológica nos livros. Programa Olhar Digital, TV Record, 2006.

<http://www.youtube.com/watch?v=DbqzCJiERxc>
 acesso: Março 2013

LISTA DE IMAGENS

Figura	Descrição	Autor/Fonte
figura 1	Tela do aplicativo Flipboard	Reprodução
figura 2	Tela do aplicativo Flipboard	Reprodução
figura 3	Tela do aplicativo Flipboard	Reprodução
figura 4	Tela do aplicativo Flipboard	Reprodução
figura 5	Esquema Conteúdo amorfo	Craig Mod
figura 6	Esquema Conteúdo definitivo	Craig Mod
figura 7	Esquema Conteúdo definitivo + iPad	Craig Mod
figura 8	Esquema Conteúdo definitivo + iPad	Craig Mod
figura 9	Esquema paradigma de produção tradicional	Craig Mod
figura 10	Esquema Notas	Craig Mod
figura 11	Esquema paradigma de produção digital	Carig Mod
figura 12	Interface iBooks	Reprodução
figura 13	Interface iBooks	Reprodução
figura 14	Interface iBooks	Reprodução
figura 15	Interface iBooks	Reprodução
figura 16	Interface iBooks	Reprodução
figura 17	Interface iBooks	Reprodução
figura 18	Interface iBooks	Reprodução
figura 19	Interface Kindle Android	Reprodução
figura 20	Interface Kobo Android	Reprodução
figura 21	Interface Kindle iOS	Reprodução
figura 22	Interface Kobo iOS	Reprodução
figura 23	Margens inteligentes	Craig Mod
figura 24	Problemas de hifenização	Craig Mod
figura 25	Capa BRAVO! impressa	Reprodução
figura 26	Capa BRAVO! digital	Reprodução
figura 27	Manual BRAVO! digital	Reprodução
figura 28	Capas no app Newsstand	Craig Mod
figura 29	Capas <i>The New Yorker</i>	Reprodução
figura 30	Esquema app de revistas digitais	Craig Mod
figura 31	Interface <i>The Magazine</i> na web	Reprodução
figura 32	Capa <i>The Magazine</i> no1	Reprodução
figura 33	Capa <i>The Magazine</i> no13	Reprodução
figura 34	Capas do <i>Art Space Tokyo</i> vários dispositivos	Craig Mod
figura 35	Diferentes páginas do <i>Art Space Tokyo</i> no iPhone	Craig Mod
figura 36	<i>Art Space Tokyo</i> impresso e digital	Craig Mod
figura 37	Site Amazon estadunidense	Reprodução
figura 38	Site Amazon estadunidense	Reprodução
figura 39	Site Amazon brasileira	Reprodução
figura 40	Site Amazon brasileira	Reprodução
figura 41	Gráfico	Revolução eBook
figura 42	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 43	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 44	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 45	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 46	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 47	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução

figura 48	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 49	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 50	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 51	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 52	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no Android	Reprodução
figura 53	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no iOS	Reprodução
figura 54	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no iOS	Reprodução
figura 55	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no iOS	Reprodução
figura 56	<i>Casos Clínicos de Uro-Uncologia</i> no iOS	Reprodução
figura 57	Dynabook Conceito	<i>A personal computer for children of All Ages</i>
figura 58	Dynabook Conceito	<i>A personal computer for children of All Ages</i>
figura 59	Alan Kay e protótipo Dynabook	http://history-computer.com/
figura 60	<i>O que as meninas fazem?</i>	<i>Para Ler o Livro Ilustrado</i> /Reprodução
figura 61	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 62	<i>Corbelles e Corbillo</i>	<i>Para Ler o Livro Ilustrado</i> /Reprodução
figura 63	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 64	<i>O mare ele</i>	<i>Para Ler o Livro Ilustrado</i> /Reprodução
figura 65	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 66	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 67	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 68	<i>Cambolhota</i>	<i>Para Ler o Livro Ilustrado</i> /Reprodução
figura 69	<i>O dia em que troquei meu pai por dois peixes vermelhos</i>	<i>Para Ler o Livro Ilustrado</i> /Reprodução
figura 70	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 71	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 72	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 73	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 74	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 75	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 76	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 77	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 78	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 79	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 80	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 81	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 82	<i>The Black Cat</i>	Reprodução
figura 83	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 84	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 85	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 86	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 87	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 88	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 89	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 90	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 91	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 92	<i>A Christmas Carol</i>	Reprodução
figura 93	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 94	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 95	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 96	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 97	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução

figura 98	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 99	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 100	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 101	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 102	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 103	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 104	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 105	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 106	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 107	<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>	Reprodução
figura 108	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 109	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 110	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 111	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 112	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 113	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 114	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 115	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 116	<i>Frankenstein</i>	Reprodução
figura 117	<i>O Pântano Lunar</i>	Reprodução
figura 118	<i>O Pântano Lunar</i>	Reprodução
figura 119	<i>Storyboard</i>	Reprodução
figura 120	<i>Storyboard</i>	Reprodução
figura 121	Estudo de possível curva de nível de Kilderry	Reprodução
figura 122	Paisagem irlandesa	forum.sazua.com
figura 123	Paisagem irlandesa	allposters.co.uk
figura 124	Pântano	gettyimages.com
figura 125	Ford T	car.blog.br
figura 126	Castelo	kilkennycastle.ie
figura 127	Ruína grega	gettyimages.com
figura 128	Castelo	istockphoto.com
figura 129	The Woman in Black	Reprodução
figura 130	Artefato grego	gettyimages.com
figura 131	Ilustração de vestuário masculino	brighterman.com
figura 132	ilustração	Devin Lee Francisco/deviantart.com
figura 133	ilustração	Jian Yimi/deviantart.com
figura 134	<i>Limbo</i>	Reprodução
figura 135	ilustração	Marcos/deathsign.cafeinado.com
figura 136	ilustração	Marcos/deathsign.cafeinado.com
figura 137	ilustração	Irene Garcia/irene-garcia.com
figura 138	ilustração	Ashley Wood/ashleywood.com
figura 139	ilustração	Nicolas Jolly/nicolasjolly.net
figura 140	ilustração	Michael Lee-Graham/ mleeg-art.co.uk
figura 141	ilustração	deviantart.com
figura 142	Paleta cromática	moviesincolor.com
figura 143	Paleta cromática	moviesincolor.com
figura 144	Paleta cromática	moviesincolor.com
figura 145	Paleta cromática	Reprodução
figura 146	Homem correndo	gettyimages.com
figura 147	ilustração de homem correndo	Reprodução

figura 148	ilustração de homem correndo	Reprodução
figura 149	ilustração de homem correndo	Reprodução
figura 150	esquema de composição de som	Reprodução
figura 151	legenda do <i>Storyboard</i> do projeto	Reprodução
figura 152	<i>Storyboard</i> do projeto	Reprodução
figura 153	Grid do projeto	Reprodução
figura 154	esquema de tela do projeto	Reprodução
figura 155	esquema de tela do projeto	Reprodução
figura 156	esquema de tela do projeto	Reprodução
figura 157	estudo de “capa”	Reprodução
figura 158	“capa” do projeto	Reprodução
figura 159	estudo de tela do projeto	Reprodução
figura 160	tela do projeto	Reprodução
figura 161	estudo de tela do projeto	Reprodução
figura 162	tela do projeto	Reprodução
figura 163	estudo de tela do projeto	Reprodução
figura 164	tela do projeto	Reprodução
figura 165	estudo de tela do projeto	Reprodução
figura 166	tela do projeto	Reprodução
figura 167	estudo de tela do projeto	Reprodução
figura 168	tela do projeto	Reprodução
figura 169	tela do projeto	Reprodução
figura 170	tela do projeto	Reprodução
figura 171	tela do projeto	Reprodução
figura 172	tela do projeto	Reprodução
figura 173	tela do projeto	Reprodução
figura 174	teste com usuário	Reprodução
figura 175	teste com usuário	Reprodução
figura 176	arquivos do projeto	Reprodução
figura 177	arquivos do projeto	Reprodução
figura 178	teste de som no iPad	Reprodução
figura 179	tela do projeto	Reprodução
figura 180	estudo de tipografia	Reprodução
figura 181	tela do projeto	Reprodução
figura 182	estudo de tipografia	Reprodução

ANEXOS

ANEXO A – O PÂNTANO LUNAR

H.P. Lovecraft

Em algum lugar, em que remota e temível região eu não sei, Denys Barry partiu. Eu estava com ele na última noite que passou entre os homens e ouvi seus gritos quando a coisa o alcançou, mas os camponeses e a polícia do Condado de Meath jamais conseguiram encontrá-lo, nem aos outros, embora houvessem procurado até muito longe e por muito tempo. E agora eu estremeço sempre que escuto rãs coaxando nos brejos ou vejo a Lua de lugares ermos.

Conheci Denys Barry muito bem nos Estados Unidos, onde ele enriqueceu, e me congratulei com ele quando comprou de volta o velho castelo ao lado do pântano na sonolenta Kilderry. Fora de Kilderry que seu pai viera e era lá que ele pretendia gozar sua riqueza em meio aos cenários ancestrais. Gente de seu sangue havia governado Kilderry no passado, onde ergueram e habitaram o castelo, mas aqueles tempos eram muito remotos e por várias gerações o castelo ficou vazio e arruinado. Depois de viajar para a Irlanda, Barry me escrevia assiduamente contando como, debaixo de seus cuidados, o castelo cinzento fora recuperando, torre a torre, o antigo resplendor, como a hera fora crescendo lentamente pelas paredes restauradas tal como fizera muitos séculos antes e como os camponeses o abençoavam por trazer de volta os velhos tempos com seu ouro de ultramar. Com o passar do tempo, porém, surgiram problemas e os camponeses deixaram de abençoá-lo e fugiram como que de uma maldição. Foi quando ele me escreveu pedindo para visitá-lo, pois se sentia só no castelo, sem ter com quem conversar afora os novos criados e operários que trouxera do Norte.

O pântano era o motivo daqueles problemas todos, contou-me Barry na noite em que cheguei no castelo. Desci em Kilderry em um entardecer de verão, com o dourado do céu iluminando o verde das colinas e bosques, e o azul do pântano, onde uma estranha e ancestral ruína resplandecia espectralmente sobre uma ilhota distante. Era um pôr-do-sol esplêndido, mas os camponeses de Ballylough me haviam prevenido sobre ele e contado que Kilderry ficara amaldiçoada, o que quase me produziu calafrios quando avistei os altos torreões do castelo dourados pelo fogo. Como a ferrovia não passa por Kilderry, o carro de Barry fora-me apanhar na estação de Ballylough. Os aldeões evitaram o carro e o motorista do Norte, mas sussurraram para mim, com os rostos lívidos, quando notaram que eu ia para Kilderry. Naquela noite, depois de nos encontrarmos, Barry me contou por quê.

Os camponeses haviam fugido de Kilderry porque Denys Barry pretendia drenar o grande pântano. Com todo seu amor pela Irlanda, a América não deixara de o influenciar, e ele detestava o belo espaço abandonado onde poderia cortar a turfa e explorar a terra. As lendas e superstições de Kilderry não o sensibilizaram e ele riu quando os camponeses recusaram-se a ajudar e depois o amaldiçoaram e partiram para Ballylough com seus míseros pertences quando perceberam que ele estava decidido. Para ocupar seu lugar, ele mandou vir trabalhadores do Norte e, quando os criados foram-se, ele os substituiu do mesmo modo. Mas, sentindo-se solitário entre estranhos, Barry pediu que eu viesse.

Quando escutei os medos que haviam expulsado as pessoas de Kilderry, ri tão alto quanto meu amigo, pois eram medos vagos, alucinados e absurdos. Tinham a ver com alguma lenda grotesca associada ao pântano e a um soturno espírito guardião que habitava a curiosa e ancestral ruína na ilhota distante que eu avistara no entardecer. Corriam histórias sobre luzes dançando na escuridão do luar e ventos gélidos em noites quentes; sobre espectros vestidos de branco pairando sobre as águas e uma fantástica cidade de pedra nas profundezas da superfície pantanosa. Mas, das fantasias exóticas, a mais notável e única em sua absoluta unanimidade era a da maldição que cairia sobre aquele que ousasse perturbar ou drenar o imenso e avermelhado pântano. Havia segredos, diziam os camponeses, que não deviam ser revelados, segredos que tinham ficado ocultos desde a praga que descera sobre os filhos dos partolanos, nos tempos fabulosos anteriores à História. No Livro dos invasores conta-se que esses descendentes dos gregos foram todos sepultados em Tallaght, mas os antigos de Kilderry diziam que uma cidade fora poupada por negligência de sua deusa-lua padroeira, de forma que somente as colinas arborizadas a sepultariam quando os homens de Nemed vieram da Cítia em seus trinta navios.

Foram histórias inócuas como essa que fizeram os camponeses sair de Kilderry, e, quando as ouvi, não me surpreendeu que Denys Barry não tivesse dado ouvidos a elas. Ele tinha, porém, um grande interesse por coisas antigas e pretendia explorar o pântano todo quando estivesse drenado. Por diversas vezes, ele havia visitado as ruínas brancas na ilhota, mas, embora sua idade fosse muito antiga e seus contornos muito pouco parecidos com a maioria das ruínas da Irlanda, elas estavam estragadas demais para revelar seus tempos gloriosos. Agora o trabalho de drenagem estava pronto para começar e os trabalhadores do Norte logo estariam despindo o pântano proibido de seu musgo verde e sua turfa vermelha, e extinguindo os minúsculos regatos forrados de conchas e os plácidos poços azuis rodeados de juncos.

Depois de Barry me contar todas essas coisas, senti um grande sono, pois as andanças do dia tinham sido cansativas e meu anfitrião ficara falando até tarde da noite. Um criado conduziu-me ao meu quarto, que ficava em uma torre remota com vista para o vilarejo, a planície às margens do pântano e o próprio pântano, de cujas janelas eu podia ver, banhados pelo luar, os telhados silenciosos de onde os camponeses tinham fugido e que agora abrigavam os trabalhadores do Norte e, também, a igreja paroquial com seu campanário antigo, e muito ao longe, por sobre o pântano envolvente, o brilho alvacento e espectral da distante ruína antiga sobre a ilhota. No momento em que eu caía no sono, julguei ouvir sons abafados ao longe. Eram sons bárbaros e meio musicais provocando uma estranha agitação que perturbou meus sonhos. Mas, quando acordei na manhã seguinte, senti que tudo não passara de um sonho, pois as visões que eu tivera eram mais fantásticas do que qualquer som de flautas bárbaras no meio da noite. Influenciada pelas lendas que Barry me havia relatado, minha mente sonada pairara sobre uma cidade imponente em um vale verdejante, onde ruas e estátuas de mármore, vilas e templos, entalhes e inscrições, tudo falava com justa harmonia das glórias da Grécia antiga. Quando contei o sonho a Barry, ambos caímos na risada, mas fui eu quem riu mais alto, porque ele estava perplexo com o comportamento de seus trabalhadores do Norte. Era a sexta vez que todos eles haviam dormido além da hora, despertando muito devagar e atônitos e agindo como se não houvessem repousado, embora se tivessem recolhido cedo na noite anterior.

Durante a manhã e a tarde daquele dia, eu errei sozinho pelo vilarejo dourado pelo sol, conversando de vez em quando com trabalhadores ociosos, pois Barry estava muito ocupado com os planos finais para iniciar a obra de drenagem. Os trabalhadores não pareciam muito satisfeitos e a maioria deles parecia incomodada por algum sonho que havia tido, mas de que tentava, em vão, lembrar-se. Contei-lhes meu sonho, mas eles não ficaram interessados até eu mencionar os sons esquisitos que pensara ter ouvido. Aí eles me olharam de maneira estranha e pareceram lembrar-se também de sons estranhos.

À noite, Barry jantou em minha companhia e anunciou o início da drenagem para dois dias depois. Fiquei contente, pois, embora não me agradasse o desaparecimento do musgo, da urze, dos regatos e dos lagos, sentia um desejo crescente de conhecer os segredos antigos que a turfa emaranhada poderia ocultar. Naquela noite, meus sonhos com sopros de flautas e peristilos de mármore encerraram-se de maneira súbita e inquietante, pois vi descer sobre a cidade do vale uma pestilência e depois uma pavorosa avalanche de lodo coberto de mato, que recobriu os corpos mortos nas ruas

deixando descoberto apenas o templo de Artemis no pico elevado onde Cieis, a idosa sacerdotisa lunar, jazia fria e silenciosa com uma coroa de marfim sobre os cabelos prateados.

Disse que acordei abruptamente e alarmado. Durante algum tempo, fiquei sem saber se estava dormindo ou acordado, pois o som de flautas ainda retinia em meus ouvidos, mas, quando notei sobre o assoalho os gélidos raios do luar e o desenho de uma janela gótica gradeada, decidi que devia estar acordado e no castelo de Kilderry. Depois ouvi um relógio de algum patamar de escada abaixo soar as duas horas e soube que estava acordado. Entretanto, continuava chegando até mim aquele monstruoso e distante sopro de flauta, melodias exóticas, bárbaras, que me faziam pensar em alguma dança de faunos na distante Maenalus. Ele não me deixaria dormir e, cheio de impaciência, saltei da cama e fiquei andando de um lado para outro. Foi por acaso que fui até a janela do norte e olhei para fora, para o vilarejo silencioso e a planície na beirado pântano. Querendo dormir, eu não estava com o menor desejo de olhar para fora, mas as flautas me atormentavam e eu precisava fazer ou ver alguma coisa. Como poderia ter imaginado o que haveria de ver?

Lá, banhado pelo luar que se espalhava sobre a vasta planície, desenrolava-se um espetáculo que nenhum mortal, depois de o ver, poderia esquecer. Ao som de flautas pastoris que ecoavam sobre o pântano, deslizava, silente e misteriosa, uma multidão mesclada de figuras contorcendo-se e enrodilhando-se em uma orgia como a que os sicilianos poderiam ter dançado para Demeter, nos velhos tempos, sob o luar da colheita, às margens do Cyane. A extensa planície, o luar dourado, as formas obscuras movimentando-se e, acima de tudo, o arrepiante e monótono som das flautas produziram um efeito paralisante, mas, com todo o medo que tomara conta de mim, pude notar que metade daqueles dançarinos mecânicos e incansáveis eram os trabalhadores que eu julgava adormecidos, e a outra metade era formada por estranhos seres airosos vestidos de branco, de uma natureza quase indefinível, mas sugerindo pálidas náiades lascivas das fontes assombradas do pântano. Não sei quanto tempo me demorei olhando essa visão da janela solitária da torre até desmaiar subitamente em um sono sem sonhos do qual fui despertado pelo sol alto da manhã.

Meu primeiro impulso ao acordar foi comunicar meus temores e observações a Denys Barry, mas, vendo a luz do sol brilhando pela janela do leste, tive a certeza de que não havia nada de real no que eu pensara ter visto. Sou dado a estranhas ilusões, mas não sou fraco a ponto de acreditar nelas e, nas circunstâncias, contentei-me com interrogar os trabalhadores que haviam dormido até muito tarde e

não conseguiram lembrar-se de nada do que acontecera na noite anterior, exceto sonhos vagos povoados de sons arrepiantes. Essa menção ao sopro espectral me deixou muito perturbado e fiquei tentando imaginar se os grilos de outono não poderiam ter chegado antes da época, perturbando a noite e assombrando a imaginação dos homens. Mais tarde, encontrei Barry na biblioteca estudando atentamente os planos para a grande obra que devia começar no dia seguinte e, pela primeira vez, senti um pingo daquela mesma sensação de medo que havia provocado a fuga dos camponeses. Por alguma razão que não conseguia entender, apavorava-me a idéia de perturbar o antigo pântano com seus segredos ocultos, e fiquei imaginando visões pavorosas, ocultas na desmedida espessura da turfa ancestral. Pareceu-me imprudente trazer à luz aqueles segredos e tratei de procurar uma boa desculpa para sair do castelo e da aldeia. Cheguei a ponto de falar casualmente a Barry do assunto, mas não ousei prosseguir quando ele soltou sua estrondosa gargalhada. Assim, estava quieto quando o Sol deslumbrante pôs-se atrás das colinas distantes e o castelo de Kilderry incendiou-se de vermelho e dourado em um fulgor que parecia um presságio.

Jamais saberei ao certo se os acontecimentos daquela noite foram reais ou imaginários. Eles com certeza transcenderam a tudo que já sonhamos sobre a natureza e o universo, mas nenhuma fantasia normal poderia explicar os desaparecimentos que ficaram conhecidos de todos depois que tudo acabou. Recolhi-me cedo, cheio de terror, e durante algum tempo não consegui dormir envolvido no soturno silêncio da torre. Estava muito escuro, pois, embora o céu estivesse descoberto, a Lua ia avançada em sua fase minguante e só surgiria nas primeiras horas da madrugada. Ali deitado, fiquei pensando em Denys Barry e no que aconteceria com o pântano quando o dia raiasse, e senti um impulso quase irresistível de sair correndo, pegar o carro de Barry e guiar como um louco até Ballylough, afastando-me daquelas terras ameaçadas. Antes que meus pavores cristalizassem-se em ação, porém, caí no sono, avistando, em sonhos, a cidade fria e morta no vale sob uma pavorosa mortalha de sombra.

Provavelmente foi o som agudo das flautas que me despertou, mas aquele som não foi o que primeiro eu notei ao abrir os olhos. Estava deitado de costas para a janela do leste que dava para o pântano, onde a Lua minguante surgiria, e esperava ver a luz projetar-se na parede oposta à minha frente, mas não esperava a visão que efetivamente apareceu. A luz iluminou com efeito os painéis à frente, mas não era uma luz que pudesse ser da Lua. Um feixe terrível e penetrante de fulgor escarlate cruzou a janela gótica e todo o quarto iluminou-se com resplendor intenso e sobrenatural.

Minhas primeiras reações foram típicas de uma situação assim, mas é só nos contos que as pessoas agem de maneira dramática e calculada. Em vez de olhar por sobre o pântano para a fonte daquela nova luz, afastei os olhos da janela, apavorado, e me enfiei nas roupas atabalhoadamente com alguma confusa idéia de fuga. Lembro-me de ter pego o revólver e o chapéu, mas, antes de tudo terminar, eu havia perdido ambos, sem atirar com um nem vestir o outro. Alguns instantes depois, o fascínio da radiação vermelha venceu o terror. Arrastei-me até a janela do leste e olhei para fora enquanto o sopro ininterrupto e enlouquecedor reverberava pelo castelo e sobre todo o vilarejo.

Espalhava-se sobre o pântano um dilúvio de luz fulgurante, escarlate e sinistra, irradiando da estranha ruína na ilhota distante. O aspecto da ruína era indescritível — eu devia estar louco, pois ela parecia erguer-se imponente e intacta, esplêndida e rodeada de colunas, com o mármore esbraseado de seu entablamento, perfurando o céu como o vértice de um templo no cume de uma montanha. Flautas assobiavam e tambores começaram a rufar e, olhando com espanto e terror, pensei avistar saltitantes formas escuras destacando-se grotescamente contra a vista marmórea e resplendente. O efeito era fantástico — absolutamente inimaginável — e eu poderia ter-me quedado indefinidamente em sua admiração se não tivesse notado um crescendo das flautas à minha esquerda. Tremendo de um terror curiosamente mesclado com êxtase, atravessei o recinto circular até a janela do Norte, de onde podia ver o vilarejo e a planície à beira do pântano. Ali meus olhos arregalaram-se de novo com um prodígio tão fabuloso, que era como se não houvesse acabado de me afastar de uma cena muito além das fronteiras naturais, pois, na planície sinistramente vermelhada, avançava uma procissão de criaturas como jamais se viu, exceto em pesadelos.

Meio deslizando, meio flutuando no ar, os espectros do pântano vestidos de branco recuavam lentamente para as águas paradas e as ruínas da ilha em formações fantásticas sugerindo alguma dança cerimonial antiga e solene. Seus braços translúcidos, agitando-se ao som do pavoroso sopro daquelas flautas invisíveis, acenaram de maneira excepcional, em um ritmo esquisito, para um grupo de trabalhadores desarvorados que os seguiam, como cães, cambaleando, cegos e indiferentes, como que arrastados por uma vontade demoníaca canhestra, mas irresistível. Quando as náíades aproximaram-se do pântano, sem alterar seu curso, uma nova fileira de desgarrados cambaleantes zigue-zagueando como ébrios saiu do castelo por alguma porta traseira muito abaixo de minha janela, atravessou às apalpadelas o pátio e o trecho de terreno até o vilarejo

para se juntar à trôpega coluna de trabalhadores na planície. Apesar da distância, pude perceber prontamente que eram os criados trazidos do Norte, ao reconhecer a forma encorpada e repulsiva do cozinheiro, que, de absurda que era, havia adquirido uma dimensão trágica. O sopro das flautas era apavorante, e novamente eu pude ouvir o rufar dos tambores na direção das ruínas da ilha. Depois, tranqüila e graciosamente, as náiades chegaram até a água e desfizeram-se, uma a uma, no pântano ancestral, enquanto a coluna de seguidores, sem poder controlar seus passos, chapinhou desajeitadamente atrás delas até desaparecer em um minúsculo vórtice de borbulhas repulsivas que eu mal pude enxergar sob aquela luminosidade escarlate. E, quando o último errante patético, o cozinheiro gordo, afundou pesadamente naquele poço imundo, as flautas e tambores silenciaram e os magnetizantes raios vermelhos das ruínas com certeza apagaram-se instantaneamente, deixando o vilarejo maldito, solitário e desolado, sob os lívidos raios da Lua que acabara de surgir.

O caos de meu estado era indescritível. Sem saber se estava louco ou são, dormindo ou acordado, fui salvo por um misericordioso torpor. Creio que fiz coisas ridículas, como rezar para Ártemis, Latona, Demeter, Perséfone e Plutão. E tudo aquilo de que eu me recordava de uma juventude passada entre os clássicos, veio-me aos lábios quando o horror da situação despertou minhas mais fundas superstições. Sentia que testemunhara a morte de todo um vilarejo e sabia que estava sozinho, no castelo, com Denys Barry, cuja ousadia trouxera uma maldição. Quando pensei nele, novos terrores me assediaram e caí no chão sem desmaiar, mas fisicamente imprestável. Depois senti um sopro gelado chegar da janela do Leste onde a Lua havia se erguido e comecei a ouvir os gritos no castelo muito abaixo de onde eu estava. Aqueles gritos logo atingiram uma feição e magnitude indescritíveis que me fazem desmaiar sempre que as recordo. Tudo que posso dizer é que eles vinham de algo que eu conhecera como um amigo.

Em algum momento desse momento estarecedor, o vento frio e a gritaria devem ter-me acordado, pois minha impressão seguinte é de ter percorrido ensandecido quartos e corredores às escuras, saído do castelo e cruzado o pátio para a noite hedionda. Encontraram-me, ao amanhecer, errando inconsciente perto de Ballylough, mas o que descompensou definitivamente não foram os horrores que vira ou ouvira anteriormente. O que eu balbuciava quando saí lentamente das trevas, dizia respeito a dois incidentes fantásticos ocorridos durante minha fuga: incidentes sem qualquer significado, mas que me assombram incessantemente sempre que estou sozinho em certos locais pantanosos ou sob o luar.

Fugindo daquele castelo maldito pela beira do pântano, ouvi um novo som: comum, mas diferente de tudo que eu ouvira antes em Kilderry.

Nas águas estagnadas, ultimamente sem nenhuma vida animal, agora fervilhava uma horda de rãs enormes e viscosas que guinchavam sem parar em tons estranhamente desproporcionais a seus tamanhos. Elas reluziam, verdes e malhadas, sob o luar, parecendo olhar para a fonte da luz. Acompanhei o olhar de uma rã muito gorda e asquerosa e vi a segunda coisa que me perturbou o juízo. Meus olhos pareceram distinguir, estendendo-se diretamente da estranha e antiga ruína na ilhota distante para a lua minguante, um feixe de luz fraca e bruxuleante que as águas do pântano não refletia. E, subindo por esse pálido caminho, minha fantasia febril imaginou ver uma sombra esbelta retorcendo-se lentamente, uma vaga sombra retorcendo-se, como que arrastada por demônios invisíveis. Enlouquecido como eu estava, vi naquela sombra pavorosa uma monstruosa semelhança — uma caricatura nauseante, inacreditável — uma efígie blasfema daquele que havia sido Denys Barry.

ANEXO C – O PÂNTANO LUNAR

Adaptação do texto original de H.P. Lovecraft

Cena 1

<Quadro 1>

Em algum lugar, em que remota e temível região eu não sei,
Denys Barry partiu.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Eu estava com ele na última noite que passou entre os homens e
ouvi seus gritos quando a coisa o alcançou,

</Quadro 2>

<Quadro 3>

E agora eu estremeço sempre que escuto rãs coaxando nos
brejos ou vejo a Lua de lugares ermos.

</Quadro 3>

Cena 2

<Quadro 1, 2 , 3, 4 e 5>

Conheci Denys Barry muito bem nos Estados Unidos, onde ele
enriqueceu,

e me congratulei com ele quando comprou de volta o velho
castelo ao lado do pântano na sonolenta Kilderry.

Fora de Kilderry que seu pai viera e era lá que ele pretendia
gozar sua riqueza em meio aos cenários ancestrais.

Gente de seu sangue havia governado Kilderry no passado, onde
ergueram e habitaram o castelo,

</Quadro 1, 2 , 3, 4 e 5>

<Quadro 6>

mas aqueles tempos eram muito remotos e por várias gerações
o castelo ficou vazio e arruinado.

Depois de viajar para a Irlanda, Barry me escrevia assiduamente
contando como, debaixo de seus cuidados,

o castelo cinzento fora recuperando, torre a torre, o antigo
resplendor,

como a hera fora crescendo lentamente pelas paredes
restauradas tal como fizera muitos séculos antes

e como os camponeses o abençoavam por trazer de volta os
velhos tempos com seu ouro de ultramar.

</Quadro 6>

<Quadro 7>

Interação 1 – restauro do castelo

</Quadro 7>

Cena 03

<Quadro 1>

Com o passar do tempo, porém, surgiram problemas e os camponeses deixaram de abençoá-lo e fugiram como que de uma maldição.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Foi quando ele me escreveu pedindo para visitá-lo, pois se sentia só no castelo, sem ter com quem conversar afora os novos criados e operários que trouxera do Norte.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

Como a ferrovia não passa por Kilderry, o carro de Barry fora-me apanhar na estação de Ballylough.

</Quadro 3>

<Quadro 4>

No caminho, passamos por uma estranha e ancestral ruína que resplandecia espectralmente sobre uma ilhota distante.

</Quadro 4>

<Quadro 5>

Naquela noite, depois de nos encontrarmos, Barry me contou porque os aldeões evitaram o carro e o motorista do Norte.

O pântano era o motivo daqueles problemas todos.

</Quadro 5>

<ilustração>

em um entardecer de verão, com o dourado do céu iluminando o verde das colinas e bosques, e o azul do pântano, onde uma estranha e ancestral ruína resplandecia espectralmente sobre uma ilhota distante. Era um pôr-do-sol esplêndido

</ilustração>

Cena 4

<Quadro 1>

Os camponeses haviam fugido de Kilderry porque Denys Barry pretendia drenar o grande pântano.

Com todo seu amor pela Irlanda, a América não deixara de o influenciar, e ele detestava o belo espaço abandonado onde poderia cortar a turfa e explorar a terra.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

As lendas e superstições de Kilderry não o sensibilizaram e ele riu quando os camponeses recusaram-se a ajudar e partiram para Ballylough com seus míseros pertences.

Para ocupar seu lugar, ele mandou vir trabalhadores do Norte e, quando os criados foram-se, ele os substituiu do mesmo modo. Mas, sentindo-se solitário entre estranhos, Barry pediu que eu viesse.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

Quando escutei os medos que haviam expulsado as pessoas de Kilderry, ri tão alto quanto meu amigo, pois eram medos vagos, alucinados e absurdos.

Tinham a ver com alguma lenda grotesca associada ao pântano e a um soturno espírito guardião que habitava a curiosa e ancestral ruína na ilhota distante que eu avistara no entardecer.

</Quadro 3>

Cena 5

</Quadros 1, 2 e 3>

Corriam histórias sobre luzes dançando na escuridão do luar e ventos gélidos em noites quentes;

sobre espectros vestidos de branco pairando sobre as águas e uma fantástica cidade de pedra nas profundezas da superfície pantanosa.

Mas, das fantasias exóticas, a mais notável e única em sua absoluta unanimidade

era a da maldição que cairia sobre aquele que ousasse perturbar ou drenar o imenso e avermelhado pântano.

Havia segredos, diziam os camponeses, que não deviam ser revelados.

</Quadros 1, 2 e 3>

<Quadro 4>

<Interação>

Denys Barry tinha um grande interesse por coisas antigas e pretendia explorar o pântano todo quando estivesse drenado.

Ele já havia visitado as ruínas brancas na ilhota diversas vezes, mas, embora sua idade fosse muito antiga

</Quadro 4>

<nteração>

<Quadro 5>

e seus contornos muito pouco parecidos com a maioria das ruínas da Irlanda,

elas estavam estragadas demais para revelar seus tempos gloriosos.

E agora que o trabalho de drenagem estava pronto para começar.

</Quadro 5>

<ilustração>

e os trabalhadores do Norte logo estariam despindo o pântano proibido de seu musgo verde e sua turfa vermelha, e extinguindo os minúsculos regatos forrados de conchas e os plácidos poços azuis rodeados de juncos

</ilustração>

Cena 6

<Quadro 1>

Depois de Barry me contar todas essas coisas, senti um grande sono,

pois as andanças do dia tinham sido cansativas e meu anfitrião ficara falando até tarde da noite.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Meu quarto ficava em uma torre remota com vista para o vilarejo, a planície às margens do pântano e o próprio pântano.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

No momento em que eu caía no sono, julguei ouvir sons abafados ao longe.

</Quadro 3>

<Quadro 4>

Naquela noite, sonhei com uma cidade imponente em um vale verdejante, onde ruas e estátuas de mármore,

vilas e templos, entalhes e inscrições, tudo falava com justa harmonia das glórias da Grécia antiga.

</Quadro 4>

<ilustração>

de cujas janelas eu podia ver, banhados pelo luar, os telhados silenciosos de onde os camponeses tinham fugido e que agora abrigavam os trabalhadores do Norte e, também, a igreja paroquial com seu campanário antigo, e muito ao longe, por

sobre o pântano envolvente, o brilho alvacento e espectral da distante ruína antiga sobre a ilhota.>>

</ilustração>

<trilha sonora>

Eram sons bárbaros e meio musicais provocando uma estranha agitação que perturbou meus sonhos

</trilha sonora>

Cena 7

<Quadro 1>

Quando contei o sonho a Barry, ambos caímos na risada, mas fui eu quem riu mais alto,

porque ele estava perplexo com o comportamento de seus trabalhadores do Norte.

Não era a primeira vez que todos eles haviam dormido além da hora despertando muito devagar e agindo como se não houvessem repousado na noite anterior.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Durante a manhã e a tarde daquele dia, eu errei sozinho pelo vilarejo dourado pelo sol,

conversando de vez em quando com trabalhadores ociosos, pois Barry estava muito ocupado com os planos finais para iniciar a obra de drenagem.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

Os trabalhadores não pareciam muito satisfeitos e a maioria deles parecia incomodada por algum sonho que havia tido,

mas de que tentavam, em vão, lembrar-se. Contei-lhes meu sonho, mas eles não ficaram interessados

</Quadro 3>

<Quadro 4>

até eu mencionar os sons esquisitos que pensara ter ouvido. Aí eles me olharam de maneira estranha e pareceram lembrar-se também de sons estranhos.

</Quadro 4>

Cena 8

<Quadro 1>

À noite, Barry jantou em minha companhia e anunciou o início da drenagem para dois dias depois.

Fiquei contente, pois, embora não me agradasse o desaparecimento do musgo, da urze,

dos regatos e dos lagos, sentia um desejo crescente de conhecer os segredos antigos que a turfa emaranhada poderia ocultar.

Naquela noite, meus sonhos com sopros de flautas e peristilos de mármore encerraram-se de maneira súbita e inquietante

</Quadro 1>

<ilustração>

<< pois vi descer sobre a cidade do vale uma pestilência e depois uma pavorosa avalanche de lodo coberto de mato, que recobriu os corpos mortos nas ruas deixando descoberto apenas o templo de Artemis no pico elevado onde Cieis, a idosa sacerdotisa lunar, jazia fria e silenciosa com uma coroa de marfim sobre os cabelos prateados.>>

</ilustração>

<Quadro 2>

Acordei abruptamente e alarmado. Durante algum tempo, fiquei sem saber se estava dormindo ou acordado, pois o som de flautas ainda retinia em meus ouvidos,

Ouvi um relógio soar as duas horas e soube que estava acordado.

</Quadro 2>

<Quadro 5>

Entretanto, continuava a chegando até mim aquele monstruoso e distante sopro de flauta, <<melodias exóticas, bárbaras, que me fazia pensar em alguma dança de faunos na distante Maenalus.>>

Ele não me deixaria dormir então saltei da cama fui, por acaso, até uma janela e olhei para fora, << para o vilarejo silencioso e a planície na beirado pântano>>.

<<ilustração>>

</Quadro 5>

<Quadro 6>

Como poderia ter imaginado o que haveria de ver?

</Quadro 6>

Cena 9 - animação

<ilustração e trilha sonora>

Lá, banhado pelo luar que se espalhava sobre a vasta planície, desenrolava-se um espetáculo que nenhum mortal, depois de o ver, poderia esquecer.

Ao som de flautas pastoris que ecoavam sobre o pântano, deslizava, silente e misteriosa, uma multidão mesclada de figuras contorcendo-se e enrodilhando-se em uma orgia como a que os sicilianos poderiam ter dançado para Demeter, nos velhos tempos, sob o luar da colheita, às margens do Cyane. A extensa planície, o luar dourado, as formas obscuras movimentando-se e, acima de tudo>>, o arrepiante e monótono som das flautas produziram um efeito paralisante, mas,

com todo o medo que tomara conta de mim, pude notar que metade daqueles dançarinos mecânicos e incansáveis eram os trabalhadores que eu julgava adormecidos,

e a outra metade era formada por estranhos seres airosos vestidos de branco, de uma natureza quase indefinível, mas sugerindo pálidas náiades lascivas das fontes assombradas do pântano.

</ilustração e trilha sonora>

Cena 10

<Quadro 1>

Não sei quanto tempo me demorei olhando essa visão da janela solitária da torre até desmaiar subitamente em um sono sem sonhos do qual fui despertado pelo sol alto da manhã.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Meu primeiro impulso ao acordar foi comunicar meus temores e observações a Denys Barry

</Quadro 2>

<Quadro 3>

mas, vendo a luz do sol brilhando, tive a certeza de que não havia nada de real no que eu pensara ter visto.

Sou dado a estranhas ilusões, mas não sou fraco a ponto de acreditar nelas

</Quadro 3>

<Quadro 4>

e, nas circunstâncias, contentei-me com interrogar os trabalhadores que haviam dormido até muito tarde e não conseguiram lembrar-se de nada do que acontecera na noite anterior,

exceto sonhos vagos povoados de sons arrepiantes.

Essa menção ao sopro espectral me deixou muito perturbado e fiquei tentando imaginar se os grilos de outono não poderiam ter chegado antes da época, perturbando a noite e assombrando a imaginação dos homens.

</Quadro 4>

Cena 11

<Quadro 1>

Mais tarde, encontrei Barry na biblioteca estudando atentamente os planos para a grande obra que devia começar no dia seguinte e, pela primeira vez, senti um pingo daquela mesma sensação de medo que havia provocado a fuga dos camponeses.

Por alguma razão que não conseguia entender, apavorava-me a idéia de perturbar o antigo pântano com seus segredos ocultos, e fiquei imaginando visões pavorosas, ocultas na desmedida espessura da turfa ancestral.

Pareceu-me imprudente trazer à luz aqueles segredos e tratei de procurar uma boa desculpa para sair do castelo e da aldeia.

Cheguei a ponto de falar casualmente a Barry do assunto, mas não ousei prosseguir quando ele soltou sua estrondosa gargalhada.

Jamais saberei ao certo se os acontecimentos daquela noite foram reais ou imaginários.

Eles com certeza transcenderam a tudo que já sonhamos sobre a natureza e o universo, mas nenhuma fantasia normal poderia explicar os desaparecimentos que ficaram conhecidos de todos depois que tudo acabou.

Recolhi-me cedo, cheio de terror, e durante algum tempo não consegui dormir envolvido no soturno silêncio da torre.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Estava muito escuro, pois, embora o céu estivesse descoberto, a Lua ia avançada em sua fase minguante e só surgiria nas primeiras horas da madrugada.

Ali deitado, fiquei pensando em Denys Barry e no que aconteceria com o pântano quando o dia raiasse, e senti um impulso quase irresistível de sair correndo,

pegar o carro de Barry e guiar como um louco até Ballylough, afastando-me daquelas terras ameaçadas.

Antes que meus pavores cristalizassem-se em ação, porém, caí no sono, avistando, em sonhos, a cidade fria e morta no vale sob uma pavorosa mortalha de sombra.

</Quadro 2>

Cena 12

<Quadro 1 – explorar em linguagem visual e sonora>

Provavelmente foi o som agudo das flautas que me despertou

</Quadro 1 – 1 – informação visual e sonora >

<ilustração>

A luz iluminou com efeito os painéis à frente, mas não era uma luz que pudesse ser da Lua. Um feixe terrível e penetrante de fulgor escarlate cruzou a janela gótica e todo o quarto iluminou-se com resplendor intenso e sobrenatural.

</ilustração>

<Quadro 2>

Minhas primeiras reações foram típicas de uma situação assim, só nos contos que as pessoas agem de maneira dramática e calculada.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

Em vez de olhar por sobre o pântano para a fonte daquela nova luz, afastei os olhos da janela, apavorado,

</Quadro 3>

<Quadro 4>

me enfiei nas roupas atabalhoadamente com alguma confusa idéia de fuga.

</Quadro 4>

<Quadro 5>

Lembro-me de ter pego o revólver e o chapéu, mas, antes de tudo terminar, eu havia perdido ambos, sem atirar com um nem vestir o outro.

</Quadro 5>

Cena 13

<ilustração>

Espalhava-se sobre o pântano um dilúvio de luz fulgurante, escarlate e sinistra, irradiando da estranha ruína na ilhota distante

</ilustração>

<Quadro 1>

Alguns instantes depois, o fascínio da radiação vermelha venceu o terror.

Arrastei-me até a janela do leste e olhei para fora enquanto o sopro ininterrupto e enlouquecedor reverberava pelo castelo e sobre todo o vilarejo

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Eu devia estar louco, pois o aspecto da ruína era indescritível, ela parecia erguer-se imponente e intacta, perfurando o céu como o vértice de um templo no cume de uma montanha.

O efeito era fantástico – absolutamente inimaginável – e eu poderia ter-me quedado indefinidamente em sua admiração se não tivesse notado um crescendo das flautas à minha esquerda.

<trilha sonora>

Flautas assobiavam e tambores começaram a rufar e, olhando com espanto e terror

<trilha sonora>

<ilustração>

esplêndida e rodeada de colunas, com o mármore esbraseado de seu entablamento

</ilustração>

</Quadro 2>

Cena 14

<Quadro 1, 2 e 3 – animação>

<Quadro 4>

Meio deslizando, meio flutuando no ar, os espectros do pântano vestidos de branco recuavam lentamente para as águas paradas e as ruínas da ilha.

Seus braços translúcidos, agitando-se ao som do pavoroso sopro daquelas flautas invisíveis, acenaram de maneira excepcional, em um ritmo esquisito, para um grupo de trabalhadores desarvorados que os seguiam, como cães, cambaleando, cegos e indiferentes, como que arrastados por uma vontade demoníaca canhestra, mas irresistível.

</Quadro 4>

Cena 15

<Quadro 1>

Quando as náiades aproximaram-se do pântano, sem alterar seu curso, uma nova fileira de desgarrados cambaleantes saiu do castelo atravessou às apalpadelas o pátio e o trecho de terreno até o vilarejo para se juntar à trôpega coluna de trabalhadores na planície.

<trilha sonora – O sopro das flautas era apavorante, e novamente eu pude ouvir o rufar dos tambores na direção das ruínas da ilha.>

</Quadro 1>

<Quadro 2>

As náiades chegaram até a água e desfizeram-se, uma a uma, no pântano ancestral, enquanto a coluna de seguidores, chapinhou desajeitadamente atrás delas até desaparecer em um minúsculo vórtice de borbulhas repulsivas.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

E, quando o último errante patético, o cozinheiro gordo, afundou pesadamente naquele poço imundo, as flautas e tambores silenciaram e os magnetizantes raios vermelhos das ruínas com certeza apagaram-se instantaneamente, deixando o vilarejo maldito, solitário e desolado, sob os lívidos raios da Lua que acabara de surgir.

</Quadro 3>

Cena 16

<Quadro 1>

O caos de meu estado era indescritível. Sem saber se estava louco ou são, dormindo ou acordado.

</Quadro 1>

<Quadro 2>

Sentia que testemunhara a morte de todo um vilarejo e sabia que estava sozinho, no castelo, com Denys Barry, cuja ousadia trouxera uma maldição.

</Quadro 2>

<Quadro 3 e 4>

Quando pensei nele, novos terrores me assediaram e caí no chão sem desmaiar, mas fisicamente imprestável.

</Quadro 3 e 4>

<Quadro 5 – animação, sem texto>

<Quadro 6>

<<Interação - abre os olhos 1>>

Foi então que ouvi gritos no castelo muito abaixo de onde eu estava.

<<Interação - abre os olhos 2>>

Aqueles gritos logo atingiram uma feição e magnitude indescritíveis que me fazem desmaiar sempre que as recordo.

<<Interação - abre os olhos 3>>

Tudo que posso dizer é que eles vinham de algo que eu conhecera como um amigo.

</Quadro 6>

Cena 17

<Quadro 1>

Em algum momento desse momento estarrecedor, o vento frio e a gritaria devem ter-me acordado,

</Quadro 1>

<Quadro 2 e 3>

pois minha impressão seguinte é de ter percorrido ensandecido quartos e corredores às escuras, saído do castelo e cruzado o pátio para a noite hedionda.

</Quadro 2 e 3>

<Quadro 4 e 5>

Fugindo daquele castelo maldito pela beira do pântano, ouvi um novo som: comum, mas diferente de tudo que eu ouvira antes em Kilderry.

</Quadro 4 e 5>

<Quadro 6>

Nas águas estagnadas, ultimamente sem nenhuma vida animal, agora fervilhava uma horda de rãs enormes e viscosas que guinchavam sem parar em tons estranhamente desproporcionais a seus tamanhos.

<ilustração – Elas reluziam, verdes e malhadas, sob o luar, parecendo olhar para a fonte da luz>

</Quadro 6>

Cena 18

<Quadro 1>

Elas reluziam, verdes e malhadas, sob o luar, parecendo olhar para a fonte da luz. Acompanhei o olhar de uma rã e foi então que vi...

</Quadro 1>

<Quadro 2>

... estendendo-se diretamente da estranha e antiga ruína na ilhota distante para a lua minguante, um feixe de luz fraca e bruxuleante que as águas do pântano não refletia.

</Quadro 2>

<Quadro 3>

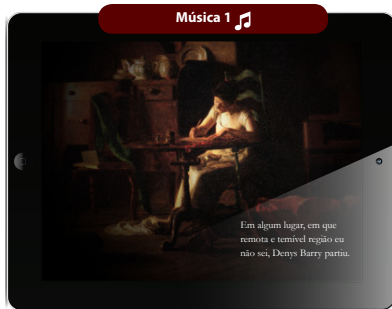
E, subindo por esse pálido caminho, minha fantasia febril imaginou ver uma sombra esbelta retorcendo-se lentamente, uma vaga sombra retorcendo-se, como que arrastada por demônios invisíveis. Enlouquecido como eu estava, vi naquela sombra pavorosa uma monstruosa semelhança - uma caricatura nauseante, inacreditável - uma efígie blasfema daquele que havia sido Denys Barry.

</Quadro 3>

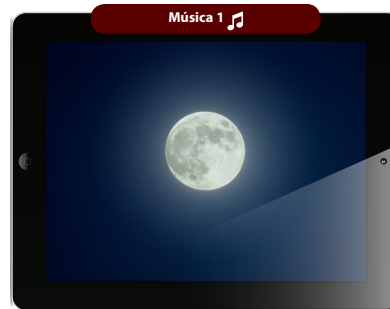
ANEXO C – STORYBOARD

Cena 1

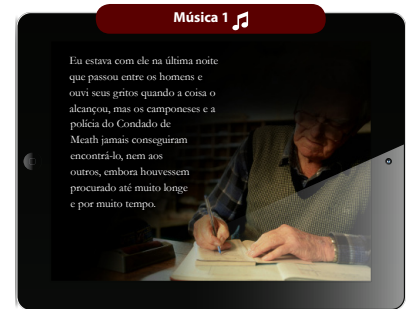
quadro 01



quadro 02



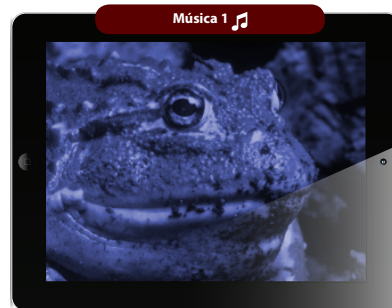
quadro 03



a composição é be próxima da imagem, porém, a câmera deve vir por trás do personagem, de maneira a não permitir a visualização de seu rosto, mas ainda assim permitindo que o leitor entenda que ele está escrevendo algo.



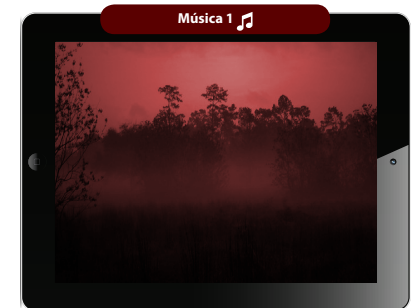
quadro 04



quadro 05



quadro 06



Cena 2

quadro 01



quadro 02



quadro 03



a cena apresenta uma visão panorâmica da região do pântano, onde se localiza o castelo e a vila de Kilderry. Pensar imagem de maneira em que o box para texto não seja necessário

porém, a camera se localiza um pouco mais distante. De maneira em que na mesma composição seja possível observar o surgimento do castelo e da vila.

quadro 04



quadro 05



quadro 07



a princípio na ilustração há apenas o pântano e as colinas, o castelo surge em fade-in um pouco antes das cabanas.

zoom no castelo, que pouco a pouco vai se deteriorando, se danificando, ateh tornar-se uma ruína.

após fim do texto dessa sequência, o leitor é convidado, assim a restaurar o castelo por meio de rasteiro, ao clicar para avançar a página, isso deve desencadear a animação das partes que possivelmente não foram

Cena 3

quadro 01

protagonista (fazer com
malas e virado para o carro)

Música 2

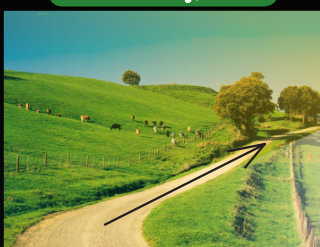


Como a ferrovia não passa por Kilderry, o carro de Barry fora-me apanhar na estação de Ballylough.

cena da chegada do protagonista em Ballylough. representar alguém no volante do carro. Pessoa com as crianças meio que protege-as do estranho q está indo em direção ao carro.

quadro 02

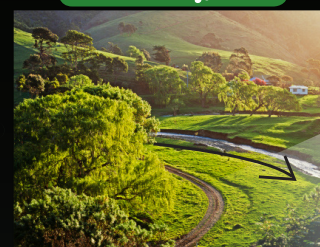
Música 2



mostrar apenas as paisagens, não precisa da animação do deslocamento do veículo. fazer movimento de camera no sentido das setas.

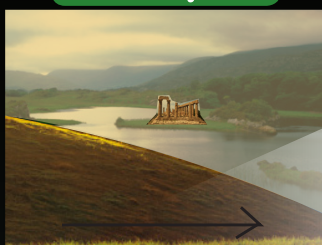
quadro 03

Música 2



quadro 04

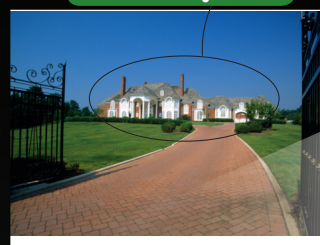
Música 2



quadro 05

Música 2

castelo

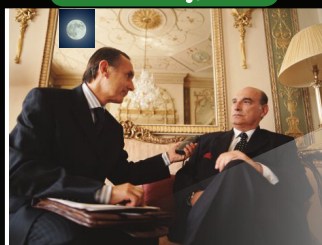


protagonista chega ao castelo do amigo à noite

Cena 4

quadro 01

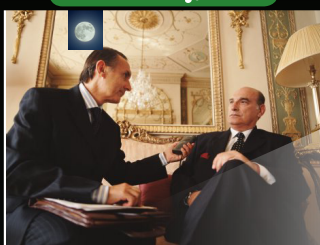
Música 2



dois personagens conversando, porém, sem pasta nem controle remoto. no lugar do espelho, fazer uma janela em que se possa fazer a lua

quadro 02

Música 2



personagens seguem conversando na mesma posição, porém, compor cena com camera em outra posição.

quadro 03

Música 2



personagens rindo

Cena 5

quadro 01

Música 2



quadro 02

Música 2



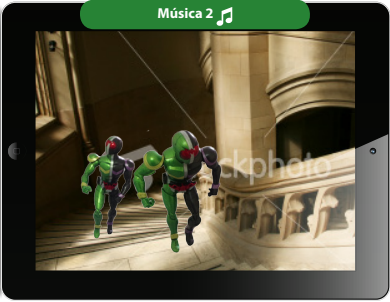
quadro 04

Música 2



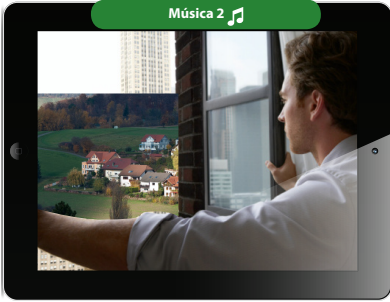
Cena 6

quadro 01



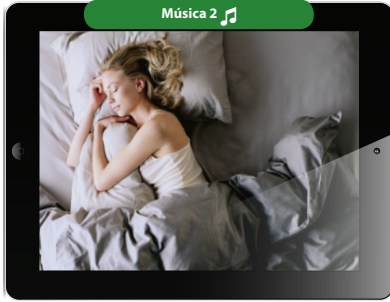
além das escadarias mostrar o protagonista, guiado por um funcionário da casa (fazer funcionário carregando malas). fazer protagonista com ares de curioso, olhando para detalhes da construção.

quadro 02



camera um pouco mais atrás do personagem, para que seja possível visualizar também parte do pântano.

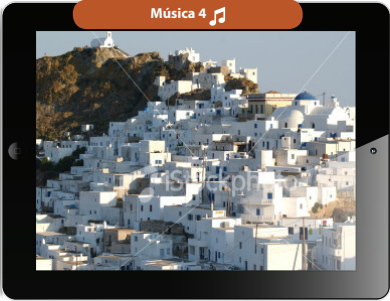
quadro 03



personagem não deve estar abraçando travesseiro. ao fim da cena, efetuar zoom in em direção à sua cabeça



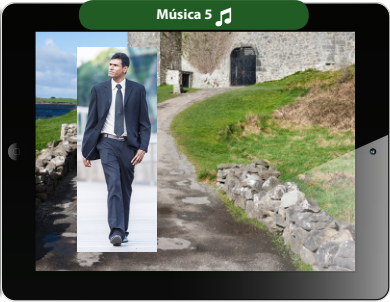
quadro 04



a vila do sonho do personagem deve estar em uma planície e não em uma colina como a da imagem.

Cena 7

quadro 01



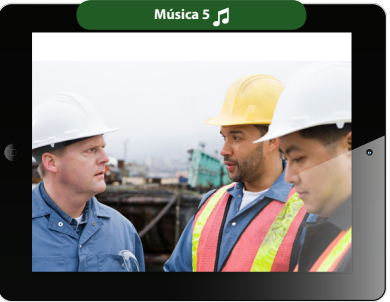
personagem saindo do castelo

quadro 02



chega ao canteiro do obras (operários não usam capacetes, fazer boina ou cabelo mesmo)

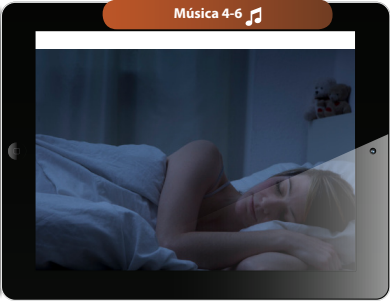
quadro 03



encontra operários (sem capacete) e começa a conversar. os operários não dá muita atenção até o protagonista mencionar o estranho som das flautas

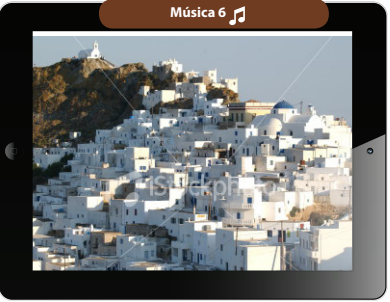
Cena 7

quadro 01



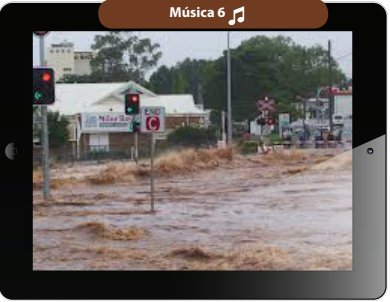
protagonista dormindo

quadro 02



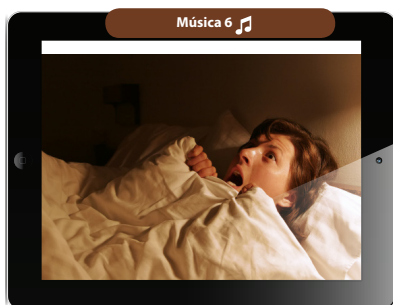
mesma vila grega da vila da cena 3

quadro 03



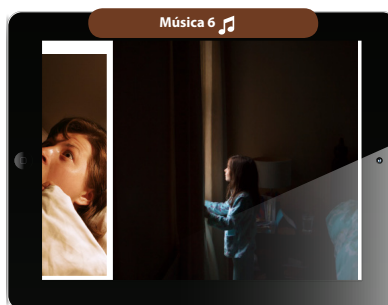
a inundação tem início em um desmoronamento das colinas, ver cena 02 para conhecer a geografia do lugar

quadro 04

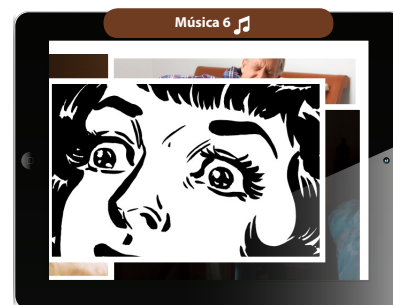


personagem desperta assustado

quadro 05

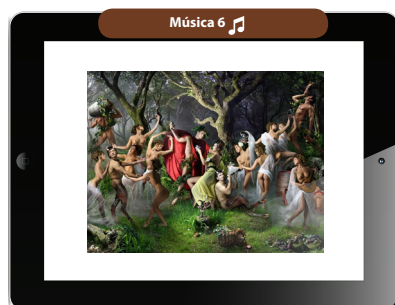


quadro 06



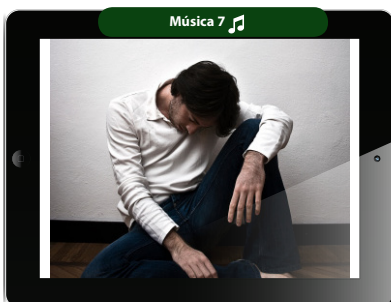
Cena 9

quadro 01



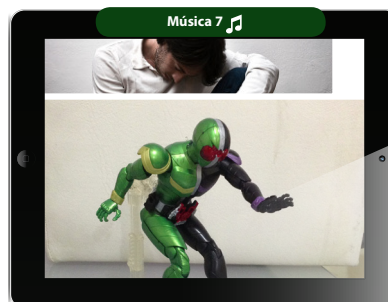
Cena 10

quadro 01



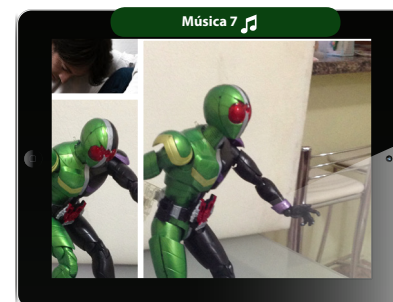
protagonista adormeceu no batente da janela, acorda repentinamente e a princípio faz menção de ir correndo relatar o que visualizou na noite anterior; porém, desiste da ideia. Usar dinâmica de quadros do motion books

quadro 02



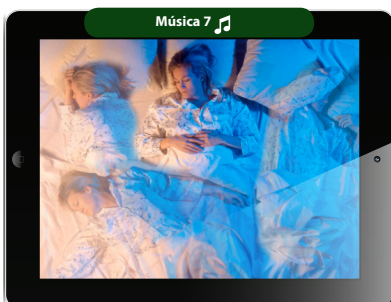
protagonista vai novamente conversar com os funcionários, que não se lembram de ter feito nada na noite anterior, mas recordam-se de ter ouvido o som de uma misteriosa flauta.

quadro 03



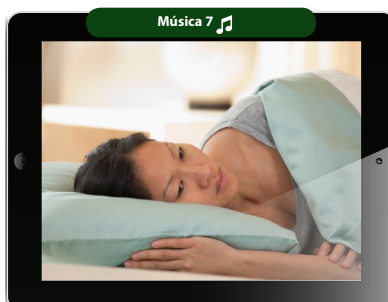
Cena 11

quadro 01



fazer protagonista deitado em diferentes posições, a ideia é mostrar que ele não consegue dormir

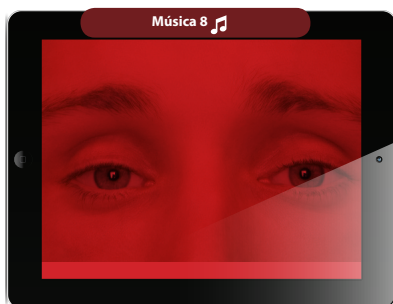
quadro 02



este quadro visa mostrar que embora preocupado, em algum momento ele acaba adormecendo

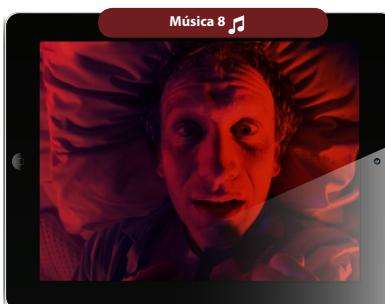
Cena 12

quadro 01

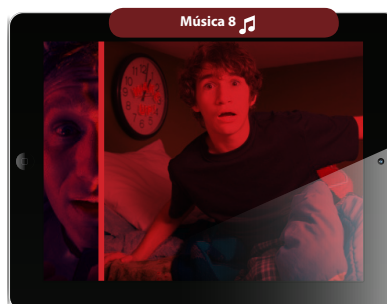


existe uma imagem antes dessa, onde vemos os olhos fechados do protagonista

quadro 02

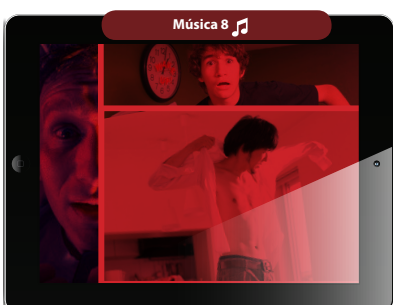


quadro 03

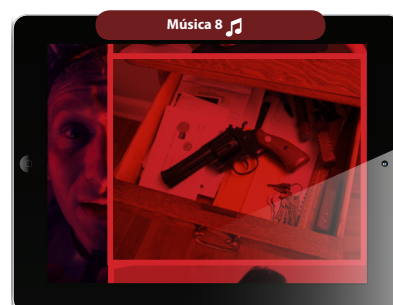


protagonista pula da cama, veste um casaco, pega uma arma na gaveta da cama e... ao invés de sair, para e vai em direção a janela.

quadro 04



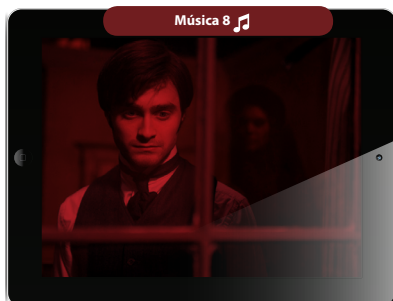
quadro 05



quadro 06

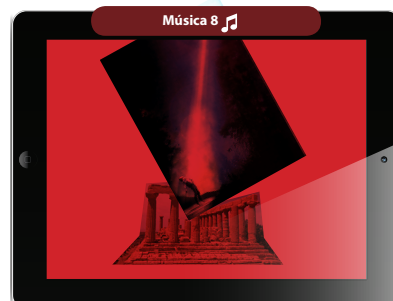
Cena 13

quadro 01



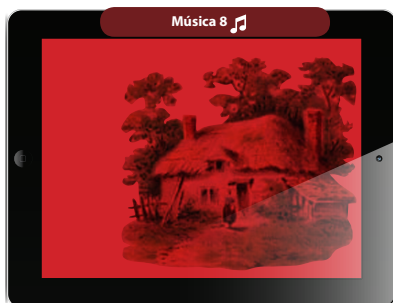
Considerar apenas a janela e o Harry Potter (não fazer fantasma da mulher atrás dele)

quadro 02

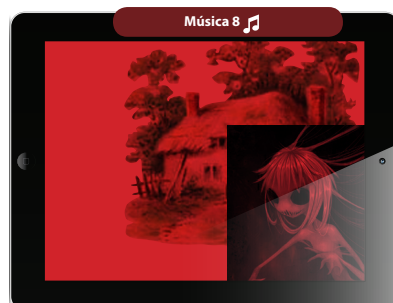


Cena 14

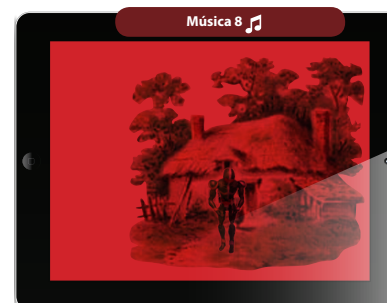
quadro 01



quadro 02



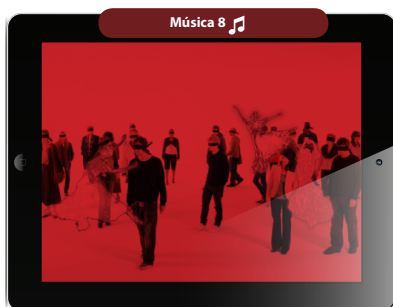
quadro 03



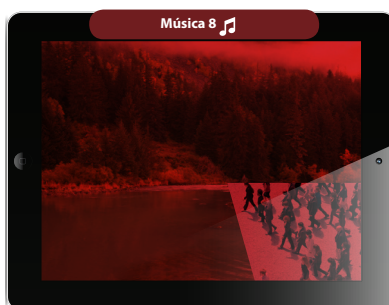
movimento de câmera para a direita, mostra uma cabana isolada, a princípio com as portas fechadas, mas após um breve instante um espírito atravessa a porta que é aberta em seguida por um trabalhador; de pijamas (bermuda e regata) que o segue meio que sonâmbulo, e então uma multidão de trabalhadores atravessa o primeiro plano, indo da direita para a esquerda, ou seja, são x ilustrações. 1 - Cabana com porta fechada; 2 e 3 - espírito saindo da cabana, desaparecendo e surgindo novamente em primeiro plano; - 4 - cabana com a porta aberta; 5 - trabalhador fora da cabana de pijamas; 6 - multidão atravessando o primeiro plano

Cena 15

quadro 04

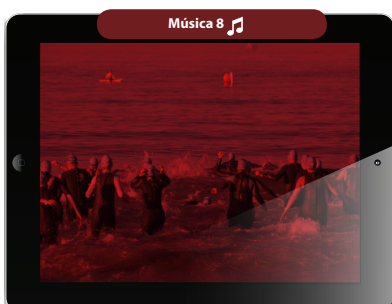


quadro 01



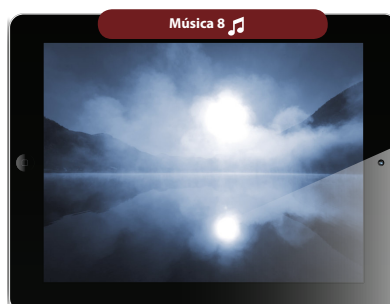
peçoas e espíritos vindo da direita da tela, andam até chegarem a água

quadro 02



as pessoas simplesmente caminham até pântano a dentro, os espíritos ao chegar no pântano

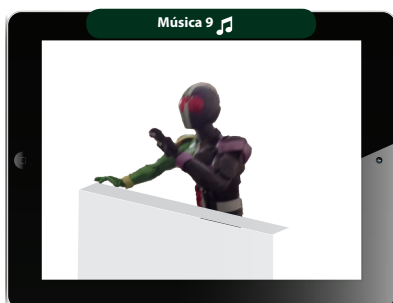
quadro 03



Cena 17

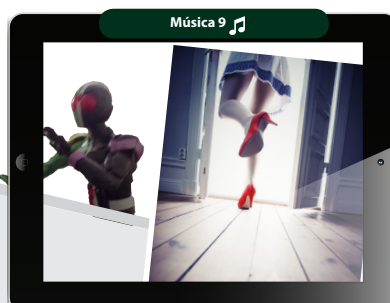
Cena 17

quadro 01



protagonista, de pijama e casaco, se afasta da janela e corre pelo castelo

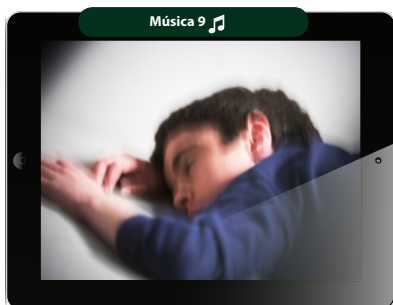
quadro 02



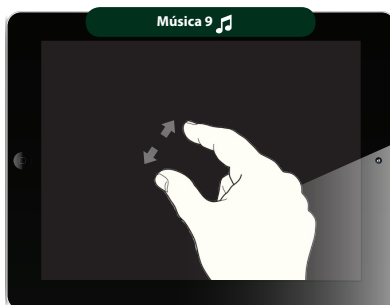
quadro 03



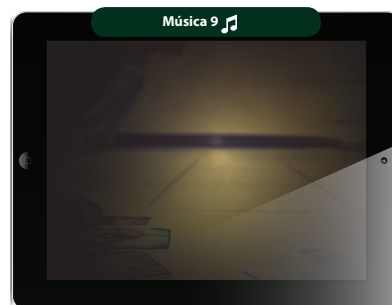
quadro 05



quadro 06



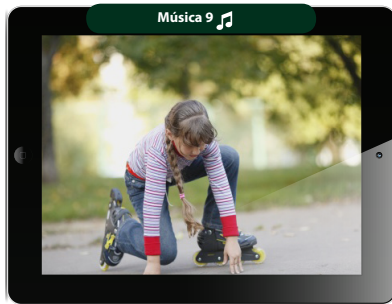
quadro 07



protagonista no chão, incapaz de levantar, visualiza o chão do castelo

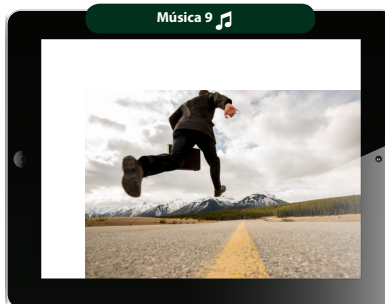
Cena 17

quadro 01



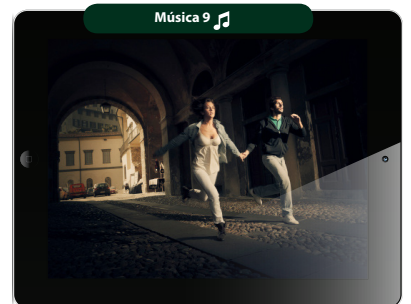
após grito de denis o protagonista se levanta

quadro 02



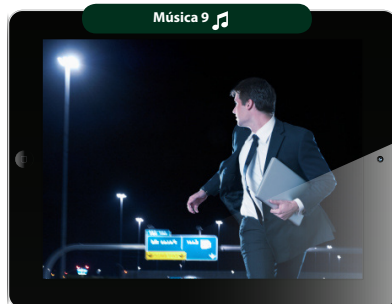
corre pelos corredores do castelo

quadro 03



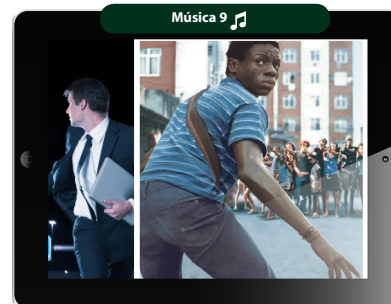
e alcança a saída (fazer apenas 1 pessoa)

quadro 04



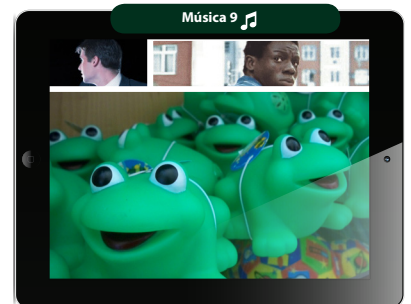
protagonista para ao perceber som estranho, e olha para baixo. Fazer personagem nessa posição, mas sem pasta

quadro 05



personagem olha para baixo e se surpreende com o que vê.

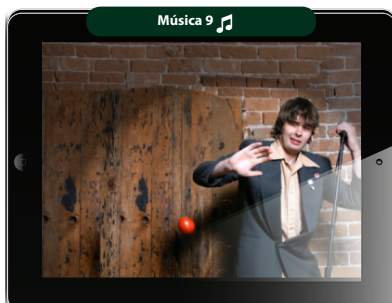
quadro 06



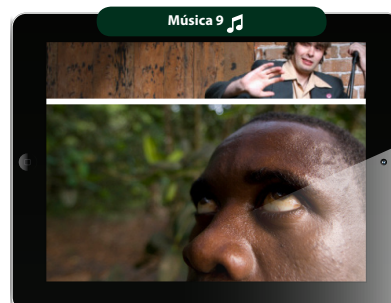
fazer sapos próximos aos pés do personagem

Cena 18

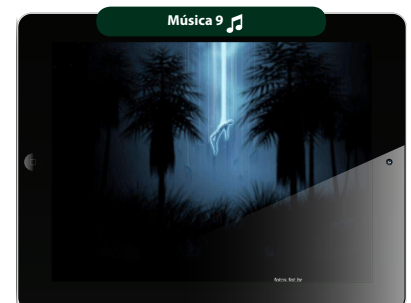
quadro 01



quadro 02

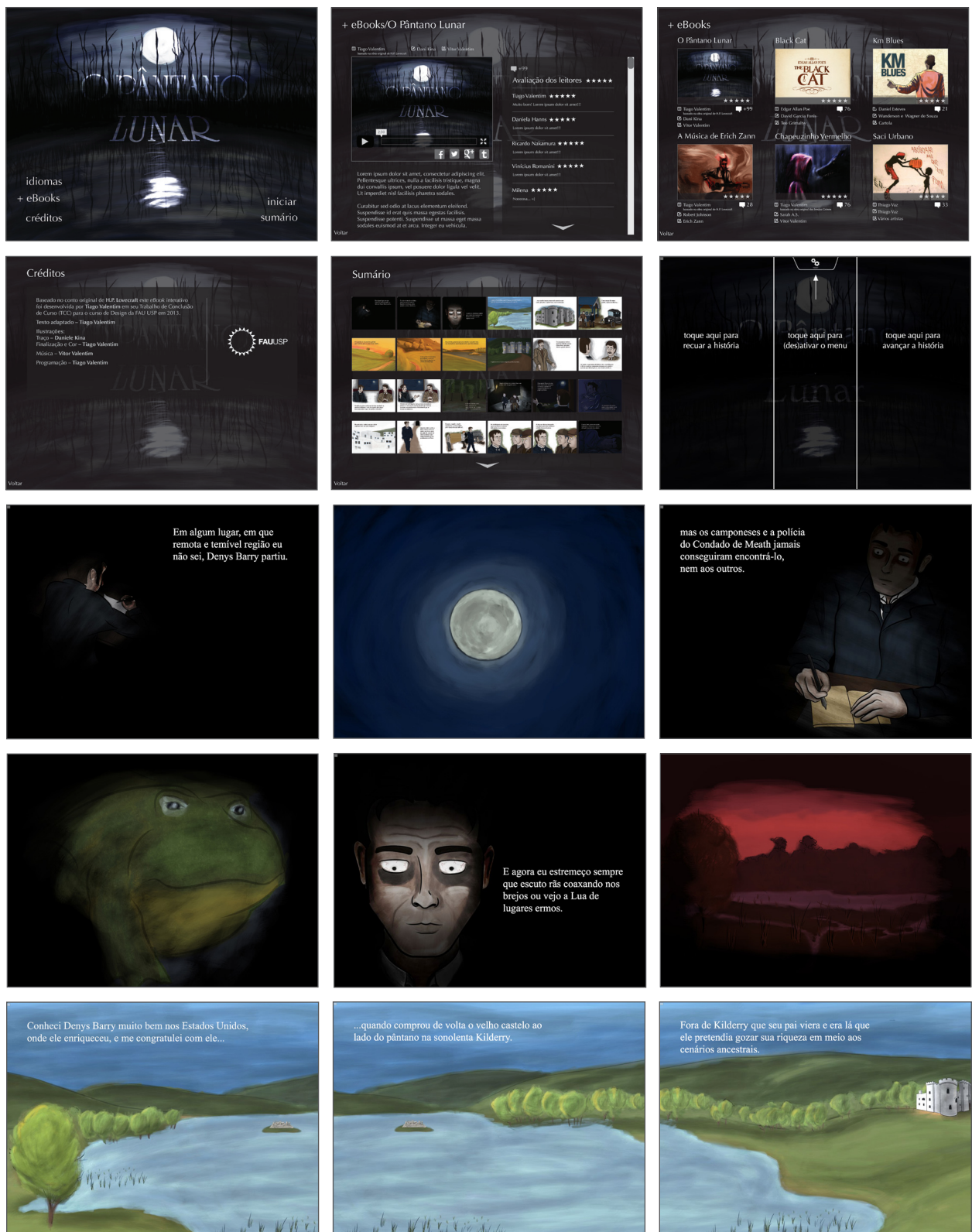


quadro 03



fazer a luz vindo da lua, não fazer árvores

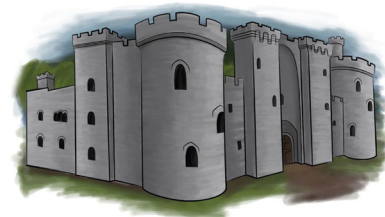
ANEXO D – TELAS DO PROTÓTIPO



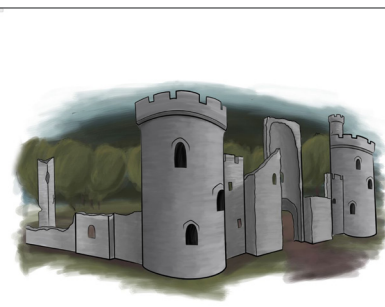
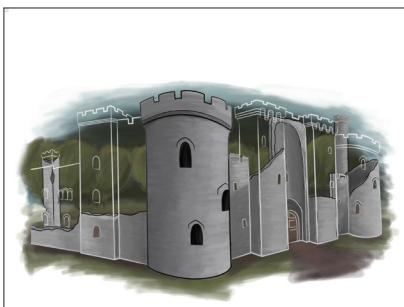
Gente de seu sangue havia governado Kilderry no passado, onde ergueram e habitaram o castelo...



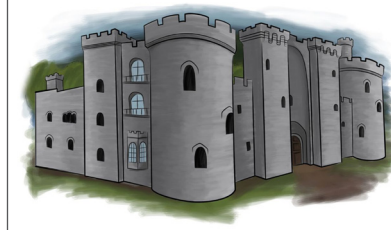
...mas aqueles tempos eram muito remotos e por várias gerações o castelo ficou vazio e arruinado.



Clique para
reconstruir o
castelo



Depois de viajar para a Irlanda, Barry me escrevia assiduamente contando como, debaixo de seus cuidados...



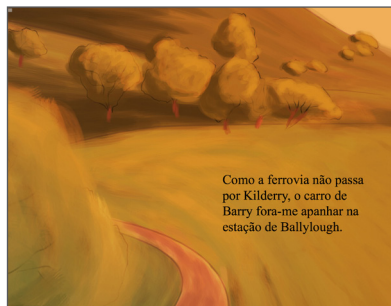
Com o passar do tempo, porém, surgiram problemas...



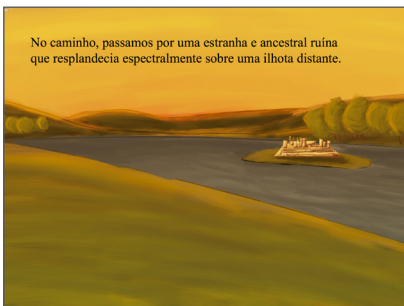
Foi quando ele me escreveu pedindo para visitá-lo, pois se sentia só no castelo...



Como a ferrovia não passa por Kilderry, o carro de Barry fora-me apanhar na estação de Ballylough.



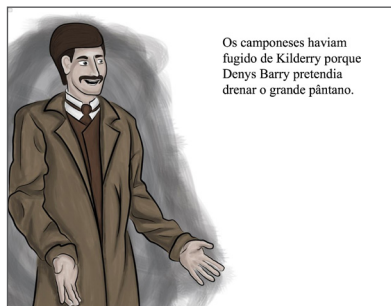
No caminho, passamos por uma estranha e ancestral ruína que resplandecia spectralmente sobre uma ilhota distante.



O pântano era o motivo daqueles problemas todos.



Os camponeses haviam fugido de Kilderry porque Denys Barry pretendia drenar o grande pântano.



As lendas e superstições de Kilderry não o sensibilizaram e ele ri quando os camponeses recusaram-se a ajudar e partiram para Ballylough com seus míseros pertences.



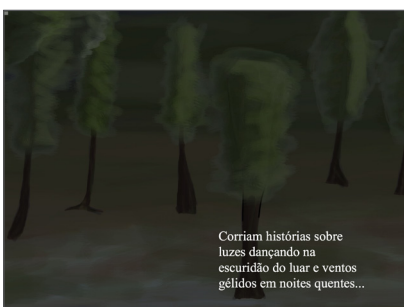
Quando escutei os medos que haviam expulsado as pessoas de Kilderry, ri tão alto quanto meu amigo, pois eram medos vagos, alucinados e absurdos.

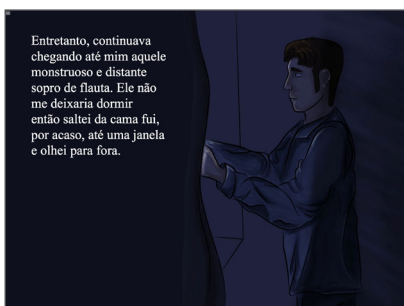
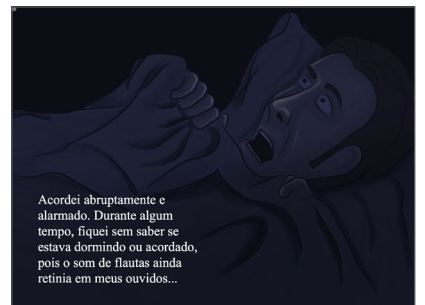
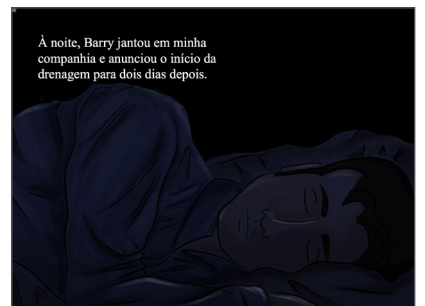
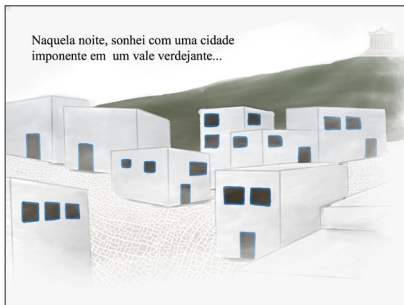
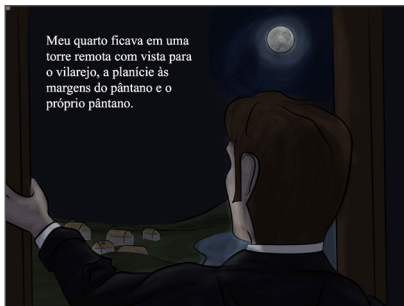
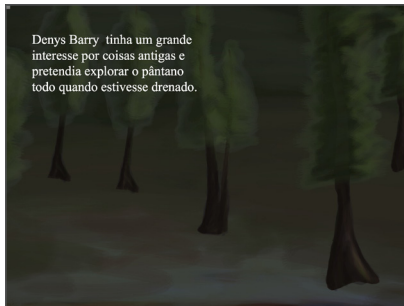


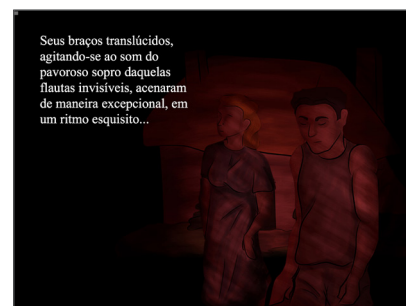
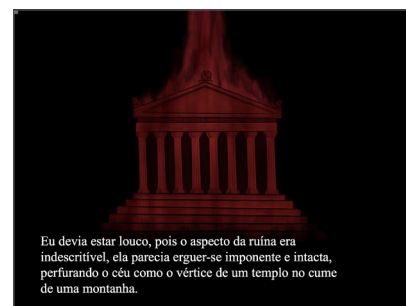
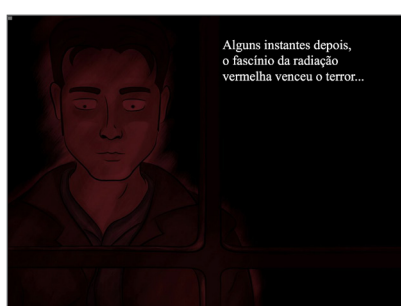
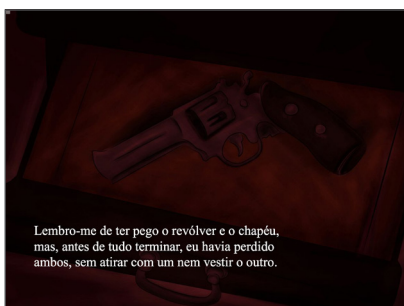
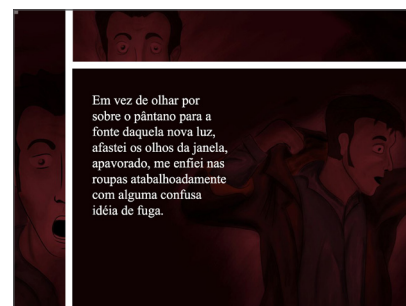
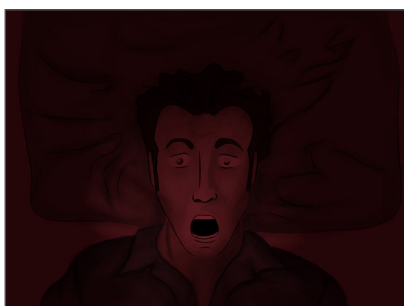
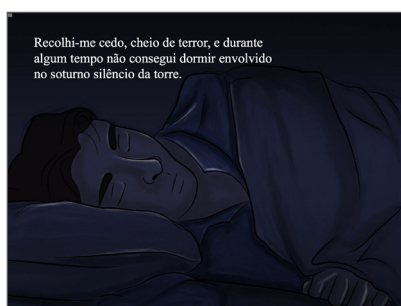
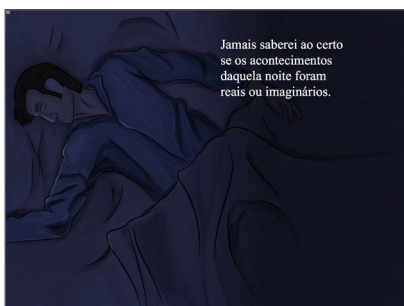
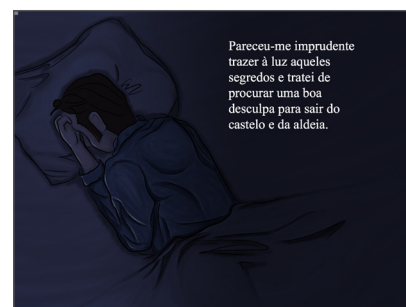
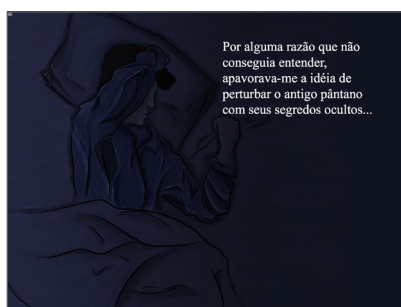
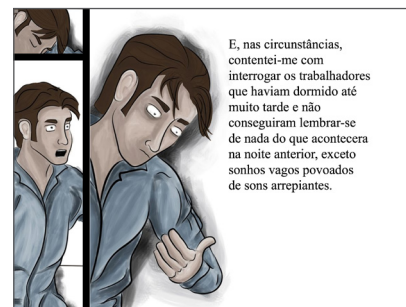
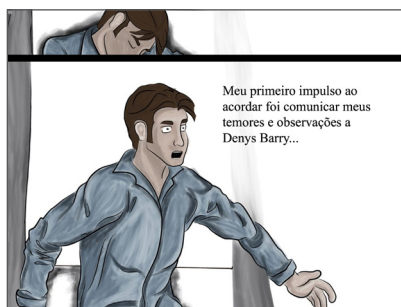
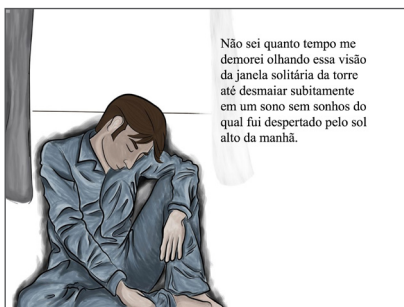
Tinham a ver com alguma lenda grotesca associada ao pântano e a um soturno espírito guardião que habitava a curiosa e ancestral ruína na ilhota distante que eu avistara no entardecer.

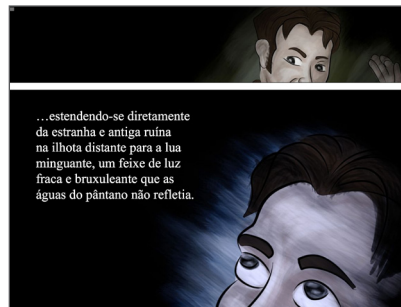
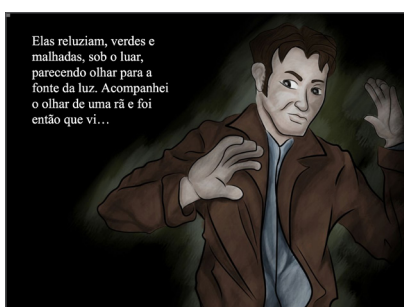
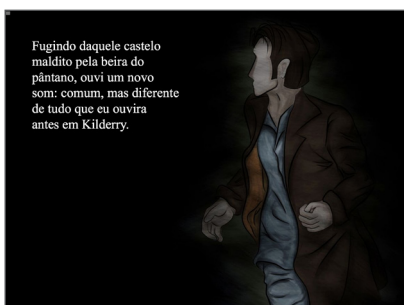
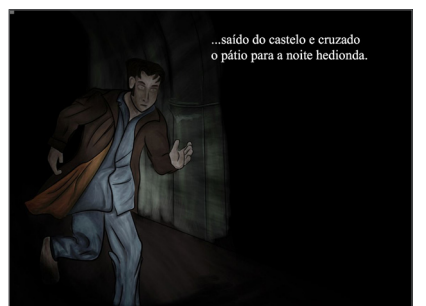
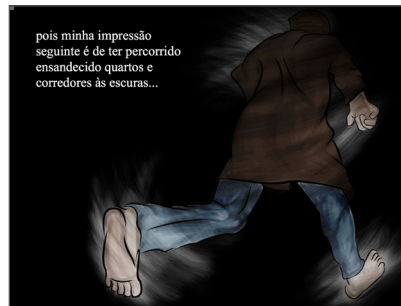
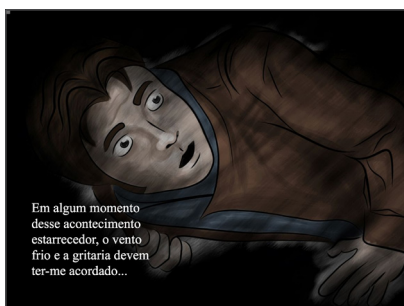
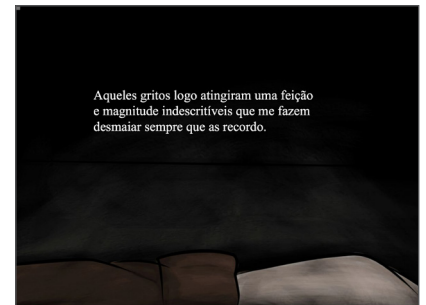
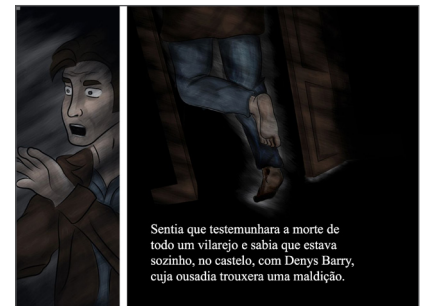
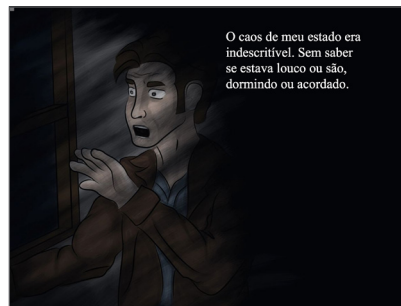
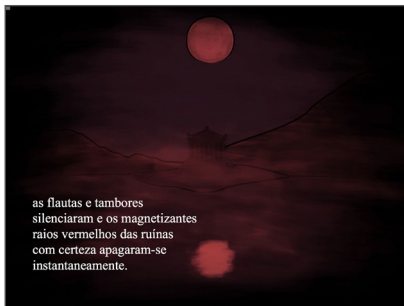
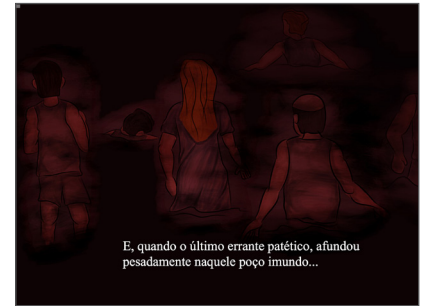
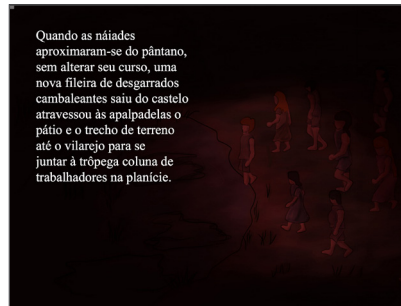
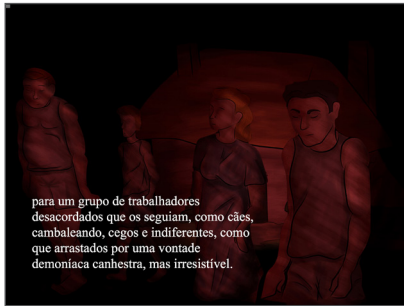


Corriam histórias sobre luzes dançando na escuridão do luar e ventos gelidos em noites quentes...









ANEXO E – TESTES COM USUÁRIOS

Luciana Fernandes, designer, 26 anos

manipulou o protótipo por 14 minutos

- Gostou das ilustrações e das músicas;
- Achou algumas partes escuras, mas concluiu que foi intencional;
- Em determinado momento, questionou as informações apresentadas no texto e na imagem. Após a explicação de que essas linguagens não seriam necessariamente redundantes continuou a leitura e ao término demonstrou plena compreensão da narrativa;
- considera trinta reais um valor justo pelo projeto.

André Noboru Saraïama, designer, 25 anos

manipulou o protótipo por 22 minutos, foi bastante criterioso durante a leitura, avançou e recuou o texto diversas vezes e procurou explorar todas as possibilidades de cada tela.

- disse não ter tido tempo de ler todo o tutorial do aplicativo;
- achou o conceito usado para inserir as interações parecido com o empregado no jogo Beyond do PS3, que foca bastante na história e tem momentos em que as cg's de ação e luta e pedem ao jogador que complete a ação, atitude que ele considera desnecessária;
- achou interações fragilizam a imersão na leitura, talvez devido a sua baixa frequência na história, o que faz com que o leitor não espere ser convidado a participar;
- gostou das músicas;
- estranhou a tipografia, achou “sem graça”, que não evoca o clima de suspense do conto, sugeriu o emprego de um fonte serifada com mais “personalidade”
- achou algumas imagens muito escuras, na parte vermelha principalmente;
- gostou da forma como a narrativa foi construída, principalmente do começo e da parte próxima ao final onde os trabalhadores entram no pântano;
- considera de 2 à 5 reais um valor justo.

Paula Terzinov, bancária, 22 anos

manipulou o protótipo por 12 minutos.

- achou o conto tenso, mas gostou;
- achou que na parte da luz vermelha o personagem ainda estava sonhando, demorou um pouco para perceber o estava acontecendo;

- gostou dos fantasmas no pântano;
- gostaria que houvesse um “susto” no final;
- gostou da música;
- considera R\$ 10,00 um valor justo;

Thiago Hideki Kina, estudante, 13 anos

manipulou o protótipo por 36 minutos, em determinado momento interrompeu a leitura para questionar se faltava muito pro fim, onde conclui-se a necessidade de se inserir uma barra de progresso no protótipo.

- gostou do projeto, principalmente da parte em que estava tudo vermelho;
- ao ser questionado se a história era muito comprida, respondeu que o tamanho estava bom e que podia ser maior;
- gostou das músicas, mas disse que a última assusta;
- disse que algumas ilustrações poderiam ser um pouco mais caras;
- teve dificuldades para estipular um valor;

Clarice Suganuma, estudante, 16 anos

manipulou o protótipo por 18 minutos

- gostou de tudo;
- considera o tamanho bom, a leitura não foi cansativa;
- considera R\$ 25,00 um valor justo.

Vitória Valentim, estudante, 16 anos

manipulou o protótipo por 16 minutos

- gostou das ilustrações, da música e das interações;
- achou a história chata e que o final decepciona (quebra de expectativa);
- achou a ideia do projeto interessante, gostaria de ler outros textos;
- gostaria que o projeto tivesse mais interações;
- considera R\$20,00 um valor justo.

ANEXO F – ENTREVISTA COM EDUARDO BLUCHER

Editora Blucher

TCC – Como a editora vê o livro digital?

Blucher – Vamos começar por partes, a primeira coisa é que temos de entender a realidade. Qual é a realidade do mercado brasileiro? A realidade do mercado americano, do mercado inglês, alemão? Quer dizer, cada mercado tem uma realidade diferente, um momento diferente, dentro do digital.

Dito isso não existe livro, existe setor. certo? “Ah, mas tem *playbook* dentro do evento, romance, cinquenta tons de cinza... Isso vende bem?” Não sei! E o livro técnico científico, o livro acadêmico, como funciona? Então, dentro de cada mercado, cada grupo específico tem uma realidade diferente, porque são atos de consumo diferentes para cada público, e então preços diferentes.

Correr o risco do livro digital de 9 reais ou de R\$ 1.99 comprado na Amazon é uma coisa. Gastar 100 reais com um livro digital técnico é um pouco mais complicado. Demora mais tempo para o público perceber que isso tem valor.

Então essa é a primeira resposta, a realidade do mercado, depende do segmento que você está trabalhando e depende de que país você está falando.

TCC – É por isso que as editoras que trabalham com romance, já lançam alguns itens, principalmente ePubs, mas livros técnicos são dificilmente encontrados em português?

Blucher – É verdade, já existem alguns modelos que estão sendo testados. Mas a grande pergunta é: O que vem primeiro? É o movimento da editora ou o desejo do mercado? Se essa editora digitalizar tudo e parar de vender em papel, qual a resposta do mercado? Porque custa uma fortuna pegar 500 livros, digitalizar e adequar. É um processo que consome tempo, dinheiro e esforços importantes. O público vai perceber? E aí, qual é o preço desse livro digital? Eu sempre falo, aonde aterrissa esse preço? Se o preço em papel é R\$ 100,00, o que seria um preço justo para o digital?

TCC – E como a sua editora vê isso?

Blucher – Olha, vou te dizer que essa é a grande pergunta. Porque quem determina esse preço não é a gente, é o mercado. Eu vou fazer uma brincadeira: eu queria que o preço fosse 200% do livro em papel.

TCC – Por quê?

Blucher – Eu avisei que era brincadeira, né? Eu quero o livro mais caro ainda. É claro que não vai ser nesse valor, mas ser em quanto? Se o livro custa 100, o digital vai ser 90? 70?... 40? O que é justo? O que o mercado percebe como justo? Para o livro técnico um valor que a gente entende que é razoável é o livro digital ser 70% do preço do livro em papel. Aí você vai dizer “por que tão alto?” Porque você só tirou o papel e a impressão. Todo o resto, diagramação, as várias revisões, isso não mudou.

TCC – Para mim, a produção, a divulgação do material e o transporte do livro impresso eram os principais custos. Estou errado?

Blucher – Não, você está certo para um segmento, que é o do livro *trade*, o livro autoajuda, literatura, você está certo. Mas para o livro técnico-científico não, aí inverte, o mais caro é a preparação desse livro, porque a tiragem é baixa, em torno de 2.000 exemplares. Então os custos do papel e da impressão são importantes, mas não é o mais caro... A tradução é caríssima, pegar um livro em inglês e traduzir para o português é muito mais caro que o papel e a impressão.

TCC – Então você acredita que um piso de 70% do valor do livro impresso seria um valor justo?

Blucher – Eu vou dizer que um piso bom seria 80%, mas acho que o mercado não vai entender, 70% já vai ser uma briga para explicar para o mercado que esse é um preço justo “porque eu tô recebendo sem papel e impressão...” mas o livro é traduzido, é diagramado... Tem a questão da diagramação também. Como é a diagramação? E essa palavra está errada, porque no digital não existe mais diagramação, existe programação do livro e são três programações para três plataformas diferentes: Google é uma plataforma, Amazon é uma plataforma e Apple é outra plataforma e não é o mesmo livro que vai para as três. Sem contar com a Saraiva e com a Cultura, trabalhando com as nacionais, então não ficou mais barato o processo, ficou mais caro.

TCC – Então, pelo menos no seu segmento, você precisa programar mais de um livro para poder vender, por exemplo, na livraria Cultura, na Saraiva e no Google, não é a mesma coisa?

Blucher – Não, cada um demanda alguma coisa diferente.

TCC – Pelo sistema de vendas?

Blucher – Pelas funcionalidades. A Apple, e agora não estou falando de ePub3, e sim da ferramenta da Apple, o iBookAuthor. Fora isso, temos novas plataformas que estão chegando como a Inkling.

TCC – E o ePub ele não corresponde a essas necessidades?

Blucher – Na verdade, criar um livro na área acadêmica só usando o ePub, sem ter outras coisas dentro, é uma pena. Aí a gente vai ter que entrar numa conversa sobre qual “geração” de livros estamos falando. Qual é a primeira geração do livro digital? é pegar o livro em papel e converter para ePub, que é o que vai acontecer com praticamente toda a literatura, você não precisa fazer mais nada, você não precisa ler *O Inferno de Dante* com link de nada, você precisa ler o livro. Você não precisa ler *Harry Potter* com outras coisas, tá lá com o livro e você lê como literatura, não precisa fazer nada. Mas para uma aula, um livro de física, um curso de cálculo, um livro de termodinâmica, um livro de anatomia, etc, só exportar o livro é uma pena. Só trazer o livro para o digital e manter a mesma formatação é muito pouco pelo que é possível gerar nessa plataforma. Então a gente deveria pensar que deveria ter um nível de interação com o leitor, para ajudá-lo a caminhar, a construir esse conhecimento de uma forma diferente. Eu insisto muito que o livro bom na área digital é nativo digital. Ele foi concebido e escrito para funcionar no digital, não é um livro que foi escrito em papel e a gente jogou no digital.

Então vamos dizer que são três tipos de livros, três gerações. A primeira é: tinha o livro em papel coloquei ele no digital; a segunda geração é: tinha o livro em papel, dei um “tapa” para melhorar, coloquei uns links, algumas coisas, e ele já ficou melhor que o livro só papel; e o terceiro nível, a terceira geração, é o livro nativo digital, que é um livro que foi contruído para usar todas as ferramentas possíveis do digital.

TCC – Eu baixei a amostra do livro Congresso de Uro-Oncologia da sua editora. Qual é a sua relação pessoal com esse livro.

Blucher – Nós somos a primeira editora brasileira a fazer um livro nativo digital, publicado na Apple, e no Google. Conseguimos pegar um projeto e conceber ele digitalmente.

TCC – Já está no mercado?

Blucher – Já está no mercado, e está sendo vendido. E essa é uma coisa interessante, pois apesar de ser em português, está sendo vendido em 59 países.

TCC – E você tem esse *feedback*?

Blucher – Sim, e tem uma aceitação. Tem muito médico que não sabia nem como baixar a ferramenta do iBooks dentro do iPad. Aprendeu,

gostou e está usando. É esse o nível de complicação que você tem quando trabalha com inovação, muita gente não vai entender.

TCC – Então você está levando em consideração o fato de seu público ser mais velho?

Blucher – Em Uro-Onconlogia, o poder econômico se revolve, todo mundo pode comprar um tablet. Por ser médico, é um público que tem uma tendência a gostar de tecnologia, é possível que tenha um tablet em casa, pode ser que não seja um tablet por pessoa, mas pode ser que seja o tablet da família. E também, a gente começa a fazer parte da razão de se ter um tablet. Claro, não é um único livro que vai fazer isso, mas quando o mercado começa a se apresentar e o médico fala “olha tem um bulário eletrônico, tem essa ferramenta e mais essa” e aí o Einstein faz alguma coisa, o Sirio Libanês faz alguma coisa que se acessa via tablet, por exemplo, um prontuário. Quando o ambiente do médico passar a ser digital, nada mais natural que o livro também seja.

TCC – Houve então a consideração no seu projeto de que o seu público já estaria, mais ou menos, habituado à tecnologia?

Blucher – Houve a crença, não é uma métrica que você olha e fala. A gente tem muito convívio com os médicos, a editora passou a publicar efetivamente na área de saúde fortemente esse ano. E quando a gente perguntava o que você acha sobre ler em tablet a resposta sempre foi muito positiva. Não houve respostas “ah não, esquece, é bobagem” não escutamos nenhuma vez alguém dizer “não vou usar nunca”. Todas as centenas de perguntas que a gente fez em reuniões e conversas com médicos a resposta sempre foi muito positiva.

TCC – E a questão de publicar em múltiplas plataformas, é uma meta da empresa?

Blucher – É o meu mercado. Da mesma forma que a gente não vende hoje só na Saraiva, só na Cultura ou só no Submarino, parece uma bobagem falar “a gente só vende Apple”. “Não vou vender para Android nem para Amazon”, é uma bobagem.

TCC – É uma coisa que a editora Abril acabou fazendo. Suas revistas só podem ser acessadas do iPad.

Blucher – Na verdade tem o Ibba, né? Uma plataforma própria de leitura que está agora disponível. Em breve deve ter um Ibba para Android. Além disso revista é um outro negócio, diferente do livro. A Abril tem uma escala diferente. Nessa conversa, se você me perguntar qual é a estratégia da Abril é um negócio totalmente diferente.

TCC – Normalmente o conteúdo desenvolvido é exclusivo para Apple. Fiquei realmente surpreso por encontrar também uma versão para Android.

Blucher – Mas Android é importante no mercado, a Samsung tem feito um trabalho ótimo com os tablets novos. Tenho a dizer que a nova geração vai ficar mais motivada com Samsung do que com iPad, porque você consegue customizar mais o tablet. Ele é mais difícil de mexer por quem é mais velho. O Apple realmente mais fácil e o mini é uma gracinha também.

TCC – Mas e em questão de produzir conteúdo?

Blucher – Para produção de conteúdo o iBookAuthor é muito bom, para iPad ele é mais fácil, mas tem outra coisa você tem a base de iPhone, se você fizer uma coisa só para iPad você perde toda a sua base de iPhone, eu não sei se os alunos vão estudar física ou eletromagnetismo no iPhone. Essa não é uma coisa muito clara na minha cabeça também. Mas o hábito do consumidor também está se formando. Da mesma forma que tem o livro que é nativo digital, tem um público que é nativo digital. Então um rapazinho hoje com 4 ou 5 anos, se dermos um tablet para ele, ele abre, mexe e joga. E esse cara com 5 ou 6 anos daqui a 12 anos vai estar na faculdade. É um cara que desde os 3 anos mexe com iPhone e está acostumado. Qual vai ser a relação dele com o conteúdo? Ele vai achar bárbaro pegar um livro e estudar ou ele vai perguntar se não tem uma versão digital, onde já me dá a explicação, onde a solução é resolvida, cadê o link para quando eu tenho um problema para o professor já escrever para mim a resposta e resolver o problema na minha frente. Qual vai ser o padrão acadêmico para um livro?

TCC – Isso tudo que você tá falando é muito interessante, mas eu identifiquei que não está presente no seu livro.

Blucher – Não, mas esse é o primeiro. Estamos começando o aprendizado. E outra coisa, onde para o livro e onde começa o curso? Você já conhece ou ouviu falar de Mooc (Massive Open Online Course)? Edx.org... Coursera... Canvas...

TCC – São aquelas plataformas de ensino de cursos gratuitos online?

Blucher – Isso, e aí o livro tá onde? O livro está embutindo lá, de certa forma o livro se diluiu dentro do curso, e aí? Precisa ou não de livro? De certa forma o negócio acadêmico está todo em formação. Quer dizer, a gente está sendo pego no meio do caminho. As editoras foram pegadas nesse turbilhão da mudança do modelo

acadêmico, então não é só como a gente vai se posicionar, e sim como as aulas vão ser dadas? as aulas vão ser gravadas? Eu vou ter livro? Eu vou acompanhar pelo texto do livro? O livro vai estar mesclado na aula? Isso Não está muito claro.

TCC – Você comentou sobre o Ibba da Abril, para leitura de revistas e o livro que você me indicou abre nos programas padrões das plataformas, o iBooks do iPad e o Books do android, você tem interesse em continuar dessa forma, ou tem interesse em desenvolver um aplicativo que agrupe a produção da Blucher?

Blucher – A gente trabalha com 22 segmentos diferentes, design, física, química, 15 engenharia diferentes. E cada publico está interessado no seu segmento. E o que é bom para editora de colocar todos os livros em uma única plataforma é pouco relevante para o leitor. Alguém que compra o livro de história do design na américa latina não está interessado no livro de bebidas. Então o que pode ser ótimo pra gente de colocar tudo numa plataforma só, pela visão do leitor não resolve.

TCC – Mas eu não estou falando simplesmente de agrupar, mas de criar uma forma de garantir que o leitor tenha acesso a determinados recursos, como clicar e acessar um vídeo ou já baixar o conteúdo com vídeo.

Blucher – Mas isso não depende da plataforma isso é uma coisa de dentro do livro. A gente deveria construir livros independente da plataforma.

TCC – De certa forma, se você não constrói uma forma de renderizar o seu produto, você fica a mercê do que o mercado tiver disponível. Por exemplo, durante a minha pesquisa eu levantei vários leitores (*eReaders*) e é evidente que a experiência de leitura no iBooks é uma, a experiência de leitura no Kindle é outra e a experiência do Kobo é outra, mesmo no Android. Mesmo que seja só texto, um livro no Kindle e no Kobo são completamente diferentes. E vocês não tem essa preocupação?

Blucher – É que você está falando de texto corrido.

TCC – Não necessariamente, por exemplo, o Kobo tem hoje uma vantagem sobre o Kindle, que é o fato de ele já ter suporte para ePub3. Que é o ePub que roda animação, javascript etc.

Blucher – Mas isso não é uma questão de tempo? Quando você faz uma radiografia, uma pesquisa de mercado, em 2013 tá assim, talvez a versão nova do Kindle em 2014 já leia ePub3 também.

TCC – Voltando para o seu livro (Congresso de Uro-Oncologia), eu identifiquei alguns problemas tanto em relação ao projeto do livro mesmo quanto a experiência de leitura dele em um Android. Por exemplo, ele me permite tornar o livro sépia e isso acaba totalmente com as radiografias.

Blucher – Por que você vai fazer isso se acaba com as radiografias?

TCC – Então, essas opções não são interessantes para esse tipo de livro, mas estão lá, disponíveis no aplicativo.

Blucher – Deveria ter uma programação para bloquear essa opção?

TCC – Uma opção seria essa.

Blucher – Ou o usuário escolhe como ele quer fazer.

TCC – Mas você não acha perigoso dar ao usuário opções que podem comprometer sua experiência de leitura e com isso fazer com que ele não consuma textos digitais?

Blucher – Não, acho que ele é adulto e maduro o suficiente para experimentar uma coisa que ficou ruim e voltar para outra opção de visualização. Se você colocar um volume muito alto que machuca o ouvido, você abaixa o volume, você não precisa colocar um limitador de volume.

TCC – Então, você confia que o usuário vai ter o bom senso escolher a melhor opção.

Blucher – Conforme o usuário for tendo maturidade, sim. Se considerar uma criança muito pequena, talvez ela não saiba como voltar o volume e pode machucar os ouvidos, mas com um público adulto, você pode deixar o volume ir até o cem. Se no sépia ficou ruim, volta. Qual tamanho de texto que pode colocar? Pode subir até um tamanho em que cabem 3 letras por páginas “nossa ficou grande demais” só reduzir o tamanho do texto. Então, configuração, por qualquer razão, eu sempre vou deixar com o usuário. Eu trato o usuário como adulto.

TCC – E no caso de alguns parâmetro de design, no caso você falou que se o usuário aumentar muito a fonte ele pode reduzir, o que me fez lembrar, se ele reduz muito a fonte ele acaba criando linhas muito longas com margem muito estreita. E o design tem como um dos fundamentos a questão da relação do comprimento da linha de texto, do rendimento do texto. Você não acha que seria interessante “amarrar” o tamanho da linha ao tamanho da fonte. Para que não fique uma linha muito comprida, ou criando uma leitura muito cansativa?

Blucher – Isso é escolha do leitor. Eu trabalho com uma tela grande e gosto de letras grandes, mas já vi usuários com letras em tamanho minúsculo. Escolha de cada leitor. Você está tentando colocar um modelo onde o leitor precisa ser controlado. Acho que o leitor é maduro para escolher o que ele quer seguir, não há um modelo. E o que você comentou que pode ter algum erro num livro, a vantagem do digital é que não precisa esperar acabar a tiragem, a impressão, para você ajustar. 990 páginas tem erro? Provavelmente tem. A beleza é que você identifica o erro, ajusta e sobe uma nova versão do arquivo. E todo mundo pode receber isso automaticamente.

TCC – Quando analisei a amostra, fiquei com uma impressão totalmente diferente da editora, você comentou sobre links, que é interessante ter o vídeo, e nessa amostra eu não encontrei nada disso.

Blucher – Essa amostra é só um pdf.

TCC – Então a Blucher tem planos de desenvolver materiais mais interessantes do que esse?

Blucher – Claro, muito mais. Mas o público precisa estar pronto para isso. Esse foi um primeiro livro digital, nesse livro, a próxima versão, já vai ter link. Você não baixou mas tem um livro chamado 10 cores (*10 Colours*) que a gente já fez também, tem vídeos dentro. É todo um processo experimental. O livro de medicina do futuro passa por vídeo, não tenho dúvidas disso. Mas aí é uma coisa que é nova para qualquer editora, que é trabalhar com vídeo. Trabalhar com imagens e texto é o natural, vídeo já é uma coisa nova que não está no âmago de uma editora. Ter uma editora ou alguém que faz livro com naturalidade é uma pessoa que ainda não existe, você pode trazer, você pode comprar uma produtora. Mas isso é novo para o segmento.

TCC – E falando sobre as novidades que essa tecnologia trouxe para a editora, neste caso, você sentiu necessidade de montar uma equipe especializada para desenvolver esse conteúdo? Como foi?

Blucher – Começamos do zero, da primeira página, do primeiro livro, e sofremos, a curva de aprendizagem foi dura, mas foi tudo desenvolvido internamente.

TCC – Então foi desenvolvido por uma equipe interna? Você manteve esse pessoal?

Blucher – Sim e trouxemos mais alguns agora.

TCC – Então a editora está preparada para empregar vídeos e animações, você tem esse pessoal?

Blucher – Já. Mas para você ter uma ideia um dos erros que pode acontecer, é que são tantos recursos que você pode acabar inserindo mais um movimento, mais um efeito, mais alguma coisa e na verdade você só está tentando explicar uma coisa redonda. Um dos desafios é você ser quase espartano em termos de recursos, para não deixar a coisa virar um “pinduricalho”, para não exagerar no processo.

TCC – Como você organizou esse novo pessoal hierarquicamente na editora? Como está o processo de produção de um livro digital atualmente?

Blucher – Na verdade a equipe digital é a equipe do livro que aprendeu a falar um novo idioma que é o livro digital, não existe o departamento digital da Blucher. Não é uma coisa separada. E é importante isso, senão você vai perder muita coisa que você já tem como conceito e qualidade que tem que acontecer em qualquer livro.

TCC – Então você capacitou o pessoal que você já tinha para produzir também livros digitais. E mudou alguma coisa no processo de produção?

Blucher – Muda, você começa a passear com *tablet* pela editora, uma série de discussões sobre o que é melhor para o leitor desde o tipo de fonte, quanto texto, quanta massa de texto. Porque o livro pode ser infinito. Não é como no papel que a coisa está sempre amarrada ao número de páginas, a cor aumenta o custo. De repente você pode brincar e ter centenas de páginas. E uma vez que você não tem a limitação do número de páginas, quanto de informação você quer colocar numa página? Então, a experiência de leitura é diferente. Por outro lado colocar um parágrafo por página no digital não faz muito sentido, ele tem que ter uma coerência. Tudo isso é aprendido, a gente está aprendendo e não vai parar nunca. E esse é o barato do livro. Toda edição uma coisa que você incorpora.

TCC – E quais foram os principais desafios de produzir para iPad e para Android?

Blucher – Para você ter ideia, a correção do livro ainda foi feita em papel, se você mandasse um pdf para o autor, ele ia precisar de um programa especial para mexer com o pdf e fazer anotações. Então a gente imprimiu o texto digital, as 1000 páginas e passamos para o autor. Para você ver como o processo ainda está numa fase intermediária.

TCC – Uma coisa que eu achei bastante curioso nessa versão é a quantidade de texto por página, o que você considerou para fazer essa escolha?

Blucher – Consideramos que se trata de um estudo de casos clínicos e quando você está estudando casos clínicos a informação é assim, dá para apertar esse livro em fazer ele em 700 páginas? Dá, mas não tem razão para fazer isso. Uma vez que você está estudando um caso por vez.

A gente tinha a possibilidade de colocar cada imagem em uma página, não precisava colocar as 4 juntas, está assim porque o médico está acostumado a visualizar a essa informação assim. Então o erro aqui era se encantar com a tecnologia e colocar recursos que ele não ia olhar assim. Claro que tem recursos tem o zoom, dá para trabalhar a imagem, mas o que ele quer são as imagens nesse modelo e não alguma coisa diferente .

(Blucher pega o iPad, abre este livro e avança para áreas que não aparecem na amostra, como um questionário.)

TCC – E esse questionário está linkado em algum lugar?

Blucher – Não o leitor faz de acordo com o ritmo dele, não é uma prova, é para ele poder estudar a situação.

(Blucher fecha o eBook do “Congresso de Uro-Oncologia” e abre o eBook “10 cores”)

Quando a criança puxa o objeto, ela revela uma surpresa, e tem vídeo.

TCC – E esses livros foram diagramados no iBookAuthors?

Blucher – Sim, mas todo o processo está nessa relação de entender e experimentar. Nesse “10 cores” tem a questão da introdução à ciência, fazer a criança entender qual que é a relação da banana como macaquinho, do girassol com a semente, do milho com a pipoca, que a criança comece a entender essas relações.

TCC – E esse material, com essa interação, você consegue fazer multiplataforma?

Blucher – Nesse nível não! De puxar assim, não.

TCC – Então, esse livro está restrito ao iPad?

Blucher – Sim, a gente queria entender, mexer no programa e ver o que a gente conseguia fazer.

TCC – Não encontrei livros digitais no site da editora, por quê?

Blucher – Tem a referência de que o livro existe, mas não para venda no site. E também porque não há o segmento eBook, você vai encontrar o livro e terá a informação de que ele também existe em digital.

TCC – E você pretende lançar livros técnicos com mais conteúdo de texto, como coletâneas ou livros de design?

Blucher – Aí tem uma coisa interessante com o designer que é a relação dele com o papel e a relação dele com o texto digital, então o gargalo aí não é conhecimento da editora, textos disponíveis, mas sim, como é que o público vai perceber isso. Essa é a questão. Vamos fazer um livro de História do Design na América Latina em português em digital? Podemos pensar nisso, interessa o digital ou o designer ainda quer ter em papel? Essa é uma dúvida que eu tenho como editor, porque o designer tem uma relação diferente com o papel.

TCC – Voltando para o livro, eu fiz uma análise sobre o conteúdo, que ficou restrita a amostra, não chegou até o questionário, então não tinha muita coisa interativa. Analisei principalmente por existirem versões em duas plataformas, o que não é comum para livros que não sejam livros de texto. E como estava fazendo de fora, sem acesso a informações como o fato de ser um primeiro livro ou do fato de ser algo que você estava fazendo até mesmo para educar o seu público, mas quando eu li seu eBook eu senti que estava vendo uma grande apresentação de slides, ele não tem cara de livro. Fiquei sem saber qual era a sua proposta editorial ao fazer esse livro assim.

Blucher – A questão é saber como o público está acostumado a receber informação. Em estudo de caso todos os médicos trabalham com apresentação de slides em powerpoint. O formato que a gente fez é exatamente o formato que o médico está acostumado. Essa é a proposta, não ter a soberba de falar “eu vou mostrar pros médicos qual é o melhor livro de estudo de caso”. Na verdade o que a gente fez foi “como é que os médicos consomem essa informação no dia a dia?”. Desse jeito, a gente manteve o formato e melhorou o que pôde.

TCC – Então ele é um livro digital que evoca a linguagem de apresentação de slides, correto?

Blucher – Correto. E seria muito fácil diagramar tudo e fazer em outro formato, mas não é o que interessa. Um bom livro é quando você esquece o design, quando o design deixa de ser relevante e o leitor entra direto no conteúdo. O design não é para ser relevante o conteúdo é para ser relevante. Quando você faz um conteúdo correto, o design sumiu de tão bom que ele é. Acho que essa é a chave. Quando você pega o design, quando você fica olhando a diagramação, alguma coisa tá errada, você devia estar envolvido com a história. Isso claro se você não for da área de design ou editoração.

TCC – Então caso a editora fosse lançar outro livro para outro tipo de público, teria um outro formato?

Blucher – Com certeza, fazer isso num livro de design é um tiro no pé. Mas a pergunta é “o que seria um bom design em um livro digital para um público de design?” também é uma coisa nova. Todo o processo está muito novo, não é só a gente que tem que aprender, o público também tem que aprender do que gosta. Tudo isso é novo.

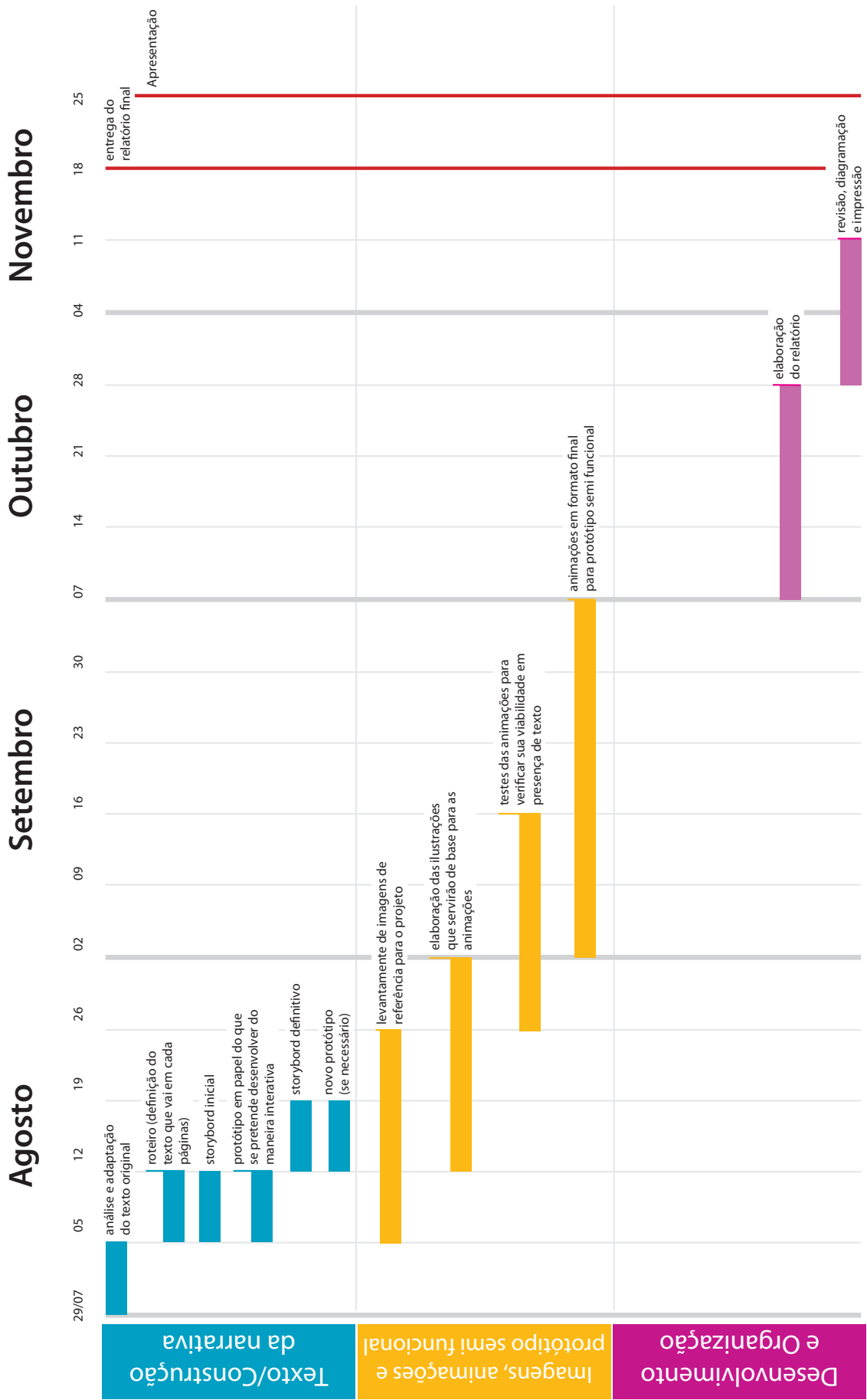
TCC – Então a Blucher não vai ter um formato único que vai ser empregado em todos os seus livros digitais, correto?

Blucher – Exatamente, como é o 10 cores, que é uma brincadeira, tem movimento, tem som, você aperta a cor e ele fala! (Blucher pega o iPad para demonstrar)

TCC – E em relação a identidade da editora? Você me disse que cada livro vai ser de um jeito, você não acha que isso possa criar um problema com a identidade? Por exemplo, muitas editoras tem a preocupação de serem identificáveis logo pela capa, ou através de coleções e outros recursos, você não acha isso interessante?

Blucher – (Blucher mostra a vinheta de abertura – parecida com as empregadas em filmes) Esse livro começa assim, então na verdade é o contrário, então eu não tenho nenhuma preocupação. A gente vende conteúdo de qualidade.

ANEXO G – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO
(PLANEJAMENTO)



ANEXO H – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO (REAL)

